



COMUNICAZIONE DELLA SCIENZA – INCLUSIONE – DIALOGO INTERCULTURALE

Risorse per la Formazione Interculturale di Guide ed Educatori
Scientifici

COMUNICAZIONE DELLA SCIENZA – INCLUSIONE – DIALOGO INTERCULTURALE

Risorse per la Formazione Interculturale di Guide ed Educatori Scientifici

Autori:

Vanessa Mignan, Céline Martineau, Association TRACES

Heidrun Schulze, Irene Besenbäck, Alina Natmessnig, Barbara Streicher, Science Center Netzwerk

Alicia Allgäuer, Margerita Piatti, Nadja Lehner, KOMPA

Vasso Siameti, Fedoua Beckerman, NAVET Science Center

Alikì Giannakopoulou, Ellinogermaniki Agogi

Livia Capocasale, Luigi Cerri, Chiara Riccio, Fondazione Idis – Città della Scienza

Questa pubblicazione è un prodotto di "PISEA – Promoting Intercultural Science Education for Adults" (2017-1-AT01- KA204-035073), finanziato con il supporto del programma Erasmus+ dell'Unione Europea. Questa pubblicazione è espressione della sola visione degli autori, e la Commissione Europea non può essere considerata responsabile di qualsiasi utilizzo delle informazioni in essa riportate.

Pubblicato nel 2019

CC BY-NC-ND 4.0



Introduzione

Benvenuti nella nostra raccolta di risorse di formazione interculturale a beneficio di guide ed educatori scientifici! Con questa pubblicazione intendiamo offrire degli strumenti pratici per sviluppare o migliorare le competenze interculturali del personale di musei scientifici e science centre.

La pubblicazione raccoglie una serie di moduli di formazione progettati per essere usati nell'ambito di laboratori di formazione. Essi possono essere utilizzati separatamente o combinati in corsi appositamente strutturati, in relazione alle proprie esigenze.

Chi ha Scritto Questo Documento?

La redazione di questa raccolta è stata coordinata da Vanessa Mignan e Céline Martineau dell'Associazione TRACE con il contributo di tutti i partner del progetto PISEA. I partner del progetto PISEA sono tutte organizzazioni impegnate nella comunicazione della scienza con sede in cinque diversi paesi e un'ONG con sede in Austria che si occupa di problematiche interculturali e sociali lavorando con rifugiati giovani o adulti. I partner del progetto sono l'Associazione

Science Center Network, con sede a Vienna e in veste di coordinatore del progetto, la scuola Ellinogermaniki Agogi di Atene, l'Associazione Traces di Parigi, il science centre NAVET, con sede a Borås/Svezia, la Fondazione Idis – Città della Scienza di Napoli e l'ONG Kompa che opera nell'ambito della Caritas di Vienna.

Alcuni di noi hanno già lavorato con gruppi di migranti e rifugiati marginalizzati per alcuni anni, e hanno quindi imparato molto sulle potenzialità e le sfide poste dal lavorare con pubblici diversi e dal promuovere il dialogo interculturale mediante l'educazione non formale (informale secondo Vanessa) alla scienza.

Vorremmo perciò condividere queste esperienze pregresse mediante lo sviluppo di nuovi strumenti e risorse. Vorremmo costruire e sviluppare una comunità internazionale di istituzioni dedite alla comunicazione pubblica della scienza che intendano diventare luoghi dove si possano unire attività socialmente inclusive di apprendimento non formale della scienza e dialogo interculturale.

Cos'è il progetto PISEA?

PISEA - Promoting Intercultural and Inclusive Science Education for Adults è un progetto europeo finalizzato a rendere l'apprendimento non formale e la comunicazione pubblica delle scienze più inclusivi e importanti per gruppi di adulti marginalizzati, con particolare attenzione per i migranti e i rifugiati che affrontano problemi economici, sociali, barriere educative, culturali o linguistiche e discriminazione. Il progetto PISEA mira a trasformare le istituzioni dedite alla comunicazione pubblica della scienza in luoghi di

apprendimento delle scienze per gli adulti in una prospettiva interculturale e inclusiva. Esso si rivolge a comunicatori ed educatori scientifici, oltre che al personale dirigente, e fornisce loro risorse quali linee guida e condivisione di buone pratiche, corsi di formazione e di disseminazione. Il progetto si rivolge anche direttamente rifugiati e migranti marginalizzati adulti in veste di discenti ai quali dedica un ventaglio di attività di comunicazione scientifica.

Per ulteriori informazioni sul progetto, <http://www.pisea.eu>

Table of Contents

Perché queste Risorse di Formazione?

Promuovere l'inclusione rappresenta una vera e propria sfida sociale. In quanto professionisti della comunicazione della scienza, nell'ambito della nostra sfera di influenza possiamo essere degli agenti di cambiamento.

Lo sviluppo professionale del personale delle istituzioni dedite alla comunicazione pubblica della scienza e, in particolare, delle loro competenze chiave interculturali sono elementi essenziali per innescare un mutamento profondo e duraturo. Guide, educatori scientifici e, più in generale, il personale di questo tipo di istituzioni sono già in possesso di diverse utili competenze per lavorare con nuovi tipi di pubblico. Per alcuni specifici aspetti e competenze, il personale potrebbe necessitare di ulteriore formazione. È fondamentale per tutti i membri del personale comprendere l'importanza di lavorare con gruppi sociali marginalizzati e degli approcci interculturali, sia nell'ambito del lavoro individuale sia in quello della propria istituzione di appartenenza.

Infine, l'inclusione è spesso concepita come una mera questione di accessibilità, ma noi potremmo e dovremmo

averne una visione diversa. Si dovrebbe promuovere la diversità nelle collaborazioni e nei gruppi di lavoro stessi. Una forza lavoro eterogenea aiuterà a includere prospettive e competenze diverse che contribuiranno a dare significato e a praticare l'inclusione nell'istituzione.

In aggiunta a queste risorse, raccomandiamo di consultare le altre due pubblicazioni PISEA:

- La Raccolta di Competenze Chiave Inclusive e Interculturali per i professionisti della Comunicazione della Scienza, che fornisce una panoramica sulle competenze più significative e utili per lavorare con gruppi marginalizzati, e
- Il Manuale delle Attività Pilota di Comunicazione della Scienza, che è stato compilato dai partner del progetto per provare moduli, metodi e attività sviluppati lavorando con gruppi marginalizzati di rifugiati e migranti, e condividere esempi di buone pratiche ed esperienza derivanti da queste attività.

Queste risorse possono essere scaricate dal sito web EPALE dedicato ai progetti europei sull'educazione degli adulti (<https://ec.europa.eu/epale/>), oppure dal sito web del progetto (www.pisea.eu).



Come Utilizzare le Risorse per la Formazione Interculturale di Guide ed Educatori Scientifici?

Ciascun modulo di formazione mira a promuovere le rispettive competenze professionali definite nelle competenze chiave.

Ciascun modulo di formazione include:

- Obiettivi di apprendimento
- Durata
- Livello di complessità
- Descrizione del ruolo del facilitatore
- Procedimento di esecuzione

Prerequisiti del Formatore

Prima di incominciare con la formazione è necessario che il formatore:

- Consulti fonti culturali, sociali e storiche, e
- Rifletta sui propri pregiudizi.

Durante gli interventi di formazione sarebbe necessario stabilire un'atmosfera di fiducia reciproca, avendo cura di vigilare sulle interazioni tra voi stessi e i discenti stessi, facendo

particolarmente attenzione alle condizioni di dominanti/dominati, maggioranza/minoranza, ecc., in quanto il contesto della comunicazione non è mai neutrale.

Indipendentemente dall'uso di queste risorse di formazione, si dovrebbe sistematicamente valutare il proprio lavoro con il supporto di pari.

Esempio di Modulo di Formazione

I moduli di formazione possono essere svolti separatamente o combinati a piacimento in relazione alle proprie necessità.

Durata della Formazione	Mezza Giornata		Una Giornata Intera		Una Giornata e Mezza	Due Giornate
	Da ★ a ★★	Da ★★★ a ★★★★★	Da ★ a ★★	Da ★★★ a ★★★★★	Da ★★★ a ★★★★★	Da ★★★ a ★★★★★
Attività Suggeste	Molecola di Identità + Accordo/Disaccordo	Barnga + Molecola di Identità	Un Passo Oltre + Stens Puzzle	Barnga + Un Haïku di Valori	Taglia gli Angoli + La Cultura dell'Albatros	Barnga + Carosello + Un Haïku di Valori

A List of the Training Modules

Introduzione	5
Chi ha Scritto Questo Documento?	5
Cos'è il progetto PISEA?	6
Table of Contents.....	7
Perché queste Risorse di Formazione?	8
Come Utilizzare le Risorse per la Formazione Interculturale di Guide ed Educatori Scientifici?	11
Prerequisiti del Formatore	11
Esempio di Modulo di Formazione	11
A List of the Training Modules	13
Un Haiku di Valori	16
Accordo/Disaccordo	18
La Cultura dell' Albatro	20
BARNGA – Il gioco delle carte	23
Mappa di Comunicazione	29
Taglia gli Angoli	32
Molecola di Identità	34
Valori Viventi	38
Oggetti Migratori: lavorare con rifugiati / migranti come co-explainers	40
Un passo avanti.....	43
Stens Puzzle	50
La strategia di brainstorming della giostra	52

Caffè del Mondo	55
Riconoscimenti.....	58
I partner del progetto PISEA.....	59
Impressum	60

Un Haiku di Valori

Fonte: adattato da EA dal Progetto Erasmus + Enquiring Classroom

Obiettivo dell'attività:

sperimentare la difficoltà di spiegare i valori dei quali troppo spesso pensiamo di conoscere il significato, proponendo l'efficacia del linguaggio poetico e dello sforzo congiunto.

Durata: 15-30 minuti

Complessità: ★★★

Materiali necessari:

- Carta, matite e carte di valore (piccole carte su una faccia delle quali sono scritti i valori), e
- Un proiettore, uno schermo e una presentazione in Power Point.

Ruolo del facilitatore: creare un'atmosfera rilassata, impartire istruzioni e facilitare la discussione.

Procedimento:

Decidi con quali valori lavorare e crea le "carte di valore".

Riporta le seguenti istruzioni su una lavagna a fogli mobili, in modo che tutti possano vederle durante l'esercizio:

- Riga 1: una parola, un sostantivo che descrive di cosa tratta il poema scelto (ad esempio a valori di libertà, equità o inclusione),
- Riga 2: due parole, aggettivi, che connotino un qualcosa...,
- Riga 3: tre parole, verbi, che descrivano cosa fa questo valore ...,
- Riga 4: quattro parole, cioè una frase, che esprimano un sentimento (cioè la tua relazione con la tua interpretazione del valore), e
- Riga 5: una parola, la stessa parola della Riga 1 che, in questo caso, è una metafora per il valore. Passa attraverso questo con i partecipanti e spiega che nome, un aggettivo, verbo e sinonimo forniscono spiegazioni ed esempi.

Dividi i partecipanti in piccoli gruppi, preferibilmente di tre persone.

- Distribuisci un foglio di carta e una matita a ciascun gruppo, • Riporta le istruzioni precedenti su una lavagna a fogli mobili e spiega l'esercizio,

- Lascia che ogni gruppo scelga una carta valore (con i valori a faccia in giù),
- Dai un tempo sufficiente per l'esercizio di gruppo (circa 10 minuti), e
- Posiziona i diversi haiku ottenuti sulla lavagna e lascia che ogni gruppo legga la propria poesia ad alta voce. Discutete sia il linguaggio poetico usato sia i valori che esso rappresenta.

Accordo/Disaccordo

Fonte: Adattato da Ellinogemaniki Agogi a partire dal progetto Erasmus+ Enquiring Classroom

Obiettivo dell'Attività: Imparare come dialogare e accettare le opinioni degli altri.

Durata: 15-45 minuti

Complessità: ★ ★

Materiali necessari:

Nastro coprente per realizzare una lunga linea sul pavimento che attraversi la stanza,

Due fogli A4 che riportino le parole "Accordo" e "Disaccordo" collocati alle estremità della linea, e

Uno spazio aperto.

Ruolo del facilitatore: creare un'atmosfera rilassata, impartire istruzioni e facilitare la discussione.

Procedimento:

1. Questo esercizio va svolto stando in piedi e implica la postura fisica.
2. Invitate i partecipanti di disporsi lungo la linea Accordo-Disaccordo, in relazione a quanto siano forti siano emotivamente per loro le frasi che leggerete loro ad alta voce. Le frasi dovrebbero provocare reazioni differenti e dovrebbero essere in relazione a questioni emerse ascoltando persone di diverse culture. Dovrebbe essere chiaro che non ci sono risposte finali giuste o sbagliate, e che non si tratta semplicemente di "esprimere opinioni": ciascuno dovrebbe motivare, riflettere ed essere disposto a cambiare mentalità. Tutte le persone partecipano muovendosi. Una frase esempio: "La scienza è neutra".
3. date la possibilità ai partecipanti di cambiare punto di vista e porre domande a intervalli regolari.
4. Il facilitatore dovrebbe continuamente indirizzare le risposte, cercare chiarimenti e mettere in relazione o fare distinzioni tra le differenti reazioni e definizioni espresse come a esempio "X ha detto..." ma Y ha detto..." e Z ha detto..."
5. Ai partecipanti dovrebbe risultare evidente che talvolta i punti di disaccordo

derivano da disaccordi sulle definizioni, e anche se a prima vista possono apparire come concordanze questo potrebbe non essere vero, in quanto le persone talvolta usano la stessa parola ma la interpretano in modo differente.

La Cultura dell'Albatro

Fonte: adattato da
<http://crossingborders.dk/wp-content/uploads/2015/08/1-Visiting-the-albatros-culture.pdf>

Obiettivo dell'attività:

comprendere i comportamenti propri di altre culture, accettare e rispettare le differenze fra le persone.

Durata: 60 minuti

Complessità: ★★

Materiali necessari: Sedie per i partecipanti, istruzioni, una ciotola, noccioline

Ruolo del facilitatore: fornire istruzioni, guidare il gruppo e facilitare lo svolgimento dell'attività

Procedimento:

Nella cultura dell'Albatro, il suolo è considerato sacro. Nella gerarchia sociale il rango delle donne è superiore a quello degli uomini, inoltre soltanto alle donne è permesso di toccare il suolo sacro. Le donne stesse sono considerate sacre.

Gli uomini non devono toccare ciò che viene dal suolo; inoltre gli uomini sono nutriti dalle donne poiché soltanto le donne possono toccare il cibo. Le noccioline vengono dalla Terra e sono perciò cibo sacro. Gli uomini devono proteggere le donne. Per questa ragione gli uomini devono continuamente camminare davanti alle donne e assaggiare il cibo prima che esse mangino.

Una donna si inginocchia di fianco a un uomo perché ella è l'unica alla quale è permesso di entrare in contatto con il sacro suolo.

Agli uomini è permesso di toccare le donne, quando queste piegano la loro testa sul suolo. Questo è un segno di gratitudine verso la Madre Terra – in questo modo, toccando le donne, gli uomini possono essere più vicini al sacro suolo.

Organizzazione dello spazio: Si forma un circolo di sedie in una stanza accessibile soltanto al facilitatore. Il facilitatore maschio siede su una sedia al centro del circolo e una facilitatrice è inginocchiata al suo fianco.

Step 1: I partecipanti entrano nella stanza. L'unica informazione che essi ricevono in anticipo è che adesso sono invitati a sperimentare una cultura differente.

Ci sono solo tre forme di comunicazione (sconosciute ai partecipanti):

- Shhhh!! = un segnale negativo per un comportamento scorretto,
- Mmmm!! = un segnale positivo per un comportamento corretto, e
- uno schiocco di lingua = un segnale che invita a fare qualcosa.

Il popolo dell'isola dell'Albatro è sempre reciprocamente rispettoso e gentile. Essi sorridono e mostrano un'apparenza felice.

Step 2: L'attività procede come di seguito (anche se c'è un'apposita stanza per la creatività):

- il facilitatore maschio passeggia per la stanza di fronte alla facilitatrice,
- prendendo posizione, il facilitatore segnala che i partecipanti maschi devono sedere sulle sedie mentre le partecipanti devono sedere sul pavimento,
- Mangiare le noccioline: la facilitatrice nutre i partecipanti maschi con le noccioline, e poi le passa alle partecipanti –dopo che gli uomini hanno provato il cibo – così che esse stesse possano mangiare,
- Scegliere una donna: entrambi i facilitatori passeggiano e scelgono la partecipante con i piedi più grandi. Le fanno segno di inginocchiarsi al lato libero della sedia sulla quale siede il facilitatore maschio, e
- mano sulle teste: il facilitatore maschio pone le mani sulle teste di entrambe le donne ai

suoi lati e le spinge delicatamente verso il pavimento.

DOPO L'ATTIVITÀ:

I facilitatori chiedono ai partecipanti di riassumere i loro posti a sedere e di voltare l'attività attraverso le domande seguenti:

- Cosa avete osservato?

Il facilitatore deve prendere nota su un post it di tutte le osservazioni dei partecipanti.

- Avete notato qualcosa in particolare?
- Cose è successo?
- Come si sono sentiti i partecipanti maschi durante l'attività? E le femmine?

Adesso è il momento per il facilitatore di spiegare la cultura dell'Albatro

Poi il facilitatore legge ad alta voce le osservazioni dei partecipanti. Quali sono interpretazioni e quali osservazioni reali di questa cultura?

Domande finali/Idee per ulteriori dibattiti:

- Cosa abbiamo imparato?
- Secondo voi le donne erano discriminate? Perché?
- Gerarchie: In Europa, su = buono, in Albatro, giù = buono
- È possibile per voi trovare questa situazione i paesi/culture straniere?
- Come possiamo scoprire le ragioni di un comportamento se non siamo sicuri di cosa comporta un comportamento corretto?

BARNGA – Il gioco delle carte

Fonte: *Barnga: un gioco di simulazione di scontri culturali*, S. Thiagarajan e R. Thiagarajan

Obiettivo dell'attività: rendersi conto che culture diverse percepiscono le cose in modo diverso e / o giocano secondo regole diverse, sensibilizzare sulle nostre reazioni allo stile di conflitto e di comunicazione e sperimentare un mini shock culturale

Target: Un minimo di 9 giocatori

Durata: 60 to 80 mins

Complessità: ★★

Materiale necessario:

- 6 tabelle (o meno se il gruppo è troppo piccolo, ma almeno 3 tabelle)

Ruolo del facilitatore: da inizio ad un turno e gestisce lo svolgimento

Procedimento :

I giocatori formano 6 (o meno) gruppi di dimensioni simili (3-6 giocatori) e si siedono a un tavolo dove c'è un insieme di regole e un mazzo di carte.

Ai giocatori vengono concessi alcuni minuti (circa 5) per studiare le regole ed esercitarsi giocando a "Five Tricks".

Una volta che tutti se ne sono resi conto, il facilitatore raccoglie i fogli delle regole e, allo stesso tempo, impone un rigoroso comando di "nessuna comunicazione verbale". Ciò significa che i giocatori possono fare gesti o disegnare immagini se lo desiderano, ma non possono né parlare (oralmente o firmando) né scrivere parole. Chiaramente, la comunicazione, qualora fosse necessaria, sarà più difficile da allora in poi.

Il facilitatore quindi annuncia un torneo. Come in qualsiasi torneo, alcuni giocatori lasciano il loro tavolo di casa e si spostano su un altro, alcuni da quell'altro tavolo si spostano su un altro tavolo e così via. Si siedono al loro nuovo tavolo, si guardano intorno e iniziano subito a giocare a "Five Tricks".

Ogni giro dura alcuni minuti. Quando il facilitatore indica che i giocatori devono spostare i tavoli secondo il seguente schema:

Il giocatore * che ha vinto il maggior numero di partite durante il round dovrebbe passare al tavolo con il numero più alto successivo (* se ci sono più di 5 giocatori per tavolo, 2

- per ogni tavolo: una copia delle regole per quel tavolo per giocatore e un mazzo di carte (usa solo A-10, nessuna carta scoperta).

giocatori si muovono) e

Il giocatore * che ha perso il maggior numero di partite durante il round si sposta al tavolo con il numero più basso (* se ci sono 5+ giocatori per tavolo, 2 giocatori si muovono).

Svolgimento:

Quando è il momento di finire il gioco, il facilitatore dovrebbe organizzare un debriefing. Come in ogni simulazione, il debriefing è la parte più importante. Circa la metà del tempo assegnato al gioco dovrebbe essere concesso per questo, e idealmente dovrebbe seguire le seguenti fasi in ordine:

FASE 1: Descrizione

- Cosa ti aspettavi all'inizio del gioco?
- Cosa hai pensato o sentito mentre suonavi?
- Quali sono stati i tuoi più grandi successi / frustrazioni?
- In che modo non poter parlare ha contribuito a quello che stavi provando?
- Cosa stava succedendo?
- Quando hai capito che qualcosa non andava?
- Come lo hai affrontato?

Possono sorgere molte spiegazioni diverse. È importante riconoscerle tutte. Alcuni potrebbero pensare che altri giocatori stiano tradendo / o che loro stessi non abbiano appreso le regole correttamente / o che altri non abbiano rispettato le regole a causa della mancanza di comprensione / ... Verrà fuori un'ipotesi di più versioni delle regole. Confermare la verità una volta che ci sono state ampie opportunità di fare emergere spiegazioni alternative.

In effetti, all'inizio del gioco, ogni gruppo aveva ricevuto una versione leggermente diversa di un insieme di regole base in "cinque trucchi". In un set, ad esempio, l'asso è alto; in un altro, l'asso è basso. In un set i diamanti sono briscola, in un altro picche, in un altro non c'è briscola affatto. Le variazioni su queste poche differenze sono le uniche differenze, indipendentemente da quanti gruppi stanno giocando. Ciò significa che praticamente tutto, tranne uno o due aspetti, è uguale per tutti

FASE 2: Analisi

- Quali situazioni specifiche della vita reale simula Barnga?
- Hai mai avuto un'esperienza in cui c'era una differenza di regola che non conoscevi?
- In che modo questo gioco focalizza la nostra attenzione sugli aspetti nascosti della cultura?
- Qual è la cosa più importante che hai imparato dopo aver giocato a Barnga?
- E se tu fossi stato in grado di parlare?
- Cosa succede se il gioco dura più a lungo?
- Cosa suggerisce l'esperienza di gioco su cosa fare quando ti trovi nella situazione nel mondo reale?

Riflessione sui problemi sorti durante il gioco:

Durante il gioco, tutti hanno fatto del loro meglio, ma ogni gruppo stava operando con un diverso insieme di circostanze e regole di base.

Molti hanno scoperto (o sospettato) che le regole erano diverse, ma non sapevano sempre cosa fare per colmare le differenze.

Anche se le persone sapevano come le regole fossero diverse, non sapevano sempre cosa

fare per colmare le differenze

Comunicare con gli altri è difficile: richiede sensibilità e creatività

Le affermazioni di cui sopra sono vere anche quando quasi tutto è uguale e le differenze sono molto poche o nascoste. In effetti, quando le differenze sono molto poche o nascoste, piuttosto che quando sono molte e ovvie, può essere ancora più difficile colmare le differenze.

Nonostante molte somiglianze, le persone hanno differenze nel modo in cui fanno le cose. Si deve capire e riconciliare queste differenze per funzionare efficacemente in un gruppo.

BARNGA – Volantino: Cinque regole e trucchi

« 5 trucchi » : regole del gioco

Svolgimento

La persona più anziana del gruppo mescola le carte e distribuisce a faccia in giù, una alla volta attorno al gruppo (alcune potrebbero avere meno

Inizio

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una qualsiasi carta. Ogni persona del gruppo gioca una carta a turno. Questo è un trucco.

Modi del gioco

La prima carta giocata in una presa può essere qualsiasi seme. Ogni giocatore deve giocare una carta dello stesso seme se uno è nella sua mano. Se non ha carte di quel seme, solo allora può giocare una carta di un seme diverso.

Asso

L'asso è la carta più bassa di ogni seme.

Briscola

La tuta di diamanti è di briscola. Se non hai carte del seme originale giocato, puoi giocare una carta vincente e vincere la presa. Anche un 2 di briscola batterà un 7 del seme originale.

Trucchi vincenti

La carta più alta giocata vince la presa. Il vincitore del trucco raccoglie tutte le carte e le mette coperte di fronte a sé.

Un turno

Il vincitore di una presa gioca la prima carta della presa successiva. Non appena un giocatore ha esaurito le carte, il Round è finito.

Fine del gioco

La persona che ha vinto più prese, si alza e aspetta. Al termine di tutti i gruppi, i vincitori passeranno al gruppo successivo.

« 5 trucchi » : regole del gioco

Svolgimento

La persona più anziana del gruppo mescola le carte e distribuisce a faccia in giù, una alla volta attorno al gruppo (alcune potrebbero avere meno

Inizio

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una qualsiasi carta. Ogni persona del gruppo gioca una carta a turno. Questo è un trucco.

Modi del gioco

La prima carta giocata in una presa può essere qualsiasi seme. Ogni giocatore deve giocare una carta dello stesso seme se uno è nella sua mano. Se non ha carte di quel seme, solo allora può giocare una carta di un seme diverso.

Asso

L'asso è la carta più bassa di ogni seme.

Briscola

La tuta di diamanti è di briscola. Se non hai carte del seme originale giocato, puoi giocare una carta vincente e vincere la presa. Anche un 2 di briscola batterà un 7 del seme originale.

Trucchi vincenti

La carta più alta giocata vince la presa. Il vincitore del trucco raccoglie tutte le carte e le mette coperte di fronte a sé.

Un turno

Il vincitore di una presa gioca la prima carta della presa successiva. Non appena un giocatore ha esaurito le carte, il Round è finito.

Fine del gioco

La persona che ha vinto più prese, si alza e aspetta. Al termine di tutti i gruppi, i vincitori passeranno al gruppo successivo.

Mappa di Comunicazione

Fonte: París Aznar and Irene Lucas (Colectivo Improspañol Vienna – Corridor Breaks projekt)

Obiettivo dell'attività: visualizzare tutte le lingue parlate nel gruppo e i possibili "ponti" tra le lingue per la traduzione; visibilità per l'esistenza del multilinguismo in qualsiasi gruppo di persone.

Durata: 30-45 mins

Complessità: ★

Materiale necessario: un grosso pezzo di carta sul pavimento (almeno 2 rotoli di lavagna a fogli mobili insieme), marker di lavagna a fogli mobili

Ruolo del facilitatore: Per spiegare l'esercizio, aiutare i partecipanti a disegnare le loro isole linguistiche, porre domande e includere tutti.

Procedimento:

I partecipanti si riuniscono in cerchio attorno a un grande foglio sul pavimento; il facilitatore spiega l'obiettivo: disegnare una mappa di tutte le lingue parlate nel gruppo.

Una persona inizia a scrivere tutte le lingue sul foglio che parla / capisce e disegna ponti tra quelle lingue. Quindi un'altra persona aggiunge le lingue mancanti di cui parla o disegna linee di collegamento / ponti tra tutte le lingue che questa persona comprende, comprese quelle già scritte sul foglio.

Possono essere lingue, dialetti, variazioni di lingue ecc., Tutto ciò che i partecipanti considerano rilevante per se stessi.

Questo continua fino a quando tutte le lingue parlate da ogni singola persona sono scritte sul foglio. Alla fine, la mappa può apparire più o meno così:

Il ruolo del facilitatore è quello di assicurarsi che tutti possano esprimersi e sentirsi

rappresentati sulla mappa.

Alla fine, tutti i partecipanti si trovano sulle isole linguistiche dove si sentono i "più sicuri" (la loro lingua madre o la lingua più parlata).

L'obiettivo è non solo mostrare la ricchezza delle lingue nel gruppo, ma anche visualizzare per tutti dove possono ottenere supporto e traduzione se non capiscono nulla.

Quindi, l'obiettivo dei ponti tra le isole linguistiche è visualizzare possibili traduttori per ogni lingua.

Se, ad esempio, la lingua comune è l'inglese, ma non tutti lo capiscono perfettamente o preferiscono esprimersi nella loro madrelingua, questa mappa aiuta a trovare supporto per tutti.

Taglia gli Angoli

Fonte: Dorothea Kahr-Gottlieb

Obiettivi dell'attività: Accrescere la consapevolezza su questioni di comunicazione, riflettere sulla comunicazione in generale e sul modello emittente-ricevente in particolare, e specificamente nell'ambito di un contesto interculturale. Evidenziare i diversi modi di comprendere le stesse istruzioni.

Questo modulo può essere utilizzato per rompere il ghiaccio o per ravvivare una sessione di formazione interculturale

Durata: 10-15 minuti

Complessità: ★★

Materiale necessario: Fogli di carta A4 (o di formato simile) di diversi colori

Ruolo del facilitatore: creare un'atmosfera rilassata, impartire istruzioni e facilitare la discussione.

Procedimento:

Primo round: ciascun partecipante sceglie un foglio di carta e prende posto in piedi da qualche parte nella stanza. Il facilitatore chiede ai partecipanti di seguire le sue istruzioni, ma di non parlare/fare domande, ecc., in modo che le istruzioni impartite siano chiaramente recepite da tutti.

Istruzioni per i partecipanti: "Piega il tuo foglio di carta. Strappane/tagliane un angolo. Piega di nuovo la carta. Strappane/tagliane di nuovo un angolo".

Svolgimento:

a) Ciascun partecipante dispiega il proprio foglio e lo appunta al muro. In questo modo si vedranno fogli di carta diversi fra loro bucati. Ciò serve a rendere visibile la regola secondo la quale "il detto non è necessariamente ascoltato", "il detto non è necessariamente capito" and "il capito non è necessariamente fatto".

b) Perfino delle istruzioni (come quelle date dal facilitatore ai partecipanti in un'attività didattica scientifica) che sembrerebbero perfettamente chiare potrebbero essere recepite in modo differente dai singoli partecipanti.

c) Si continua con il secondo round

Secondo round: due partecipanti lavorano insieme con due fogli di carta dello stesso colore. Posizione: essi si danno le spalle. È loro permesso di parlare, ma non gli è permesso

di osservare e confrontare i propri lavori.

L'istruttore dà le stesse istruzioni del primo round.

Svolgimento: le squadre di due persone appuntano i loro fogli sul muro uno a fianco dell'altro e li confrontano. I risultati riveleranno principalmente che il dialogare porta a risultati più simili fra loro, e che un dialogo intenso comporta una comprensione affine dello stesso soggetto di discussione.

Queste intuizioni dovrebbero essere raggiunte chiedendo ai partecipanti, per esempio, "Cosa hai sperimentato?", "Cosa ti fa pensare che ci sia stata un'affinità di comprensione?", "Quali strategie sono state efficaci e quali no?", "Puoi confrontare i due round?", e "Cosa ti ha insegnato quest'esperienza sulla comunicazione, sul tempo necessario per la comunicazione e sulle incomprensioni?".

Molecola di Identità

Fonte: adattato da un programma sviluppato da Yavilah McCoy.

Obiettivo dell'attività : riflettere sulla propria identità ed i propri ruoli, indagare su come un'identità condivisa percepita possa effettivamente contenere una diversità significativa e riflettere sulla propria "identità culturale".

Durata: 45-60 minuti

Complessità: ★

Materiale necessario:

- fogli di lavoro 'Molecola di Identità' e una bacheca o una lavagna ,
- un grande poster
- puntine o evidenziatori

Ruolo del facilitatore: dare istruzioni e spiegare, presentare, distribuire e facilitare il gioco .

Svolgimento:

Parte 1: chi sono io

Spiegare ai partecipanti che questa attività è progettata per esaminare le ipotesi che si possono formulare sulle relazioni tra i diversi aspetti dell'identità e della comunità ... ad esempio:

Ognuno di noi porta con sé esperienze, affinità e valori fondamentali diversi che modellano il modo in cui ci presentiamo al mondo, il modo in cui vediamo gli altri e ciò che portiamo ad una comunità è un aspetto particolare della nostra identità - quello che abbiamo in comune con altri in quella comunità - è spesso fondamentale per il modo in cui interagiamo. Tuttavia, l'espressione di tale identità condivisa è ancora modellata dalle nostre esperienze individuali e da altri aspetti di ciò che siamo.

Distribuire copie del foglio di lavoro "Molecola di identità" a ciascun partecipante. Spiegare che il foglio sarà una mappa delle loro identità individuali. Al centro della molecola, i partecipanti dovrebbero scrivere i loro nomi. Quindi, chiedere ai partecipanti

di pensare alle proprie identità / ruoli e agli aspetti chiave che ci compongono".

Dovrebbero pensare alle loro 5 identità o ai ruoli più importanti.

Modellare l'attività per i partecipanti con la propria molecola di identità, comprese le categorie di identità come genere, etnia, livello di istruzione, ecc. Concedere ai partecipanti non più di 10 minuti per questa parte dell'attività.

Mentre i partecipanti stanno compilando i loro fogli di lavoro, preparare un grande poster bianco su una bacheca o lavagna.

Una volta che i partecipanti hanno completato i loro fogli di lavoro "Molecola di Identità", chiedere loro di condividere le loro molecole. Man mano che i partecipanti condividono le loro categorie di identità, dovrebbero appuntarli sul muro e tracciare delle "Molecole di identità" tra le identità / i ruoli che hanno in comune con gli altri partecipanti. Alla fine, si dovrebbe avere una visione d'insieme di diverse molecole con molte linee che le collegano insieme.

Poi si invitano i partecipanti a considerare le seguenti domande in coppia per cinque minuti:

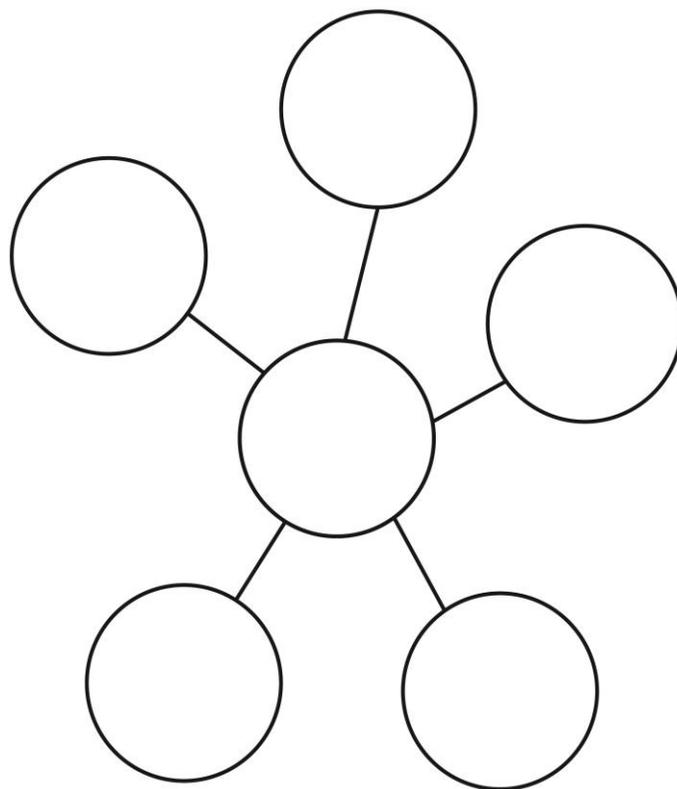
- Quali aspetti della tua identità ti rendono la persona che sei?
- In che modo gli altri aspetti della tua identità interagiscono con la tua "cultura"?
- In base agli altri aspetti della tua identità, quali ipotesi potresti fare sugli altri?

- In che modo le ipotesi che fai in base alle tue esperienze potrebbero creare barriere non intenzionali quando interagisci con altri che fanno parte di "un'altra cultura"?

Riunisci il gruppo e chiedi ai volontari di rispondere a ogni domanda.

Infine, chiedi al gruppo di considerare la comunità Molecola di Identità che hanno creato. Esistono altre categorie o gruppi di identità che potrebbero mancare, ad es. orientamento sessuale, etnia, classe, ecc.? Quali identità hanno in comune?

Identity Molecule – Handout: Identity Molecule



Valori Viventi

Fonte: adattato da Ellinogemaniki Agogi a partire dal progetto Erasmus + Enquiring Classroom

Obiettivo dell'attività: Imparare a dialogare e ad accettare le opinioni degli altri.

Durata: 20-30 minuti

Complessità: ★★

Materiale necessario:

Carta colorata di buona qualità (non troppo riflettente) su un lato della quale devono essere scritti i seguenti concetti (è necessario un set di queste carte per ciascun gruppo partecipante):
Tolleranza, Solidarietà, Giustizia, Libertà, Integrità, Eguaglianza, Dignità, Tolleranza e Responsabilità, e
Un timer.

Ruolo del facilitatore: creare un'atmosfera rilassata, impartire istruzioni e facilitare la discussione.

Procedimento:

1. Dividi i partecipanti in gruppi di 4-6 persone, tutti seduti in circolo l'uno di fronte all'altro.
 2. Un facilitatore spiega il procedimento.
 - Ciascuna persona dispone di 1- 3 minuti (stabilisci preventivamente questa durata, potresti incominciare partendo a un minuto) per parlare delle proprie esperienze o raccontare una storia su un certo valore.
 - Il cerchio di persone si muove in senso orario.
 - Se qualcuno decide di non parlare, tutti devono comunque rimanere in silenzio per il tempo disponibile per l'intervento di questa persona, dopo di che la persona successiva può parlare.
 - Nessuno può parlare più a lungo del tempo assegnatogli.
 - Nessuno può interrompere o commentare quanto espresso da un'altra persona.
 - Se qualcuno si mostra emotivo o irritato si accetti il suo stato d'animo, a meno che non sia afflitto.
 - Quando tutti quanti saranno intervenuti, il gruppo può scegliere di svolgere un altro turno sullo stesso concetto.
- Posa la carta. Ciascuno nel gruppo dovrebbe riflettere sullo stesso valore.

- Dopo il primo turno potresti, come gruppo, decidere di scegliere un altro concetto per continuare, riflettere sullo stesso concetto o scegliere un concetto differente ogni volta che interviene un partecipante.
- Non chiedere feedback: consenti alle singole persone di raccontare volontariamente la propria esperienza chiedendo però loro di rispettare le regole e di non rivelare le storie degli altri.

Questa attività permette agli explainer di approfondire e sviluppare un'apprezzabile comprensione della complessità dei valori e questo li rende più aperti verso il loro pubblico. Essa permette inoltre di curare l'abilità nel semplice ascolto di punti di vista altrui e comprendere come la ricchezza delle tradizioni e delle vite degli altri influenzi la loro comprensione di questi valori. Infine, essa consente a tutti di sperimentare l'avere le proprie prospettive e idee ascoltate, e avere la propria voce e la propria storia apprezzate.

Oggetti Migratori: lavorare con rifugiati / migranti come co-explainers

Fonte: basato sul progetto "Raccontami gli oggetti migratori" dell'Associazione TRACES

Obiettivo dell'attività:

Co-facilitare un seminario interculturale e intergenerazionale con rifugiati / migranti

L'attività "Oggetti migratori" consente ai partecipanti di diverse culture di scambiare e promuovere le proprie conoscenze ed esperienze, intorno alla scienza, al funzionamento e alla storia degli oggetti quotidiani di vari paesi e regioni. I partecipanti sono così portati a scoprire e comprendere gli aspetti d'interesse scientifico e tecnico degli oggetti reali, e a fare affidamento sulle loro conoscenze per lo scambio tra culture, stili di vita e apprendimento collettivo.

Durata: 3 x 60-75 minuti

Complessità: ★★

Procedimento:

WORKSHOP 1

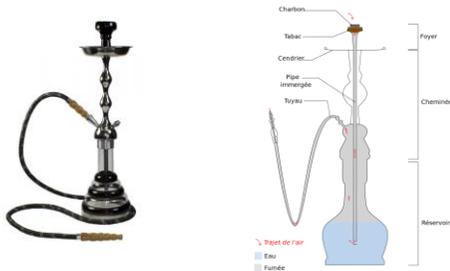
Organizzazione dello spazio: 3 tavoli posizionati a forma di U al centro della stanza in modo che i facilitatori possano muoversi all'interno della U stessa. I partecipanti dovrebbero sedersi attorno alla U sulle sedie.

1. Presentazione del seminario e delle sue regole:

- Tutti voi avete conoscenze da condividere con gli altri: approfittate dell'occasione che avete durante questo seminario per condividere ciò che sapete e scoprire ciò che gli altri sanno.
- Per fare questo, dovete ascoltare e prendere il tempo per godervi le storie raccontate dagli altri partecipanti
- I tempi di silenzio fanno parte del seminario: rispettali
- Non chiedete agli altri di sintetizzare: il vostro turno arriverà, abbiate pazienza
- Questo workshop non è un concorso di conoscenza: si possono spiegare cose, ma anche raccontare storie. Entrambe le cose sono ugualmente importanti.
- I facilitatori non sanno tutto! Ma garantiscono il rispetto del diritto a parlare e la qualità degli scambi nel gruppo.
- È possibile manipolare e toccare oggetti solo quando si parla di essi.

Materiale necessario: oggetti migratori ;

Un esempio di oggetto proposto, il narghilè, soddisfa entrambi i criteri del progetto e suggerisce vari concetti scientifici e tecnici: combustione, pressione dell'aria e dell'acqua, depressione e formazione di fumo. I disegni sottostanti consentono una visualizzazione di questi diversi concetti scientifici.



- Siete partecipanti di diverse generazioni, culture: le vostre abitudini e modi di fare le cose possono essere diverse. Rispettatele! Scopritele!

2. Chiedete da quale oggetto vogliono iniziare. Usate le seguenti domande per aiutare la discussione:

Quali sono le regole? Quale concetto scientifico c'è dietro questo oggetto? È vecchio? A quando risale? È ancora usato? Chi l'ha già usato? Vuoi provarlo? Oggi è stato sostituito da nuovi oggetti o tecnologie? Hai qualche ricordo legato a questo oggetto? Quali storie puoi raccontare su questo oggetto?

Se ritieni che gli aneddoti su un oggetto si stiano esaurendo, invita i partecipanti a scegliere un nuovo oggetto.

3. Prendete il tempo necessario per fare un giro delle impressioni e dei feedback sul seminario: cosa ti è piaciuto / cosa hai imparato / cosa non ti è piaciuto o cosa vorresti migliorare / cosa ti ha cambiato questo workshop a casa. Ricorda di notare cosa dicono i partecipanti.

4. Chiedete ai partecipanti di venire con i propri oggetti la prossima volta.

WORKSHOP 2

Fai lo stesso con l'oggetto partecipante. Puoi anche decidere di acquistare oggetti,

in base a criteri definiti a monte (dimensioni, peso, prezzo, stato operativo, interesse scientifico e tecnico).

WORKSHOP 3

Decidi il procedimento e l'obiettivo delle tue attività di co-creazione.

Un passo avanti

Fonte: Adattato da TRACES da Council of Europe Activity

Obiettivo dell'attività:

accrescere la consapevolezza dell'ineguaglianza nelle opportunità.

Durata: 45 minuti

Complessità: ★★

Materiale necessario:

- Carte di ruolo stampate,
- Una lista stampata di situazioni, e
- Uno spazio aperto.

Ruolo del facilitatore: creare un'atmosfera rilassata, impartire istruzioni e facilitare la discussione.

Procedimento:

1. distribuisci in maniera casuale una carta di ruolo a ciascun partecipante e di loro di conservarla e di non mostrala a nessun altro.

2. adesso chiedi loro di incominciare a immedesimarsi nel ruolo descritto nella propria carta. Per aiutare, leggi qualcuna delle domande riportate di seguito, prendendo un po' di tempo dopo la lettura di ciascuna per dare così ai partecipanti tempo per riflettere e costruirsi un'immagine di sé stessi e delle proprie vite:

"Com'è stata la tua infanzia?", "In che tipo di casa hai vissuto?", "A quali giochi giocavi?", "Che tipo di lavoro facevano i tuoi genitori?"

"Com'è la tua vita quotidiana attualmente?", "Dove vivi le tue relazioni sociali?", "Che cosa fai al mattino, al pomeriggio e alla sera?"

"Qual è il tuo stile di vita?", "Dove vivi?", "Quanto guadagni al mese?", "Cosa fai nel tuo tempo libero?", "Cosa fai nelle tue vacanze?"

"Cosa ti appassiona e cosa ti preoccupa?"

3. Adesso chiedi ai partecipanti di rimanere in silenzio e di allinearsi l'uno a fianco dell'altro (come se si trovassero su un nastro di partenza).

4. Dici ai partecipanti che satì per andare a leggere una lista di situazioni o di eventi. Ogni

volta che riterrebbero di poter rispondere "sì" a un'affermazione, essi possono fare un passo avanti. Altrimenti devono restare dove si trovano e non muoversi.

5. Leggi le diverse situazioni una alla volta. Fai passare un po' di tempo tra un'affermazione e la successiva in modo di permettere ai partecipanti di fare l'eventuale passo in avanti e di guardarsi intorno per prendere nota della loro posizione relativa rispetto agli altri.

6. Infine invita ciascuno a prendere nota della propria posizione finale. Poi concedi loro un paio di minuti di rivelare il proprio ruolo prima della discussione plenaria.

7. Discussione e valutazione:

Parti chiedendo ai partecipanti su quanto è avvenuto e come si sono sentiti nel corso dell'attività. Poi vai avanti discutendo delle questioni emerse e su quanto essi hanno imparato.

- Cosa hanno provato i partecipanti avanzando o meno in avanti?
- Per quelli che sono avanzati spesso, quando hanno incominciato a notare che gli altri non avanzavano velocemente come loro?
- Qualcuno ha avuto la sensazione che ci sono stati momenti nei quali i diritti umani basilari son stati ignorati?
- Può ciascuno di loro indovinare i ruoli degli altri (Lascia che i partecipanti rivelino i propri ruoli durante questa parte della discussione)?
- Quanto è stato facile o difficile rivestire i differenti ruoli? Come hanno immaginato che fosse la persona della quale interpretavano il ruolo?
- L'esercizio riflette la società reale in qualche modo? Come?
- Quali diritti umani erano in gioco per i diversi ruoli? Qualcuno avrebbe potuto affermare che i propri diritti umani non fossero stati rispettati o che non avesse accesso a essi?

- Quali sono i passi iniziali da intraprendere per contenere le ineguaglianze nella società?

Un passo avanti – Le carte di ruolo

Puoi identificare e creare le tue carte

Sei una madre single disoccupata.	
Sei il figlio di un immigrato turco che gestisce un'attività di ristorazione di successo.	
Sei una ragazza araba musulmana che vive con i propri genitori devotamente religiosi.	
Sei un giovane disabile che può muoversi soltanto con la sedia a rotelle.	
Sei una ragazza Rom di 17 anni che non ha terminato la scuola dell'obbligo.	

Sei una lesbica di 22 anni.	
Sei un laureato disoccupato in attesa della prima opportunità di lavoro.	
Sei un rifugiato afgano di 24 anni.	
Sei un immigrato senza documenti del Mali.	
Sei un diciannovenne figlio di un agricoltore che vive in un villaggio montano.	
Sei un operaio in pensione che lavorava in una fabbrica di scarpe.	

Un passo avanti – Brochure : elenco di situazioni

Situazioni di vita quotidiana:

- Non hai mai dovuto affrontare delle serie difficoltà finanziarie.
- Vivi in una casa dignitosa con una telefono e un televisore.
- Senti che la tua lingua, la tua religione e la tua cultura sono rispettati nel contesto sociale nel quale vivi.
- Senti che le tue opinioni su questioni sociali e politiche e i tuoi punti di vista sono ascoltati.
- Le altre persone si consultano con te su diverse questioni.
- Non hai paura se sei fermato dalla polizia.
- Sai dove rivolgerti per chiedere consigli e aiuto.
- Non ti sei mai sentito discriminato a causa delle tue origini.
- Disponi di protezioni sociali e mediche adeguate ai tuoi bisogni.
- Puoi andare in vacanza ogni anno.
- Puoi invitare i tuoi amici a cena a casa tua.
- Vivi una vita interessante e sei ottimista circa il tuo futuro.
- Senti che puoi studiare e seguire la carriera professionale che vorresti intraprendere.
- Non temi di essere molestato o attaccato per la strada o dai media.
- Puoi votare alle elezioni nazionali e locali.
- Puoi celebrare le più importanti ricorrenze religiose con i tuoi genitori e i tuoi amici più stretti.
- Puoi partecipare a un seminario internazionale all'estero.
- Puoi andare al cinema o al teatro almeno ogni settimana.
- Non sei preoccupato per il futuro dei tuoi figli.

- Puoi comprare degli abiti nuovi almeno ogni tre mesi.
- Ti puoi innamorare della persona che ti piace.
- Senti che le tue competenze sono apprezzate e rispettate nella società nella quale vivi.
- Puoi usare e beneficiare di internet.
- Non sei preoccupato delle conseguenze del cambiamento climatico.
- Sei libero di visitare qualsiasi sito internet senza temere la censura.

Situazioni di comunicazione della scienza:

- Hai accesso alle informazioni basilari sulle attività e i laboratori offerti nei pressi di casa tua o dei posti dove ti rechi abitualmente.
- Quando visiti un science centre o partecipi a un'attività di comunicazione scientifica, la visita e le attività sono adeguate alle tue opportunità di mobilità.
- Quando visiti un science centre o partecipi a un'attività di comunicazione scientifica, comprendi il linguaggio e le parole utilizzate nell'attività stessa.
- Quando visiti un science centre o partecipi a un'attività di comunicazione scientifica, sei certo che incontrerai altre persone della tua stessa etnia.
- Quando visiti un science centre o partecipi a un'attività di comunicazione scientifica, sei certo che incontrerai persone delle tue stesse condizioni socio-economiche.
- Quando visiti un science centre o partecipi a un'attività di comunicazione scientifica, sei certo che le conoscenze della gente della tua stessa classe sociale saranno rappresentate positivamente.
- Quando visiti un science centre o partecipi a un laboratorio, sei sicuro che gli operatori rappresenteranno la tua etnia o la tua classe sociale.
- Quando visiti un science centre o partecipi a un'attività di comunicazione scientifica, puoi avere un punto di vista critico senza pensare che si tratti di un problema culturale o di integrazione.
- Prima di lasciare un science centre, potresti comprare qualcosa nello shop all'uscita del museo dove si può bere un caffè o mangiare un panino.

Stens Puzzle

Fonte: adattato da Navet

Obiettivo dell'attività:
Collaborare e accrescere la consapevolezza delle strategie altrui di problem solving

Durata: 30 minuti

Complessità: ★★

Materiale necessario:

- Un puzzle fatto di forme simili le une alle altre. Le dimensioni del puzzle dovrebbero essere all'incirca quelle di un poster (es.: almeno 30 x 40 cm). Per cinque gruppi sono necessari quattro puzzle, e
- Dei fogli di carta che possano ricoprire i puzzle.

Ruolo del facilitatore: creare un'atmosfera rilassata, impartire istruzioni e facilitare la discussione dopo l'attività.

Procedimento:

Utilizza uno spazio aperto all'interno del quale tutti i partecipanti possano vedersi reciprocamente.

Dividi tutti i partecipanti in gruppi più piccoli (di 3 o 4 persone).

Il numero dei gruppi deve essere di uno in più di quello dei puzzle.

Mischia i puzzle e raggruppalì in un numero di pile pari al numero dei gruppi di partecipanti.

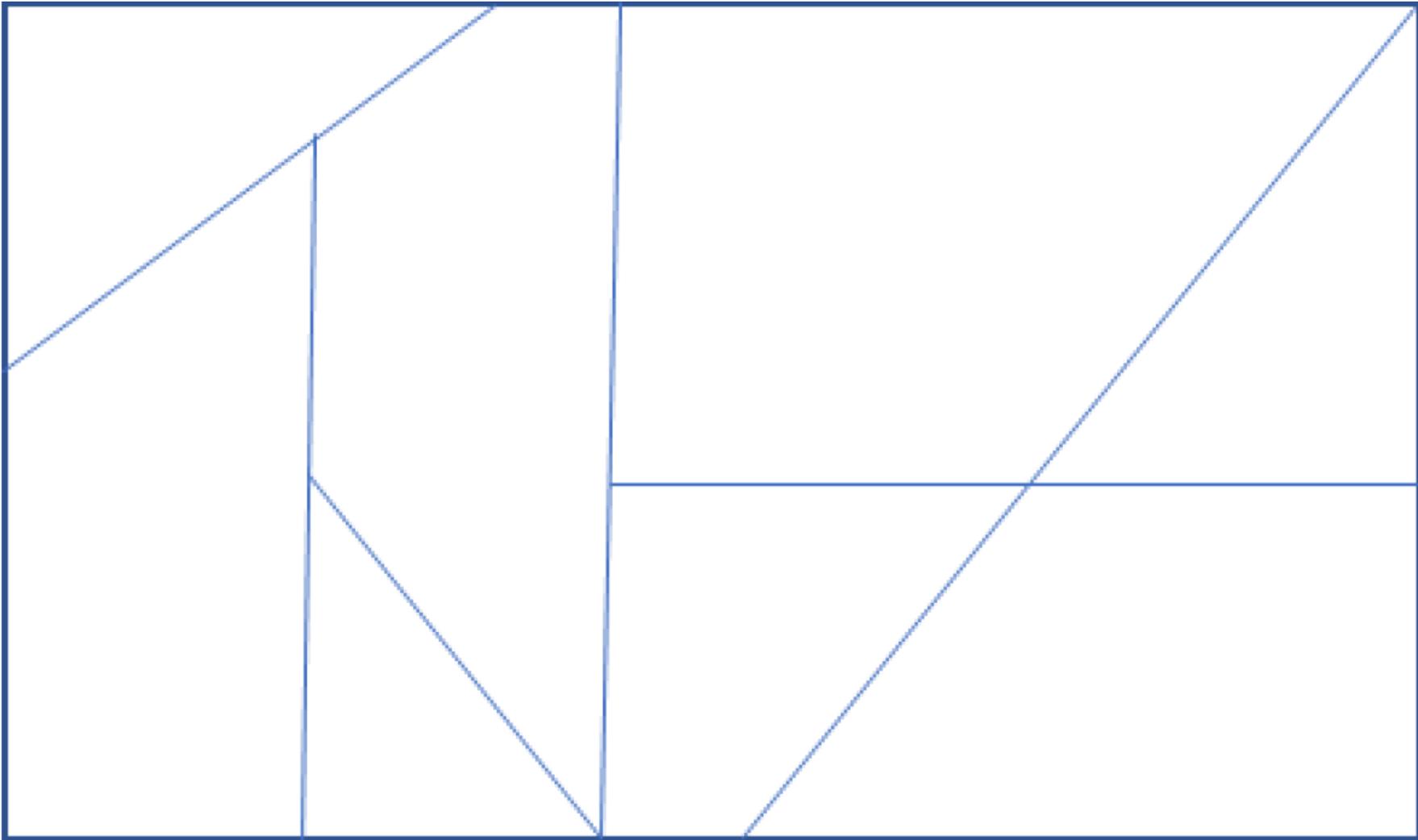
Capovolgi i pezzi e coprilì con qualcosa fin quando non si incomincia l'attività.

Dai istruzioni a ciascun gruppo perché risolvano, appunto in gruppo, il problema posto senza parlare fra di loro.

Questioni da discutere successivamente:

- Quanti gruppi c'erano e quanti puzzle abbiamo risolto?
- Come erano i gruppi formati?
- Qual è stato il tuo ruolo nel gruppo?

Stens Puzzle



La strategia di brainstorming della giostra

Fonte: Materiale di apprendimento, vita lavorativa e integrazione dell'Associazione delle autorità locali di Skåne, elaborato da Navet

Obiettivo dell'attività: per visualizzare rapidamente e facilmente le conoscenze, le esperienze e tutte le sfide che esistono attorno a un argomento.

Durata: 30-45 minuti

Complessità: ★★★

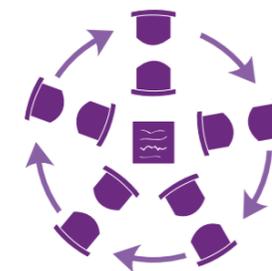
Materiale necessario:

- sedie (tante quanti sono i partecipanti),
- penne e cronometri,
- 5 questionari con una singola domanda stampata su un foglio A4, (per più di 16 partecipanti c'è bisogno di più copie dei

Ruolo del facilitatore: creare un'atmosfera rilassata, impartire istruzioni e facilitare la discussione.

Procedimento:

1. Preparare la giostra. I partecipanti devono essere in numero pari. Posizionare le sedie come mostrato in figura. A una singola giostra non possono partecipare più di 16 persone. Se i partecipanti sono più di 16, si dovrebbe costruire un'altra giostra. Non importa se più giostre hanno un numero diverso di sedie, l'importante è che il numero di partecipanti a ciascuna giostra sia sempre pari.



2. Tutti coloro che siedono nell'anello interno della giostra ricevono una domanda stampata su un foglio di carta A4. I partecipanti all'anello interno ricevono domande diverse. I partecipanti seduti nell'anello interno pongono la domanda sul loro foglio A4 alla persona di fronte nell'anello esterno. I partecipanti seduti nell'anello esterno dovrebbero rispondere con il maggior numero di dettagli possibile in 1½-2 minuti. La persona nell'anello interno dovrebbe annotare le risposte e, se necessario, porre domande supplementari. Dopo che è trascorso il tempo prestabilito, l'esercizio dovrebbe essere interrotto e tutti nell'anello esterno dovrebbero spostarsi di un passo a sinistra nell'anello e quindi ricevere una nuova domanda. I partecipanti all'anello interno devono sedersi e porre la stessa domanda fino a quando tutti i partecipanti tornano al punto in cui è stata posta la loro domanda iniziale. È necessario rispettare i limiti di tempo e avvertire gridando a

questionari)

squarciagola "dieci secondi rimasti ...", "Pausa"! "Ruotare"! e "Start"!

3. Cambiare posto! I partecipanti nell'anello interno e i partecipanti nell'anello esterno dovrebbero ora scambiarsi posizioni tra loro. La persona nell'anello esterno dovrebbe consegnare la sua carta e penna (ora completa di risposte scritte) alla persona dall'esterno. Tutto ricomincia da capo. La persona che in precedenza ha posto solo domande dovrebbe avere la possibilità di rispondere alle domande - prima le proprie e poi tutte le altre - perché ruotano anche per un giro attorno alla giostra. Tuttavia, il tempo per stazione / problema è ridotto a circa un minuto, poiché a quel punto sarà già stato detto molto. Si termina quando tutti i partecipanti tornano al punto in cui è stata posta la domanda iniziale.

4. Compilazione: tutti i partecipanti all'anello interno che hanno scritto le risposte alle stesse domande dovrebbero formare un gruppo. Se si ha una giostra e ci sono due persone nel gruppo, se ci sono due giostre si hanno quattro partecipanti per domanda / gruppo ecc. Il numero di gruppi dovrebbe essere uguale al numero di domande. Consentire ai gruppi di compilare la domanda attuale e quindi di riassumere, ordinare ed evidenziare i punti più importanti di tutti quelli che hanno detto. I gruppi sono quindi responsabili della selezione dei risultati e dell'analisi dei problemi.

Ecco le domande a cui abbiamo lavorato quando eravamo a Navet. Ovviamente si possono usare tutte le domande che si ritengono rilevanti.

- Che tipo di conoscenze professionali sono necessarie a tutti coloro che lavorano in attività con rifugiati / pubblico multiculturale?

- In che modo le vostre istituzioni possono intraprendere nuove iniziative per lavorare in modo più efficace con i rifugiati o altri pubblici multiculturali a tutti i livelli (ad esempio direttori, illustratori, membri del consiglio di amministrazione, insegnanti, progettisti, tecnici ... e altro)?

Caffè del Mondo

Fonte: Caritas Vienna, Project Kompa

Obiettivi dell'attività:

Acquisire un vasto ventaglio di idee e opinioni,
Creare una migliore coesistenza e durevole coesistenza con gli altri piuttosto che contro gli altri, e un'atmosfera cordiale e di buon vicinato fra la gente,
Creare solidarietà e comunità indipendentemente dalle affiliazioni personali dei partecipanti,
Incorporare le idee e le opinioni di quante più persone possibile, e
Ascoltare e imparare dalle esperienze reciproche

Durata: 30 minuti

Complessità: ★★

Ruolo del facilitatore: Fornire istruzioni, guidare l'attività e incoraggiare le domande.

Procedimento:

Il Caffè del Mondo è una metodologia che dovrebbe rendere possibile ai partecipanti scambiarsi informazioni in merito a diversi argomenti così che questi possano formarsi molte diverse opinioni e un ampio spettro di idee come, per esempio, opinioni personali ed esperienze.

Sostanzialmente il facilitatore divide i partecipanti quattro gruppi e il procedimento è illustrato sui post it.

Un moderatore dovrebbe trovarsi a ciascun tavolo per annotare risposte e idee sui post it. Solitamente uno dei partecipanti a ciascun tavolo dovrebbe essere scelto come moderatore.

Al tavolo:

I partecipanti al tavolo dovrebbero porsi delle domande e riportare le loro idee sui post it. Le domande da scambiarsi dovrebbero variare da tavolo a tavolo. Dopo aver discusso le domande per 10-15 minuti, i partecipanti dovrebbero alzarsi e soltanto i moderatori dovrebbero restare ai tavoli.

Ciascun round dovrebbe durare dai 10 ai 15 minuti in funzione del numero dei

Materiale necessario: Post it

componenti del gruppo.

I moderatori presenteranno poi nel round successivo ciò di cui i partecipanti hanno discusso. Tra i diversi turni si dovrebbero consumare delle brevi pause.

Alla fine tutti i partecipanti e i moderatori si incontrano in plenaria per ascoltare dai moderatori stessi i risultati derivanti dalle domande discusse a ciascun tavolo ed eventualmente per discutere questioni aperte.

Domande suggerite per il Caffè del Mondo:

Primo tavolo: Format/modelli

Quali attività o eventi sarebbero interessanti e coinvolgenti per voi e come dovrebbero essere strutturati? Quali format (di attività) confrontabili o riproducibili ci sono nei vostri paesi/comunità di origine? A cosa vorreste partecipare? Quali eventi, attività, incontri ecc. vorreste partecipare? Quali attività potrebbero essere utili per rafforzare/strutturare una comunità? Quali potrebbero essere interessanti per tutti (comprese persone da altre comunità)?

Secondo Tavolo: Motivazione & impegno.

Cosa potrebbe motivare te o le persone della tua comunità di appartenenza a partecipare? Come si può incrementare l'impegno/la responsabilità? Cosa li farebbe andare lì personalmente e restare? Come dovrebbe concludersi l'evento quando viene

svolto? Quali potrebbero essere gli incentivi per la partecipazione?

Terzo Tavolo: Visione e Sostenibilità.

Cosa sarebbe dovuto succedere perché il progetto avesse un buon risultato? Come può essere creato un progetto a lungo termine e sostenibile? Quale potrebbe essere il risultato? Cosa ci vuole perché la comunità creata perduri dopo la fine del progetto? Cosa serve per creare una solidarietà sostenibile tra le comunità?

Quarto Tavolo: Contenuti

Quali dovrebbero essere i contenuti delle attività/incontri/eventi? Quale immagini che potrebbe essere un'attività interessante? Quali argomenti sono interessanti per te e per la tua comunità? Quali argomenti non sono interessanti per te o per la tua comunità?



Riconoscimenti

Questa Pubblicazione è stata supportata dall'Unione Europea [Accordo di finanziamento n. 2017-1-AT01- KA204-035073].

L'Associazione TRACES ringrazia i partner del progetto che con le loro competenze ed esperienze hanno contribuito ad arricchire i contenuti di questa pubblicazione. L'Associazione TRACES è grata inoltre per tutti i contributi realizzati in precedenza nel campo del dialogo interculturale.

I partner del progetto PISEA

Coordinator:

ScienceCenter-Netzwerk – Austria
www.science-center-net.at/

Partners:

Ellinogermaniki Agogi SA – Greece
www.ea.gr

NAVET – Sweden
www.navet.com/

TRACES – France
www.groupe-traces.fr

Fondazione IDIS – Città della Scienza – Italy
www.cittadellascienza.it

Caritas – Austria
<https://www.caritas-wien.at/>

ScienceCenter
NETZWERK



TRACES



Caritas

Impressum

Responsabile dei contenuti: Vanessa Mignan

Sito web del progetto: www.pisea.eu



Grant Agreement Number: 2017-1-AT01-

KA204-035073

Duration: 1st November 2017 to– 30th November 2019



This publication is a product of “PISEA – Promoting Intercultural Science Education for Adults” (2017-1-AT01-KA204-035073), funded with support from the Erasmus+ Programme of the European Union. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use that may be made of the information contained therein.

