

**La partecipazione  
giovanile nella  
comunità**

**Una guida al metodo**

**IDEATHON**



Something  
Meaningful



Finanziato  
dall'Unione europea



REPUBLIC OF SLOVENIA  
MINISTRY OF EDUCATION  
OFFICE OF THE REPUBLIC  
OF SLOVENIA FOR YOUTH



**pina**

pistes solidaires

**RKI**  
RAUHANKASVATUS-  
INSTITUUTTI

**cesie**  
the world is only one creature

**alda**  
European Association  
For Local Democracy



Občina Ankaran  
Comune di Ancarano



**Titolo: La partecipazione giovanile nella  
comunità: una guida al metodo IDEATHON**

Scritto da: Aljaž Zupan, Maja Drobne, Kristjan  
Nemac

Editor: Aljaž Zupan

Publicato da: Association for Culture and  
Education PiNA, [www.pina.si](http://www.pina.si)

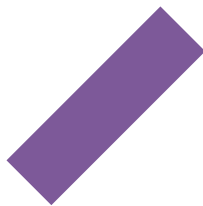
Copyright: Association for Culture and  
Education PiNA

Anno di pubblicazione: 2024

Revisionato da: Mario Badagliacca

Design di: Jovana Đukić

Questa guida fa parte del progetto ADD  
Something Meaningful cofinanziato dall'Unione  
europea attraverso il programma Erasmus+. Le  
opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo  
o ai soli autori e non riflettono necessariamente  
le opinioni dell'Unione europea. Né l'Unione  
europea né l'ente finanziatore possono esserne  
ritenute responsabili.



# Sommario:

<b>Il progetto</b> .....	4
<b>Partecipazione giovanile</b> .....	5
Perché promuovere la partecipazione giovanile? .....	6
<b>Il metodo IDEATHON</b> .....	8
Scopi e obiettivi del metodo .....	8
Tempi e modalità di implementazione a livello locale .....	9
Elementi base per la progettazione di un IDEATHON .....	9
Promozione .....	10
Cooperazione con altre organizzazioni e creazione di un consorzio .....	11
Preparazione del materiale .....	11
Nomina del comitato di fattibilità .....	11
<b>Implementazione del metodo IDEATHON</b> .....	12
Sessione 1: introduzione e formazione dei gruppi .....	13
Sessione 2: selezione delle idee e analisi delle esigenze .....	17
Sessione 3: trasformazione delle idee in progetto .....	18
Incontro online .....	20
Sessione 4: presentazione delle idee e selezione di una o più idee vincitrici .....	21
Sessione 5: valutazione e celebrazione dei risultati .....	22
<b>Esempi di progetti realizzati con IDEATHON</b> .....	24
<b>Analisi SWOT del metodo IDEATHON</b> .....	25
<b>Lista dei materiali</b> .....	26
<b>Elenco delle attività</b> .....	27
<b>Coinvolgere giovani con scarse opportunità</b> .....	28
<b>Conclusioni</b> .....	32
<b>Fogli di lavoro</b> .....	33
Gruppi target .....	33
Grafico della motivazione - fattibilità .....	35
Dall'idea al progetto .....	36
Linee guida per le presentazioni .....	39
Attività del comitato di fattibilità .....	40
Schede di voto .....	41
Questionario di valutazione finale .....	43



# Il progetto

I giovani hanno bisogno che la loro voce sia ascoltata tanto quanto le altre. Il progetto ADD Something Meaningful tenta di creare uno spazio in cui ciò sia possibile, dando ai giovani l'opportunità di essere ascoltati, di realizzare le loro idee e di potenziare la loro partecipazione. L'obiettivo è quello di supportarli nel percorso che li renderà cittadini attivi.

La partecipazione giovanile ha un ruolo cruciale nel sostegno dei principi e dei valori democratici all'interno della società. Tuttavia, i e le giovani sentono di non essere sufficientemente coinvolti/e nei vari livelli dei processi decisionali e ciò fa svanire il loro interesse per questioni giovanili importanti, legate allo sviluppo sostenibile e al benessere della società. Gli studi rivelano che la distanza tra la politica e i giovani e il loro disimpegno nella democrazia contribuiscono a generare sentimenti di apatia, frustrazione e una mancanza di interesse dei giovani per la vita cittadina.

Questo progetto è stato creato per soddisfare tale urgente bisogno, mirando a stabilire un processo permanente di coinvolgimento dei giovani che li sostenga e amplifichi la loro voce all'interno degli affari pubblici. Proviamo a rendere i giovani capaci di influenzare diversi aspetti della società e dei processi decisionali, fronteggiando le varie difficoltà a livello locale. I nostri obiettivi si collegano anche alla promozione della cittadinanza attiva, al consolidamento dello spirito di iniziativa dei giovani, al supporto alle loro comunità e alla promozione del riconoscimento del lavoro svolto dal settore di animazione socioeducativa. Inoltre, il progetto tenta di consolidare le competenze delle pratiche di animazione giovanile e di stimolare giovani individui a partecipare alla vita democratica locale.

L'attuazione del progetto prevede di applicare il metodo IDEATHON al settore giovanile. Proponiamo un approccio alla partecipazione attiva che permette ai giovani di mettersi in contatto con gli organi decisionali in maniera efficace, sostenendo lo sviluppo delle

organizzazioni giovanili e delle autorità locali. Il metodo consente alle organizzazioni e a coloro che rappresentano i giovani di fornire risorse, spazio e opportunità ai giovani, supporto per il loro coinvolgimento attivo negli affari pubblici, oltre che di insegnare loro come venire coinvolti a livello locale. Se teniamo conto del senso di appartenenza che i giovani provano per i luoghi a loro familiari, allora è cruciale che gli organi decisionali li riconoscano come membri essenziali della società. Possiamo rafforzare la loro fiducia nei processi democratici attraverso la cooperazione per l'implementazione delle loro idee. È importante che i giovani vengano coinvolti nell'intero processo: dall'iniziale progettazione concettuale all'implementazione delle idee. Però, le idee proposte rimangono troppo spesso incompiute, il che accresce l'insoddisfazione e lo scetticismo nei confronti dei meccanismi democratici. Il metodo IDEATHON serve a mitigare il problema attraverso il coinvolgimento di giovani in ogni fase della preparazione.

La prima volta che abbiamo avuto l'opportunità di testare il metodo IDEATHON è stato in collaborazione con la Litija Grammar School in Slovenia, per progettare uno spazio da dedicare agli studenti. Il metodo si è rivelato efficace poiché abbiamo coinvolto con successo i giovani nell'ideazione di uno spazio che riflettesse al meglio i loro desideri. Abbiamo messo insieme tutte le parti interessate che hanno contribuito in modo significativo a risolvere la sfida e a realizzare l'idea scelta.

Questa guida spiega nel dettaglio che cos'è il metodo IDEATHON e come può essere messo in pratica in diversi contesti giovanili. Infatti, è stato concepito per l'utilizzo da parte di tutto il personale socioeducativo e i rappresentanti di altri enti che lavorano nel settore e intendono far fronte attivamente al problema della partecipazione giovanile. Ci auguriamo che questa guida sia informativa e fornisca uno strumento utile per il vostro lavoro.

# Partecipazione giovanile

Il Trattato sull'Unione Europea sancisce la partecipazione di tutti i cittadini come diritto fondamentale: 'Ogni cittadino ha il diritto di partecipare alla vita democratica dell'Unione. Le decisioni sono prese nella maniera più aperta e vicina possibile ai cittadini.' In particolare, facendo riferimento ai giovani, l'articolo 165(2) del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea (TFEU) stabilisce che: "L'azione comunitaria mira a [...] Favorire lo sviluppo degli scambi di giovani e animatori di attività socioeducative, la partecipazione dei giovani alla vita democratica in Europa".

Il tema della partecipazione giovanile è stato oggetto di dibattito per decenni e sono numerose le definizioni e i modelli teorici legati a tale concetto. Ad esempio, la Strategia per la partecipazione giovanile, sviluppata dal SALTO Participation & Information Resource Centre, propone uno sforzo comune per la comprensione del tema nell'ambito dei programmi europei.

La Strategia dell'UE per la gioventù, gli Obiettivi europei per i giovani e i programmi Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà non forniscono una definizione di partecipazione giovanile, ma ci danno una direzione. Difatti, tali programmi e politiche europee intendono aumentare la partecipazione giovanile, che consiste nella partecipazione dei giovani alla vita democratica e può essere interpretata in due modi tra loro interconnessi:

**La partecipazione giovanile come voce dei giovani e coinvolgimento nei processi decisionali**, durante i quali i giovani esprimono le proprie opinioni, influenzando o venendo coinvolti in tali processi. Ciò può avvenire a partire dalle politiche governative o decisioni politiche fino all'utilizzo dello spazio comunitario e alla gestione di un'organizzazione giovanile.

**La partecipazione giovanile come azione civile e attivismo dei giovani**, i quali agiscono individualmente e/o collettivamente per fare la differenza nel mondo che li circonda. In questo caso, può trattarsi di azioni politiche, come organizzare o partecipare alle proteste, e di azioni civili e sociali, come le iniziative volte al miglioramento della comunità locale, o di volontariato per sostenere una causa o per un'organizzazione della società civile.

La definizione di 'partecipazione giovanile alla vita democratica' è contenuta nella Strategia dell'UE per la gioventù :

**“giovani individui o gruppi di giovani individui che hanno il diritto, i mezzi, lo spazio, le opportunità e dove necessario il sostegno per esprimere liberamente le proprie opinioni, contribuire e influenzare i processi decisionali della società inerenti questioni che li riguardano, ed essere attivi nella vita democratica e civile delle comunità a cui appartengono”.**

[Tratto da: [https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/11/ParticipationStrategy\\_Download\\_EN.pdf](https://participationpool.eu/wp-content/uploads/2020/11/ParticipationStrategy_Download_EN.pdf)]

# Perché promuovere la partecipazione giovanile?

Prima di parlare della metodologia per l'aumento della partecipazione giovanile nelle comunità, vale la pena riflettere sul perché tale dinamica è fondamentale: perché dovremmo investire energie, tempo e denaro nell'incoraggiare i giovani a essere maggiormente coinvolti nelle loro comunità?

Gli effetti della partecipazione sono molteplici ed è difficile elencare tutti quelli da cui i giovani possono trarre beneficio. Ad esempio, le Nazioni Unite descrivono la partecipazione come :

**“un diritto fondamentale. È uno dei principi ispiratori della Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo ed è stato ribadito in molte altre convenzioni e dichiarazioni. La partecipazione attiva consente ai giovani di avere un ruolo vitale nel proprio sviluppo e in quello delle comunità di appartenenza, di essere aiutati ad apprendere strategie di vita fondamentali, di approfondire la conoscenza dei diritti umani e della cittadinanza e di promuovere un'azione civile positiva. Per partecipare in modo efficace, i giovani devono avere accesso ai mezzi adatti, come informazione, educazione e accesso ai diritti civili di cui sono titolari”.**

[Fonte: <https://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-participation.pdf>]

RAY è l'acronimo di Research-based Analysis and Monitoring of European Youth Programmes, una rete pubblica di ricerca europea e indipendente di cui attualmente fanno parte 35 agenzie nazionali dell'Erasmus+ Youth in Action, i programmi del Corpo europeo di solidarietà e i loro partner di ricerca. Il progetto RAY-LTE35, che analizza gli effetti a lungo termine della partecipazione e della cittadinanza attiva, mostra che questi hanno un impatto positivo sui partecipanti, aumentandone la consapevolezza,

migliorandone la comprensione dei meccanismi e delle interazioni sociali e politiche, approfondendo, aggiornando e/o consolidando le loro attuali conoscenze, capacità, attitudini e valori, e incoraggiandoli e motivandoli a partecipare alla società civile e alla vita democratica.

[Fonte: Bárta, O., et al. (2018), 'Long-term effects of Erasmus+ Youth in Action on participation and active citizenship'. Draft Interim Transnational Analysis (RAY-LTE study, 2015–2019), Vienna, Generation and Education Science Institute]

## Il documento programmatico del Consiglio sloveno della gioventù ritiene che:

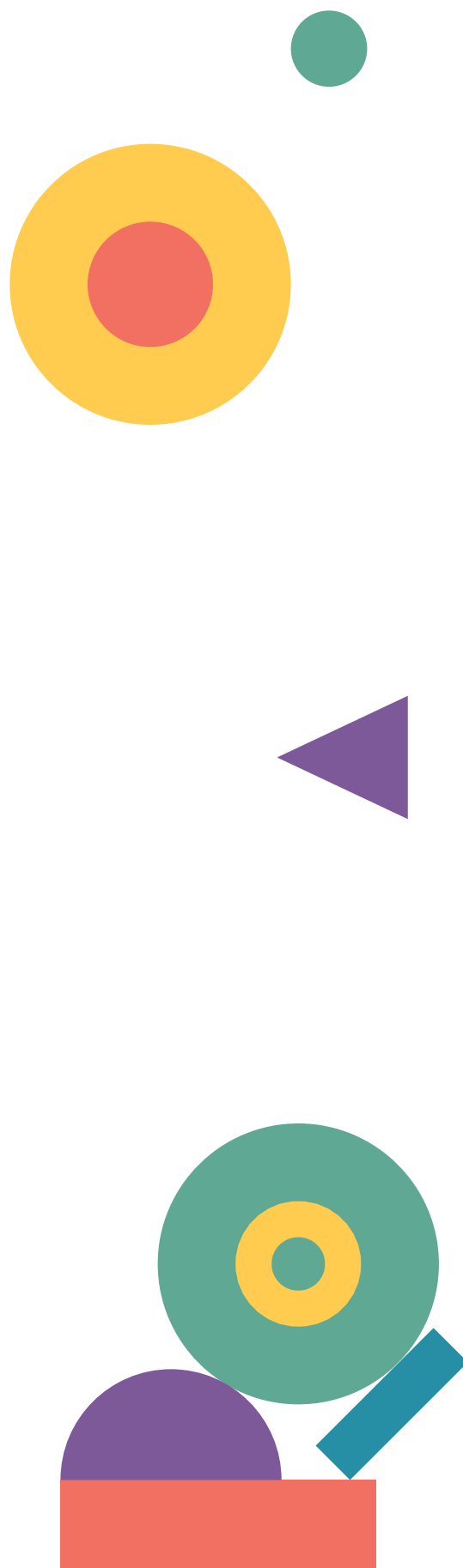
- ▶ la partecipazione giovanile incentivi i giovani al raggiungimento dell'autonomia e migliori la qualità della *governance* e della vita nella società;
- ▶ la partecipazione giovanile rafforzi la natura democratica della società;
- ▶ i giovani apprendano nuove competenze tramite la partecipazione;
- ▶ i giovani abbiano il diritto alla partecipazione.

[Fonte: [https://mss.si/wp/wp-content/uploads/2020/06/MSS-095-16-PD-Participacija\\_mladih.pdf](https://mss.si/wp/wp-content/uploads/2020/06/MSS-095-16-PD-Participacija_mladih.pdf)]

In generale, si parla sia di un impatto sulla comunità che di un impatto sui giovani. Il primo concerne maggiore apertura e opportunità per i giovani di esprimere le proprie idee; ciò implica un cambio di direzione, ossia un più forte coinvolgimento di vari gruppi sociali. In sintesi, è possibile affermare che una maggiore partecipazione è sinonimo di maggiore inclusione e di una società sempre più fondata sulla solidarietà. Invece, ad avere un impatto su giovani individui è l'acquisizione di competenze, la cui varietà è estremamente ampia e dipende dalle modalità e dai contenuti della partecipazione. È fondamentale che il loro coinvolgimento nella comunità implichi l'acquisizione di tali competenze in parallelo agli altri membri, nutrendone l'apprendimento anche attraverso l'esperienza del confronto con punti di vista altrui. Inoltre, tali competenze

favoriscono, da una parte, lo sviluppo personale e il cambiamento e, dall'altra, la convivenza e integrazione sociale.

È altrettanto importante comprendere che, a causa di vari fattori, non tutti i soggetti giovani godono delle stesse opportunità per lasciarsi coinvolgere sin dall'inizio. Vivere in una realtà influenzata da numerose strutture e percezioni sociali formatesi nel corso della storia spiega perché partecipare ai processi decisionali è più facile per alcuni giovani e non per altri. Episodi di discriminazione razziale, xenofobia ed esclusione sociale, basati anche su altri elementi discriminatori, sono comuni tra coloro che appartengono ai gruppi delle minoranze. Quindi, è nostra responsabilità, in quanto adulti e organizzatori di eventi, parlare di disuguaglianza e di pregiudizi, creare meccanismi che promuovano la parità e contrastino all'esclusione (di tipo strutturale). Ciò può essere fatto iniziando a sensibilizzare te stesso/a e il pubblico e a creare attività tali da permettere la partecipazione equa di tutti. Bisogna anche considerare quali elementi di un'attività o scambio comunicativo vengono percepiti positivamente (o negativamente). Ad esempio, nel caso di giovani LGBTQIA+, giovani migranti e richiedenti asilo, si dovrebbero pianificare delle misure utili a sostenere chi appartiene a gruppi minoritari.



# Il metodo IDEATHON

## Scopi e obiettivi del metodo

I giovani, e le comunità in cui vivono, traggono beneficio dalla partecipazione alla vita democratica, ma non si può dare per scontato che ciò accada. Prima di tutto, non esistono percorsi educativi che guidino progressivamente i giovani verso questo tipo di attività; di conseguenza, saranno altre le modalità da loro percepite come più facilmente accessibili e semplici per la gestione di problemi, bisogni e interessi.

Infatti, spesso i giovani non conoscono neanche la terminologia di base per parlare di partecipazione alla cocreazione della comunità, così come non hanno familiarità con i livelli e le metodologie decisionali, i ruoli responsabili di una data area e le modalità per ottenere i fondi a favore di un particolare intervento. Inoltre, non vengono solitamente coinvolti nei processi in cui possono rivelarsi attivamente partecipi e codeterminare le questioni sociali (o comunque, la loro partecipazione resta molto limitata).

La situazione è diversa da una comunità all'altra e ci sono delle eccezioni; ma in generale, esiste il potenziale per un maggiore e più efficace coinvolgimento dei giovani nelle attività della collettività.

Quindi, di chi è la responsabilità di aumentare il coinvolgimento dei giovani, degli adulti o dei giovani stessi? In questo caso, la responsabilità è degli adulti, ossia coloro che rappresentano le comunità locali, hanno il potere di agire, il compito di individuare i modi per rendere le comunità più coese, inclusive e solidali. Le organizzazioni e i giovani stessi possono incoraggiarli e mostrare loro la strada, ma non possono essere i responsabili.

L'IDEATHON è uno strumento utile a coinvolgere maggiormente i giovani nelle attività delle loro comunità. Ha il vantaggio di essere molto pratico, dando ai suoi destinatari la libertà di avanzare delle proposte di cambiamento positivo e la responsabilità di implementarle nell'ambiente che li circonda (se viene scelta la loro idea). Tale responsabilità è legata anche alla gestione delle risorse finanziarie, dato che i giovani ricevono alcuni fondi per realizzare la loro idea. Vengono quindi coinvolti nel dare una forma alla comunità piuttosto che vedere semplicemente raccolte le proprie opinioni: anzi, diventano dei veri e propri agenti del cambiamento.

Il meccanismo di cui trattasi, ha una componente educativa molto forte perché richiede agli individui di pensare a un'idea, trovare e mettersi in relazione con persone aventi un pensiero affine, formulare e presentare idee, e votare quelle migliori. Non solo diventano degli agenti locali del cambiamento unici nel loro genere, partecipando attivamente a tale processo, ma imparano anche e soprattutto come avviene il cambiamento. Questa esperienza li rende capaci di influenzare positivamente la propria comunità nel lungo termine.

La responsabilità giovanile, con cui si intende un processo gestito da giovani dall'inizio alla fine, è un elemento importante, che li motiva ulteriormente ad attuare il cambiamento, e ciò si verifica perché le idee proposte riflettono i loro desideri, bisogni e problemi.

### **In parole molto semplici, il metodo IDEATHON implica:**

- ▶ raggruppare un certo numero di giovani;
- ▶ incoraggiarli a pensare all'idea di un cambiamento nella comunità;
- ▶ formare dei gruppi secondo idee comuni;



- ▶ aiutare i giovani a strutturare progetti che realizzino specifici desideri di cambiamento;
- ▶ aiutarli a votare il progetto di cui credono ci sia maggior necessità;
- ▶ aiutarli a implementare il progetto vincitore

In breve, lo scopo dell'IDEATHON è stimolare e sostenere l'iniziativa dei giovani per aiutarli a diventare cittadini attivi tra la collettività.

### Gli obiettivi principali sono:

- ▶ incoraggiare i giovani a pensare ai cambiamenti che vorrebbero vedere;
- ▶ incoraggiarli ad agire e iniziare a lavorare sulle proprie idee;
- ▶ insegnare loro a trasformare un'idea in un progetto;
- ▶ migliorare la comprensione di come implementare un progetto e come esso contribuisce al cambiamento

## Tempi e modalità di implementazione a livello locale

Il metodo IDEATHON è generalmente adatto ad essere adottato in qualsiasi comunità e in qualunque momento. Gli elementi chiave da considerare per la preparazione dell'evento sono elencati di seguito.

## Elementi base per la progettazione di un IDEATHON

Ecco alcuni elementi necessari per applicare questo metodo:

- ▶ **SPAZIO:** dove organizzare l'IDEATHON? Il luogo dovrebbe essere uno spazio adeguato e familiare ai giovani, abbastanza ampio da accogliere alcune dozzine di persone che lavorano in gruppo.
- ▶ **TEMPO:** quando realizzare l'IDEATHON? Il giorno e l'ora agevolano la partecipazione degli invitati? La data va concordata insieme a loro e adattata alle loro esigenze; è il fattore determinante tutti gli altri elementi per organizzare le tempistiche.
- ▶ **PERSONALE FACILITATORE:** chi è responsabile della realizzazione dell'IDEATHON e di ogni sua fase? Vanno individuate delle persone responsabili per le attività e i tempi per il completamento di ciascuna attività.
- ▶ **CAPIENZA:** quanti giovani è possibile accogliere? Va stabilito un numero minimo e uno massimo di persone. L'evento durerà una giornata e mezza e non è previsto che i partecipanti dormino in loco.
- ▶ **BUDGET:** qual è il budget per l'evento? E quanta parte di esso è destinata a finanziare l'idea vincitrice?\*
- ▶ **CONSORZIO ORGANIZZATIVO:** organizzeremo l'IDEATHON da soli o insieme ai partner? E chi sono i nostri partner? Chi è responsabile delle organizzazioni partner?
- ▶ **SFIDA:** qual è la sfida prevista dall'IDEATHON? Essa costituisce la principale linea guida per la ricerca di soluzioni \*\*.

\*Nel caso di progetti sperimentali con l'IDEATHON, il budget destinato all'idea vincitrice era di 3.500,00 euro. Tuttavia, l'organizzatore o il consorzio partner possono modificare il budget in base alla propria disponibilità.

\*\*I partner dei progetti sperimentali erano città che avevano ideato una sfida per i partecipanti.

## Esempio di una sfida:

Un comune individua uno spazio vuoto/in disuso/abbandonato sul proprio territorio e invita alcuni giovani a concepire un progetto per la modifica di quello spazio in modo che soddisfi le loro esigenze e interessi.

## Promozione

Per l'organizzazione che implementerà il metodo, sarà utile avere contatti con il gruppo di giovani attraverso la loro regolare od occasionale frequentazione dei programmi offerti. In ogni caso, è vantaggioso stabilire un canale di comunicazione tra i giovani e l'organizzazione. Invece, un'organizzazione che non crea contatti, rischia di non riuscire a motivare i soggetti a partecipare all'IDEATHON. Inoltre, si finisce troppo spesso per attribuire ai e alle giovani alcuni stereotipi (pigritia, mancata affidabilità, ecc.) e mettere sulle loro spalle le responsabilità del fallimento del progetto. In ambito promozionale, i pericoli sono :

- ▶ i giovani non conoscono l'associazione organizzatrice, vivono la loro partecipazione come un 'salto nel buio', che può dissuaderli dal fare domanda;
- ▶ l'IDEATHON è promosso tramite canali che i giovani non utilizzano;
- ▶ non sono attratti dai contenuti della promozione perché non rilevanti;
- ▶ i contenuti non trasmettono una reale accessibilità e inclusività per tutti in termini di uguaglianza (oppure, sono considerati più accessibili e rilevanti da un gruppo ma non da un altro).

Vi suggeriamo di far precedere un evento di tipo IDEATHON da un breve sondaggio, o almeno da un tentativo di farsi dire dai giovani quali cambiamenti vorrebbero vedere nella propria città. Le risposte possono essere utilizzate in seguito per le attività promozionali dell'IDEATHON.

Esempio: sui social media viene fatto un sondaggio per scoprire quali sono i cambiamenti che i giovani vorrebbero vedere nella loro città. Supponiamo che alcune delle risposte facciano riferimento alla loro necessità di avere un'area dove parcheggiare. Nel testo promozionale possiamo inserire la seguente domanda: ti piacerebbe creare nuove aree di parcheggio nella tua città?

I e le giovani costituiscono un gruppo target specifico: se ci dedichiamo alle loro esigenze in modi che loro sentono vicini a sé e che comprendono, e se comunichiamo con loro attraverso i canali giusti e in modi con cui tutti i giovani e tutte le giovani - dalle comunità più numerose a quelle minoritarie - si sentano ben accetti/e, allora vorranno partecipare a un IDEATHON.

È fondamentale promuovere l'evento abbastanza in anticipo. Consigliamo di farlo almeno un mese prima del suo inizio.

## Problematiche della comunicazione da risolvere prima di organizzare un IDEATHON:

- ▶ Quanti e quali sono i gruppi target? (Trovare una descrizione dei vari rappresentanti e alcune attività di lavoro alla fine di questo documento a pagina 33)
- ▶ Quali sono i migliori mezzi di comunicazione da utilizzare con il nostro pubblico? Considera gli aspetti di inclusività e di accessibilità della comunicazione. Quali attori sono inclusi o esclusi dalla nostra comunicazione? Chi è presente e chi è assente?
- ▶ Oltre ai gruppi target, quali attori sono fondamentali per il successo dell'IDEATHON? A chi vi dovete rivolgere per far sì che anche loro si mettano in contatto con altri/e? Considera anche l'importanza della rappresentanza
- ▶ Come vi rivolgete agli stakeholders?
- ▶ Qual è il vostro messaggio? Quali lingue e gerghi dovete usare per diffonderlo,

e quali elementi visivi dovrete usare (considerando la rappresentazione e la presenza di persone di vario aspetto fisico) per raggiungere i gruppi target?

## Cooperazione con altre organizzazioni e creazione di un consorzio

La formazione di una rete di cooperazione tra portatori di interessi è utile: relazioni con scuole, centri giovanili e sportivi, associazioni culturali, il comune, organizzazioni che promuovono gruppi giovanili. Inoltre, se le notizie sull'IDEATHON raggiungono i giovani attraverso persone di cui si fidano, ci sono maggiori possibilità che parteciperanno. Potrebbe anche essere necessario rivolgersi alle famiglie e ai genitori per ottenere la loro fiducia e il consenso a coinvolgere i destinatari.

L'impatto dell'IDEATHON a livello locale può essere maggiore attraverso il coinvolgimento di altre organizzazioni, in particolare, altri comuni o città, consentendo ad altri gruppi di giovani e attori locali di incontrarsi. Una volta stabilito il primo contatto, aumenta il coinvolgimento dei comuni e il loro sostegno all'IDEATHON; possono essere coinvolti attraverso il rilascio di permessi per l'utilizzo/ il rinnovo/il miglioramento di aree pubbliche, fornendo informazioni sugli spazi disponibili e decidendo di finanziare il progetto. La cosa più importante è creare dei contatti e far sì che ogni città sensibilizzi alle esigenze, ai problemi e agli interessi dei giovani.

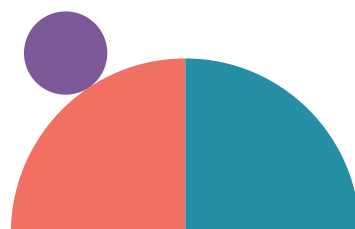
## Preparazione del materiale

Prima dell'inizio dell'evento, è necessario preparare il materiale sufficiente a garantire che l'IDEATHON non abbia imprevisti. Trovate una lista dei materiali alla fine di questo documento.

## Nomina del comitato di fattibilità

Il consorzio delle organizzazioni partner deve nominare da due a quattro rappresentanti, incaricati di sostenere i giovani durante la fase di pianificazione del loro progetto: tali rappresentanti sosterranno i gruppi tramite riscontri lungo tutto il processo, ossia sono chiamati a partecipare all'implementazione dell'IDEATHON e a dare consigli sulle idee proposte dai giovani. Il compito del comitato termina alla fine dell'evento e non è previsto che il comitato supporti il gruppo dell'idea vincitrice durante l'implementazione della stessa.

Un comitato di fattibilità è un organo che opera sul campo per far sì che i giovani vengano ascoltati e compresi. Può dare ai giovani informazioni preziose su aspetti che potrebbero trascurare o non riuscire a capire (aspetti relativi alle relazioni con le istituzioni locali, le scuole, le organizzazioni giovanili, ecc.). Inoltre, questi compiti possono aiutare lo stesso comitato ad ampliare la propria prospettiva e a portare le problematiche giovanili all'attenzione delle organizzazioni. Il comitato è un mezzo molto importante e mette in relazione i portatori di interessi presenti tra la collettività. Si raccomanda di formare il comitato con membri di quante più diverse organizzazioni possibili tra loro (sebbene il comitato sia formato da un massimo di quattro membri).



# Implementazione del metodo IDEATHON

Quella che segue è una guida step-by-step all'utilizzo del metodo IDEATHON. La guida descrive una versione di 2 giorni del metodo IDEATHON testata nella fase pilota e valutata dagli organizzatori. Nell'ambito della valutazione è stata discussa l'estensione ad una versione più ampia di 3 giorni. L'estensione di un giorno darà più tempo per creare una migliore connessione tra i giovani partecipanti, creando un ambiente più rilassato dove potrebbero svilupparsi idee migliori e più audaci. Inoltre, darà ai partecipanti più tempo per sviluppare le loro idee tenendo conto delle esigenze della comunità locale. Soprattutto se si coinvolgono partecipanti più giovani o gruppi di giovani con minori opportunità, potrebbe essere necessario più tempo per aiutarli a sviluppare le loro idee in progetti. Aggiungere un altro giorno e offrire tempo sufficiente a questi gruppi target, supporterebbe meglio i partecipanti che potranno sviluppare idee di progetto migliori. Occorre anche valutare, se con l'estensione di un giorno, alcuni giovani potrebbero non avere il tempo o la motivazione sufficiente per partecipare al processo più lungo.

Se decidi di utilizzare la versione di 3 giorni, ti suggeriamo di aggiungere un ulteriore esercizio di team building e di dedicare più tempo per sottolineare l'importanza dei progetti come strumento per rispondere ai bisogni delle comunità locali.

Nel complesso, suggeriamo che il programma della giornata sia leggermente più breve rispetto la versione di 2 giorni (fino a 60-90 minuti). Il secondo giorno è interamente dedicato allo sviluppo dei progetti. I partecipanti iniziano con un'idea chiara e dovrebbero concludere la giornata con il piano del progetto. Inoltre, questa giornata dovrebbe essere un po' più breve (fino a 60-90 minuti). L'ultimo giorno rimane lo stesso della versione da 2 giorni ed è dedicato alla selezione del progetto vincitore. Inoltre, la verifica di fattibilità del progetto rimane la stessa e consigliamo di effettuarla dopo il secondo giorno.

Ciascun metodo delineato nella parte seguente della guida ha un determinato scopo all'interno del processo IDEATHON. Vengono aggiunte diverse raccomandazioni per i facilitatori e tutti i materiali menzionati sono raccolti in una sezione separata alla fine della guida. Tuttavia, molti altri metodi potrebbero sostituire quelli suggeriti di seguito, nel guidare comunque un gruppo di giovani agli stessi risultati. Il testo è semplicemente un suggerimento su come implementare tale processo. Riteniamo che facilitatori esperti sostituiranno alcuni dei metodi e forse impiegheranno metodi leggermente diversi per realizzare lo scopo di IDEATHON, che è quello di attivare e responsabilizzare i giovani affinché diventino cittadini attivi nelle loro comunità locali.

Per ulteriore assistenza, aggiungeremo altro materiale in una cartella online che potrà essere trovata scansionando il codice QR.



## PRIMO GIORNO

### SESSIONE 1 90 minuti

Introduzione e formazione dei gruppi

### SESSIONE 2 60 minuti

Selezione delle idee e analisi delle esigenze

### SESSIONE 3 120 minuti

Trasformazione delle idee in progetto

## INCONTRO

## ONLINE

Rapporto finale del comitato di fattibilità

## SECONDO

## GIORNO

### SESSIONE 4 90 minuti

Presentazione delle idee e selezione di una o più idee vincitrici

### SESSIONE 5 90 minuti

Valutazione e celebrazione dei risultati

## PRIMO GIORNO

### Sessione 1: introduzione e formazione dei gruppi

**Scopo:** creazione di un ambiente che stimoli la cooperazione e lo scambio di idee.

#### Obiettivi:

- ▶ Illustrare lo scopo dell'evento e il metodo di lavoro;
- ▶ far sì che i partecipanti siano a loro agio durante il dialogo e lo scambio di idee;
- ▶ individuare gli interessi, i problemi e le esigenze dei partecipanti (in linea con la sfida);
- ▶ formare i gruppi secondo le manifestazioni d'interesse.

**Durata:** 90 minuti

**Materiali:** lavagne a fogli mobili, pennarelli, schede informative, proiettore, computer, casse acustiche, internet, penne, nastri di carta, cellulari.

#### Procedura:

**Presentazione:** 15 minuti

Il personale facilitatore si presenta e dà il benvenuto ai e alle partecipanti all'IDEATHON. A seguire, le linee guida per i e le partecipanti, illustrate prima dell'inizio delle attività:

- ▶ L'IDEATHON è un luogo dove concepire idee che faranno la differenza nelle comunità dei partecipanti in linea con la sfida;

- ▶ le idee non vengono solamente pensate, ma anche trasformate in progetti concreti;
- ▶ il miglior progetto riceverà dei fondi, il cui ammontare sarà stabilito dal personale facilitatore;
- ▶ il comitato di fattibilità valuterà gli aspetti logistici di ogni progetto e avrà il diritto di veto sulla loro implementazione;
- ▶ gli stessi partecipanti voteranno il miglior progetto;
- ▶ chi ha creato il progetto vincitore deve assumersi la responsabilità di realizzarlo.

Il personale facilitatore rende chiaro che i giovani sono parte integrante della comunità e hanno il diritto di contribuirvi; il personale sottolinea che l'obiettivo dell'IDEATHON è, da una parte, incoraggiare i giovani a contribuire al benessere della loro collettività, dall'altra, motivare le comunità locali a coinvolgerli nei processi decisionali di questioni che li riguardano.

Il programma viene presentato; segue una sessione di domande e risposte. Il personale facilitatore si assicura che tutti accettino le regole, specialmente quelle concernenti l'implementazione dell'idea vincitrice che riceverà i finanziamenti.

Il personale facilitatore conclude il suo intervento affermando che, nonostante si tratti di una sfida tra idee, ciò che conta è esplorare come i partecipanti possono avere un impatto positivo sui luoghi in cui vivono, e invita tutti a partecipare e a creare idee. I gruppi e/o le idee potrebbero essere messe insieme in qualsiasi momento.

### **Video motivazionali:**

**LGBTIQ+ – Ne odričem se ('Non mi arrendo')**: <https://www.youtube.com/watch?v=cTMRqbzPFbc>

**How community change works ('Come avviene il cambiamento nella comunità')**: <https://www.youtube.com/watch?v=PT-HBl2TVtI>

Il personale afferma che il secondo video rappresenta un'idea di cambiamento e fornisce una serie di suggerimenti; inoltre, il personale deve attingere a episodi che siano d'ispirazione e tratti dalla realtà locale in cui sono avvenuti: i giovani avvertiranno maggiormente la forza del cambiamento se possono conoscerla e comprenderla. Il personale facilitatore deve anche accertarsi di fornire almeno altri due esempi, che siano diversi l'uno dall'altro. Infine, conclude dicendo che quelle mostrate sono solamente alcune possibilità di ciò che può accadere. I giovani possono proporre le loro idee.

### **Creare un ambiente solidale: 25 minuti**

#### **Speed dating:**

Invita i partecipanti a muoversi liberamente nella stanza. Di loro che metterai un po' di musica e che dovranno continuare a camminare finché la musica si ferma. A quel punto, dovranno guardarsi intorno e formare una coppia con la persona più vicina a loro: hanno tre minuti per confrontarsi sulla domanda posta dal personale facilitatore. Dopo tre minuti, la musica ricomincerà e loro cammineranno di nuovo. Questa attività va ripetuta cinque volte.

## Le domande:

- ▶ Come stai ? Che cosa hai fatto la settimana scorsa?
- ▶ Qual è la tua passione più grande?
- ▶ Qual è stata la tua vacanza preferita finora?
- ▶ Di che cosa sei orgoglioso/a?
- ▶ Chi ti dà sostegno nella vita?

## Sociogrammi:

Invita i partecipanti a creare in silenzio una fila dal più giovane al più anziano. L'ordine della fila viene controllato al termine dell'attività.

I partecipanti sono invitati a formare una linea che va da chi ha gli occhi di colore più chiaro a chi ha gli occhi più scuri, restando in silenzio. L'ordine della fila viene controllato al termine dell'attività. Poi, ogni partecipante che desidera farlo, controlla se l'ordine è corretto: in realtà, è molto più importante che i partecipanti si guardino negli occhi piuttosto che controllare l'ordine della fila.

I partecipanti sono invitati a posizionarsi nella stanza sulla base della soddisfazione generale che provano verso la loro comunità (da un lato, per totale soddisfazione e, dall'altro lato, per insoddisfazione assoluta). Ogni partecipante può scegliere una posizione, compresa tra i due lati della stanza, che esprima il proprio grado di soddisfazione o insoddisfazione. Poi, viene loro chiesto quali sono i motivi della scelta.

## Individuazione degli interessi: 15 minuti

I partecipanti sono invitati a riflettere individualmente sulla seguente domanda: **a quale cambiamento vorrei contribuire in linea con la sfida?**

Invitali a individuare da uno a tre esempi di cambiamento che desiderano vedere realizzato e a cui sono disposti a partecipare in maniera attiva. Successivamente, oltre al proprio nome, fa' loro scrivere da uno e tre esempi sulle schede informative.

Il personale facilitatore sottolinea che è perfettamente normale avere già un'idea concreta in mente, o non averne affatto. Tutti i partecipanti sono invitati a descrivere sulle schede informative ciò che sono capaci di fare al momento presente.

## Formazione dei gruppi: 15 minuti

Il personale facilitatore prende due lavagne o sceglie due pareti. Scrive "gruppi esistenti" su una lavagna/parete e "gruppi in formazione" sull'altra lavagna/parete.

I gruppi esistenti sono invitati a scrivere o porre le loro idee sulle lavagne/pareti. Ogni gruppo vi disegna sopra una piccola "bolla" così da capire quale gruppo ha creato un'idea.

Tutti i soggetti sono invitati a incollare le proprie idee sulla parte della lavagna/parete chiamata "gruppi in formazione". Gli individui vengono messi insieme in gruppi da tre a cinque persone in

base ai loro interessi. Lo scopo è che ogni nuovo gruppo sia composto da membri aventi idee comuni. Ai membri di ogni nuovo gruppo viene chiesto se sono felici di stare insieme e qualora non fosse così, insieme a chi vorrebbero lavorare.

### **Scegli il nome del gruppo e crea un canale di comunicazione: 10 minuti**

Ogni gruppo sceglie un nome e lo scrive su una scheda informativa posta al centro del tavolo.

Creano anche un canale di comunicazione con una chat di gruppo su Messenger, WhatsApp o simile e vi aggiungono il personale facilitatore. Quello sarà il principale canale di comunicazione utilizzato tra partecipanti e gruppo di organizzazione. \*

\* Per chi non lo volesse, non è obbligatorio unirsi al gruppo di contatto.

### **Invito a parlare delle aree di interesse insieme al gruppo: 10 minuti**

Il personale facilitatore invita i partecipanti a presentare brevemente le idee insieme al gruppo (ogni persona parla brevemente delle idee raccolte nella fase precedente).

### **Suggerimenti per il personale facilitatore:**

Prima che il lavoro cominci, viene sistemato un numero di tavoli sufficiente ad accogliere tra i tre e i cinque partecipanti. I partecipanti sono invitati a sedersi ai tavoli; i gruppi già formati possono sedersi; e i soggetti senza gruppo vengono raggruppati.

Dopo la presentazione, il personale facilitatore dà a tutti del tempo per conoscere gli altri membri del gruppo, spiegando che di solito è più facile lavorare insieme dopo aver fatto un po' di conoscenza.

Ogni volta che i partecipanti vengono inseriti nei gruppi, è necessario verificare che siano felici di restare nel gruppo a cui sono stati assegnati. Chi lo desidera, può lavorare in autonomia.

A tutti i gruppi viene detto che una parte del tempo verrà dedicata all'esplorazione delle aree e delle idee per le quali è stato espresso un desiderio di cambiamento. Lo sviluppo di idee concrete in proposte progettuali inizia subito dopo questa fase.

Per aiutare i partecipanti nella preparazione del budget del progetto, il facilitatore deve verificare con le organizzazioni/istituzioni se ci sono alcuni requisiti riguardanti l'acquisto dei servizi e dei materiali che saranno necessari per la realizzazione dell'idea vincitrice. Alcune fonti di informazione dovrebbero essere preparate in anticipo, in modo che i giovani non perdano troppo tempo nella definizione del budget per il progetto.

Quando si lavora con minori o con alcuni gruppi di giovani con minori opportunità, un numero maggiore di facilitatori potrebbe apportare un valore aggiunto. In tal caso, uno è il facilitatore principale che facilita il processo centrale e altri possono stare seduti ai tavoli di determinati gruppi supportandoli nel processo. È importante dare ai gruppi anche il tempo per lavorare da soli, tuttavia, avere un facilitatore che può dedicare più tempo ad alcuni gruppi li supporterebbe meglio, fornendo loro maggiore chiarezza, motivarli a lavorare, supportarli nel prendere le decisioni, accelerare il processo di ricerca dell'idea e di sviluppo



# Sessione 2: selezione delle idee e analisi delle esigenze

**Scopo:** scelta di un'idea da trasformare in progetto

## Obiettivi:

- ▶ Lasciare che i partecipanti scelgano e scrivano un'idea;
- ▶ verificare l'effettiva necessità di implementare l'idea.

**Durata:** 60 minuti

**Materiali:** lavagne a fogli mobili, pennarelli, penne, piccoli sticker (da usare come 'segnavoto'), fogli A4 (bianchi e colorati).

## Procedura:

### Scelta di un'area di lavoro: 20 minuti

I partecipanti classificano le loro idee (attraverso le schede informative della sessione precedente) sul grafico della motivazione-fattibilità e lo esaminano (trovi le istruzioni più avanti). Ogni partecipante di un gruppo può posizionare fino a tre punti su qualsiasi scheda su cui vogliono lavorare (i partecipanti possono apporli su una, due o tre schede). Dopo il voto, i gruppi scelgono la scheda vincitrice contenente l'idea che andranno a sviluppare.

Istruzioni per l'utilizzo del grafico di motivazione-fattibilità:

1. Assegna un foglio mobile a ogni gruppo.
2. Disegna il grafico sulla lavagna (consulta pagina 35).
3. Ogni gruppo ridisegna il grafico sul proprio foglio.
4. Ciascun membro prende le proprie schede informative della sessione precedente.
5. Ogni membro pone le schede sul grafico nel modo che ritengono opportuno.

### Concretizzazione di un'idea: 20 minuti

Chiedi ai membri del gruppo di disegnare e descrivere la propria idea attraverso cinque frasi. Ogni idea deve avere una descrizione e un bozzetto di come apparirà nella realtà.

### Verifica il PERCHÉ: 20 minuti

Ciascun gruppo è invitato a provare il metodo dei "3 PERCHÉ" e a scrivere le proprie risposte. In questa fase, vale anche cercare oppure ricevere le opinioni o informazioni di persone al di fuori del proprio gruppo.

La domanda principale in questa sezione è: perché la comunità ha bisogno del cambiamento che avete proposto? Dopo aver fornito la prima risposta, al gruppo viene chiesto nuovamente il perché e risponde alla seconda domanda. Questo va ripetuto tre volte.

**Esempio:**

**Idea:** nuovi maglioni per gli studenti della scuola superiore.

**Domanda:** Perché gli studenti delle scuole superiori hanno bisogno di nuovi maglioni?

**Risposta:** Perché così sembreremo alla moda e avremo lo stesso maglione.

**Domanda:** Che cosa c'è di positivo nel sembrare alla moda indossando un maglione, e nell'indossare tutti lo stesso maglione?

**Risposta:** È una cosa buona sembrare alla moda con un maglione perché non tutti/e hanno la possibilità di avere dei bei vestiti e quel maglione piacerebbe a tutti/e. E poi avere lo stesso maglione vuol dire mostrare di far parte della stessa scuola creando un'identità comune.

**Domanda:** Perché è una cosa buona che tutti/e abbiano l'opportunità di avere bei vestiti, essere più legati/e alla scuola e costruire un'identità comune?

**Risposta:** Viviamo discriminazioni sociali ogni giorno e anche quello che indossiamo dice qualcosa della nostra condizione sociale. Dato che le differenze e i paragoni causano sentimenti negativi e divisioni, i maglioni dovrebbero almeno aiutarci a superarli di tanto in tanto. In più sarebbe anche un modo per ricordare che siamo parte di qualcosa più grande (la scuola) e che vi apparteniamo in compagnia di altri/e. Ciò rafforzerebbe il sentimento di inclusione sociale a scuola e il desiderio degli e delle studenti di frequentarla.

## Sessione 3: trasformazione delle idee in progetto

**Scopo:** trasformazione delle idee in progetto.

### Obiettivi:

- ▶ Definire lo scopo e gli obiettivi del progetto;
- ▶ stabilire le fasi di lavoro;
- ▶ preparare un piano di finanziamento;
- ▶ creare una bozza di presentazione del progetto

**Durata:** 120 minuti

**Materiali:** fogli di lavoro, penne, pennarelli, Post-it.



## Procedura:

### Descrizione dettagliata dell'idea: 80 minuti

A ogni gruppo viene dato un foglio di lavoro da compilare (pag. 36 - 38). Il personale facilitatore aiuta a svolgere l'attività.

### Bozza di presentazione: 30 minuti

**I facilitatori presentano le istruzioni su come si svolgerà il processo di presentazione delle idee e di votazione il secondo giorno:**

- ▶ Ogni gruppo ha tre minuti per presentare la propria idea.
- ▶ Dopo la presentazione, gli altri partecipanti pongono delle domande.
- ▶ Le domande vengono in seguito poste dal comitato di fattibilità.
- ▶ Il gruppo successivo inizia la sua presentazione.
- ▶ Al termine di tutte le presentazioni, si avvia un dibattito di gruppo di cinque minuti per decidere a chi votare. Ogni gruppo ha cinque punti da distribuire tra tutte le idee. Un'idea non può essere votata dal gruppo che l'ha creata
- ▶ Ciascun gruppo dà il proprio voto sulla scheda di voto.
- ▶ Il personale facilitatore raccoglie le schede, evitando che i gruppi vedano i voti altrui, poi conta i voti e annuncia i risultati.
- ▶ I tre gruppi con la maggioranza dei voti si qualificano per il turno successivo.
- ▶ Il personale facilitatore presenta la possibilità di cooperazioni, modifiche e fusioni tra gruppi. A ogni gruppo viene chiesto se vuole aggiungere qualche elemento delle altre idee alla propria in modo da migliorarla. Il personale facilitatore guida il dialogo e permette ai partecipanti di cambiare le idee come preferiscono, dà uno sguardo alle tre idee qualificate e dà inizio al secondo turno di voto.
- ▶ Tutti i soggetti, inclusi i membri dei gruppi che non si sono qualificati, ottengono un voto. Il personale facilitatore deve accertarsi che il primo turno preveda un voto collettivo e il secondo turno preveda un voto individuale. Il personale facilitatore dà una scheda di voto ai partecipanti, i quali votano in maniera anonima, e restituiscono la scheda al personale. In seguito, si contano i voti e viene dichiarato il gruppo vincitore: se due gruppi hanno ottenuto lo stesso numero di voti, il comitato di fattibilità attribuisce il voto decisivo.

Il personale facilitatore spiega ai gruppi che le presentazioni sono determinanti affinché ogni gruppo ottenga i fondi per l'implementazione della propria idea e che ciascun gruppo deve finire di preparare la presentazione prima dell'incontro successivo. Nonostante le presentazioni possano assumere qualunque forma scelta dei gruppi, il personale facilitatore spiega loro che le presentazioni più efficaci includono elementi visivi.

**Alla fine di questa guida, tra i fogli di lavoro, trovi le linee guida per la presentazione.**

## Conclusioni: 10 minuti

Il personale facilitatore annuncia la fine delle attività del giorno e invita ciascun gruppo a illustrare brevemente la propria idea in 1 minuto. Dopo, tutti faranno una sintesi delle fasi successive previste.

### Fasi successive:

- ▶ Finire la presentazione.
- ▶ Partecipare all'incontro online con il comitato di fattibilità.
- ▶ Migliorare la presentazione finale.
- ▶ Presentare il progetto al secondo giorno.
- ▶ Votare il gruppo e l'idea vincitrice.

### Suggerimenti per il personale facilitatore:

Prima che la giornata finisca, il personale facilitatore dà a ogni gruppo dei suggerimenti individuali riguardo al lavoro da svolgere per le presentazioni e concorda un orario con tutti i gruppi affinché partecipino all'incontro online con il comitato di fattibilità: il personale utilizzerà la chat di gruppo per informare ciascun gruppo del giorno e dell'ora del proprio incontro. Consigliamo di far trascorrere almeno 14 giorni tra il primo e il secondo incontro. Questo arco di tempo è dedicato agli incontri online e serve ai gruppi per ultimare i loro progetti e presentazioni.

## Incontro online

Ogni gruppo presenta la propria idea durante l'incontro con il comitato di fattibilità, che ha il compito di decidere se l'idea può essere realizzata da un punto di vista logistico. Una volta che un progetto riceve il via dal comitato, si qualifica per partecipare al giorno di voto finale. L'incontro serve anche agli organizzatori per dare un riscontro finale ai partecipanti. Se una specifica idea non è implementabile, il comitato lo comunica al gruppo, anche in forma scritta al termine dell'incontro, suggerendo ciò che andrebbe cambiato per la sua fattibilità. Qualora un gruppo non dovesse tenere conto dell'opinione del comitato, o l'idea dovesse restare invariata, il comitato di fattibilità ha il diritto di rimuovere tale gruppo dalla votazione finale.

I membri del comitato di fattibilità devono fare molta attenzione ad esprimere un giudizio sulla fattibilità del progetto e non sul suo contenuto, o basato sul proprio gusto personale.

**Il foglio di lavoro del comitato di fattibilità si trova alla fine di questa guida.**

## SECONDO GIORNO

### Sessione 4: presentazione delle idee e selezione di una o più idee vincitrici

**Scopo:** presentazione delle idee e scelta della migliore

#### Obiettivi:

- ▶ Presentare le idee.
- ▶ Scegliere la migliore idea/le migliori idee.

**Durata:** 90 minuti

**Materiali:** proiettore, computer, casse acustiche, internet, schede di voto.

#### Procedura:

##### Introduzione: 30 minuti

I partecipanti sono invitati a chiudere gli occhi e ripetere le azioni del personale facilitatore, che inizia a strofinare le proprie mani. Dopo circa 20 secondi, inizia a picchiettarsi le dita, poi le cosce, e infine inizia a pestare i piedi per terra. Dopo aver picchiettato le dita per 20 secondi, il personale inizia a darsi colpetti alle cosce, picchiettare nuovamente le dita e sfregarsi i palmi delle mani. Ai partecipanti viene poi chiesto di aprire gli occhi.

Diverse immagini astratte vengono sparse sul pavimento (le schede di riflessione con immagini sono le migliori) e i partecipanti sono invitati a sceglierne una che rappresenti la loro risposta alla seguente domanda: « **Come sto?** ». Quindi, i partecipanti formano un cerchio e condividono la loro risposta (20 minuti).

Il personale facilitatore comunica ai partecipanti che le presentazioni hanno inizio e che, nonostante a vincere sia un solo gruppo, ciò che conta non è tanto la competizione in sé quanto il cambiamento che la comunità necessita e desidera realizzare.

La stanza viene preparata e l'ordine dei gruppi estratto a sorte.

##### Votazione: 30 minuti

Le presentazioni hanno inizio. I consigli su come affrontare le presentazioni si trovano nella sezione dei fogli di lavoro (pag. 39)

Prenditi del tempo per votare. Troverete istruzioni dettagliate per la votazione e le schede nella sezione dei fogli di lavoro (pag. 41-42).

Viene annunciato il gruppo vincitore.

### Suggerimenti per il personale facilitatore:

Prima di rompere il ghiaccio, dire che la pioggia delicata rappresenta un momento di calma e che la simuleremo per calmarci.

Dopo il primo turno di voto, il personale facilitatore verifica se le idee di alcuni gruppi sono simili, quindi se i gruppi possono essere uniti, le idee combinate, o se una particolare idea può adottare gli elementi di un'altra. Se emerge questa possibilità, ai gruppi deve essere dato il tempo di accordarsi su quali elementi di un'idea entrano a far parte dell'altra.

## Sessione 5: valutazione e celebrazione dei risultati

**Scopo:** analisi dell'IDEATHON e riconoscimento del lavoro svolto

### Obiettivi:

- ▶ Condurre un'analisi sull'IDEATHON;
- ▶ riconoscere il lavoro svolto;
- ▶ concordare le fasi successive con il gruppo vincitore.

**Durata:** 90 minuti

**Materiali:** Telefoni cellulari, internet

### Procedura:

**Valutazione:** 30 minuti

Il personale facilitatore conduce un'analisi usando un questionario (il questionario si trova a pagina 43).

Il personale invita i partecipanti al turno finale, ponendo la seguente domanda:  
« **Quali sono le due cose che vi portate via da questa esperienza?** ».

**Tempo di socializzazione:** 60 minuti

I partecipanti vengono invitati a socializzare e fare uno spuntino.

Il personale facilitatore invita i partecipanti che lo desiderano a parlare con il gruppo vincitore e mostrare interesse a unirsi all'implementazione del progetto. Il personale incoraggia il gruppo vincitore a condividere i dettagli riguardo a quando gli altri possono iniziare a contribuire. Se viene mostrato interesse, il personale facilitatore deve assicurarsi che il gruppo di giovani scelga il luogo e quanto in anticipo l'informazione verrà condivisa.

Dopo il momento di socializzazione, il personale facilitatore incontra il gruppo vincitore per decidere il termine entro cui l'idea selezionata dovrà essere implementata. Ogni gruppo deve conoscere i passi successivi e sapere chi può contattare per eventuali domande che sorgeranno durante l'implementazione. Se il gruppo non contatta nessuno, sarà il mentore a doverlo assolutamente contattare non più di quattro giorni dopo l'IDEATHON e verificare i progressi. Per questo motivo, il mentore può usare il canale di comunicazione impostato durante l'IDEATHON.

Un mentore è una persona nominata dal personale di organizzazione e incaricata di sostenere e monitorare l'implementazione dell'idea vincitrice.

Quando si tratta di monitorare l'implementazione fisica di un progetto, è bene che il mentore vi partecipi. Il ruolo del mentore deve essere chiaro: non sta supervisionando il progetto, ma sostenendo i e le giovani in esso coinvolti/e. I tutor sono disponibili a dare aiuto, ma non devono in alcun modo guidare il progetto individuale sulla base delle proprie preferenze.

Il personale facilitatore consente al gruppo vincitore di porre delle domande.



# Esempi di progetti realizzati con IDEATHON

## L'IDEATHON al liceo di Litija (Slovenia)

**Sfida:** creare uno spazio di socializzazione per gli studenti del liceo

**Proponente della sfida:** liceo di Litija

**Partecipanti:** 32 studenti del terzo anno

**Descrizione dell'evento:** L'associazione culturale ed educativa PiNA, l'associazione Lojtra e la scuola collaborano insieme. Quest'ultima ha proposto la sfida per gli studenti, si è occupata della promozione dell'evento e della scelta del luogo. Gli e le studenti sono stati divisi/e in gruppi da tre fino a cinque individui, in base alle proprie idee. In seguito, si è passati allo sviluppo dell'idea e alla progettazione della proposta. Gli e le studenti avevano diverse proposte, alcune delle quali erano simili ad altre. Dopo lo sviluppo delle proposte, sono state avviate le presentazioni e gli studenti hanno scelto la proposta vincitrice. Una volta terminato il processo di selezione, è stato deciso che alcune delle proposte che non erano state scelte, sarebbero state integrate alla proposta vincitrice. Gli studenti hanno poi concretizzato l'attuazione dell'idea e organizzato un momento d'incontro con gli studenti e con il supporto del tutor scolastico.

Cambiamento in atto: l'implementazione della proposta vincitrice ha permesso al liceo di Litija di avere due importanti spazi dedicati alla socializzazione: la biblioteca e la galleria. Gli studenti hanno comprato delle poltrone, un divano, tavoli, un tappeto, sedie, piante, un mini calciobalilla, un proiettore e un computer; poi, li hanno posizionati seguendo uno schema preciso, definito nella loro proposta. Adesso gli e le studenti usufruiscono di un ambiente di maggiore qualità dove socializzare: provano un più forte senso di appartenenza perché hanno contribuito a creare gli spazi a loro dedicati.

Questa collaborazione è stata l'occasione per realizzare un ulteriore cambiamento, ossia l'avvio di un partenariato tra il liceo di Litija e l'associazione Lojtra per aver partecipato ai progetti Erasmus+.



# Analisi SWOT del metodo IDEATHON



## Punti di forza

- ▶ Maggiore inclusione dei e delle giovani nelle loro comunità locali
- ▶ Maggior autonomia dei e delle giovani quando partecipano alla comunità locale
- ▶ Sviluppo di migliori competenze tra i/le giovani
- ▶ Legame più forte tra i/le giovani e le loro città di residenza

## Punti di debolezza

- ▶ Basso numero di giovani partecipanti.
- ▶ Numero limitato delle idee che possono essere supportate
- ▶ Scarse risorse finanziarie
- ▶ Inclusività limitata (i e le giovani hanno bisogno di mettersi in mostra, quindi coloro che non hanno il coraggio di farlo, potrebbero essere restii/e a partecipare)

## Opportunità

- ▶ Inclusione a lungo termine di giovani nei processi decisionali delle loro comunità
- ▶ Creazione di meccanismi che permettono la partecipazione equa e sicura di tutti/e, tenendo conto sin dall'inizio degli aspetti di diversità, inclusività e accessibilità

## Rischi

- ▶ Gli stereotipi sui e sulle giovani si rafforzano (se non ci sono abbastanza partecipanti).
- ▶ Le idee selezionate non sono implementate
- ▶ Assenza di un sistema di donazioni per l'implementazione degli IDEATHON nel lungo termine.
- ▶ L'interesse a partecipare è mostrato solo da giovani che sono già coinvolti/e (nessun aumento della partecipazione dei gruppi emarginati)

# Lista dei materiali

La quantità di alcuni materiali varia in base al numero di partecipanti. Un IDEATHON che coinvolge 30 partecipanti richiede i seguenti materiali:

- ▶ 40 lavagne a fogli mobili
- ▶ 100 pennarelli
- ▶ 40 penne
- ▶ 100 schede informative
- ▶ 1 proiettore
- ▶ 1 computer
- ▶ Casse acustiche
- ▶ Connessione internet
- ▶ 1 rotolo di nastro di carta
- ▶ Cellulari individuali (non obbligatorio per partecipare)
- ▶ Carte con immagini per riflettere
- ▶ 100 sticker piccoli
- ▶ 50 fogli di carta bianchi A4
- ▶ 50 fogli di carta colorati A4
- ▶ 250 post-it
- ▶ Schede di voto
- ▶ Fogli di lavoro

# Elenco delle attività

## PREPARAZIONE

- ▶ Trova un luogo dove almeno 30 persone possono lavorare in gruppi
- ▶ Decidi una data per mettere in atto il metodo l'IDEATHON
- ▶ Scegli il coordinatore dell'intero progetto.
- ▶ Fissa il numero massimo di partecipanti.
- ▶ Forma un consorzio di organizzazioni (chi organizzerà l'evento insieme a voi?)
- ▶ Annuncia il budget del progetto e per il gruppo vincitore
- ▶ Imposta la sfida
- ▶ Organizza la promozione dell'evento
- ▶ Prepara tutti i materiali
- ▶ Nomina il comitato di fattibilità, il personale facilitatore e il mentore del gruppo vincitore

## MESSA IN ATTO

- ▶ Assicurati che il personale facilitatore conosca tutti gli elementi del processo dell'IDEATHON
- ▶ Avvia la prima sessione
- ▶ Avvia la seconda sessione
- ▶ Avvia la terza sessione
- ▶ Organizza gli incontri online
- ▶ Avvia la quarta sessione
- ▶ Avvia la quinta sessione e dichiara il gruppo vincitore dell'IDEATHON

## FASI SUCCESSIVE

- ▶ Dì al gruppo vincitore chi sarà il suo mentore
- ▶ Stabilisci un canale di comunicazione tra il mentore e il gruppo
- ▶ Monitora il progresso del gruppo vincitore (almeno una volta a settimana)
- ▶ Concorda i termini per il completamento delle attività del gruppo
- ▶ Incontra il gruppo durante l'effettiva realizzazione del progetto
- ▶ Il gruppo vincitore porta a termine il progetto
- ▶ Pagamento delle fatture e completamento delle attività
- ▶ Il mentore celebra il successo del gruppo vincitore

# Coinvolgere giovani con scarse opportunità

L'organizzazione di un IDEATHON implica individuare il suo gruppo target e richiede di considerare che i e le giovani non costituiscono un gruppo omogeneo, anzi, si caratterizzano per diverse età, interessi, generi, opinioni e altri sottoinsiemi, che si abbinano a vari messaggi e canali di comunicazione. È importante sapere qual è il nostro gruppo target perché è il solo modo per adattare l'evento al gruppo.

L'inclusione è un concetto molto importante nel settore del lavoro giovanile. La Commissione Europea pubblica strategie per l'inclusione e la diversità allo scopo di aiutare giovani e settori educativi a comprendere che esiste una grande varietà di persone con scarse opportunità e a concepire il modo migliore per sostenerle. Pur essendo consapevoli di non poter mai riuscire a coinvolgere tutti/e in uno stesso evento, è molto importante continuare a provare e ad agire per individuare e modificare le strutture e i meccanismi iniqui che includono alcuni/e giovani ma ne escludono altri/e. Alcuni degli aspetti da considerare per rendere un IDEATHON uno spazio inclusivo per tutti/e sono elencati sotto: abbiamo elencato i gruppi in linea con le strategie di inclusione e diversità europee e aggiunto alcuni dettagli e considerazioni che renderanno l'IDEATHON migliore e inclusivo.

## Che cosa fare?

Analizza gli ostacoli e l'accessibilità delle tue attività dal punto di vista dei gruppi minoritari. Pensa a chi è incluso/a, quali voci sono ascoltate e quali no (e perché). Se sei un/una rappresentante della comunità maggioritaria, può essere difficile notare (o ammettere) la mancanza di rappresentanti delle minoranze o identificare le barriere che impediscono una partecipazione equa. Ad esempio, rifletti sulle tue capacità di

riconoscere il razzismo (nascosto), il sessismo, l'islamofobia, l'omofobia, la transfobia e l'abilismo nelle attività e nella pianificazione. Presta attenzione a come gestisci e interagisci con giovani provenienti da contesti diversi e se riconosci eventuali pregiudizi che hai verso i o le rappresentanti dei diversi gruppi. L'adozione di pratiche di esclusione sociale avviene spesso in maniera inconsapevole. Se o quando ti accorgi di pensare attraverso i pregiudizi o di mantenere delle pratiche di disuguaglianza, possono emergere delle emozioni difficili: prova a esplorarle e inizia a concentrare la tua energia su ciò che potrebbe essere cambiato. Ricorda che la sensazione di disagio fa parte dell'apprendimento.

## I seguenti suggerimenti possono essere utili:

- ▶ Datti delle indicazioni chiare su come informare e interagire con giovani che appartengono a gruppi minoritari
- ▶ Considera il linguaggio utilizzato per il tuo sito web. Come vengono informate le persone di riferimento? Che tipo di descrizioni delle attività ci sono nei materiali? E quali tipologie di persone compaiono nella comunicazione visiva che hai creato?
- ▶ Ricorri alle conoscenze e alle persone esperte della tua comunità
- ▶ Utilizza un linguaggio semplice e una comunicazione multicanale. È spesso utile abbinare video e canali social alla comunicazione scritta: i e le giovani preferiscono spesso contenuti facilmente accessibili, come brevi video su Instagram, che danno qualche informazione in più sull'evento

- ▶ Informati sul lavoro egualitario: ad esempio, sul fenomeno del razzismo e su come puoi implementare le tue attività così che siano il più possibile accessibili, rispettose delle culture altrui e sensibili alla questione di genere
- ▶ Offri opportunità di formazione e contenuti ad altre organizzazioni e membri del tuo settore lavorativo. È importante cercare di comprendere meglio di che cosa sia fatta la vita dei e delle giovani e che cosa siano le diversità che incontrano oggi

Tutto ciò consente alle nostre attività di sostenere l'identità dei e delle giovani e di consolidare la loro abilità di vivere nella società.

### Uno spazio sicuro:

Quando organizzi l'evento, stabilisci delle regole comuni relative alla discriminazione e alla categorizzazione sociale. È bene sapere come gestire un gruppo variegato e creare uno spazio operativo sicuro.

### Prevenire è meglio:

- ▶ Discuti con gli altri organizzatori perché alcuni partecipanti vengono considerati 'diversi' e come evitare che alcuni vengano esclusi da un'attività
- ▶ Durante l'organizzazione dell'evento, fai presente che bullismo, discriminazione, razzismo, molestie e incitamento all'odio sono proibiti sia nelle strutture che durante le attività. Ricorda di nominare una persona responsabile del mantenimento di un'atmosfera sicura e comunica ai e alle partecipanti la sua identità. Rendi chiaro che eventuali molestie non verranno tollerate.

### Come rivolgersi a determinati gruppi e a cosa prestare attenzione:

#### **Persone con difficoltà economiche:**

**Specifiche:** giovani di famiglie a basso reddito, a rischio e in contesti di svantaggio economico.

Considerazioni: se necessario, offri supporto economico per gli spostamenti e l'alloggio.

Assicurati che tutti gli aspetti degli IDEATHON siano finanziariamente accessibili. Evita di fare della disponibilità economica un prerequisito alla partecipazione.

#### **Persone con un basso livello di istruzione:**

**Specifiche:** giovani con accesso limitato a un'istruzione di alto livello, abbandono scolastico, individui con lacune formative.

Considerazioni: proponi seminari e risorse che colmino le lacune educative. Crea un ambiente in cui l'apprendimento sia incoraggiato e i partecipanti si sentono a loro agio quando pongono delle domande. Se necessario, organizza in anticipo dei seminari informativi per portare tutti allo stesso livello.

#### **Diversità culturale ed etnica:**

**Specifiche:** giovani provenienti da vari contesti culturali ed etnici, migranti, rifugiati.

Considerazioni: incontra ogni giovane tenendo conto della sua individualità, dei suoi bisogni, desideri, interessi e contesto. I giovani appartenenti a gruppi minoritari devono spesso valutare se osare partecipare a una nuova attività e come verranno trattati e accolti; inoltre, sono soggetti a pregiudizi più di altri e vengono spesso trattati come "rappresentanti del gruppo", non come individui indipendenti dagli altri. Evita i luoghi comuni sugli argomenti che potrebbero interessare i e le giovani di diversi contesti culturali e linguistici solamente affidandoti al loro contesto di provenienza. Crea uno spazio dove le loro voci siano ascoltate e per definire quali cose siano importanti per loro. Incoraggia la cooperazione interculturale per cui giovani di diverse origini si incontrano, condividono i loro pensieri e favoriscono la comprensione reciproca. Sii garante di un'atmosfera rispettosa e inclusiva, che valorizza tutti i contesti culturali. Avvia un processo attivo e consapevole di sviluppo di un approccio antirazzista all'interno del tuo lavoro.

#### **Genere e inclusione LGBTQ+:**

**Specifiche:** giovani di ogni genere ed LGBTQ+.

Considerazioni: accertati che la rappresentazione di genere del personale

manageriale e di tutoraggio sia bilanciata. Applica rigide politiche antidiscriminatorie. Proponi argomenti e servizi inclusivi di genere. Crea un ambiente in cui i gruppi di giovani LGBTIQ+ si sentano al sicuro e ricevano rispetto. È molto importante anche utilizzare i pronomi scelti da chi partecipa (inseriscili nelle etichette con il loro nome per evitare fraintendimenti).

#### **Limiti geografici:**

**Specifiche:** giovani che vivono in zone rurali o distanti, e con accesso limitato alle opportunità in aree urbane.

**Considerazioni:** organizza eventi in varie località, incluse le zone rurali. Offri la possibilità di partecipare da remoto e di contribuire a organizzare gli spostamenti e gli alloggi di coloro che arrivano da regioni più distanti.

#### **Disabilità e accessibilità:**

**Specifiche:** giovani con diverse disabilità o deficit fisici o cognitivi.

**Considerazioni:** il luogo in cui si terrà l'IDEATHON deve essere accessibile alle persone con mobilità ridotta attraverso rampe, ascensori, bagni accessibili e contenuti decifrabili dai lettori di schermo. Prima di tutto, si deve realizzare una ricerca per determinare se un certo luogo sia accessibile (in passato, in alcune occasioni, i proprietari avevano mal interpretato le condizioni di accessibilità dei luoghi, il che è inaccettabile). Fornisci materiale in formati compatibili con le tecnologie assistive. Considera anche interpreti di linguaggio dei segni, il sottotitolaggio e altre migliorie necessarie.

#### **Alfabetizzazione digitale e accesso alla tecnologia:**

**Specifiche:** giovani con scarse capacità digitali e privi di accesso alla tecnologia.

**Considerazioni:** organizza seminari di alfabetizzazione digitale di base. Garantisci l'accesso a internet e ad altre tecnologie necessarie. Fa sì che le difficoltà tecniche vengano affrontate con l'aiuto di tutor..

#### **Salute e bisogni speciali:**

**Specifiche:** giovani con malattie croniche, problemi legati alla salute mentale, bisogni speciali.

**Considerazioni:** crea degli spazi tranquilli dove riposarsi. Fai attenzione alle restrizioni alimentari e allergie. Crea un ambiente inclusivo e solidale che soddisfi varie necessità sanitarie.

#### **Diversità di età:**

**Specifiche:** giovani appartenenti a diverse fasce di età, sia alte che basse.

**Considerazioni:** definisci varie fasce di età a seconda delle diverse fasi della crescita. Promuovi lo scambio di conoscenze e la collaborazione intergenerazionale. Utilizza un linguaggio semplice e del supporto grafico.

#### **Barriere linguistiche:**

**Specifiche:** giovani con scarsa conoscenza della lingua dell'evento, parlanti non madrelingua.

**Considerazioni:** traduci i materiali e le risorse dell'evento in più lingue se possibile. Coinvolgi tutor, interpreti o volontari poliglotti che aiutino i partecipanti a superare le barriere linguistiche. Utilizza un linguaggio semplice.

#### **Esclusione sociale e isolamento:**

**Specifiche:** giovani che si sentono esclusi socialmente per varie ragioni.

**Considerazioni:** incentiva le attività di team building. Promuovi un'atmosfera amichevole e rispettosa in cui tutti i partecipanti possono legare e sentirsi inclusi. È importante ricordare che le considerazioni per ogni gruppo potrebbero ripetersi, quindi gli individui apparterrebbero a categorie multiple. Tenendo conto di questi aspetti, sarai maggiormente in grado di creare un'esperienza di IDEATHON davvero inclusiva e di supporto per tutti i e le giovani con scarse opportunità.

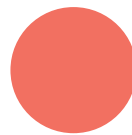
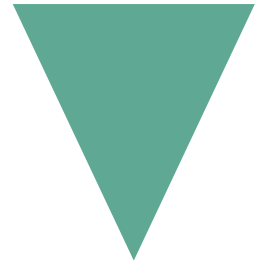
## Come agire a livello organizzativo?

Gruppo variegato: crea un gruppo organizzativo variegato che comprende le esigenze e le difficoltà di giovani con scarse opportunità. Avere una squadra con punti di vista ed esperienze pregresse diverse agevolerà la pianificazione e la sua esecuzione.

Temi inclusivi: scegli temi per l'IDEATHON che si intreccino con una vasta gamma di interessi ed esperienze. I temi troppo ristretti o specifici potrebbero alienare alcuni partecipanti.

Tutoraggio e supporto facilitativo: è cruciale avere dei bravi tutor e un buon supporto così che i partecipanti si sentano incoraggiati.

La cosa più importante è conoscere sin dall'inizio con chi lavorerai: ciò ti aiuterà a fronteggiare le diverse situazioni sopra descritte. La gran parte delle problematiche è facilmente risolvibile con un approccio umano e molta flessibilità. Tuttavia, alcune questioni richiedono un maggiore impegno a lungo termine, il che consolida ulteriori fondamentali cambiamenti delle attitudini e dei servizi. Come menzionato sopra, vale la pena valutare uno a uno e in modo analitico tutti i fattori alla base della discriminazione e dell'esclusione: un'analisi completa e immediata potrebbe però restituire solo alcune soluzioni pratiche. Più di tutto, il lavoro egualitario richiede di guardare le strutture di potere, le norme e i metodi operativi da una nuova prospettiva e all'interno della propria organizzazione, oltre alla prontezza di esaminare il proprio pensiero e azioni in maniera critica. Promuovere l'uguaglianza è una sfida continua: non si tratta solamente di un metodo o un progetto di sviluppo da implementare, ma di un modo di guardare alle proprie azioni e alla società circostante. Il lavoro egualitario è il lavoro che indebolisce la discriminazione e gli effetti delle sue pratiche.

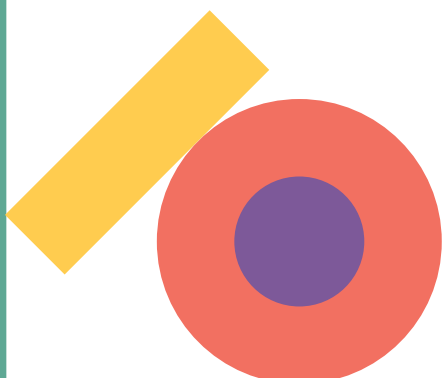


# Conclusioni

L'obiettivo della partecipazione non potrà mai essere raggiunto: è prima di tutto un viaggio. Dobbiamo sensibilizzare le persone e mostrare loro il valore aggiunto che essa produce. Per quanto riguarda i e le giovani, è molto importante far loro vedere che la loro voce conta e che le idee possono prendere vita. Inoltre, sarebbe poco saggio affermare che i processi partecipativi in determinati contesti non possano essere migliorati o rinnovati. Dobbiamo mantenere la mente aperta ed essere pronti/e ad adattarci ai fatti della realtà, alle scoperte e alle possibilità emergenti. Mostrare ai giovani uno dei modi con cui partecipare alla società può rendere le cose possibili. Ciò va integrato nel nostro sistema di valori e inteso come un semplice principio guida che ci aiuta a rendere il nostro mondo un posto leggermente migliore.

Gli autori e le autrici considerano questa guida capace di accompagnarci in questo percorso. La metodologia in essa contenuta, se usata adeguatamente, può aumentare la partecipazione giovanile nelle comunità, qualcosa che ci sta molto a cuore. Considerato che si tratta di un percorso e non di un obiettivo, apprezziamo molto sapere che cosa pensi dell'esperienza che hai vissuto. Ti invitiamo a lasciarci un commento qui: <https://pinaforms.typeform.com/to/oqYNNRGI>

Per ulteriori informazioni e supporto, ti invitiamo a scriverci: [info@pina.si](mailto:info@pina.si)





# Fogli di lavoro

## Gruppi target

Pensa ai diversi gruppi di giovani che vorresti coinvolgere. Prova a rispondere separatamente alle domande seguenti per ciascun gruppo identificato. Potrebbe aiutarti a sviluppare messaggi promozionali e scegliere i canali di promozione.

- ▶ Quanti anni hanno? \_\_\_\_\_
- ▶ Quale scuola frequentano? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Che musica ascoltano? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Come spendono i loro soldi? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Quali posti frequentano quotidianamente? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Chi sono i loro amici/le loro amiche? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Dove trascorrono il loro tempo libero? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Quali sono i loro interessi? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Quali problemi affrontano? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- ▶ Che cosa desiderano? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Dopo aver definito le loro caratteristiche e selezionato il gruppo/target, pensa alla loro possibilità di coinvolgimento nei processi decisionali.

- ▶ Cosa motiva i membri di questi gruppi target a partecipare? identificare l'impatto delle attività esistenti e delle strutture di collaborazione che aumentano l'inclusione dalle quali puoi trarre vantaggio.



- ▶ Pensa in modo critico. Cosa impedisce ai membri del gruppo target che hai scelto di partecipare? Quali sono i fattori che possono creare esclusione?

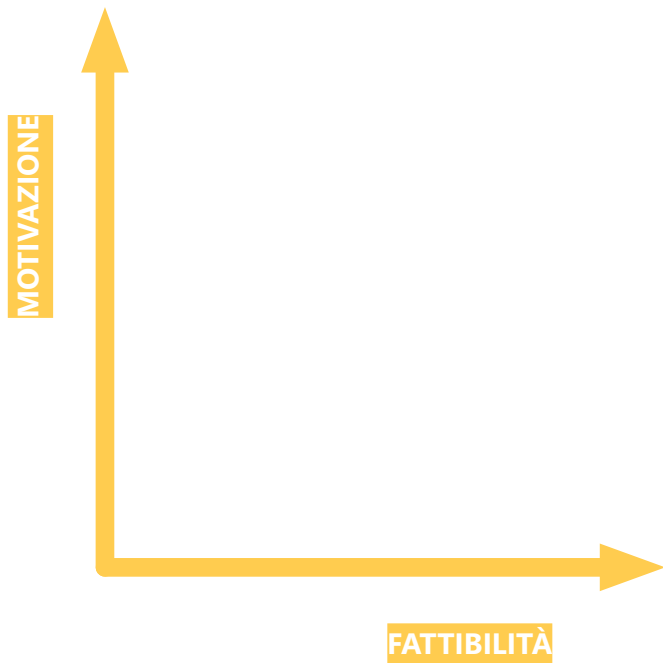


- ▶ Cosa potresti fare per rimuovere questi ostacoli alla partecipazione, creare uno spazio più sicuro e consentire la partecipazione?



# Grafico della motivazione - fattibilità

Posiziona le tue idee sul grafico in base al tuo giudizio.



## Domande:

- ▶ Quanto sei personalmente motivato/a a mettere in atto un'idea?

---

---

- ▶ Quanto ti sembra fattibile l'idea? \_\_\_\_\_

---

---

# Dall'idea al progetto

## Sezione 1

### Scopo:

- ▶ Definisci l'essenza del tuo progetto in una o tre frasi. Descrivi l'obiettivo che intendi raggiungere: \_\_\_\_\_
- 

### Il cambiamento nella comunità locale:

- ▶ Quale cambiamento avverrà nella comunità? Dove? Chi lo vedrà?
- 
- 

- ▶ Incolla il bozzetto di un cambiamento attuato in un progetto precedente oppure disegna uno schizzo del cambiamento che vorresti apportare.

### Scopo:

- ▶ Scrivi da tre a cinque obiettivi principali del tuo progetto. Gli obiettivi devono essere la risposta al come intendi raggiungere il tuo scopo e realizzare il cambiamento desiderato. Descrivi gli obiettivi in maniera chiara.
- 
- 
-

## Sezione 2

Processo di implementazione: scrivi tutte le fasi necessarie per realizzare l'idea. Scrivi **COSA** deve essere fatto, **CHI** è responsabile per ogni fase ed **ENTRO QUANDO** implementerai ogni fase. Ciascuna fase deve descrivere il processo richiesto per raggiungere gli obiettivi. Considera che l'implementazione deve avvenire massimo entro sei mesi a partire da ora.

COSA	CHI ?	ENTRO QUANDO ?

### Sezione 3

Piano economico: elenca nella tabella i vari costi da affrontare.

Che cosa dobbiamo acquistare	Quanto dobbiamo spendere (€)

# Linee guida per le presentazioni

Le seguenti linee guida possono aiutarvi nella progettazione delle presentazioni. Non è obbligatorio seguirle; tuttavia, possono essere una valida risorsa per creare una presentazione efficace. Ogni gruppo ha 3 minuti per presentare la propria idea. Questa informazione è cruciale, visto che i gruppi vengono fermati quando scade il tempo. Struttura della presentazione (l'ordine delle risposte può essere cambiato; si raccomanda di rispondere a tutte le domande):

## 1. Chi siete?

Potete anche solamente dire il nome del vostro gruppo o presentare chi ne fa parte. Ciò che importa è sapere chi c'è dietro l'idea. Svolgete questa attività in tempi brevi per dedicarvi alle fasi successive.

## 2. Qual è il cuore dell'idea che state presentando?

Definite il cuore della vostra idea in poche frasi. Nonostante sia difficile spiegare brevemente un'idea a qualcuno di cui non sa nulla, il pubblico deve avere un'immagine chiara di ciò di cui parlate. Scrivete le frasi, provatele con i membri del gruppo e chiedete loro un'opinione. Provate e riprovate finché non ottenete una descrizione breve ma efficace.

## 3. Perché questa idea è importante per la comunità?

Spiegate perché questa idea è importante. Lo è solo per voi? Avete fatto delle ricerche? Se sì, che cosa avete scoperto? Siate brevi, ma spiegate bene perché la vostra idea merita di ottenere i fondi. Prendetevi del tempo per esplorare l'idea, perché questa domanda sarà decisiva affinché la vostra idea vinca o perda.

## 4. Chi è il vostro gruppo target?

Per chi è pensata questa idea? Descrivete brevemente il vostro gruppo target.

## 5. Che aspetto avrà l'idea nella pratica?

Fornite ulteriori dettagli dell'idea. Potete anche parlare dei vostri obiettivi. Potete spiegare e mostrare l'aspetto che avrà l'idea una volta implementata nella comunità. La chiave è rendere chiara l'idea al pubblico.

## 6. Da chi verrà messa in atto l'idea?

Chi lavorerà sull'idea? Il lavoro verrà svolto dal vostro gruppo o inviterete altri portatori d'interessi?

## 7. Quando verrà messa in atto l'idea?

Qual è la tempistica generale per attuare l'idea? Non siate troppo specifici, menzionate le tappe principali e il loro periodo di tempo.

**Non dimenticate di:** strutturare i contenuti in maniera chiara. Pensate a quali informazioni sono importanti e quali no. Usate degli effetti visivi per agevolare la comprensione. Fate molta pratica!!

Guarda questo video e lasciati ispirare: [https://www.ted.com/talks/simon\\_sinek\\_how\\_great\\_leaders\\_inspire\\_action](https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action)

# Attività del comitato di fattibilità

Questo foglio di lavoro aiuta il comitato di fattibilità a valutare le idee presentate.

Il ruolo principale del comitato è giudicare se il progetto analizzato è fattibile o no. Durante il primo turno di commenti, il comitato deve quindi sostenere i gruppi per rendere i loro progetti fattibili. Le aree principali sottoposte alla valutazione sono:

## 1. Fattibilità finanziaria

La stima dei costi associati al progetto è realistica? È completa? Se esistono altre fonti di finanziamento, queste sono realistiche oppure no? Il progetto rientra nel quadro finanziario previsto? Il piano finanziario è bilanciato?

## 2. Fattibilità operativa

L'implementazione del progetto segue un piano realistico e chiaro? Le tempistiche sono ragionevoli? Le previsioni sul numero di persone coinvolte sono realistiche? Le risorse previste (spazi, materiali, persone...) sono effettivamente disponibili? Le attività sono assegnate in maniera chiara?

## 3. Fattibilità giuridica

Il progetto rispetta la legge? Esiste un potenziale pericolo per le persone coinvolte in una qualsiasi fase del progetto?

Oltre a dare il proprio giudizio, il comitato deve comunicarlo per iscritto e strutturarlo cominciando dal menzionare l'aspetto problematico del progetto, per poi spiegarne il motivo. Successivamente, il comitato deve spiegare quale parti del progetto vanno modificate affinché lo si possa realizzare.

Potrebbe accadere che la maggior parte dei progetti sia totalmente fattibile. In tal caso, il comitato può anche solo dirlo e continuare immediatamente con il secondo turno di commenti, che serve a suggerire ai gruppi che cosa renderebbe il loro progetto migliore agli occhi del comitato. Quindi, i gruppi devono sapere che qui non si tratta di commenti relativi alla fattibilità del progetto, bensì al suo miglioramento. In questo caso, non esiste un quadro operativo: l'idea è far sì che i membri del comitato dicano semplicemente che cosa potrebbe essere cambiato o adattato per rendere il progetto più efficace. A ogni gruppo spetterà decidere se seguire i suggerimenti o meno.



# Schede di voto

## Prima votazione:

Ogni gruppo riceve cinque schede, ciascuna delle quali corrisponde a un voto. Scrivete il nome del gruppo che intendete votare su ogni scheda\*.

Il voto è collettivo, per gruppo. Ogni gruppo decide come votare. I gruppi non possono votare per se stessi.

Il personale facilitatore distribuisce le schede ai gruppi e le raccoglie dopo cinque minuti. In seguito, il personale deve verificare che nessuno dei gruppi abbia votato per se stesso: il personale facilitatore è l'unico a vedere tutte le schede di voto e deve garantire che i gruppi non vedano i voti degli altri gruppi.

\* Le schede sono fogli di carta bianchi e numerati. Ogni cinque gruppi di partecipanti, servono 25 schede numerate.

## Seconda votazione:

Ogni individuo riceve una scheda\*. Ogni scheda corrisponde a un voto. Ogni persona vota per il progetto che preferisce e può farlo anche per il proprio progetto.

Il personale facilitatore distribuisce le schede ai partecipanti e le raccoglie dopo alcuni minuti. Il voto è segreto.

\* Le schede sono fogli di carta bianchi e numerati. Ogni 30 partecipanti, servono 30 schede numerate.



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>
<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>

## Questionario di valutazione finale

- ▶ **Descrivi questa esperienza in tre parole.**
- ▶ **Ti è piaciuto l'evento IDEATHON?**
- ▶ **Che cosa ti è piaciuto di più dell'esperienza? C'è qualcosa che non ti è piaciuto?**
- ▶ **Pensi sia mancato qualcosa a questa esperienza?**
- ▶ **Ti sei sentito a tuo agio nell'esprimere le tue opinioni?**
- ▶ **Cosa ti ha lasciato questa esperienza?**
- ▶ **Diresti che ora sei più disposto a fare qualcosa per la comunità locale?**
- ▶ **Dai un voto da 1 a 5** (1 è il voto più basso e 5 è il più alto):
  - ▶ Il luogo dell'evento
  - ▶ l'orario in cui è stato organizzato l'evento
  - ▶ Il lavoro svolto dal personale facilitatore
- ▶ **Vuoi aggiungere un commento?**

Raccogliamo le risposte al questionario di valutazione allo scopo di sviluppare ulteriormente questa metodologia. Se vuoi contribuire, puoi usare il codice sottostante e accedere al questionario di valutazione. Ti invitiamo a contattarci via email [info@pina.si](mailto:info@pina.si) per ricevere i risultati del tuo evento.



Utilizza Menti.com: <https://www.menti.com/al3qihh9uwpf>

