

**CAPACITY BUILDING
IN THE FIELD OF YOUTH**

**LAVORARE PER AVVICINARE GLI
OPERATORI GIOVANILI COME
AGENTI PER INTERVENIRE SULLA
DISABILITÀ**

WAYWARD

**FORMATO DI
FORMAZIONE**



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



**Lavorare per avvicinare gli operatori giovanili
come agenti per intervenire sulla disabilità**

SGUARDO AL FUTURO

Formato di formazione

Codice progetto:

608448-EPP-1-2019-1-EL-EPPKA2-CBY-ACPALA

SGUARDO AL FUTURO

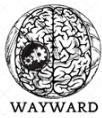
*"Lavorare per avvicinare gli operatori giovanili come
agenti per intervenire sulla disabilità. "*

608448-EPP-1-2019-1-EL-EPPKA2-CBY-ACPALA

FORMATO DI FORMAZIONE

Editori: Mine Vaganti ONG (MVNGO), AETOI Thessalonikis, Associazione bulgara per lo sviluppo dello sport (BSDA), Love and Care for People Company Limited by Guarantee (LCP), Center for Sustainable Development Studies (CSDS), Mexican Association of International Volunteering A.C. (AMCIAC).

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non implica l'approvazione dei suoi contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Introduzione

1. Introduzione al progetto

"Working to Approach Youth Workers as Agents to Intervene on Disability" (WAYWARD) è un progetto di Youth Capacity Building che coinvolge 7 organizzazioni partner provenienti da Grecia, Irlanda, Italia, Bulgaria, Filippine, Vietnam e Messico con l'obiettivo generale di promuovere lo sviluppo personale, il superamento degli stereotipi e l'inclusione sociale dei giovani (di età compresa tra i 18 e i 25 anni) con disabilità mentali nei Paesi partner attraverso il potenziamento degli operatori giovanili e delle ONG in termini di comprensione e strumenti metodologici basati sulla metodologia ETS (Education Through Sport).

Gruppi target del progetto:

- Gruppo target diretto: Persone tra i 18 e i 25 anni con disabilità mentale; operatori giovanili di ONG interessati alla metodologia ETS;
- Gruppo target indiretto: pubblico generale di giovani e operatori giovanili, giovani con disabilità mentale non coinvolti nell'attività, ONG e stakeholder.

2. Obiettivo della formazione

L'obiettivo di questo formato di formazione basato sull'ETS è quello di consentire agli operatori giovanili di colmare il divario tra i bisogni esistenti e l'offerta attraverso l'erogazione di un programma ETS rivolto a un pubblico di giovani con disabilità mentali.

Questo formato consente agli operatori giovanili di promuovere la motivazione, le competenze e il potenziale di inclusione sociale dei giovani con disabilità mentale attraverso gli ETS.

2.1. Cos'è l'educazione non formale - Educazione non formale (NFE)

L'educazione non formale (NFE) può essere definita come l'approccio globale di tutte le pratiche educative che non sono incluse nel sistema educativo formale. L'NFE può rivolgersi a diversi gruppi specifici, dai giovani agli anziani, con e senza disabilità, in ambienti e contesti diversi.

Le attività di apprendimento all'interno di un quadro non formale sono create per soddisfare i bisogni, le aspirazioni e gli interessi dei giovani su base volontaria e sono incentrate sul soggetto. Le metodologie di apprendimento utilizzate nell'NFE sono varie e si concentrano principalmente sulla creazione di ambienti basati sulla fiducia e sulla condivisione delle esperienze.

"L'educazione non formale è un processo educativo organizzato che si svolge a fianco dei sistemi tradizionali di istruzione e formazione e che generalmente non porta alla certificazione. Gli individui partecipano su base volontaria e, di conseguenza, assumono un ruolo attivo nel processo di apprendimento. L'educazione non formale offre ai giovani l'opportunità di sviluppare valori, abilità e competenze diverse da quelle sviluppate nell'istruzione formale. Queste abilità (chiamate anche "soft skills") comprendono un'ampia gamma di competenze come la gestione interpersonale, di gruppo, organizzativa e dei conflitti, la consapevolezza interculturale, la leadership, la pianificazione, l'organizzazione, il coordinamento e la risoluzione di problemi pratici, il lavoro di squadra, la fiducia in se stessi, la disciplina e la responsabilità. La particolarità dell'educazione non formale è che gli individui, i partecipanti sono gli attori attivamente coinvolti nel processo di istruzione/apprendimento. I metodi utilizzati mirano a fornire ai giovani gli strumenti per sviluppare ulteriormente le loro capacità e attitudini. L'apprendimento è un processo continuo, una delle cui caratteristiche cruciali è l'imparare facendo. "Non formale" non significa non strutturato; il processo di apprendimento non formale è condiviso e progettato in modo da creare un ambiente in cui il soggetto è l'artefice dello sviluppo delle competenze". (Libro sull'educazione non formale)

In sintesi, le principali differenze tra educazione formale, informale e non formale sono:

- **Educazione formale:** il "sistema educativo" gerarchicamente strutturato e cronologicamente suddiviso dalla scuola elementare all'università, che comprende programmi specializzati per gli studi accademici e la formazione professionale.
- **Educazione informale:** il processo lungo tutto l'arco della vita in cui ogni persona acquisisce competenze, valori e conoscenze dall'esperienza quotidiana e dalle influenze e risorse educative presenti nel suo ambiente di vita - famiglia, lavoro, scuola, mass media, ecc.



- **Educazione non formale:** qualsiasi attività educativa al di fuori del sistema formale stabilito, che opera separatamente o come elemento importante di un'attività più ampia e che è destinata a destinatari e obiettivi di apprendimento identificabili.

Alcuni dei vantaggi dell'educazione non formale:

- Facilita l'inclusione di gruppi svantaggiati.
- Permette flessibilità nell'organizzazione e nei metodi.
- Fornisce valore aggiunto in termini di capacity building di organizzazioni, strutture e istituzioni.

2.2. Educazione attraverso lo sport

L'ETS è un approccio educativo non formale che opera attraverso lo sport e le attività fisiche e si riferisce allo sviluppo di competenze chiave di individui e gruppi al fine di contribuire allo sviluppo personale e alla trasformazione sociale sostenibile (Andonova, Acs, & Holmes, 2013). L'ETS, combinando il potenziale inclusivo dell'ETS e dello sport in una sinergia positiva, fornisce alle organizzazioni di base un potente strumento per aumentare la motivazione dei giovani con disabilità a partecipare alla società, contrastando al contempo lo stigma sociale attraverso un'azione di sensibilizzazione positiva e fornendo ai giovani con disabilità mentale un set di competenze trasversali per un'integrazione di successo in tutte le sfere dell'istruzione, della società e, infine, del mercato del lavoro.

3. Formazione Moduli di formazione

In questa parte della formazione si trovano i moduli, suddivisi in 4 gruppi principali. All'interno di ogni modulo sono elencate sessioni di attività che possono essere utilizzate da operatori attivi, facilitatori, formatori, ecc. che lavorano con un pubblico di giovani con disabilità mentale.



La metodologia utilizzata in queste sessioni è l'educazione non formale e l'educazione attraverso lo sport. Ogni sessione fornisce informazioni dettagliate sulle attività che vengono adattate alle esigenze del gruppo.

Il programma di formazione è suddiviso nei seguenti moduli tematici:

Modulo 1- Educazione non formale

Modulo 2- Educazione attraverso lo sport

Modulo 3 - Competenze di leadership

Modulo 4 - Inclusione sociale

Modulo 1

Introduzione all'educazione non formale

Il modulo 1 contiene attività che aiutano i partecipanti a conoscersi e a presentarsi in un contesto non formale. In questo modulo i partecipanti costruiranno la fiducia reciproca e svilupperanno la capacità di lavorare in gruppo.

Preparazione:

Il formatore deve prepararsi:
- il luogo per i laboratori I
- le attività

Sessione 1

Nome dell'attività:

Caccia al tesoro

Descrizione passo-passo:

Il formatore darà a tutti un piccolo compito, come "vai a prendere qualcosa di verde" (o qualcosa come "vai ad aprire la finestra della cucina"), in modo che i partecipanti debbano muoversi o correre per raggiungere un obiettivo. Poi i partecipanti inizieranno a contare "1,2,3, fermo!" e si bloccheranno per completare il compito. Vince chi riesce a completare il compito per primo.

Il formatore spiegherà poi che si giocherà di nuovo, ma con regole diverse. Le regole saranno "inserite" durante il gioco, quindi i partecipanti devono prestare attenzione.

Ogni round dovrebbe iniziare con una corsa libera (cioè la prima volta che si fermano non hanno regole, corrono tutti insieme), poi l'istruttore aggiunge una regola dopo ogni volta che i partecipanti "bloccano" quelli che corrono.

	<p>Esempio di regole:</p> <p>1° turno:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Corsa libera2. Solo le persone con i capelli scuri possono correre3. Solo uomini/donne possono correre4. Possono candidarsi solo gli uomini/donne che vivono in città <p>Secondo round:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Corsa libera2. Solo le persone alte possono correre3. Solo chi ha un'istruzione universitaria può candidarsi4. Solo chi ha un lavoro a tempo pieno può candidarsi <p>(Questi sono solo esempi; il formatore può adattare le regole in base alla situazione del gruppo).</p>
Materiali:	Nessuno
Durata:	90 min
Obiettivi didattici	I partecipanti si conoscono in un contesto non formale e si presentano. Cominciano a riflettere sulla discriminazione.
Verifica/Valutazione dell'apprendimento	<p>Il formatore chiede ai partecipanti come si sono sentiti la seconda volta che hanno giocato alla caccia al tesoro.</p> <p>- Avevano la possibilità di vincere? Come si sono sentiti quando non hanno più potuto correre?</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Le nuove regole erano giuste? Riflettevano le situazioni della vita reale?- Hanno mai avuto la sensazione di "non poter correre" per qualche motivo ingiusto nella loro vita?- Quando potevano correre, avevano voglia di fermarsi quando vedevano che qualcuno non poteva più farlo?- Perché sì o perché no (se qualcuno ha effettivamente smesso, chiedetegli perché).
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 2

Nome dell'attività:	Costruire l'amicizia attraverso lo sport
Descrizione passo-passo:	<p>Riscaldamento:</p> <ul style="list-style-type: none">• 5-10 minuti di corsa• 5 minuti di stretching• Un energizzatore o un gioco di gruppo (<i>vedi Allegato 1</i>) <p>Fase 1: l'istruttore divide i partecipanti in due squadre. Ogni squadra riceverà un pettorale da indossare.</p> <p>Fase 2: l'istruttore spiegherà che il gioco del calcio si svolge con una palla, illustrando il primo turno in cui i partecipanti si passeranno semplicemente la palla.</p> <p>Tempo suggerito per la sessione:</p> <ul style="list-style-type: none">• 5 minuti di gioco• 5 minuti di riposo

- 5 minuti di gioco
- 6 minuti di riposo
- 5 minuti di gioco
- 8 minuti di riposo

Fase 3: Il formatore divide i membri di ogni squadra in coppie.

Partner 1 - Giovane con documento d'identità.

Partner 2 - Giovane senza documenti.

Le coppie devono muoversi e giocare a calcio, dapprima solo correndo fianco a fianco e poi toccandosi spalla a spalla o tenendosi per mano o tenendo pezzi di corda o nastro).

Fase 4: a questo punto, i partecipanti sono ancora in coppia e corrono fianco a fianco, con l'obiettivo di segnare nella porta avversaria.

Varianti:

- Solo un giocatore può segnare
- Un giocatore della coppia può usare solo le mani e l'altro solo le gambe per segnare.
- Un giocatore della coppia può usare solo una mano e l'altro solo una gamba per segnare.
- Una coppia gioca per entrambe le squadre.

	<p>- Ruolo segreto (può essere qualcuno che giocherà per entrambe le squadre, qualcuno che darà consigli, qualcuno che farà casino, ecc.)</p>
Materiali:	<p>Bavaglino, palloni da calcio, palloni</p>
Durata:	<p>60 - 65 min</p>
Obiettivi didattici:	<p>La sessione mira a sviluppare la fiducia in tra i giovani con e senza disabilità intellettiva.</p>
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Al termine della sessione, il formatore terrà un debriefing con tutti i partecipanti per ricevere il loro feedback sui workshop.</p> <p>Debriefing: Il formatore coinvolgerà i partecipanti in una sessione di debriefing, utilizzando materiale visivo con immagini, emoji, ecc.</p> <p>Domande:</p> <ul style="list-style-type: none">• Come vi siete sentiti in questo workshop?• Quale round vi è piaciuto di più? Perché?• Qual è stata la differenza tra le varie fasi del workshop?• Pensate di poter utilizzare questa esperienza nella vostra vita quotidiana?
Suggerimenti per il formatore:	<p>Il formatore dovrebbe sempre introdurre per prima la versione più semplice dell'attività e poi può passare alle diverse varianti in base al livello dei partecipanti.</p> <p>Durante i workshop, il formatore deve essere sempre di supporto e pronto a intervenire in caso di emergenza.</p> <p>Un'attenzione specifica deve essere dedicata al debriefing/valutazione alla fine di ogni workshop.</p>

Foto

Foto scattate durante l'attività

Sessione 3

Titolo dell'attività:	Raggiungere l'obiettivo insieme
Descrizione passo-passo:	<p>L'istruttore divide i partecipanti in due o quattro squadre. Ogni squadra ha la propria "base" in uno dei due lati o dei quattro angoli del campo quadrato. Al centro del campo, l'istruttore distribuisce palline colorate all'interno di un cerchio.</p> <p>L'istruttore spiegherà lo scopo del gioco e le regole:</p> <p><i>Per ogni round, ogni gruppo deve scegliere un membro per affrontare la sfida lanciata dall'allenatore. Il resto della squadra sostiene e incita il compagno di squadra a completare la sfida.</i></p> <p>Prima sfida: Un rappresentante per squadra camminerà/correrà fino al centro del campo e prenderà solo un pallone alla volta dal canestro cercando di raccogliere il maggior numero di palloni possibile.</p> <p>Seconda sfida: Un rappresentante per squadra andrà a piedi al centro del campo e prenderà solo un pallone alla volta dal canestro cercando di raccogliere il maggior numero di palloni possibile.</p> <p>Terza sfida: Un rappresentante per squadra partirà da seduto e camminerà/correrà fino al centro del campo, si siederà e prenderà solo un pallone alla volta dal canestro cercando di raccogliere il maggior numero di palloni possibile.</p> <p>Momento strategico: il formatore concederà 5 minuti alle squadre per sviluppare una strategia prima del terzo turno (5 minuti).</p> <p>Terzo round: i partecipanti giocheranno con le regole della seconda sfida, mettendo in pratica la strategia decisa nella fase 6 (15 minuti).</p>

	<p>Variante:</p> <p>Il formatore può adattare le variazioni in base al livello del gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Tutti i membri della squadra partecipano a turno alle sfide.• A ogni squadra può essere assegnato un colore. In questo caso, i rappresentanti della squadra dovranno raccogliere solo le palline del colore della squadra. Se raccolgono una palla del colore sbagliato, dovranno tornare nella loro area di squadra e riprovare.• I membri della squadra possono essere bendati per un turno.• Al posto del colore, l'Allenatore può utilizzare palline di materiali/tessuti diversi.
Materiali:	Bavaglino, palloni da calcio, palline.
Durata:	60-70 min
Risultati di apprendimento:	La sessione mira a sviluppare la fiducia tra giovani con e senza disabilità intellettiva.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Al termine della sessione, il formatore terrà un debriefing con tutti i partecipanti per ricevere il loro feedback sui workshop.</p> <p>Debriefing:</p> <p>Il formatore coinvolgerà i partecipanti in una sessione di debriefing, utilizzando materiale visivo con immagini, emoji, ecc.</p> <p>Domande:</p> <ul style="list-style-type: none">• Come vi siete sentiti in questo workshop?• Per i membri che partecipano alle sfide: vi siete sentiti sostenuti dal vostro team?• Per le squadre: vi siete sentiti frustrati durante le sfide? Pensate di essere stati in grado di sostenere il vostro membro della squadra?• Come avete scelto il membro che deve partecipare alla sfida?• Come avete elaborato la strategia?



Suggerimenti per il formatore:

Il formatore dovrebbe sempre introdurre per prima la versione più semplice dell'attività e poi può passare alle diverse varianti in base al livello dei partecipanti.

Durante i workshop, il formatore deve essere sempre di supporto e pronto a intervenire in caso di emergenza.

Un'attenzione specifica deve essere dedicata al debriefing/valutazione alla fine di ogni workshop.

Foto

Foto scattate durante l'attività

Modulo 2

Introduzione all'educazione attraverso lo sport

Lo sport e l'attività fisica offrono l'opportunità di affrontare la discriminazione di particolari gruppi della società. Le persone con disabilità o i diversi gruppi minoritari, ad esempio, sono spesso soggetti a molteplici forme di discriminazione. La partecipazione allo sport e alle attività fisiche sfida i pregiudizi e contribuisce quindi positivamente al loro empowerment. Lo sport e l'attività fisica possono contribuire a rafforzare l'empowerment e il legame sociale dei giovani, soprattutto di quelli che vivono in ambienti svantaggiati.

Preparazione:

Il formatore preparerà:

- Il campo
- Le schede di ruolo
- Quiz associati a diversi aspetti dell'apprendimento formale, informale o non formale.

Sessione 1

Titolo dell'attività	Descrizione del progetto, dei metodi NFE e della metodologia ETS
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	Presentazione PPT + discussione aperta
Materiali:	Presentazione PPT
Durata:	30 min

Preparazione:	Studiare il progetto e preparare il ppt
Risultati di apprendimento:	L'attività descriverà in dettaglio il progetto Wayward, la missione, le attività, ciò che i partner hanno fatto e ciò che dovrebbero fare. Un'attenzione particolare sarà riservata alle metodologie ETS e NFE.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Discussione aperta
Strumenti e modalità di utilizzo	Alla presentazione del PPT seguirà una discussione aperta. Questa sarà la base del collegamento tra i partecipanti e gli organizzatori.
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Suggerimenti per il formatore:	<p>PRESENTAZIONE IN PPT DEL PROGETTO</p> <p>La presentazione PPT deve includere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una diapositiva di presentazione con i loghi; - Una diapositiva con lo scopo e la missione del progetto; - Una diapositiva con gli obiettivi che il progetto vuole raggiungere; - Una diapositiva per descrivere cos'è la metodologia ETS; - Una diapositiva per descrivere cos'è il metodo NFE; - Una diapositiva sulle attività svolte e su quelle previste; - Una diapositiva sui risultati del progetto; - Una diapositiva che descriva brevemente i partner; - Una diapositiva che descriva il formato della formazione e le attività di formazione; <p>Le diapositive devono contenere le foto fatte finora.</p>
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 2

Titolo dell'attività	Aspettative e prima autovalutazione dell'argomento e della metodologia
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<p>Utilizzando la lavagna Miró, i partecipanti saranno spinti a rompere il ghiaccio e a conoscere meglio gli altri. Il formatore, dopo aver chiesto a tutti di presentarsi, porrà queste domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cosa preferisce del progetto? - Avete paura di qualcosa? - Cosa vi aspettate da essa? - Avete mai partecipato a un progetto simile? - Quali sfide avete affrontato nei vostri Paesi in relazione ai temi del progetto?
Materiali:	Conto corrente Miró, connessione internet
Durata:	20-30 min
Preparazione:	Avere una comprensione mirata della tavola, essere pronti a stimolare la conversazione e a rompere il ghiaccio.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti condivideranno le loro aspettative e la loro attuale esperienza con i temi in questione.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Poi coinvolgerà i partecipanti in una discussione aperta sull'argomento. Come possono applicare questo metodo nel lavoro con le persone disabili? C'è qualcosa da tenere a mente quando si usa questo metodo?

Strumenti e modalità di utilizzo	Miró sarà utilizzato per raccogliere le aspettative.
Sfondo/riferimenti/fonti:	Ulteriori letture sull'attività/sessione e/o riferimenti ad altre attività/sessioni che hanno ispirato la presente.
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 3

Titolo dell'attività	Sviluppo di attività ETS
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<p>1- Il formatore chiede ai partecipanti di scrivere alcune sfide che hanno affrontato sui temi del progetto e di leggere ad alta voce i loro elenchi.</p> <p>2- In secondo luogo, il formatore chiederà ai partecipanti di scrivere un elenco con le attività NFE che sono più esperti a fare.</p> <p>3 - Il formatore dividerà il gruppo in 4 gruppi, assegnando a ciascun gruppo un problema tra quelli sottolineati e creando un percorso NFE per superarlo. I problemi saranno diversi.</p> <p>Il gruppo avrà 20 minuti per creare una formazione NFE utilizzando i metodi NFE di cui è più esperto e che sta imparando qualcun altro.</p> <p>4- Ogni gruppo descriverà la formazione NFE creata e ognuno aggiungerà suggerimenti e miglioramenti.</p> <p>5- Ogni formazione NFE con i miglioramenti del gruppo sarà scritta e consegnata ai partecipanti che potranno così utilizzarla nelle loro istituzioni.</p>
Materiali:	Stanze in cui diversi gruppi possono lavorare insieme
Durata:	100-120 min

Preparazione:	Nessuno
Risultati di apprendimento:	I partecipanti lavoreranno in gruppo per sviluppare un'attività ETS/NFE per i giovani.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Il formatore coinvolgerà i partecipanti in una discussione sulle attività create, incoraggerà lo scambio di feedback e fornirà lui stesso feedback e suggerimenti su come migliorare le attività.
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 4

Titolo dell'attività	Correre in cerchio
Categoria dell'attività	Energizzatore
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il formatore divide il gruppo in 4 code (Gruppo A-B-C-D). 2. Il formatore mette le code in 4 punti diversi, formando un cerchio. 3. Ogni gruppo ha una pallina. 4. Il primo della fila deve correre in cerchio per raggiungere il proprio gruppo e passare la palla al compagno. 5. Dopo ogni cerchio, il formatore chiederà ai partecipanti di correre come animali per raggiungere i loro compagni.

	6. Vince la squadra che arriva prima (cioè che tutti i partecipanti hanno finito di correre).
Materiali:	4 palle
Durata:	15 min
Preparazione:	Il formatore deve pensare a diversi animali da passeggio da proporre ai partecipanti (<i>vedi ALLEGATO 2</i>).
Risultati di apprendimento:	I partecipanti romperanno il ghiaccio attraverso questa attività, iniziando a ridere di se stessi.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Momento di debriefing per raccogliere i feedback e le sensazioni sull'attività. Il formatore deve verificare se qualcuno si è sentito escluso o se sono emersi problemi. In tal caso, ci sarà un momento dedicato al superamento del problema.
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 5

Titolo dell'attività	Palla di congelamento
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	Fase 1: Il formatore divide i partecipanti in due squadre principali. Ogni squadra deve rimanere dietro la linea delle sedie. Ogni volta sceglie un cavaliere.

	<p>Fase 2: l'addestratore mette una palla sulla linea di demarcazione.</p> <p>Fase 3: Quando l'allenatore dice "VAI", il cavaliere di ogni squadra corre a prendere la palla per primo. Quando il primo cavaliere prende la palla, l'altro si blocca. Poi, tutti i partecipanti corrono nel campo. Quando tutti sono dentro il campo (nessuno può restarne fuori), il cavaliere con la palla passa la palla ai suoi compagni.</p> <p>Fase 4: i partecipanti possono correre per il campo, ma quando recuperano la palla si bloccano. Nessuno può toccarli o stare vicino a loro finché non passano la palla.</p> <p>Fase 5: Attraverso i passaggi, la squadra vince quando un partecipante riesce a portare la palla oltre la linea della propria squadra. (Non è possibile lanciare la palla oltre la linea. L'ultimo deve accompagnare la palla mentre cade).</p> <p>Fase 6: Quando una squadra realizza un punto, le squadre tornano dietro la linea e il gioco ricomincia dall'inizio con un altro cavaliere.</p>
Materiali:	Un pallone, 10 sedie, un campo all'aperto o al chiuso su cui lavorare.
Durata:	15 minuti per partita
Preparazione:	Preparare un campo con 5 sedie per linea posizionate dopo ogni linea di fondo. Preparare una linea per dividere il campo in due parti, se necessario.
Risultati di apprendimento:	Come rispettare lo spazio altrui. Costruire uno spirito di collaborazione e di uguaglianza tra i partecipanti.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Momento di debriefing per raccogliere i feedback e le sensazioni sull'attività.</p> <p>Il formatore deve verificare se qualcuno si è sentito escluso o se sono emersi problemi. In tal caso, ci sarà un momento dedicato al superamento del problema.</p>
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno

Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 6

Titolo dell'attività	Scrivere un sorriso
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<p>Fase 1: l'istruttore divide il gruppo in 4 piccole squadre, ciascuna posizionata all'angolo del campo/palestra.</p> <p>Fase 2: l'istruttore darà un hoola-hop a testa da posizionare vicino al gruppo.</p> <p>Fase 3: al centro del campo/palestra vengono posizionate palline da ping pong, da golf e da tennis.</p> <p>Fase 4: Quando l'insegnante/formatore dice "Via", un partecipante per squadra corre verso il centro, prende una pallina e la mette nel proprio hoola-hop iniziando a disegnare un sorriso (<i>vedi ALLEGATO 3</i>).</p> <p>Fase 5: Quando il primo finisce il suo compito, torna in squadra, batte la mano al secondo e così via fino a quando il sorriso non è finito (2 palline per gli occhi, una per il naso, 8 per la bocca). Se una palla scivola o cade oltre il cerchio perché è stata posizionata male, la responsabilità di sistemarla spetta al partecipante successivo. Un partecipante non può toccare la palla due volte.</p> <p>Fase 6: quando i sorrisi sono finiti, i partecipanti devono andare al loro hoola-hop e circondarlo.</p>

	<p>Fase 7: L'obiettivo è ora quello di rubare il maggior numero possibile di palloni dagli hoola-hop degli altri.</p> <p>Fase 8: quando qualcuno cerca di prendere la palla ma viene toccato, deve tornare indietro e ricominciare dall'inizio.</p> <p>Fase 9: Quando qualcuno tocca la palla, la porta alla sua squadra. Gli altri non possono fare nulla.</p> <p>Fase 10: Quando il tempo è scaduto l'allenatore dice "STOP". Vince la squadra con più palle.</p>
Materiali:	32 palline (da tennis, da ping pong, da golf), 4 hoola-hop
Durata:	60 min
Preparazione:	Il formatore creerà il campo come nel modello (ALLEGATO 2), quando metterà le palle al centro.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti comprenderanno le conseguenze delle loro azioni sulla squadra e come collaborare come squadra per raggiungere un obiettivo comune.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Momento di debriefing per raccogliere i feedback e le sensazioni sull'attività.</p> <p>Il formatore deve verificare se qualcuno si è sentito escluso o se sono emersi problemi. In tal caso, ci sarà un momento dedicato al superamento del problema. Il formatore spingerà i partecipanti a riflettere su come alcune azioni (come il cattivo posizionamento delle palle all'interno degli hoola-hop) abbiano minato lo sforzo del gruppo.</p>
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno

Foto

Foto scattate durante l'attività.

Sessione 7

Titolo dell'attività	Pallamano da seduti
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<p>Fase 1: Il formatore divide i partecipanti in due squadre. I partecipanti prendono posto nel campo e si siedono. Un partecipante deve essere il portiere.</p> <p>Fase 2: quando l'istruttore dice "VAI", lancia la palla nel campo e i partecipanti devono recuperarla muovendosi a quattro zampe. Una volta presa la palla, devono sedersi e passarla ai compagni. Gli altri non possono muoversi una volta che uno ha preso la palla. Passaggi di pensiero, l'obiettivo è fare goal alla porta della squadra avversaria. Il portiere deve rimanere seduto.</p> <p>Fase 3: I partecipanti possono muoversi in piedi per prendere un posto migliore solo quando la palla esce accidentalmente dal campo e l'allenatore la recupera. Quando la palla ritorna, tutti devono sedersi.</p> <p>Fase 4: Alla fine dell'attività, il gruppo si pone altri obiettivi.</p>
Materiali:	<ul style="list-style-type: none"> - Due porticine da calcio da posizionare alle linee di fondo del campo - Una palla morbida
Durata:	45 min
Preparazione:	L'allenatore deve preparare un piccolo campo da calcio con due cancelletti. Il campo deve essere più piccolo.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti impareranno a superare alcune difficoltà pensando a diverse

	strategie e a fare affidamento gli uni sugli altri.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Momento di debriefing per raccogliere i feedback e le sensazioni sull'attività. Il formatore deve verificare se qualcuno si è sentito escluso o se sono emersi problemi. In tal caso, ci sarà un momento dedicato al superamento del problema. Il formatore spingerà i partecipanti a riflettere su come si sono sentiti a non potersi muovere per raggiungere un obiettivo personale.
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 8

Titolo dell'attività	Colpito e affondato
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	Fase 1: Il formatore divide il gruppo in due squadre. Fase 2: la squadra crea una coda e il primo ha una pallina da tennis. Fase 3: il primo partecipante lancia la palla verso una serie di cartoni che l'insegnante/formatore ha posizionato alla fine del campo prima di iniziare l'attività. I cartoni devono essere simili a un castello.

	<p>Fase 4: Una volta lanciata la palla, il giocatore ha il compito di recuperarla e di tornare in coda per passarla al compagno.)</p> <p>Fase 5: Il team può collaborare per suggerire al primo della coda quale cartone colpire per facilitare il processo.</p> <p>Fase 6: vince la squadra che distrugge il castello prima.</p>
Materiali:	Un set di cartoni, 2 palline da tennis
Durata:	30 minuti
Preparazione:	Il formatore deve preparare il campo. Alla fine, deve creare due piccoli "castelli" con i cartoni abbastanza distanti l'uno dall'altro. I cartoni devono essere chiusi e vuoti.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti impareranno a controllare la loro forza, a migliorare la loro mira e a collaborare per una strategia comune per raggiungere un obiettivo comune.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Momento di debriefing per raccogliere i feedback e le sensazioni sull'attività.</p> <p>Il formatore deve verificare se qualcuno si è sentito escluso o se sono emersi problemi. In tal caso, ci sarà un momento dedicato al superamento del problema. Il formatore spingerà i partecipanti a riflettere sull'importanza di un team e su come la collaborazione faciliti il lavoro di tutti.</p>
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 9

Titolo dell'attività	Il pescatore e il mare
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<p>Passi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. L'allenatore prepara alcuni hoola-hop sul campo in luoghi diversi (i pesci).2. Poi divide il gruppo in due squadre in fila (una squadra di pescatori).3. Dà un pallone da basket a ogni squadra.4. I partecipanti devono far palleggiare la palla sul terreno fino a spingere i cerchi. Se la palla supera il cerchio con un solo palleggio = 3 punti. Se la palla spinge il cerchio con due palleggi = 2 punti. Se la palla spinge il cerchio con tre palleggi = 1 punto. 0 punti per più di 3 palleggi.5. Una volta lanciata la palla, si deve correre a riprenderla per recuperare la palla che si è colpita.6. Se qualcuno fallisce e i compagni lo scoraggiano, tutta la squadra perde un punto.7. Vince la squadra con più punti alla fine del tempo.
Materiali:	10 hoola-hop, due palloni da basket
Durata:	30 minuti
Preparazione:	L'addestratore deve preparare in anticipo il campo mettendo gli hoola-hop in modo casuale. Alcuni di essi potrebbero essere più vicini alle code, altri molto lontani da esse.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti impareranno a concentrarsi su un obiettivo, a pensare prima di compiere un'azione, a sostenere un compagno.

Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Momento di debriefing per raccogliere i feedback e le sensazioni sull'attività. Il formatore deve verificare se qualcuno si è sentito escluso o se sono emersi problemi. In tal caso, ci sarà un momento dedicato al superamento del problema.
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 10

Titolo dell'attività	Piovono palline
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il formatore divide i partecipanti in due gruppi. 2. Una rete divide le squadre. 3. Ogni squadra ha tre palloni. 4. Le squadre devono lanciare le palle contemporaneamente oltre la rete e gli altri devono recuperarle prima che cadano. 6. Quando una palla cade a terra, il punto va alla squadra che l'ha lanciata. 7. Il punteggio massimo è tre. Quando tutte e tre le palle cadono, il gioco ricomincia e le squadre cambiano campo. 8. Una squadra deve vincere almeno 3 partite per concludere l'attività.
Materiali:	6 palloni da pallavolo, una rete (non troppo alta)

Durata:	Fino a 30 minuti
Preparazione:	Il formatore deve preparare la rete in anticipo e i campi quando non sono segnati.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti impareranno a lavorare in squadra, a superare le diverse minacce e a dividersi le responsabilità.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Momento di debriefing per raccogliere i feedback e le sensazioni sull'attività. Il formatore deve verificare se qualcuno si è sentito escluso o se sono emersi problemi. In tal caso, ci sarà un momento dedicato al superamento del problema. Il formatore deve far riflettere le squadre sulla domanda: Come siete riusciti a seguire tre palle diverse contemporaneamente?
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Modulo 3

Introduzione alle competenze di leadership

Le abilità di leadership sono quelle che si usano quando si organizzano altre persone per raggiungere un obiettivo condiviso. Sia che si ricopra una posizione manageriale o che si guidi un progetto, le abilità di leadership richiedono di motivare gli altri a completare una serie di compiti, spesso secondo un programma. La leadership non è una sola abilità, ma piuttosto una combinazione di diverse abilità che lavorano insieme. Le capacità di leadership sono una componente essenziale per consentire ai dirigenti di prendere decisioni ponderate sulla missione e sugli obiettivi dell'organizzazione e di allocare correttamente le risorse per raggiungere tali direttive. Tra le preziose competenze di leadership vi sono la capacità di delegare, ispirare e comunicare in modo efficace.

Preparazione:

Il formatore preparerà:
- Il campo per i workshop
- Le attività.

Sessione 1

Titolo dell'attività	Il ruolo di formatore: competenze, sfide e suggerimenti
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none">1. Il formatore terrà una presentazione faccia a faccia/ppt sul ruolo del formatore.2. Dopo la presentazione, il formatore chiederà ai partecipanti di descrivere

	<p>cosa significa essere un leader secondo loro.</p> <ol style="list-style-type: none">3. Il formatore chiederà loro di dire 5 abilità che un formatore dovrebbe avere ciascuno (tramite schede visive online come Padlet o Miró).4. Il formatore chiederà ai partecipanti di condividere la loro esperienza personale e cosa trovano più impegnativo nel lavoro con bambini e adolescenti. Verrà identificata una sfida per ogni contesto nazionale/paese coinvolto nel progetto.5. Dopo aver identificato le sfide, il formatore dividerà i partecipanti in gruppi più piccoli (tanti quante sono le sfide identificate) e assegnerà una sfida a ciascun gruppo.6. Il formatore chiederà poi a ciascun gruppo di trovare una o più soluzioni possibili per affrontare la sfida che gli è stata assegnata.7. Dopo 15 minuti, i partecipanti si riuniscono in plenaria e condividono le possibili soluzioni trovate da ciascun gruppo. Discuteranno e confronteranno le soluzioni dicendo cosa avrebbero fatto al loro posto.
Materiali:	<ul style="list-style-type: none">- (ppt) presentazione sul ruolo del formatore.- Schede visive online come Padlet o Miró (+ connessione internet)- sale/spazi per suddividere i partecipanti in
Durata:	60 min
Preparazione:	<ul style="list-style-type: none">- contenuti e comprensione del ruolo del formatore (competenze, sfide e suggerimenti)- tecniche di conversazione o lista di domande/esempi, ecc... per migliorare la conversazione e coinvolgere i partecipanti in

Risultati di apprendimento:	<p>I partecipanti scopriranno cosa significa essere un formatore, quali sono le competenze richieste, quali sfide potrebbero incontrare durante la formazione e come affrontarle. Conosceranno meglio come si diventa formatori all'estero, imparando dalle esperienze altrui.</p>
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Discuteranno e si confronteranno sulle soluzioni. Sono simili? Una soluzione può essere applicata a più di una sfida? Quali sono le competenze necessarie per mettere in pratica la soluzione?</p>
Strumenti e modalità di utilizzo	<ul style="list-style-type: none"> - Per aiutare i partecipanti a concentrarsi sugli argomenti, a comprenderli e a fare brainstorming, verranno utilizzati una presentazione (ppt) sul ruolo del formatore e schede visive online come Padlet o Miró. - Saranno utilizzate sale/spazi per la suddivisione dei partecipanti per consentire discussioni private/gruppi di discussione tra i partecipanti.
Sfondo/riferimenti/fonti:	<p>Nessuno</p>
Suggerimenti per il formatore:	<p>Il PPT deve includere queste diapositive:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Chi è un formatore? 2- Come diventare formatore 3- Responsabilità di un formatore 4- Le sfide che un formatore affronta ogni giorno 5 - Come imparare dagli errori 6 - Formatore per adulti e giovani 7- L'allenatore e i giovani
Foto	<p>Foto scattate durante l'attività.</p>

Sessione 2

Titolo dell'attività	Capacità di ascolto attivo, leadership e risoluzione dei conflitti
Categoria dell'attività	Energetizzatore
Descrizione passo-passo:	<p>L'insegnante/formatore preparerà in anticipo una serie di 10 diapositive/fogli diversi con un compito da completare per ogni foglio (ad esempio mettere la palla nel cesto, mettere tutti gli oggetti simili nello stesso angolo del foglio, posizionare gli oggetti in base alle dimensioni , ecc) e una serie di "ostacoli" da tenere in considerazione (gli oggetti devono essere spostati secondo un percorso specifico, ogni due istruzioni una deve essere sbagliata , ecc). (<i>Vedi Allegato 4</i>)</p> <p>Il facilitatore spiega ai partecipanti il compito che li attende.</p> <p>Ogni gruppo dovrà completare il maggior numero possibile di fogli. Un membro del gruppo sarà bendato. Gli altri devono leggere le schede e accompagnare il bendato nel compito da svolgere. Non possono toccarlo. Il partecipante deve fidarsi di loro e completare il compito facendo attenzione agli ostacoli. La persona bendata può aprire gli occhi solo per cambiare foglio <i>dopo aver</i> completato il compito. Vince il gruppo che finisce tutti i compiti prima.</p> <p>I gruppi hanno 15 minuti (massimo) per completare il gioco.</p> <p>Si può anche pensare di far lavorare tutti i partecipanti bendati sulla stessa copia del foglio per rendere il gioco un po' più difficile.</p>
Materiali:	<ul style="list-style-type: none">- 10 diverse diapositive/fogli con un compito da completare per ogni foglio- qualcosa per bendare i partecipanti

Durata:	30 min
Preparazione:	<ul style="list-style-type: none">- Il formatore preparerà in anticipo una serie di 10 diverse diapositive/fogli con un compito da completare per ogni foglio.- Un insieme di "ostacoli".
Risultati di apprendimento:	Attività per sviluppare e riflettere sulle capacità di ascolto attivo, leadership e risoluzione dei conflitti.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Il formatore inizierà un momento di debriefing ponendo domande come: <ul style="list-style-type: none">a. Come vi siete sentiti durante l'attività?b. Avete lavorato in squadra?c. Ci sono stati problemi o conflitti importanti?d. Cosa avete imparato?e. Potete applicare ciò che avete imparato a qualcos'altro nella vostra vita personale o lavorativa?
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività.

Sessione 3

Titolo dell'attività	"Mr. The Leader"
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e chiedete loro di creare il personaggio di "Mr. The Leader" con tutte le caratteristiche che un leader dovrebbe avere (<i>vedi ALLEGATO 5</i>). 2. Ogni gruppo descrive il personaggio agli altri e i partecipanti fanno un elenco delle caratteristiche comuni che emergono. 3. Chiedete ai partecipanti di creare un personaggio unico che combini tutte le caratteristiche comuni trovate. 4. Chiedete ai partecipanti se conoscono qualcuno che ha tutte queste caratteristiche. Chiedete loro di pensare alle proprie caratteristiche e di confrontarle con quelle del "signor leader". C'è qualcuno che gli somiglia?
Materiali:	carta e matite
Durata:	90 minuti
Preparazione:	Preparare il materiale di cui sopra
Risultati di apprendimento:	<p>Riflettere su cosa significa essere un leader.</p> <p>Riflettere sull'impossibilità di essere una persona/leader perfetta.</p>
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Attività di debriefing per raccogliere feedback e sensazioni sull'attività.</p> <p>Domande come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensate che il "Signor Leader" esista? - Riuscite a immaginare la pressione che un leader deve affrontare a causa delle aspettative degli altri? - Quali sono le caratteristiche che avete in comune con Mr. The Leader? Quali sono quelle opposte?

Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 4

Titolo dell'attività	Indovina il leader
Categoria dell'attività	Rompighiaccio
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none">1. Dividere i partecipanti in 3 gruppi<ol style="list-style-type: none">1.1 Gruppo A - Deve pensare a un leader famoso (politico, capo squadra, re...)1.2 Gruppo B - Deve pensare a un leader dell'organizzazione ospitante1.3 Gruppo C - Deve pensare a un leader dell'organizzazione di invio2. Chiedete a uno del gruppo di mimare il leader. Gli altri devono indovinare com'è.3. Quindi, tutti insieme, creiamo un elenco di responsabilità che ogni leader citato deve affrontare.4. Cercate di abbinare l'elenco delle responsabilità con un altro leader.5. Chiedete ai partecipanti se le responsabilità di un leader sono le stesse di un altro.6. Chiedete ai partecipanti di pensare alle responsabilità di un animatore e di creare un altro elenco.

Materiali:	carta e matite
Durata:	60 minuti
Preparazione:	Preparare il materiale di cui sopra
Risultati di apprendimento:	Riflessione sulle responsabilità di un leader e su come ogni leader abbia responsabilità diverse. Riflessione sui leader giovanili.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Attività di debriefing per raccogliere feedback e sensazioni sull'attività. Il formatore dovrebbe porre alcune domande come <ul style="list-style-type: none">- Avete mai pensato alle responsabilità dei leader?- Riuscite a immaginare la pressione che un leader deve affrontare a causa delle aspettative degli altri?- Quali sono le vostre responsabilità quotidiane?- Quali sono le responsabilità delle persone che vi circondano?
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 5

Titolo dell'attività	I leader sulla scena!
Categoria dell'attività	Costruzione del team
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il formatore descriverà ai partecipanti i 5 (3,8,10 a seconda del numero di partecipanti) stili di leadership (Leadership autoritaria, Leadership partecipativa, Leadership delegativa, Leadership transazionale, Leadership trasformativa) e abbinerà a tutti gli stili un personaggio. 2. I partecipanti saranno divisi in diversi gruppi, uno per stile, e avranno 10 minuti per creare una piccola scena con il personaggio principale "leader" come protagonista. Tutti devono partecipare alle scenette. Mentre i gruppi provano, il formatore preparerà il posto per il "palcoscenico". 3. Ogni gruppo eseguirà i propri brani e, mentre recitano, il formatore darà loro uno "scenario imprevisto" per vedere come, attraverso l'improvvisazione, il gruppo immagina la reazione di un leader con uno stile particolare. 4. Alla fine, il formatore chiede ai gruppi come altri leader con stili diversi avrebbero dovuto reagire allo scenario imprevisto e come avrebbero reagito loro.
Materiali:	strisce di carta con situazioni, lavagna a fogli mobili, penna, opzionale: oggetti di scena per il teatro - vecchi vestiti, carta da riutilizzare, colori.
Durata:	90 minuti
Preparazione:	Preparare il materiale di cui sopra Preparazione degli scenari imprevisti (ALLEGATO 3)

Risultati di apprendimento:	Riflettere su come un leader possa essere diverso dagli altri e su quanti approcci diversi un leader possa adottare per affrontare i problemi.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	<p>Momento di debriefing per condividere sensazioni e feedback.</p> <p>Il formatore porrà queste domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come vi comportereste in situazioni diverse come animatori? - Qual è lo stile di leadership più vicino a voi? - Di quale leader vi fidereste di più? - Quali sono gli aspetti positivi e negativi di ciascuno?
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

MODULO 4

Introduzione all'inclusione sociale

Il modulo 2 contiene attività che aiutano i partecipanti a comprendere l'importanza dell'inclusione sociale. In questo modulo i partecipanti si capiranno meglio in termini di inclusione sociale. Il modulo 2 promuove l'inclusione sociale dei giovani affetti da disabilità intellettiva, nel breve e nel lungo periodo, attraverso la capitalizzazione del potenziale educativo e di aggregazione sociale inerente.

Preparazione:

Il formatore preparerà:

- Il campo per i workshop
- Le attività.

Sessione 1

Titolo dell'attività	Lupi mannari
Categoria dell'attività	Costruzione del team
Descrizione passo-passo:	<p>La sessione prevede un adattamento del gioco "Lupi mannari".</p> <p>I partecipanti fanno tutti parte di un club di calcio/basket. C'è una partita imminente e si riuniscono per decidere chi giocherà.</p> <p>I discriminatori sono quelli che vogliono partecipare alla partita a tutti i costi, mentre i membri della squadra cercano di mettere insieme la squadra migliore per la partita.</p> <p>Il capitano vuole il meglio per la sua squadra e cerca di evitare la discriminazione dei suoi membri.</p> <p>L'allenatore conosce molto bene la sua squadra e può scoprire chi sta discriminando gli altri.</p> <p>Il Presidente cerca di creare un team paritario e inclusivo e quando lascia la riunione nomina un assistente che lo accompagna.</p> <p>Per giocare, l'istruttore può nominare una persona come narratore o tenere il ruolo per sé. Poi distribuisce a caso i seguenti ruoli ai giocatori:</p> <ul style="list-style-type: none">● Discriminatore - un discriminatore ha due compiti: impedire ai membri della squadra di giocare la partita e rimanere nella riunione di squadra per evitare che altri membri della squadra giochino la partita. Membro della squadra - sono i comuni membri della squadra che non hanno poteri speciali.● Capitano - il capitano può salvare fino a un membro della squadra per ogni turno.

- Allenatore - un allenatore può scrutare nelle profondità dell'anima di un altro giocatore per rivelare se quel giocatore è un discriminatore o meno.
- **Presidente** - quando il presidente lascia la riunione (per voto dei discriminatori o della squadra), può puntare il dito contro qualsiasi altro giocatore rendendolo assistente del presidente e portarlo via con sé.

Per giocare, distribuire prima i ruoli via messaggio privato o via e-mail ai giocatori. Per una partita con cinque persone, si dovrebbero avere 1 discriminatore, 1 capitano e 3 membri della squadra. Per ogni cinque persone in più, aggiungete 1 discriminatore, 1 ruolo speciale e 3 membri della squadra. Le proporzioni sono flessibili e possono essere modificate in base alle proprie esigenze.

Per iniziare il gioco, il narratore dichiara che "c'è una partita da preparare e una squadra da mettere insieme, quindi a tutti è stato chiesto di partecipare a una riunione".

Spiega le regole del gioco (vedi sotto) e può aggiungere alcuni dettagli sul contesto (vedi sopra).

Poi dichiara: "La riunione è andata avanti per ore ed è ora di votare" e tutti i giocatori devono chiudere gli occhi (chiedere ai partecipanti di accendere tutte le telecamere per essere sicuri che tutti chiudano gli occhi).

Dopo qualche secondo il narratore dice "discriminatore/i è il tuo turno di votare", e tutti i giocatori con il ruolo di discriminatore devono svegliarsi e scegliere una singola vittima via chat privata, quindi scrivere il nome in privato al narratore.

Il narratore rimette quindi i discriminatori in "modalità pensiero" e fa svegliare in sequenza il Capitano e l'Allenatore. Durante il turno di "votazione" del Capitano, quest'ultimo può indicare un giocatore per evitare che venga escluso dalla partita. Se il Capitano sceglie lo stesso giocatore dei discriminanti, nessuno viene escluso durante il primo turno di votazione. Quando l'Allenatore indica un giocatore, il narratore può rispondere sì o no se quel giocatore è un discriminante.

Dopo che tutti i ruoli speciali hanno agito, il narratore dichiara "i risultati delle votazioni sono arrivati, alcuni si sono verificate discriminazioni e il giocatore AB non prenderà parte alla partita" (oppure "...ma tutti sono ancora in corsa per far parte della partita" se il Capitano ha scelto correttamente e ha salvato il giocatore nominato dai discriminatori).

Tutti i giocatori possono aprire gli occhi e discutere su chi possa essere il discriminatore. Per concludere il turno, tutti i giocatori votano un giocatore da eliminare dal gioco o possono passare e aspettare il turno successivo. Ogni giocatore eliminato dai discriminatori o dal voto diventa un sostenitore amichevole che non può parlare per il resto della partita, ma può osservarla con silenziosa frustrazione.

Ripetere fino a quando gli unici giocatori rimasti sono discriminatori o membri della squadra (il Capitano e altri ruoli speciali contano come membri della squadra).

Varianti: si potrebbe creare una carta di ruolo per i **membri del team** assegnando a ciascuno di loro una specifica disabilità intellettuale/mentale, in modo da riflettere su come queste disabilità vengono percepite. Nel debriefing, si potrebbe discutere con i **discriminatori del** perché hanno scelto di "discriminare" alcuni **membri del team** rispetto ad altri.

Dopo la partita, il formatore coinvolgerà i partecipanti in una sessione di debriefing su ciò che è accaduto durante la partita, come si sono sentiti, cosa hanno imparato e se e quali conflitti sono sorti. I partecipanti rifletteranno anche sulle discriminazioni nello sport e su come evitarle, sul loro ruolo di formatori nella prevenzione della discriminazione, ecc.

Materiali:

Nessuno

Durata:

50-60 min

Preparazione:	Gli allenatori devono conoscere le regole del gioco "Lupo mannaro".
Risultati di apprendimento:	Gioco di team building per riflettere sulle disabilità e sul senso di esclusione
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Dopo la partita, il formatore coinvolgerà i partecipanti in una sessione di debriefing su ciò che è accaduto durante la partita, come si sono sentiti, cosa hanno imparato e se e quali conflitti sono sorti. I partecipanti rifletteranno anche sulle discriminazioni nello sport e su come evitarle, sul loro ruolo di formatori nella prevenzione della discriminazione, ecc.
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 2

Titolo dell'attività	Lo sport come strumento di inclusione sociale per le disabilità: introduzione alla metodologia dell'educazione attraverso lo sport e focus sul suo adattamento al gruppo target
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il formatore avvierà una tavola rotonda su "Che cos'è l'educazione non formale". 2. Mostrerà immagini associate a diversi aspetti dell'apprendimento formale, informale o non formale. Potrebbe interrogare i partecipanti su ciascuna immagine per aiutarli a riflettere sulle diverse situazioni di apprendimento.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Il formatore formerà quindi dei gruppi (attraverso le sale di pausa) e chiederà ai partecipanti di condividere le esperienze che hanno avuto nella loro vita in relazione all'apprendimento formale, informale e non formale. 4. I partecipanti scriveranno le esperienze su lavagne virtuali (Popplet, Padlet, Myró) e poi, in plenaria, i gruppi spiegheranno perché hanno classificato le loro esperienze come apprendimento formale, informale o non formale. 5. In gruppo, con l'aiuto del formatore, i partecipanti confronteranno l'educazione formale e non formale con i suoi scopi, tempi, contenuti e sistemi di erogazione. 6. Il formatore introdurrà la metodologia Move & Learn attraverso una presentazione PPT/faccia a faccia. Poi coinvolgerà i partecipanti in una discussione aperta sull'argomento. Come possono applicare questo metodo nel lavoro con le persone disabili? C'è qualcosa da tenere a mente mentre si utilizza questo metodo? <p>Per raccogliere le idee, può preparare una lavagna Miró o Popplet.</p>
Materiali:	<ul style="list-style-type: none"> - Immagini associate a diversi aspetti dell'apprendimento formale, informale o non formale. - account di lavagne virtuali (Popplet, Padlet, Myró) (+ connessione internet) - La metodologia Move & Learn PPT
Durata:	60-90 min
Preparazione:	<ul style="list-style-type: none"> - Quiz associati a diversi aspetti dell'apprendimento formale, informale o non formale. - Comprensione e conoscenza degli argomenti dell'attività
Risultati di apprendimento:	I partecipanti saranno coinvolti in una delle attività del Move & Learn Guidebook e impareranno a conoscere la metodologia ETS, le differenze e le similitudini con lo sport e l'educazione non formale, e discuteranno della sua potenziale applicazione con il gruppo

	target.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Poi coinvolgerà i partecipanti in una discussione aperta sull'argomento. Come possono applicare questo metodo nel lavoro con le persone disabili? C'è qualcosa da tenere a mente quando si usa questo metodo?
Strumenti e modalità di utilizzo	Le lavagne virtuali (Popplet, Padlet, Myrò) saranno utilizzate per raccogliere le idee.
Sfondo/riferimenti/fonti:	Ulteriori letture sull'attività/sessione e/o riferimenti ad altre attività/sessioni che hanno ispirato la presente.
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 2

Titolo dell'attività	Presentazione di buone pratiche ETS di successo con giovani con disabilità e analisi SWOT: Identificazione delle lacune nell'offerta esistente e delle opportunità.
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<p>PPT sulle migliori pratiche ETS con i giovani con disabilità + dibattito aperto sul tema e sulle azioni per contribuire a cambiare la situazione attuale.</p> <p>Discussione sulle barriere esistenti alla partecipazione dei disabili allo sport. Ogni gruppo nazionale presenterà le barriere nazionali e il gruppo discuterà insieme sulle somiglianze e le differenze di queste barriere. Successivamente faranno un brainstorming (attraverso Mirò, Padlet, Popplet) sulle offerte e le opportunità esistenti, concentrandosi su se e come possono essere adattate ai diversi contesti nazionali. Insieme, o lavorando in gruppi, i partecipanti condurranno un'analisi swot</p>

	sull'argomento.
Materiali:	PPT sulle migliori pratiche ETS con i giovani con disabilità.
Durata:	60 min
Preparazione:	Ogni gruppo nazionale avrà una comprensione delle barriere nazionali e il gruppo discuterà insieme delle somiglianze e delle differenze tra queste barriere.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti presenteranno una raccolta di buone pratiche nell'uso dello sport e degli ETS con i giovani con disabilità. Discuteranno poi e analizzeranno le lacune nel contesto delle opportunità nello sport e nell'educazione per i giovani con disabilità intellettiva.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	I partecipanti faranno un brainstorming sulle offerte e le opportunità esistenti, concentrandosi su se e come possono essere adattate ai diversi contesti nazionali. Insieme, o lavorando in gruppo, i partecipanti condurranno un'analisi swot sull'argomento.
Strumenti e modalità di utilizzo	Myró, Padlet, Popplet saranno utilizzati per raccogliere idee.
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 3

Titolo dell'attività	Preparazione di workshop: come implementare le attività ETS con i giovani con disabilità
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze

Descrizione passo-passo:	Il formatore coinvolgerà i partecipanti in una discussione aperta a partire dai risultati della sessione precedente (attraverso brainstorming, gruppi di discussione o altre tecniche preferite).
Materiali:	Nessuno
Durata:	30 min
Preparazione:	Nulla
Risultati di apprendimento:	I partecipanti discuteranno su come procedere per una buona implementazione delle attività ETS con il gruppo target.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Attraverso una discussione aperta
Strumenti e modalità di utilizzo	Brainstorming, buzz group o altra tecnica preferita
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 4

Titolo dell'attività	Creazione di un workshop per ogni squadra nazionale
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	1. Il formatore fornirà un esempio di laboratorio esistente di NFE per includere persone disabili (dal manuale Move & Learn o da un'altra risorsa preferita).

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Istruirà i partecipanti a controllare le specifiche della sessione/attività: temi, risultati di apprendimento, dimensioni del gruppo, tempo, materiali, debriefing, ecc. 3. Dopo aver analizzato insieme il workshop dato, il formatore dividerà i partecipanti in gruppi più piccoli (attraverso le sale di pausa). 4. I partecipanti avranno 10 minuti per discutere il tipo di laboratorio che vogliono creare e poi presenteranno l'idea agli altri gruppi. 5. Dopo che ogni gruppo avrà stabilito il proprio obiettivo, i partecipanti inizieranno a lavorare sui loro laboratori, che dovranno essere basati sulla metodologia ETS e tenere conto delle esigenze specifiche delle persone con disabilità mentale. 6. Ogni gruppo avrà a disposizione 30 minuti per lavorare sui laboratori. <p>(Il formatore può suggerire ai partecipanti di utilizzare strumenti digitali collaborativi come quello utilizzato nelle sessioni precedenti).</p>
Materiali:	- Strumenti collaborativi digitali (eventualmente)
Durata:	60 min
Preparazione:	Scegliere un esempio di laboratorio esistente di NFE per includere persone disabili (dal manuale Move & Learn o da altre risorse preferite).
Risultati di apprendimento:	I partecipanti dovranno preparare un workshop e/o attività nel campo dell'educazione NFE e ETS per persone disabili.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	La valutazione sarà effettuata attraverso l'attività "Presentazione dei workshop e feedback".
Strumenti e modalità di utilizzo	Strumenti collaborativi digitali (eventualmente). Verrà utilizzato per raccogliere idee e creare laboratori.
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno

Foto

Foto scattate durante l'attività

Sessione 5

Titolo dell'attività	Il puzzle dei bisogni umani
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<ol style="list-style-type: none">1. Date a tutti i partecipanti un foglio di carta e lasciate che disegnino una sagoma di loro stessi. (Se il foglio è abbastanza grande, possono anche sdraiarsi sul foglio e lasciare che qualcun altro li disegni). Ritagliare tutti i disegni. Lasciate che i partecipanti dividano i loro disegni con un pennarello in un puzzle di sei parti.2. Fate un elenco, con tutti i partecipanti, delle cose che potrebbero essere importanti per loro, ad esempio: cibo, amici, riparo, amore, istruzione, un reddito stabile, una buona salute, un buon ambiente, religione, una bella famiglia, ideali, libertà di parola, possibilità di viaggiare, pace, non essere discriminati, ecc.3. Chiedete a tutti i partecipanti di scegliere da questo elenco sei diritti che ritengono importanti per loro stessi in questo momento. Possono scrivere ciascuno di essi sui pezzi del puzzle che hanno realizzato con il loro disegno.4. Quando tutti hanno scritto un diritto su ogni pezzo del puzzle, possono tagliare i disegni.5. Chiedete a un volontario di presentare il suo puzzle al gruppo, spiegando perché ha scelto questi sei diritti. Lasciate che il volontario nomini uno per uno i diritti scelti. Quando viene nominato un diritto che anche gli altri del gruppo hanno scelto, devono estrarre il pezzo corrispondente dal loro disegno e metterlo di fronte a loro.6. Dopo che il volontario ha finito, chiedete al resto del gruppo se qualcuno ha scelto gli stessi diritti o se qualcuno ha dei diritti in comune. Fate attenzione a non avviare una discussione sul fatto che la scelta dei diritti sia stata sensata o meno; la scelta è

	<p>puramente individuale e non dovrebbe essere discussa in questa fase.</p> <p>7. Chiedete ad altri volontari di condividere la loro selezione di cose importanti con il gruppo (preferibilmente qualcuno che non ha nulla o solo una o due cose in comune con il primo volontario) e ripetete il passo 6.</p> <p>8. Discutete con il gruppo su come le persone possano percepire i propri bisogni in modo diverso. Chiedete loro se percepiscono che alcuni bisogni/diritti (proposti di recente o dall'elenco già fatto) sono assolutamente fondamentali per ogni essere umano. Fate un elenco di questi e confrontateli con la versione semplificata della Dichiarazione universale dei diritti umani.</p> <p>- Il formatore può anche variare questo laboratorio dando ai partecipanti delle carte-ruolo: una nonna di 90 anni, un rifugiato che chiede asilo, un ragazzo sulla sedia a rotelle, un uomo d'affari, uno studente con un reddito basso, una ragazza senza casa, un giocatore di calcio professionista, un bambino che cresce in un orfanotrofio, ecc. Chiedete poi ai partecipanti di immedesimarsi nella persona indicata nella loro carta di ruolo e di indovinare quali diritti sono importanti per loro.</p>
Materiali:	Un foglio di carta grande per ogni partecipante, pennarelli, forbici...
Durata:	90 min
Preparazione:	Nulla
Risultati di apprendimento:	Questo workshop aiuterà i partecipanti a rendersi conto che ciò che loro considerano importante potrebbe essere diverso per gli altri e li farà riflettere sul fatto che tutti condividiamo gli stessi diritti umani fondamentali.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	La valutazione sarà effettuata attraverso una discussione aperta
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 6

Titolo dell'attività	Disabilità Gara
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	<p>Fase 1. Dividete il gruppo in piccoli gruppi di circa cinque-otto persone.</p> <p>Fase 2: spiegate al gruppo che in un'ora dovranno svolgere diversi compiti. Alcuni compiti sono di gruppo e devono essere svolti da tutto il gruppo, nessuno escluso. Altri sono compiti permanenti, come un palloncino che potrebbe non toccare mai terra ma che dovrebbe essere tenuto sempre in movimento, o un pendolo che dovrebbe continuare a oscillare. Esempi di compiti di gruppo possono essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dipingere un ritratto di gruppo; - mantenere l'oscillazione del pendolo; - superare un percorso a ostacoli (passare attraverso un cerchio, scavalcare una sedia, passare sotto un tavolo, ecc;) - fare una canzone sulla formazione; - Passare un bastone ogni 10 secondi; - Alla fine, tutti dovrebbero avere una faccia da clown (vernice grassa o maschere); - piegare le barchette di carta; - tenere accesa una candela di compleanno (una deve essere accesa insieme all'altra); - mantenere a galla un palloncino. <p>3. Inoltre, alcune persone del gruppo sono rese "disabili". Sono bendate, devono indossare tappi per le orecchie, sono legate a un'altra persona, possono parlare solo in una lingua diversa da quella comune, non possono dire sì o no, non possono parlare affatto, non possono usare il braccio destro, ecc. Spiegate ancora una volta</p>

	<p>che tutti i compiti devono essere svolti in un'ora e che non è consentito ostacolare gli altri gruppi.</p> <p>4. Nonostante tutte queste disabilità, il gruppo deve comunque svolgere tutti i compiti. In ogni gruppo deve essere presente un osservatore per verificare che tutte le regole siano rispettate e che tutti i compiti siano svolti dall'intero gruppo.</p> <p>5. Dopo un'ora i gruppi presentano i risultati del loro lavoro e discutono quanto sia stato difficile o facile realizzarlo.</p>
Materiali:	Carta, penne, corda, palloncini, tappi per le orecchie, benda, pennarelli.
Durata:	90 min
Preparazione:	Nessuno
Risultati di apprendimento:	Far capire ai partecipanti cosa significa avere certe limitazioni.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Dopo l'attività, il formatore coinvolgerà i partecipanti in una sessione di debriefing su ciò che è accaduto durante il gioco, come si sono sentiti e cosa hanno imparato.
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Nessuno
Foto	Foto scattate durante l'attività

Sessione 7

Titolo dell'attività	Sessione di valutazione finale e cerimonia di chiusura
Categoria dell'attività	Laboratori didattici per il trasferimento delle conoscenze
Descrizione passo-passo:	Valutazione finale del formato di formazione e rilascio dei certificati di apprendimento.

	Dopo o prima della consegna dei certificati di apprendimento, la metà dei partecipanti creerà un cerchio e l'altra metà resterà di fronte a loro. Ognuno dei partecipanti avrà qualcuno di fronte a sé e poi entrambi conteranno fino a 3 . Quando avranno finito di contare, dovranno mostrare con le dita quale numero di 1, 2, 3 hanno scelto. Se entrambi scelgono l' 1 , devono salutarsi (dandosi la mano) e dirsi belle parole e ciò che provano per quella persona. Lo stesso se scelgono il 2 , ma in questo caso devono toccarsi le spalle, e se scelgono il 3 devono abbracciarsi. Ogni partecipante avrà alcuni secondi-minuti con l'altro e poi passerà al successivo fino a quando più o meno tutti avranno interagito con tutti.
Materiali:	Certificati di apprendimento
Durata:	30-60 minuti
Preparazione:	Il formatore deve riflettere su ciò che spera che i partecipanti abbiano imparato alla fine del corso. Prima dell'attività, il formatore deve scrivere ogni domanda su un foglio e attaccare i poster in giro per la stanza.
Risultati di apprendimento:	I partecipanti valutano ciò che hanno appreso e questo fornisce al formatore preziose indicazioni sull'apprendimento dei partecipanti e se i partecipanti hanno soddisfatto le loro aspettative.
Valutazione/Controllo dell'apprendimento:	Il formatore deve leggere le loro dichiarazioni e le loro ulteriori domande/feedback davanti a tutti i partecipanti e avviare una discussione. A tutti i partecipanti viene chiesto di condividere la propria opinione.
Strumenti e modalità di utilizzo	Nessuno
Sfondo/riferimenti/fonti:	Musica melodica
Foto	Foto scattate durante l'attività

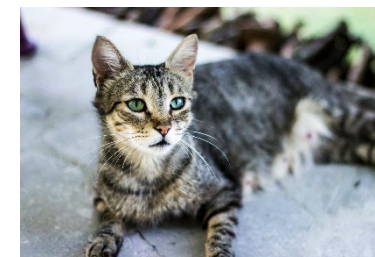
ALLEGATI

Modulo 1- Sessione 1: *Allegato 1*

Titolo:	Mingle-Mingle
Obiettivo:	Per aumentare l'energia dei partecipanti, per creare connessione e rompere il ghiaccio tra loro
Numero di partecipanti	6+
Descrizione:	Il formatore/facilitatore conduce il gioco dando il comando del gioco dicendo "mingle-mingle". A seconda del numero che il formatore/facilitatore aggiunge dopo il comando, i partecipanti devono trovare la persona più vicina e prenderla per formare un gruppo. Ad esempio, se il formatore/facilitatore dice "mingle-mingle 4", in questo caso quattro persone devono formare un gruppo. Se dice "2", ogni gruppo deve avere due persone, ecc. Le persone che non sono in gruppo o che hanno formato un gruppo più piccolo del numero di persone a cui il formatore ha dato il comando sono fuori.

Modulo 2- Sessione 4: *Allegato 2*

Dopo aver preparato l'attività rompighiaccio "correre in cerchio", il formatore deve chiedere ai partecipanti di correre come:



Serpenti

Rane

Cani

Gatti



Elefanti



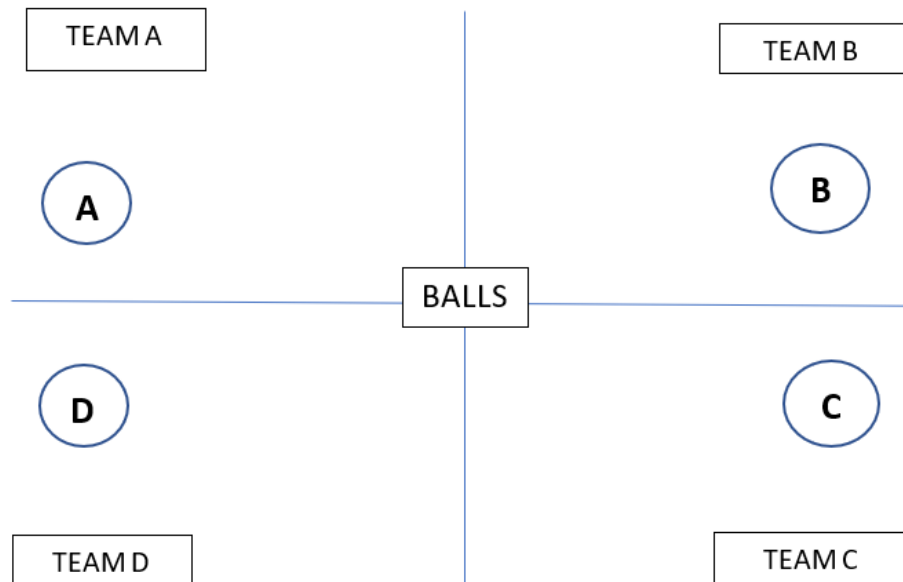
Canguri



Tartarughe

Modulo 2- Sessione 6: *Allegato 3*

Il campo deve essere come:



Modulo 3- Sessione 2: *Allegato 4*

SCHEDE E OSTACOLI SUI COMPITI DA COMPLETARE

1. Mettere la palla nel canestro
2. Mettere tutti gli oggetti simili nello stesso angolo del foglio.
3. Posizionare l'oggetto in base alle dimensioni
4. Far scivolare la palla a terra
5. Fare una capriola
6. Camminare su una scopa
7. Fare tre cerchi intorno a un cono
8. Far palleggiare la palla 6 volte
9. Trovare e calciare il pallone
10. Trovare la moneta vicino a sé mettendosi a quattro zampe.

Ostacoli:

1. Gli oggetti devono essere spostati secondo un percorso specifico.
2. Ogni due istruzioni, una deve essere sbagliata
3. C'è una serie di sedie da superare
4. Il bendato deve completare il compito su una gamba sola.
5. Il bendato deve girarsi tre volte prima di completare il compito.
6. La persona bendata non può parlare né ricevere informazioni.
7. I compagni devono essere lontani dal bendato e urlare per indicargli come completare il compito.
8. Gli accompagnatori non possono ripetere due volte le istruzioni
9. I compagni non possono dire le parole "sinistra" e "destra".
10. La persona bendata deve saltare negli hoola-hop posti sul percorso mentre



completa il compito.

Modulo 3 - Sessione 3: *Allegato 5*

LEADER SULLA SCENA! SCENARIO IMPREVISTO

1. Avete progettato un'attività di progetto, ma il formatore si ammala e non sapete come gestire la situazione.
2. Avete ordinato una cena finale in un ristorante costoso specializzato in carne, ma un'ora prima scoprite che metà dei partecipanti sono vegani. Cosa fareste?
3. Un dipendente non sapeva come completare un compito e non lo ha svolto correttamente. Come reagireste?
4. Siete in un momento di scadenza e vi sentite molto stressati con il vostro team. Dovete programmare gli ultimi compiti. Come vi rivolgereste ai vostri collaboratori?
5. Avete organizzato una passeggiata in un bosco vicino a casa vostra e avete perso il sentiero. Come gestireste il vostro team in questo caso?

PARTNER DEL PROGETTO



Mine Vaganti ONG - Mine Vaganti ONG è un'organizzazione non profit nata in Sardegna nel 2009. MVNGO ha 4 sedi a Sassari, Uri, Olbia e Tempio Pausania che coprono tutto il Nord Sardegna con altre sedi nel resto d'Italia. Missione: MVNGO promuove il dialogo interculturale, l'inclusione sociale attraverso lo sport e la tutela dell'ambiente utilizzando l'educazione non formale. MVNGO fa parte di 3 reti internazionali come YEE, ISCA e MV International. Servizi: MVNGO è un fornitore di formazione educativa a livello locale ed europeo e svolge un ruolo di consulenza per enti pubblici e privati al fine di promuovere e sviluppare progetti europei e transcontinentali.

AETOI Thessalonikis - L'obiettivo principale di AETOI Thessalonikis (AETOI) è il sostegno alle persone con disabilità. La nostra organizzazione lavora direttamente con circa 80 bambini e adulti con disabilità, insieme per l'obiettivo comune della partecipazione e dell'inclusione sociale. Il personale principale della nostra organizzazione è costituito da istruttori fisici e collabora con psicologi, assistenti sociali, educatori, ecc. Oltre al consiglio direttivo, diverse persone offrono il loro lavoro volontario. L'obiettivo del nostro staff è quello di apprendere ulteriori tecniche educative informali e non formali e di migliorare le loro tecniche per promuovere il volontariato e sostenere l'inclusione sociale.



Associazione bulgara per lo sviluppo dello sport - L'Associazione bulgara per lo sviluppo dello sport è stata fondata nel 2010 ed è un'organizzazione no-profit di pubblica utilità dedicata allo sviluppo dello sport bulgaro e al miglioramento della cultura sportiva in Bulgaria! Il nostro team è motivato, creativo e pieno di spirito innovativo che lavora per lo sviluppo dello sport bulgaro e per migliorare la cultura sportiva in Bulgaria con desiderio e motivazione. L'adesione alla BSDA è volontaria e l'associazione coinvolge persone fisiche e giuridiche che sono disposte ad aiutare lo sviluppo dello sport con tempo, idee, sforzi o sostegno finanziario. Organizziamo anche diversi eventi nei settori dell'imprenditorialità, della cittadinanza e della società attiva. Il team

dell'organizzazione è composto da professionisti provenienti da diversi settori: esperti di sport, specialisti dei media, turismo e ospitalità, istruzione, marketing e altri.

Love and Care for People - "LCP" è un'organizzazione di beneficenza registrata senza scopo di lucro con sede in Irlanda. LCP è un servizio integrato e olistico che fornisce un ambiente sicuro e solidale in cui le donne e i giovani, soprattutto quelli che vivono in condizioni di disagio, esclusione sociale, vittime di abusi e con minori opportunità, possono sperimentare la gioia, le risate e la sicurezza che dovrebbero essere parte della vita quotidiana. LCP fornisce strumenti per l'autosufficienza, opportunità per eccellere e risorse per sviluppare il proprio potenziale, ricostruire la vita, migliorare le condizioni economiche e creare il proprio futuro.



Il Centro per gli Studi sullo Sviluppo Sostenibile - CSDS è stato fondato nel 2009 come organizzazione locale non governativa e senza scopo di lucro, legalmente registrata. L'organico medio dell'organizzazione raggiunge le 20 persone. Il CSDS mira a promuovere l'educazione allo sviluppo sostenibile attraverso la costruzione della capacità di persone e organizzazioni di affrontare le sfide dello sviluppo in Vietnam. Utilizziamo l'istruzione e la formazione come mezzo principale per potenziare gli individui e le organizzazioni nel perseguire lo sviluppo sostenibile. Ci concentriamo anche sul volontariato, in particolare quello giovanile, in quanto fornisce un contesto per l'apprendimento e la pratica, e una risorsa per la realizzazione dei nostri programmi e progetti.

L'Associazione Messicana di Volontari Internazionali A.C. è nata il 5 dicembre 2014, su iniziativa di volontari e professionisti messicani che volevano partecipare alla trasformazione del Paese attraverso l'integrazione del Volontariato Internazionale in progetti organizzati in Messico da associazioni civili, consigli comunali, comunità e gruppi organizzati, nonché con l'invio di messicani a progetti all'estero con l'idea che con questa esperienza possano, al ritorno nel Paese, essere coinvolti più attivamente nel lavoro della comunità.





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

