

Guida metodologica

Per Professioniste e Professionisti nei Settori Culturali e Creativi e dell'Istruzione

Chimes Project 2021-2023

Competence, Citizenship, and Inclusion
Through Music & Movement Solutions



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

Indice

1. Introduzione	
<i>Chi sono le destinatarie e i destinatari di questa Guida?</i>	3
<i>Quali obiettivi si prefigge di raggiungere questa Guida?</i>	3
2. Contesto	4
3. Il Progetto Chimes	
<i>Scopo i obiettivi</i>	5
<i>Il gruppo di riferimento</i>	5
<i>Metodologie</i>	6
4. Il Partenariato	
<i>Fundació Privada Gentis (Spagna)</i>	7
<i>European Partnerships Promoting Social Inclusion (Irlanda)</i>	7
<i>Associação Para A Educação De Segunda Oportunidade (Portogallo)</i>	7
<i>Ariadne Cultural Foundation (Ungheria)</i>	8
<i>CESIE (Italia)</i>	8
<i>Kleinon (Romania)</i>	8
<i>Phoenix Social Enterprise (Regno Unito)</i>	9
5. L'apprendimento informale come metodo per promuovere la partecipazione	10
6. Casi di Studio	
<i>Casi di Studio 1: I laboratori</i>	11
<i>Casi di Studio 2: Festival locali e Mostre di comunità</i>	19
<i>Casi di Studio 3: LTTA</i>	24

1. Introduzione

Chi sono le destinatarie e i destinatari di questa Guida?

La Guida Metodologica di CHIMES si rivolge a 3 diversi gruppi di riferimento:

- i) Professioniste e professionisti (insegnanti, tutor, formatrici e formatori, consulenti e mentori) nel campo dell'educazione alternativa, della scuola della seconda opportunità o in altri campi in cui vengono messe in atto misure preventive o soluzioni per contrastare l'esclusione sociale e favorire il riavvicinamento/l'inclusione delle e dei giovani con minori opportunità nei percorsi educativi e formativi e nel mercato del lavoro.
- ii) Decisori politici nel campo dell'istruzione, della formazione e della gioventù responsabili dell'attuazione di misure preventive o soluzioni per contrastare l'esclusione sociale e favorire il riavvicinamento/l'inclusione delle e dei giovani con minori opportunità nei percorsi educativi e formativi e nel mercato del lavoro.
- iii) Professioniste e professionisti dei settori culturali e creativi in cerca di contesti alternativi in cui applicare i propri talenti e competenze, la cui arte non viene concepita semplicemente come forma di intrattenimento, bensì come mezzo di promozione dell'educazione, offrendo esperienze artistiche a chi tradizionalmente o storicamente non vi prende parte, né come spettatrice o spettatore, né come partecipante.

Quali obiettivi si prefigge di raggiungere questa Guida?

- La Guida mira a riunire tutte le pratiche pedagogiche e le metodologie di apprendimento informale utilizzate nel corso dei due anni del progetto CHIMES al fine di supportare altre professioniste e altri professionisti che operano nel campo dell'educazione e nei settori culturali e creativi nella loro pratica per soddisfare le esigenze di altri giovani con minori opportunità.
- Attraverso la condivisione di buone pratiche nei settori culturali e creativi e dell'istruzione, le professioniste e i professionisti avranno l'occasione di apprendere gli uni dagli altri. Ad esempio, le professioniste e i professionisti delle arti creative potranno imparare come la partecipazione ai laboratori creativi possa non solo alimentare i talenti, ma anche promuovere lo sviluppo di competenze trasversali indispensabili nel passaggio dall'esclusione all'inclusione sociale ed economica delle e dei giovani.
- I metodi e le attività sono state ideate per potere essere applicate in altri contesti educativi e formativi (ad esempio, nell'animazione socioeducativa), includere diverse forme creative e culturali (ad esempio, immagini visive e in movimento) e rivolgersi ad altri gruppi svantaggiati (ad esempio, persone disoccupate, donne, minoranze etniche, ecc.).
- La Guida, inoltre, offre dei casi di studio che illustrano il modo in cui le attività del progetto sono state attuate e comprendono anche alcuni pratici suggerimenti rivolti alle professioniste e ai professionisti.

2. Contesto

La pandemia di COVID-19 ha avuto un impatto notevole sull'economia di molti Stati membri dell'Unione europea (UE), costringendo molte attività alla chiusura temporanea e, in alcuni casi, definitiva. Le conseguenze di questa situazione economica nei settori culturali e creativi sono state disastrose, portando tali settori vicini al collasso, dal momento che i festival, le fiere e i concerti sono stati cancellati e i teatri e i locali chiusi.

L'OCSE ha ammesso che i settori culturali e creativi sono importanti per il loro impatto sull'economia e sull'occupazione (la cui percentuale di posti di lavoro a rischio è stimata tra lo 0,8 e il 5,5% dell'occupazione nelle regioni OCSE). La chiusura dei settori culturali e creativi ha provocato una condizione di aridità culturale. L'OCSE ha, inoltre, previsto che "il ridimensionamento dei settori culturali e creativi avrà un impatto negativo sulle città e sulle regioni in termini di posti di lavoro e di reddito, di livelli di innovazione, di benessere delle cittadine e dei cittadini e di vivacità e diversità delle comunità" (ottobre, 2020). L'OCSE ha, dunque, affermato che l'incrocio tra la cultura e i settori dell'istruzione è in grado di guidare la futura innovazione, potendo sviluppare complementarità strategiche tra i due settori.

La ricerca ha mostrato che le e i giovani vulnerabili e a rischio di esclusione sociale ed economia hanno maggiori probabilità di soffrire di problemi di salute mentale, specialmente dopo l'esperienza di confinamento vissuta durante la pandemia. Le misure di isolamento e di allontanamento sociale hanno, quindi, reso evidente l'importanza delle arti e della cultura per promuovere il benessere delle persone. L'OCSE stessa ha riconosciuto che la cultura e l'arte possono generare un impatto sociale positivo e offrire il proprio contributo in numerosi altri ambiti (benessere e salute, istruzione e inclusione" (OCSE ottobre 2020). "In futuro le città e le regioni potranno considerare i settori culturali e creativi e la partecipazione culturale come un motore di cambiamento sociale" (OCSE ottobre 2020).

Gli effetti della pandemia di COVID-19 sono stati percepiti in tutti i settori creativi e tra le forme d'arte più colpite figurano le arti performative (-90% tra il 2019 e il 2020) e la musica (-76%). I ricavi nei settori delle arti visive, dell'architettura, della pubblicità, dell'editoria e della stampa sono scesi del 20-40% rispetto al 2019.

La gravità della crisi è illustrata dal calo del 35% nei compensi riconosciuti alle autrici e agli autori, nonché alle artiste e agli artisti, i cui ricavi sono stati drasticamente ridotti nel 2021 e nel 2022. La crisi ha colpito più duramente l'Europa centrale e orientale (dal -36% in Lituania al -44% in Bulgaria ed Estonia). In alcuni paesi europei vi sono state due fasi di lockdown nel 2020 e il supporto alle persone che lavoravano nei settori culturali e creativi (spesso lavoratrici e lavoratori autonomi) da parte dello stato è stato minimo, se non inesistente.

In risposta alla previsione di un simile impatto sui settori culturali e creativi, la Commissione europea ha condiviso a ottobre 2020 un invito speciale a presentare proposte per collaborare al sostegno e alla rigenerazione dei settori culturali e creativi duramente colpiti dalle misure di confinamento attuate a livello nazionale in tutta l'UE.

3. Il Progetto Chimes

Scopo e Obiettivi

Lo scopo del progetto CHIMES è stato quello di supportare le e i giovani con minori opportunità nel loro viaggio dall'esclusione all'inclusione sociale, permettendo loro di diventare membri attivi della società, sviluppando un senso di appartenenza alla comunità e dotandoli delle competenze necessarie per la loro vita personale e professionale.

Inoltre, il progetto ha previsto il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- Migliorare l'esperienza di apprendimento e promuovere la cittadinanza attraverso attività a contatto con la comunità
- Supportare l'inclusione sociale ed economica delle e dei giovani con minori opportunità nella società
- Sviluppare una varietà di competenze chiave tra le e i giovani attraverso il coinvolgimento delle arti creative
- Fornire opportunità di apprendimento di qualità

Il gruppo di riferimento

Il gruppo di riferimento a cui il progetto ha dedicato le sue attività è rappresentato dalle e dai giovani con minori opportunità, socialmente esclusi, che incontrano molteplici ostacoli di natura sociale ed economica, come ad esempio: la disoccupazione a lungo termine, l'interruzione dei propri studi, il possesso di qualifiche di basso livello o la loro mancanza, le differenze culturali, le divisioni all'interno della propria famiglia e i problemi di salute mentale e fisica. Tutto ciò porta a sviluppare una scarsa autostima e alla mancanza di fiducia in sé stessi.

Sia l'esclusione sociale che quella economica possono incidere sull'occupabilità di una o un giovane. Non avendo ricevuto una adeguata istruzione o formazione professionale, tali giovani non hanno avuto la possibilità di sviluppare importanti competenze e, non avendo un lavoro, non hanno nemmeno mai avuto l'opportunità di mettere in pratica e migliorare le proprie competenze.

Il gruppo coinvolto frequenta la scuola della seconda opportunità oppure partecipa a iniziative educative o formative simili in cui vengono utilizzate delle metodologie alternative per contrastare l'esclusione sociale e favorire il loro riavvicinamento ai percorsi educativi e formativi e al mercato del lavoro.

Le e i partecipanti coinvolti da **Gentis Foundation**, di età compresa tra i 16 e i 29 anni, erano giovani a rischio di esclusione sociale o che sono stati precedentemente espulsi dal sistema di istruzione tradizionale e sono attualmente coinvolti in una serie di corsi di formazione professionale.

Ariadne Foundation ha lavorato con giovani di età compresa tra i 14 e i 20 anni, in particolare con studenti della scuola della seconda opportunità che sono stati allontanati dal sistema di istruzione tradizionale o che hanno abbandonato i propri studi e che si sono riavvicinati a percorsi formativi di loro scelta in cui viene messa in pratica l'educazione non formale. Nella

seconda metà del progetto, la composizione del gruppo è cambiata in termini di genere (le ragazze rappresentavano il 60%). Il gruppo si è distinto per l'interesse dei suoi membri nei confronti delle attività interattive, specialmente verso quelle che hanno favorito l'espressione delle proprie emozioni attraverso il teatro e l'arte terapia.

Il gruppo coinvolto dal **CESIE** nelle attività del progetto presentava caratteristiche diverse a seconda delle attività proposte. In generale hanno preso parte alle attività giovani di età compresa tra i 16 e i 28 anni e la maggior parte di loro erano giovani con un background migratorio. In totale, il CESIE ha coinvolto 11 partecipanti nei laboratori offerti (altri giovani hanno preso parte alle attività, tuttavia, non avendo completato fino alla fine i laboratori per ragioni personali o di altro tipo, non sono stati considerati nel numero totale di partecipanti).

Il gruppo con cui ha lavorato **PSE** è stato rappresentato da giovani di età compresa tra i 12 e i 24 anni che si trovavano ad affrontare alcune difficoltà nell'ottenere buoni risultati scolastici e ad accedere al mercato del lavoro. Tra le difficoltà affrontate figuravano l'esclusione dell'istruzione e dal mercato del lavoro, avere avuto esperienze nel campo dell'assistenza sociale, problemi di natura economica, responsabilità verso i membri più fragili della propria famiglia, appartenenza a una minoranza etnica che non viene trattata equamente nel mercato del lavoro.

Il gruppo coinvolto da **AE20** è stato rappresentato da giovani che frequentavano la Scuola della Seconda Opportunità di Matosinhos. Si tratta di giovani che hanno abbandonato i propri studi prima di ottenere le qualifiche necessarie per inserirsi nel mercato del lavoro o per potere frequentare nuovi corsi professionali, privi delle competenze sociali fondamentali per inserirsi efficacemente da un punto di vista sociale e professionale

Metodologie

In che modo sono stati selezionati i partecipanti?

Nel caso di Gentis Foundation la selezione non ha tenuto solo conto dell'interesse manifestato dalle e dai giovani, ma anche del loro potenziale di crescita nel corso del progetto. L'attenzione è stata, quindi, posta sull'individuazione delle e dei giovani che avrebbero potuto trarre il massimo vantaggio dal loro coinvolgimento nelle attività del progetto. Pertanto, il gruppo di giovani selezionato è stato caratterizzato da una combinazione di vivo interesse, buona volontà e capacità di impegnarsi nelle attività del progetto, all'interno del quale sono stati coinvolti anche quei giovani che inizialmente sembravano meno motivati e che sono stati successivamente incoraggiati a prendervi parte.

Le e i giovani selezionati da AE20 all'inizio facevano parte del gruppo studenti che frequentava la scuola già da un anno, per questo motivo, AE20 aveva già le idee chiare su chi coinvolgere. Per alcuni di loro, l'inizio della loro partecipazione al progetto ha coinciso con la loro iscrizione a scuola.

Ariadne Foundation ha individuato le e i partecipanti tra le e i giovani che vivevano in un'area residenziale all'interno della quale vi era uno spazio dedicato alla comunità (detto "Hive", alveare) frequentato spesso proprio da tali giovani. È stato chiesto loro a quale programma avrebbero desiderato partecipare. Sono state così selezionate le e i giovani che riuscivano a identificarsi meglio negli obiettivi principali del progetto Chimes e a cui il progetto stesso avrebbe potuto offrire una percezione del mondo più emotiva.

Le e i partecipanti coinvolti dal CESIE sono stati individuati attraverso le reti locali dell'organizzazione e le relative attività di divulgazione del progetto. La loro motivazione a prendere parte al progetto è stata dettata dal desiderio di sviluppare o migliorare le proprie competenze, sia nella propria vita personale che in quella professionale, nonché dall'idea di

potere incontrare altri giovani, creare nuove amicizie e condividere le proprie esperienze, specialmente dopo la pandemia di Covid-19, al fine di superare insieme l'esperienza di isolamento sociale vissuta di recente. Il CESIE ritiene che la partecipazione ai laboratori organizzati abbia incoraggiato le e i giovani a prendere in considerazione i percorsi professionali connessi ai settori culturali e creativi, traendo ispirazione dagli esempi offerti dalle formatrici e lasciandosi guidare dalle esperienze pratiche estremamente positive condivise.

Il ruolo delle e dei partecipanti

La coesione sociale si basa sul senso di appartenenza alla comunità e sul sentirsi valorizzati all'interno di essa. La metodologia promossa nell'ambito del progetto CHIMES mira a favorire l'empowerment delle e dei giovani con minori opportunità:

- Ricorrendo all'apprendimento informale in contesti "sicuri"
- Coinvolgendo le e i giovani nel processo decisionale
- Coinvolgendo le e i giovani nei momenti di organizzazione e gestione
- Incoraggiando l'autoriflessione
- Attraverso attività che consentono di stabilire dei legami con artiste e artisti creativi, gruppi della comunità e organizzazioni come teatri, gallerie e centri per l'organizzazione degli eventi. Questo approccio ha promosso lo sviluppo delle competenze connesse all'occupabilità delle e dei partecipanti, come le capacità comunicative, la capacità di lavorare in squadra, di risolvere i problemi e di gestire il tempo. La partecipazione ai laboratori creativi, sotto la guida di professioniste e professionisti del settore, ha contribuito a migliorare la fiducia in sé stessi, mentre la pianificazione degli eventi ha supportato lo sviluppo delle competenze organizzative e decisionali, della capacità di gestire il tempo e di risolvere i problemi.
- All'inizio del progetto è stato chiesto alle relative beneficiarie e ai beneficiari quali fossero le loro aspettative e quali competenze desideravano sviluppare o migliorare prendendo parte al progetto. Tali competenze sono state successivamente sintetizzate e raccolte in un modulo che ha permesso alle e ai giovani di selezionare le competenze su cui desideravano concentrarsi e di riflettere sui risultati ottenuti durante le attività del progetto. Questo approccio ha promosso l'attiva partecipazione delle e dei partecipanti e i loro interessi e la loro motivazione sono state tenute in debita considerazione.

4. Il partenariato

Fundació Privada Gentis (Spagna)

Gentis Foundation offre un'ampia varietà di servizi formativi e per l'orientamento rivolti a giovani e adulti nel campo dell'orientamento professionale, istruzione formale e formazione professionale. Gentis Foundation attribuisce grande valore allo sviluppo di attività artistiche e musicali come principale elemento trasversale nel processo di formazione delle e dei giovani adulti con minori opportunità e incoraggia lo svolgimento di attività che promuovono la condivisione di diversità culturali tra le e i propri studenti, mantenendo i contatti con attrici e attori rilevanti del settore in modo tale che le opportunità artistiche e musicali siano collegate con le attività svolte all'interno dell'organizzazione. Il personale che opera all'interno di Gentis Foundation è altamente qualificato nel campo dell'arte plastica e nella gestione di musical ed eventi culturali, nonché nello sviluppo di progetti per la comunità.

Contatto di riferimento: Irene Koptez idea@plataformaeducativa.org

Sito Internet: www.gentis.org

European Partnerships Promoting Social Inclusion (Irlanda)

EPPSI opera nel campo dell'istruzione e della formazione al fine di promuovere l'inclusione sociale attraverso l'istituzione di partenariati strategici nell'UE, riunendo organizzazioni, professioniste e professionisti e studenti attivi nel campo dell'istruzione e della formazione professionale, per adulti e giovani e per favorire la cooperazione, la condivisione di buone pratiche, l'innovazione e lo sviluppo. L'esperienza e la competenza di EPPSI riguarda i temi della cittadinanza, l'occupabilità, l'apprendimento di una seconda lingua, lo sviluppo di competenze per la vita e sociali, l'offerta di corsi di formazione per professioniste e professioniste nel campo dell'istruzione e della gioventù, lo sviluppo di risorse e strumenti per l'apprendimento e l'uso di metodologie di apprendimento formale, non formale e informale.

Contatto di riferimento: Barbara Brodigan barbara.brodigan@eppi.org

Sito Internet: www.eppi.org

Associação Para A Educação De Segunda Oportunidade (Portogallo)

AE2O - Association for Second Chance Education è una organizzazione non profit il cui obiettivo è quello di promuovere la scuola della seconda opportunità, lavorando nello specifico con giovani vulnerabili, scarsamente qualificati e a rischio di esclusione sociale. La Scuola della Seconda Opportunità di Matosinhos offre a questi giovani nuove opportunità formative che incoraggiano l'apprendimento e investe nello sviluppo del loro potenziale.

Il progetto fa parte di un più ampio campo d'azione connesso alle varie misure politiche, educative e sociali esistenti. AE2O sviluppa anche altre formazioni, scambi e attività di divulgazione e rappresenta un ente di formazione accreditato dalla DGERT.

Contacto: Luís Mesquita geral@segundaoportunidade.com

Website: www.segundaoportunidade.com

Ariadne Cultural Foundation (Ungheria)

L'Ariadne Foundation è stata fondata nel 1993 da un gruppo di individui estremamente sensibili ai problemi educativi delle e dei giovani rom e di altri minori socialmente a rischio.

Dopo il 1998, la fondazione ha iniziato a concentrarsi su nuove metodologie come l'arteterapia e la socioterapia per preparare le persone a una vita priva di etichette, in cui è possibile raggiungere

la propria realizzazione personale e dove la diversità culturale individuale e collettiva viene rispettata dalla società. Un ulteriore obiettivo della socioterapia è quello di riscrivere modelli superati di "impotenza appresa" e di sviluppare l'identità e la competenza personale. Nel corso degli anni la fondazione ha costruito un'ampia rete all'interno della comunità rom, lavorando insieme ai genitori e alle e agli studenti.

Contatto di riferimento: Antoniá Haga hagaantonia@gmail.com

CESIE (Italia)

Il CESIE è un'organizzazione non governativa, fondata nel 2001, ispirata al lavoro e alle teorie del sociologo italiano Danilo Dolci (1924-1997). Il CESIE contribuisce alla partecipazione attiva di persone, società civili e istituzioni attraverso la realizzazione di progetti su varie aree tematiche, verso la promozione della crescita e dello sviluppo, valorizzando sempre la diversità nel rispetto dell'etica e dello sviluppo umano. Il CESIE ha una grande esperienza nel favorire l'inclusione di migranti, rifugiati e richiedenti asilo attraverso l'attuazione di diverse attività educative e ricreative. Il CESIE promuove l'uso dell'arte e gli scambi interculturali come mezzi per favorire l'inclusione sociale dei gruppi svantaggiati. Nella maggior parte delle attività vengono utilizzate metodologie non formali, che si rivelano le più adatte a soddisfare le esigenze del gruppo di riferimento del progetto.

Contatto di riferimento: Alice Schirosa alice.schirosa@cesie.org

Sito Internet: <https://cesie.org/en/>

Kleinon (Romania)

Istituita nel 2008, Kleinon riunisce le persone che operano nel campo dell'istruzione e delle imprese e collabora con diverse organizzazioni nel campo dell'istruzione (scuole, organizzazioni che applicano metodologie di educazione non formale e università), attrici e attori sociali e datrici e datori di lavoro, progettando soluzioni per lo sviluppo strategico, l'apprendimento online & l'innovazione didattica e lo sviluppo dell'apprendimento. Kleinon è in grado di raggiungere un elevato numero di organizzazioni nel campo dell'educazione formale e non formale, centri di formazione professionale, scuole della seconda opportunità, aziende, responsabili dei processi di assunzione, autorità locali, reti europee e media. Le fondatrici e i fondatori e i membri del personale dell'organizzazione hanno una vasta conoscenza (e almeno 10 anni di esperienza pratica) in materia di imprenditorialità, istruzione, psicologia, sociologia, ricerca, scrittura accademica, gestione di progetti e informatica.

Contatto di riferimento: Gheorge Micu George.micu@ymail.com

Phoenix Social Enterprise (Regno Unito)

Phoenix Social Enterprise è un ente di beneficenza e una società a responsabilità limitata ed è stata fondata all'inizio degli anni '90 per promuovere lo sviluppo delle competenze e delle capacità delle minoranze etniche e di altri gruppi svantaggiati. Questo lavoro ha risposto alla loro esigenza di mobilitazione nella società, poiché questi gruppi non erano a conoscenza dei finanziamenti disponibili e non avevano ricevuto una opportuna formazione. PSE continua ad affrontare l'esclusione sociale attraverso progetti e attività che sono di particolare utilità per i gruppi svantaggiati e le minoranze etniche, con particolare attenzione ai temi dell'istruzione, formazione e occupazione. I progetti attuali si concentrano sui servizi educativi, sulla mobilità dei giovani, sul rafforzamento delle capacità delle organizzazioni e sui diritti di cittadinanza, oltre a fornire corsi accessibili e formazione per le comunità in generale. Inoltre, fungono da centro di aggregazione per la comunità, offrendo uno spazio prezioso per attività, gruppi e imprese locali.

Contatto di riferimento: Babs Williams director@psebristol.com

5. L'apprendimento informale come metodo per promuovere la partecipazione

L'apprendimento informale definisce una tipologia di apprendimento non strutturata che ha luogo in contesti lontani dagli ambienti tradizionali dell'apprendimento formale, come ad esempio la classe. Non ha obiettivi definiti e spesso non è pianificato ed è diretto direttamente dalla o dallo studente.

Alcuni aspetti dell'apprendimento informale lo differenziano dalle forme di apprendimento più formali. La caratteristica principale consiste nell'essere un metodo di apprendimento non pianificato. In genere avviene in modo naturale e inavvertitamente.

In effetti, è il modo più comune e semplice mediante il quale apprendiamo. Come quando si legge un libro e ci si imbatte in una parola che non si conosce. La si cerca su Google e se ne scopre il significato, imparando così qualcosa anche se non era previsto. Oppure quando si gioca con un amico che ci offre dei consigli su come migliorare i nostri risultati in quel gioco. Anche in questo caso, è possibile imparare qualcosa in modo non intenzionale.

Non c'è un programma specifico da seguire, non sono previste verifiche, né vengono assegnati degli argomenti da approfondire. Avviene in modo spontaneo o asincrono e, anche se l'allievo o l'allieva non ne è consapevole, si tratta comunque di apprendimento.

[“Apprendere in modo informale è come andare in bicicletta: il ciclista sceglie la destinazione, la velocità e il percorso.”](#) (Jay Cross, *Informal Learning: Rediscovering the Natural Pathways That Inspire Innovation*).

Perché ricorrere all'apprendimento informale per incoraggiare la partecipazione?

L'UE si è posta l'obiettivo di rendere l'apprendimento permanente una realtà concreta per tutte e tutti attraverso la creazione di percorsi flessibili volti a migliorare l'accesso a elevati livelli di istruzione e al mercato del lavoro. La convalida dell'apprendimento informale e non formale mira a dare visibilità e rilevanza all'apprendimento quotidiano che avviene nel luogo di lavoro e nella vita in generale e costituisce un mezzo importante per raggiungere questo obiettivo.

L'apprendimento informale è in grado di promuovere una maggiore partecipazione da parte delle e degli studenti, in quanto:

- Crea un senso di appartenenza e realizzazione personale.
- È un processo attivo, non passivo.
- Ha luogo in un contesto sicuri.
- Stimola la curiosità e la motivazione ad apprendere.
- Può svelare delle competenze di cui non si era consapevoli.
- Permette di allenare alcune importanti competenze trasversali, come la comunicazione, il lavoro di gruppo, la risoluzione dei problemi e l'assunzione delle proprie responsabilità.

“Una maggiore enfasi sullo sviluppo personale aiuta le e i giovani a riformulare la loro relazione con l'apprendimento, il mercato del lavoro e la società.” (Reducing Early School Leaving: Final Report of Thematic Working Group on early school leaving. Nov 2013)

6. Casi di studio

I laboratori creativi sono stati organizzati nell'arco di diversi mesi e progettati allo scopo di realizzare localmente i festival della creatività. Le seguenti attività hanno contribuito allo sviluppo e all'attuazione dei laboratori:

- * Fase di ricerca – individuazione degli interessi particolari delle e dei giovani verso le arti creative, dello stile o del formato dei laboratori
- * Fase di contatto – instaurazione di rapporti con professioniste e professionisti locali, gruppi amatoriali e organizzazioni attive nel campo delle arti creative
- * Fase di collaborazione – organizzazione dei laboratori capaci di soddisfare le esigenze delle e dei giovani
- * Fase di partecipazione attiva – partecipazione ai laboratori per acquisire competenze tecniche
- * Fase di personalizzazione – sviluppo di competenze trasversali attraverso l'adattamento innovativo delle arti creative alle esigenze delle e dei giovani

Casi di studio 1: I laboratori

Gentis Foundation ha organizzato 7 laboratori intorno al tema del circo e delle relative competenze, culminanti nel Festival del Circo - CirK. Lo scopo dei laboratori è stato quello di lavorare sulle competenze chiave per migliorare l'occupabilità in un contesto stimolante, ludico e creativo. Per ciascun laboratorio è stata individuata una competenza da sviluppare. Le e i partecipanti hanno svolto un ruolo importante nell'individuazione e selezione delle attività da sviluppare nei laboratori e nel festival finale.

Laboratorio 1: Il circo delle farfalle

Gli obiettivi principali di questo laboratorio sono stati l'individuazione delle emozioni e degli stati d'animo e la loro gestione, nonché la comprensione degli aspetti non verbali della comunicazione.

Occorrente:

- Film "The Short Film"
<https://www.youtube.com/watch?v=ku-VQrdgvsM>
<https://www.youtube.com/watch?v=od2lg1ZC20s>

Attività (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 1)

- Introduzione e preparazione prima della visione del film
- Visione del film
- Discussione sul film
- Attività su Kahoot relative al film
- Attività "La ragnatela"
- Giochi di destrezza

Laboratorio 2: La ruota delle emozioni

Gli obiettivi principali di questo laboratorio sono stati l'individuazione delle emozioni e degli stati d'animo, la loro gestione e migliorare le competenze trasversali attraverso la comunicazione verbale e non verbale e l'interpretazione.



Attività: (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 2)

- Creazione della ruota delle emozioni
- Giocare attivamente e interpretare le diverse emozioni che di volta in volta escono girando la ruota.



Laboratorio 3: Acrosport

Il laboratorio mira a favorire la pratica sportiva e l'esercizio fisico in un contesto divertente e sociale e a migliorare la forma fisica attraverso l'Acrosport.



Attività (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 3)

- Attività iniziali di riscaldamento per stimolare la mobilità e la flessibilità.
- Praticare acrosport all'aperto.

Laboratorio 4: Giocoleria ed equilibrio

Il laboratorio mira a promuovere la pratica sportiva e l'esercizio fisico in un contesto divertente e sociale, migliorare le competenze trasversali attraverso la comunicazione verbale e non verbale e l'interpretazione e a scoprire il mondo dell'arte e della creatività mediante dinamiche di gruppo divertenti e rilassanti.



Attività (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 4)

- Creazione di palline da giocoliere usando il riso e dei palloncini
- Esercitazioni per imparare a far roteare tre palline insieme
- Esecuzione delle figure acrobatiche e di esercizi che richiedono equilibrio (Acrosport)

Laboratorio 5: Selezione dei personaggi e scrittura dei copioni

Questo laboratorio mira a definire i personaggi che saranno rappresentati nello spettacolo del festival, a sviluppare i diversi copioni per i vari spettacoli e a valorizzare la creatività delle e dei giovani attraverso lo sviluppo dei personaggi, del copione, dei costumi e del trucco, della scenografia e delle questioni logistiche

Attività (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 5)

- Esecuzione delle varie tecniche (giocoleria e acrosport)
- Riflessione sulle proprie competenze e conoscenze
- Scelta del personaggio da rappresentare al festival in base alle proprie competenze.

Laboratorio 6: Definizione dei ruoli dei personaggi

Lo scopo di questo laboratorio è quello di preparare tutto l'occorrente necessario per la rappresentazione dei personaggi.

Attività (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 6)

- Creazione del copione da parte delle e dei giovani per il proprio personaggio
- Caratterizzazione di ciascun personaggio
- Realizzazione degli accessori necessari
- Consulenza con tecnici esperti per supporto riguardo al trucco, ai costumi, ecc.
- Preparazione delle scene che comporranno lo spettacolo finale

Laboratori 7&8 Prove e preparazione per il Festival della creatività

Questi laboratori hanno lo scopo di aiutare le e i partecipanti a sentirsi parte di un progetto comune, come membri di un team, e ad assumersi la responsabilità di compiti specifici che contribuiranno alla realizzazione dello spettacolo finale, nonché a prepararsi per il festival finale in sé.

Attività parte 1 (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 7)

- Raccolta di idee su come creare la scenografia per lo spettacolo e le relative decorazioni.
- Acquisto dell'occorrente necessario per allestire la scenografia.
- Preparazione della scenografia.



Attività parte 2

- Fase dedicata alle prove in collaborazione con il teatro e il Circo degli Equilibristi
- Controllo dei costumi, del copione e del programma



Phoenix Social Enterprise ha organizzato 10 laboratori, ideati in base ai risultati del sondaggio condotto nella fase antecedente alla formazione e completato dalle e dai giovani partecipanti. Il sondaggio ha:

- Permesso alle formatrici e ai formatori di conoscere le aspettative delle e dei giovani
- Evidenziato le capacità e le conoscenze delle e dei giovani
- Favorito la conoscenza delle loro esigenze e preferenze

Il sondaggio è stato poi inviato alle operatrici e agli operatori delle arti creative che hanno completato la loro sezione, chiarendo a quali dei bisogni manifestati dalle e dai giovani avrebbero potuto rispondere attraverso la loro formazione. I sondaggi hanno contribuito a raccogliere dati utili per la gestione e l'offerta dei laboratori, nonché per la selezione dei contenuti da trattare. I risultati del sondaggio hanno permesso di apportare modifiche e miglioramenti che hanno massimizzato i risultati sia per le e i partecipanti che per le operatrici e

gli operatori, aumentando così l'efficacia dei laboratori. L'approccio adottato ha determinato il successo dei laboratori.

I laboratori sono stati incentrati sulla musica e sulle arti, in collaborazione con ACE Academy. Le e i partecipanti hanno scritto ed eseguito brani musicali e canzoni. L'obiettivo dei laboratori è stato quello di sviluppare delle competenze professionali e migliorare i risultati scolastici utilizzando la danza, la musica, il rap e lo sport come opportunità di apprendimento informale. L'apprendimento informale è stato diretto dalle e dai partecipanti stessi, risultando così più flessibile e accessibile.

Attività

- Sviluppare le competenze tecniche su come elaborare e produrre musica e suoni utilizzando hardware e software in uno studio professionale
- Sperimentare pratiche innovative e tecnologie emergenti - tra cui l'intelligenza artificiale (AI) – e permettere alle e ai giovani, attraverso la collaborazione, di sviluppare delle competenze trasversali utili nella loro vita lavorativa attuale e futura.
- Osservare il lavoro creativo
- Guardare video didattici
- Sviluppare podcast

Laboratorio 1&2: Scrittura di canzoni

I laboratori di scrittura di canzoni hanno introdotto le e i partecipanti alle tecniche di scrittura di testi e di creazione di brani rap e musicali. Le formatrici e i formatori dei laboratori (professioniste e professionisti delle arti creative dell'ACE Studio) hanno lavorato con le e i partecipanti, aiutandoli a creare le loro canzoni in base ai temi scelti e a stili particolari.

Laboratorio 3&4: Composizione

Questo laboratorio ha introdotto le e i partecipanti alle tecniche di composizione della propria musica. È stato adattato alle esigenze dei singoli membri del gruppo e basato su temi come l'immagine positiva di sé, l'ambiente e l'alimentazione sana oppure su una storia, un argomento di interesse o un particolare stile musicale come il pop, il rap, l'hip-hop o la musica classica. Alcuni partecipanti si sono concentrati sulla composizione di colonne sonore per un'opera teatrale, un film muto o una pubblicità.

Laboratorio 5&6: Insegnare musica con Logic

È stato utilizzato il programma Logic (Mac) per sequenziare e registrare le proprie canzoni. Il laboratorio si è concentrato sugli aspetti pratici e ha avuto una durata di mezza giornata in cui le e i partecipanti hanno esplorato una vasta raccolta di beat, loop e strumenti e hanno collegato il proprio strumento per creare le basi musicali delle loro canzoni.



Laboratorio 7: Capire come mixare la musica per la composizione digitale

La composizione è stata effettuata tramite l'uso del programma Logic. Il passo successivo è stato quello di organizzare e controllare le linee musicali e i suoni attraverso il mixaggio. Sono state condivise alcune nozioni di base per permettere alle e ai partecipanti di comprendere come modellare i suoni e i livelli e il modo in cui essi si influenzano a vicenda.

Laboratorio 8&9: Registrare i brani musicali

Durante questa sessione è stata offerta una panoramica dei programmi attualmente disponibili per la creazione di musica creativa nelle classi secondarie. Ha riguardato anche la notazione, il sequenziamento e la modifica dei file audio.

Laboratorio 10: Competenze essenziali nella produzione musicale

Questi laboratori hanno coperto i temi di tutte le sessioni precedenti, riunendoli per concludere la formazione generale partendo dalle basi di ciò che definisce la professione di una produttrice o un produttore musicale e di come si può iniziare questa carriera. Le e i partecipanti hanno imparato quali sono le competenze necessarie per diventare una produttrice o un produttore musicale di successo.

Il **CESIE** ha organizzato 3 laboratori (illustrazione, Danza 1, Danza 2) tenendo conto: a) dei bisogni delle e dei giovani che vivono a Palermo; b) delle risposte raccolte durante il sondaggio iniziale e c) delle opportunità creative offerte dal contesto locale.

Ogni laboratorio ha promosso l'uso dell'apprendimento informale e delle arti creative come veicolo per favorire il riavvicinamento/l'inclusione delle e dei giovani con minori opportunità nei percorsi educativi e formativi e nel mercato del lavoro. I tre laboratori hanno avuto una durata simile (circa 6 sessioni di 90 minuti ciascuna) e sono stati realizzati in momenti diversi, con la partecipazione di gruppi diversi di giovani, che hanno compilato sia il questionario di autovalutazione iniziale che quello finale.

Sebbene questi laboratori fossero focalizzati su scopi specifici, in virtù delle peculiarità di ciascuna arte e delle idee e degli obiettivi delle diverse formatrici che li hanno condotti (si vedano le descrizioni di seguito riportate), tutti sono stati finalizzati allo sviluppo delle stesse competenze necessarie per promuovere l'inclusione sociale ed economica delle e dei giovani partecipanti: consapevolezza di sé, iniziativa/autonomia, adattabilità, disposizione all'apprendimento, organizzazione, gestione delle proprie emozioni e comunicazione.

Il primo e il secondo laboratorio di danza (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 8)

I laboratori di danza sono stati condotti da una formatrice e danzaterapeuta di grande esperienza. L'urgenza di creare dei laboratori di danza è nata dalla consapevolezza della necessità di riscoprire nuovi orizzonti di socializzazione, abbracciando i principi dell'educazione al movimento attraverso i quali interpretare il tema dell'inclusione sociale e dare voce all'identità delle e dei giovani.

L'idea è stata quella di invitare le e i giovani, gravemente privati di spazi sociali durante la pandemia di Covid-19, a creare in modo collaborativo una narrazione artistica della loro esperienza emotiva, sfruttando le potenzialità del linguaggio del corpo come mezzo di espressione e comunicazione tra pari.

La danza, infatti, come ogni forma d'arte, ha in sé un'importante componente educativa che valorizza tutte quelle abilità che spesso vengono date per scontate e che invece contribuiscono a renderci individui indipendenti e cittadini attivi, superando le differenze e insegnando

l'importanza del rispetto di sé e degli altri. Inoltre, l'arte del movimento incoraggia a sviluppare una conoscenza più profonda del proprio corpo e insegna a comunicare attraverso mezzi di comunicazione non verbali.

Infine, è stato richiesto loro di “percepire” sé stessi e l'ambiente che li circonda e di liberarsi delle insicurezze e dell'ansia di sentirsi “in controllo” degli eventi, poiché l'obiettivo era quello di comunicare attraverso i loro corpi dei pensieri spontanei e di metterli insieme in una coreografia collettiva guidata dall'improvvisazione, anch'essa una competenza che stata oggetto di formazione.

Questi laboratori hanno aiutato le e i partecipanti (con background culturali diversi) a:

- Sviluppare le competenze essenziali previste dal progetto
- Comprendere che l'arte non è solo una forma di intrattenimento, ma un potente strumento di apprendimento
- Migliorare la comunicazione tra pari, fornendo un contesto informale in cui le e i giovani hanno potuto incontrarsi, sperimentare nuove esperienze, scambiare prospettive e costruire una performance straordinaria ispirata alle emozioni provate e alle dinamiche positive del gruppo.

Come per il laboratorio precedente, la cosa più importante non è stata ottenere un “prodotto finale”, ma valorizzare l'intero processo di apprendimento, di cui i risultati sono solo la prova.

Laboratorio di illustrazione (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 9)

Il primo laboratorio è stato concepito come un'opportunità creativa e di apprendimento in risposta alla pandemia di COVID-19 e al relativo senso di isolamento sociale che ha colpito profondamente le e i giovani e le loro prospettive future. Si è concentrato sul concetto di inclusione sociale e di appropriazione del contesto locale, che era “nuovo” per tutte le e i partecipanti, provenienti da molti Paesi diversi.

L'arte dell'illustrazione li ha aiutati a creare nuovi legami con la città e le persone che la abitano (le e gli altri partecipanti), offrendo loro un contesto informale in cui hanno potuto raccontare le loro storie, condividere i loro pensieri e i loro progetti futuri e creare insieme qualcosa di bello e potente, sotto la guida esperta di una illustratrice di talento che ha dato voce alla loro creatività. In ogni sessione, l'arte non è stata solo l'obiettivo finale ma anche un mezzo per raccontare sé stesse/i, facilitando la creazione di prodotti artistici fatti a mano attraverso l'uso di materiali riciclabili. Le creazioni delle e dei giovani partecipanti sono state assemblate in un “viaggio a tappe”, mostrato durante il festival finale.

Ecco una breve sintesi delle tappe della loro creatività:

- “I primi ricordi”: ognuna delle e dei partecipanti ha condiviso la propria prima esperienza a Palermo, cosa ha visto, come si è sentita/o, che sensazioni associa a quei ricordi lontani, ecc.
- “La gestione del proprio spazio convivendo”: si convive tutte e tutti in una “casa”, tutti insieme, come nella vita, ma ognuno ha il suo spazio: sceglie in quante stanze vuole abitare e dove le vuole disposte, decide liberamente come organizzare lo spazio al suo interno e se desidera dividerlo.
- “Io” nel mio passato e nel mio presente: confronto tra cosa piaceva loro in passato e adesso, tra chi sono oggi rispetto a chi erano ieri.
- “Palermo attraverso i miei occhi”: come la vedono e come la vorrebbero vedere: cosa piace e cosa non piace a loro, cosa vedono e come lo vogliono rappresentare.
- “I colori di Ballarò”: la vitalità e la multietnicità dell'antico mercato si prestano per offrire alle e ai giovani partecipanti del tempo per stare insieme semplicemente colorando uno

scorcio dell'antico mercato. Questa semplice attività ha rievocato la storica funzione sociale del mercato: incontrarsi e scambiarsi idee, conoscere meglio gli altri e sé stessi.

Ariadne Foundation ha organizzato 3 diversi laboratori:

Laboratorio fotografico

Il laboratorio mirava a raggiungere i seguenti obiettivi :

- Aiutare le e i giovani a uscire dalla condizione di isolamento sperimentata a causa della pandemia di Covid-19, elaborare le loro emozioni e il trauma della pandemia
- Promuovere il centro sociale "Hive"
- Favorire il reinserimento delle e dei giovani nei programmi della comunità.

Il laboratorio è stato organizzato in 14 sessioni a cui hanno preso parte 12 partecipanti (10 maschi e 2 femmine). Le sessioni sono state guidate da un fotografo del quartiere il quale ha pubblicizzato il programma in un giornale locale e sul sito Internet del centro "Hive". Il laboratorio ha insegnato alle e ai giovani come potere utilizzare i propri smartphone per scattare delle foto. Hanno così appreso le strategie di composizione fotografica, nonché a utilizzare alcuni effetti speciali.

Laboratorio intergenerazionale

Nel corso del laboratorio sono state offerte 14 sessioni a cui hanno preso parte 8 partecipanti. Le sessioni sono state incentrate sulla videoregistrazione di un dialogo.

I principali obiettivi di questo laboratorio sono stati:

- Consentire alle e ai giovani di uscire dalla propria zona di comfort
- Stimolare la loro creatività
- Coinvolgere le generazioni più anziane
- Incoraggiare la spirito di iniziativa e la condivisione delle emozioni.

Il laboratorio si è inoltre prefissato di raggiungere un altro obiettivo, ovvero quello di aumentare la partecipazione alle attività del centro "Hive", significativamente diminuita nel corso della pandemia, in considerazione delle difficoltà incontrate nel raggiungere nuovamente i suoi utenti e coinvolgerli nei programmi del centro.

Il dialogo tra le diverse generazioni ha riguardato i temi della diversità e delle connessioni.

Laboratori di produzione cinematografica

Le sessioni sono state tenute da un regista e da un insegnante di arti visive i quali hanno introdotto i punti chiave precedentemente formulati dalle e dai giovani. Le e i giovani hanno apprezzato la discussione che si è generata e l'apprendimento delle tecniche di produzione cinematografica. Hanno imparato a montare i film e i dialoghi. Il programma di produzione cinematografica è ancora attivo. I primi passi sono stati condotti nell'ambito del progetto Chimes, ma adesso le e i giovani stanno realizzando le proprie creazioni indipendentemente.

Casi di studio 2: Festival locali e Mostre di comunità

Festival locali

METODOLOGIA

- Il gruppo di riferimento è stato posto al centro dei festival locali e coinvolto nella fase di sviluppo e attuazione.
- I festival creativi non sono stati attuati unicamente PER le e i giovani, ma sono stati pianificati, organizzati e attuati DA loro.
- Le e gli insegnanti e le formatrici e i formatori hanno assunto il ruolo di guide, mentori e facilitatori di questo processo.

Kleinon



- Il festival creativo ha rappresentato il culmine del processo attraverso il quale la generazione più anziana ha tramandato alla generazione più giovane le proprie conoscenze relative ad alcune tradizioni locali.
- Un gruppo di persone con più di 70 anni ha organizzato dei laboratori dimostrativi per le e i giovani volti a preservare le antiche tecniche artigianali e i mestieri creativi tradizionali.
- Le attività del laboratorio sono state incluse nel festival (Il festival delle maschere) tenutosi a Oglinzi, Neamt, in Romania.
- Il Ballo della capra e il Ballo dell'orso sono due danze tradizionali in Romania che ancora oggi vengono praticate nelle comunità rurali, rappresentando il passaggio dall'anno passato a quello nuovo. Si tratta di una forma tradizionale di teatro folcloristico che permette alle persone di esprimersi pubblicamente e, qualche volta, scherzosamente, ma sempre dietro una maschera.
- Circa 45 persone (di età compresa tra i 15 e i 40 anni) hanno preso parte al Festival, durante il quale è stato possibile riunire le generazioni più anziane e quelle più giovani.

AE20 "L'arte è in grado di offrire dei momenti di condivisione e unità" - Commento di uno studente dell'AE20 dopo il Festival.



Il Festival locale è stato organizzato nel cortile della scuola ed è stato incentrato sul tema del carnevale.

- Tutte le e i giovani che hanno preso parte ai laboratori hanno partecipato.
- Hanno partecipato 30 giovani, 15 professioniste e professionisti della scuola della seconda opportunità e 40 ospiti
- Tutte e tutti sono stati coinvolti nelle attività esterne che le e i giovani hanno organizzato e che hanno svolto nel corso dei laboratori.
- L'evento è stato organizzato nel pomeriggio (4 ore) in occasione del quale sono stati presentati i 4 laboratori e sono stati organizzati una sessione comune di danza e una jam session animata da professioniste e professionisti creativi locali. È stata promossa anche un'attività di canto di gruppo, dividendo il gruppo principale in 4 gruppi più piccoli, guidato dalle e dai giovani.
- Allo stesso tempo le e i membri della comunità hanno potuto assistere alla mostra pubblica dei prodotti visivi realizzati (circa 40 opere) nel corso dei laboratori. Le e i giovani hanno utilizzato le maschere prodotte proprio in questi laboratori.
- Al termine dell'evento è stata organizzata una sfilata per mostrare le maschere e i costumi indossati dalle e dai giovani partecipanti.



Phoenix Social Enterprise



Il Festival locale ha avuto luogo a Eastville Park, a un miglio dalla sede della Phoenix Social Enterprise, come parte di un festival di comunità esistente. In occasione del festival si sono susseguite presentazioni e attività di canto, ballo e ginnastica. 7 giovani della PSE si sono esibiti, alcuni hanno cantato le proprie canzoni. È stata inoltre organizzata una sessione di canto collaborativa in cui sono state cantate 2 canzoni.

Gentis Foundation

- Il Festival è stato organizzato nella sala conferenze del Centre de Segona Oportunitat di Gentis Foundation in cui 15 studenti si sono esibiti.
- 50 persone hanno partecipato all'evento, tra cui studenti non direttamente coinvolti nelle attività del progetto, professioniste e professionisti e membri della comunità (abitanti del quartiere, membri di associazioni culturali e sociali).
- Durante il Festival si sono alternate presentazioni, canzoni, esibizioni di acrosport e giocoleria.
- Il Festival è stato pubblicizzato attraverso dei poster che sono stati condivisi ed esposti in una vasta varietà di luoghi chiave della zona (associazioni, biblioteche, negozi, ecc.).



Mostre di comunità

METODOLOGIA

- La preparazione, l'organizzazione e l'attuazione di questi eventi è stata curata dalle e dai giovani sotto la guida e con il supporto di insegnanti, formatrici e formatori, mentori e professioniste e professionisti del settore delle arti creative.
- Le mostre sono state organizzate all'interno della comunità, ospitate all'interno di spazi locali e hanno avuto una durata di massimo 5 giorni, in base alle specificità del contesto locale.
- Il formato è stato flessibile, permettendo così in alcuni casi l'organizzazione in concomitanza sia dei Festival che delle Mostre
- Le Mostre di comunità miravano a raggiungere molteplici obiettivi a) riconoscere e celebrare i risultati conseguiti b) condividere buone pratiche c) sensibilizzare in merito agli ostacoli che le e i giovani incontrano in termini di inclusione sociale d) favorire la conoscenza del progetto CHIMES.
- Le Mostre sono state concepite per offrire una esperienza multisensoriale, riunendo file audio, video, immagini statiche e performance dal vivo.

CESIE - la Mostra: "Arti visive e in movimento: esperienze creative e opportunità di crescita"



- Sia le e i giovani che le e i rappresentanti del settore creativo e culturale hanno contribuito all'organizzazione della Mostra.
- Insieme hanno deciso di ospitare l'evento in una scuola situata in un quartiere svantaggiato di Palermo, dove è stato anche condotto l'ultimo laboratorio di danza.
- L'obiettivo è stato quello di informare il personale scolastico e i membri della comunità

locale sugli obiettivi raggiunti dal progetto CHIMES e permettere alle e ai giovani partecipanti di condividere la loro esperienza con altri gruppi di giovani.

- Nel corso dell'evento (iniziato alle 15.30 e terminato alle 17.30), sono stati proiettati e poi commentati i video delle attività del laboratorio, con l'obiettivo di dimostrare il loro percorso di crescita e le abilità che hanno sviluppato.
- È stato presentato il progetto CHIMES e il pubblico ha potuto osservare i progressi compiuti dalle e dai giovani attraverso la visualizzazione del diario audio-video

Inoltre, è stata condotta una discussione sui seguenti temi:

- L'importanza dell'arte nel percorso educativo delle e dei giovani
- Il ruolo delle professioniste e dei professionisti dell'arte creativa, percepiti non solo come artisti ma anche come educatori nel campo dell'apprendimento informale/formale.
- Il movimento come mezzo di comunicazione tra pari
- Quali competenze si possono apprendere nei settori culturali e creativi e come queste possono essere considerate "trasferibili" in altri ambiti della vita

In questa occasione, è stato proiettato anche il video prodotto dalle e dai partecipanti italiani al laboratorio di arte visiva tenutosi a Porto, durante un evento di formazione internazionale.

Le e i partecipanti ai laboratori e all'evento di formazione hanno condiviso le loro esperienze e hanno condotto alcune attività pratiche (svolte nei precedenti laboratori) coinvolgendo il pubblico.



Ariadne Foundation

Il 18 novembre 2022 si è svolto il Lipot Day presso la scuola secondaria Belvárosi Tanoda, la quale utilizza forme di apprendimento alternativo per coinvolgere le e i propri studenti che, per vari motivi che vanno dalle difficoltà di apprendimento alle difficoltà personali o familiari, non hanno concluso il proprio percorso di apprendimento nel sistema scolastico pubblico. Durante il Lipot Day le e gli studenti hanno presentato i prodotti dei loro laboratori, che spaziavano dalle arti visive (disegni o dipinti) a presentazioni, esperimenti scientifici, giochi da tavolo e tanto altro ancora. Durante i laboratori, le e gli studenti si sono concentrati sull'esplorazione indipendente o in gruppo di determinati argomenti, con l'obiettivo preciso di produrre qualcosa di tangibile per questa speciale giornata, a dimostrazione del loro apprendimento e sviluppo. Le e gli insegnanti in queste lezioni si sono limitati a guidare le e gli studenti nel loro percorso di apprendimento e scoperta. Le e gli studenti hanno apprezzato la libertà e il processo di scoperta sperimentati nei laboratori e nel progetto, pertanto il loro feedback è stato molto positivo.



Casi di studio 3: LTTA

L'Attività di Apprendimento, Insegnamento & Formazione (Learning, Teaching & Training Activity o LTTA) è stata organizzata a Porto, in Portogallo, e ha avuto una durata di 5 giorni. In occasione di questo evento formativo, le e i giovani provenienti da Portogallo, Spagna, Ungheria e Italia sono stati riuniti al fine di svolgere insieme dei laboratori creativi volti a favorire l'apprendimento di nuove competenze. Al termine dei laboratori, le e i giovani si sono esibiti in pubblico.

Attività

Sono stati offerti 3 laboratori nel corso di 3 giorni:

- Body Percussion (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 10)
- Movimento (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 11)
- Stop-Motion (per maggiori informazioni si invita a consultare l'Appendice 12)

Le e i partecipanti a ciascun laboratorio provenivano da nazioni diverse, pertanto all'interno di ogni laboratorio la comunicazione è stata effettuata prevalentemente in inglese, con il supporto delle e dei tutor che hanno accompagnato ciascun gruppo di partecipanti. Le formatrici e i formatori provenivano da 3 paesi partner: Spagna, Italia e Portogallo

Giorno 1

Attività rompighiaccio e di orientamento. Durante il primo giorno:

- Sono stati consumati i pasti insieme
- Sono state effettuate delle presentazioni sui contesti nazionali e le relative tradizioni
- Sono state svolte delle attività di team-building



Giorno 2 & 3

Durante il secondo e il terzo giorno:

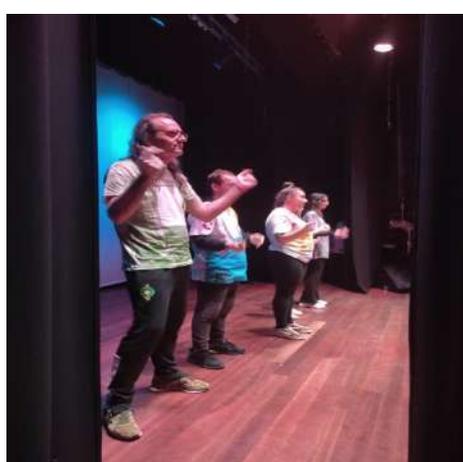
- Sono state condotte delle sessioni collettive di riscaldamento e rilassamento organizzate dalle formatrici e dai formatori provenienti da ciascun paese partner
- Sono state svolte le sessioni formative dei 3 laboratori a cui hanno preso parte giovani di diversa nazionalità
- È stato organizzato un giro turistico della città di Porto



Giorno 4

Durante il quarto giorno:

- Sono state effettuate le prove e organizzati i preparativi per l'esibizione finale
- Le e i giovani si sono esibiti davanti al pubblico
- Al termine dell'esibizione è stata condotta una sessione di valutazione (sul palco)



Esibizione in pubblico

L'esibizione è stata organizzata all'interno di un teatro e il pubblico che ha assistito è stato appositamente invitato. Le e i partecipanti di ciascun laboratorio hanno mostrato al pubblico i risultati del proprio percorso formativo e creativo e ognuna delle esibizioni ha avuto una durata di circa 5 minuti, compresa l'introduzione generale per ciascun laboratorio effettuata dall'accompagnatrice di un gruppo.



Giorno 5

L'ultimo giorno è stato dedicato alla valutazione dell'esperienza di mobilità, alla consegna dei certificati e ai saluti finali.



“All'inizio mi spaventava l'idea di incontrare persone diverse e parlare lingue che non capisco bene. Ho avuto modo di conoscervi un po' meglio e di parlare con gli altri. È stata una grande esperienza”.

“È stata un'esperienza incredibile. Mi sono divertita molto nei laboratori e mi piacerebbe ripeterla”.

