

STRUMENTI PER LO STAFF PER LAVORARE CON I GIOVANI SULLA CREATIVITÀ



Disclaimer

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

INDICE:

- OBIETTIVI
- IMPATTO PREVISTO
- STUDIO DEI BISOGNI
- IMPORTANZA DELLA CREATIVITÀ
- IMPLEMENTAZIONE DELLE TECNICHE CREATIVE
- BUONE PRATICHE

OBIETTIVI

- Contribuire, partendo dalle forme d'arte, a nuovi riferimenti e opportunità per entrare in contatto con il patrimonio culturale immateriale a livello locale ed europeo e con gli i linguaggi sociali e giovanili.
- Produrre spettacoli, performance, prodotti artistici in differenti formati, utilizzando diversi linguaggi e discipline delle arti, al fine di proporre nuovi modi di relazionarsi come una società.

IMPATTO ATTESO

Rendere visibili i contesti e i problemi sociali che la società e i giovani attraversano nel loro ambiente urbano.

Attraverso una strategia ludico-educativa, questi strumenti riuniranno il processo di pianificazione, organizzazione ed esecuzione di un'attività artistica o di un evento.

Queste attività sono specificamente rivolte ai giovani per aiutarli a sviluppare la capacità di resilienza in risposta alla crisi del COVID-19, rafforzando così i giovani ed evidenziando il potere, la decisione e il protagonismo che hanno nel presente e nel futuro della società civile europea.

Questo Intellectual Output offrirà anche ai giovani l'opportunità di esprimersi e crescere insieme attraverso l'arte.

STUDIO DEI BISOGNI

La vulnerabilità sociale può essere dovuta a diversi fattori, come le condizioni individuali, gli impatti ambientali, l'età, le condizioni di salute, il contesto sociale e inclusivo.

Lavorare con persone che sono state esposte a diversi fattori e si trovano in uno stato di vulnerabilità può essere difficile. L'aiuto e il supporto non sono offerti solo da professionisti ma anche da organizzazioni e attraverso la collaborazione intersettoriale.

Operatori nel campo giovanile, insegnanti e assistenti sociali affrontano continuamente problemi di esclusione e vulnerabilità, ecco perché questi strumenti potrebbero essere visti come una guida per il superamento di questi ostacoli.

Ciò che è stato notato, principalmente, nel lavoro dei suddetti professionisti sono problemi di comunicazione, carenze nell'uso dei social network, espressione di desideri e bisogni, superamento delle difficoltà, richiesta di aiuto, fatiche nell'ottenere conferme ed empowerment.

SFIDE

Questi professionisti affrontano delle sfide specifiche:

- a) creare uno sentimento di fiducia, comunicazione e condivisione
- b) trovare un aiuto adeguato o un programma per soddisfare i bisogni
- c) fornire informazioni
- d) superare la barriera linguistica
- e) essere formati e qualificati per offrire un aiuto

\

Per aiutare e supportare è possibile:

- a) promuovere una comprensione comune della vulnerabilità sociale partecipando a seminari, momenti di formazione, workshop
- b) lavorare per sensibilizzare la nostra comunità locale su questo problema
- c) far avanzare strumenti e metodologie
- d) educare
- e) coinvolgere la comunità e gli stakeholder
- f) lavorare sulla fiducia

IMPORTANZA DELLA CREATIVITÀ

Gli strumenti della creatività sono progettati per aiutare a escogitare soluzioni creative e fantasiose ai problemi e supportare nell'individuazione di opportunità che altrimenti potrebbero perdersi.

Perché gli strumenti per la creatività sono importanti?

Possono essere appresi, praticati e sviluppati mediante l'uso di tecniche collaudate che migliorino e stimolino capacità creative, idee e risultati creativi, aiutano le persone a uscire dall'angoscia, consentono loro di considerare un'ampia gamma di alternative e migliorano le loro condizioni .

Implica motivazione ed emozione, trasformazione ed esplorazione. Riduce la paura del fallimento e aiuta a sviluppare la fiducia e l'appartenenza a un gruppo.

Punti principali per aumentare o incoraggiare la creatività nell'aula o nei laboratori sono:

- essere felice, divertirsi
- mantenere aperti i canali di comunicazione
- fiducia, accettazione del fallimento
- contatti con fonti di informazione esterne
- indipendenza, iniziative
- supportare il processo decisionale partecipativo e il contributo individuale
- sperimentare nuove idee
- lavorare sulla fiducia
- aiutare a capire i partecipanti
- esprimere e sensibilizzare
- sostenere e superare un sentimento di angoscia

Come implementare le tecniche creative

BRAINSTORMING:

È un metodo per produrre un gran numero di idee partendo da un gruppo di persone in poco tempo. Condivisione e combinazione di idee e costruzione di idee sulla base di quelle sviluppate da altri membri del gruppo per produrne di nuove.

STORYBOARDING:

È un metodo per raccogliere idee diverse e metterle su una lavagna per trovare un ordine logico, interconnettere le idee e far combaciare i pezzi.

LOTUS BLOSSOM:

È un metodo per approfondire un problema. Il problema è posto nel cuore di un fiore circondato da otto cerchi vuoti, per descrivere soluzioni. Otto soluzioni diventano il fulcro di un'altra serie di otto cerchi vuoti.

CHECKLIST:

Questa tecnica creativa viene utilizzata principalmente per il miglioramento o la modifica. Una lista di controllo di possibili attività, piccoli compiti e risultati potrebbe essere collocata in un posto visibile per verificare la tua progressione e il tuo potenziamento.

VISUALIZZAZIONE:

La visualizzazione è una qualsiasi tecnica per creare immagini o elementi visivi di una rappresentazione come possibile soluzione. In questo modo la visualizzazione comunica attraverso immagini visive e cerca di creare le migliori soluzioni in grado di soddisfare le esigenze.

METODOLOGIE O BUONE PRATICHE PER COINVOLGERE I GIOVANI IN ATTIVITÀ CREATIVE

Condivise dai vari partner di progetto

COME COINVOLGERE I GIOVANI NELLE ATTIVITÀ CREATIVE

1. Ricerca del target group
2. Pubblicizzare i corsi attraverso i canali degli studenti presso scuole superiori e università, associazioni locali, cooperative, stakeholder.
3. Identificare i protagonisti del laboratorio attraverso l'auto-narrazione. La condivisione delle esperienze personali aiuta e motiva gli altri
4. La discussione aperta dovrebbe essere la base di qualsiasi workshop al fine di aumentare il senso di fiducia reciproca e il lavoro di squadra
5. Motivare un gruppo a prendere la propria decisione e ad agire autonomamente
6. Consentire di commettere errori e permettergli di riprovare finché non compiono la scelta migliore: esercitarsi

BUONE PRATICHE

OBIETTIVI

Ragionare sul limite tra teatro e arte contemporanea; offrire una formazione professionale di alto livello, creando così opportunità per giovani artisti e performer attraverso la formula del workshop che unisce la formazione teorica al tutoraggio delle pratiche artistiche e progettuali; ottenere il coinvolgimento di un pubblico e la sua partecipazione ai contenuti e alle pratiche attivate come risultato parziale e ripetibile per ogni fase della ricerca; costruire una mappa attraverso il medium della performance teatrale e del lavoro partecipativo che conduca il pubblico partecipante attraverso l'atto di riscoprire il luogo, le sue risorse e le sue storie.

TIPOLOGIA DI PARTECIPANTI

Artisti, performer, registi e curatori, e coloro che sono interessati ad esplorare e conoscere un luogo attraverso metodi alternativi. Adatto a tutte le età.

IMPATTO

Lo scopo di questo lavoro è quello di aumentare la consapevolezza e la profondità di pensiero nell'uso della pratica artistica site-specific, imparando come affrontare questioni ipotetiche e contingenti. Dall'apprendimento di come adattare l'output formale dell'opera al suo concept, alla progettazione dell'installazione e/o del progetto performativo in tutte le sue parti, comprese le questioni etiche e produttive; dalla ricerca dei contenuti di un luogo all'adattamento di questa ricerca al proprio personale percorso di ricerca artistica. Il percorso, infine, mira a migliorare o valorizzare il luogo oggetto di studio, per restituirlo alla comunità locale non alterato ma arricchito da una maggiore consapevolezza delle sue potenzialità come evidenziato dal lavoro.

FATTORI DI SUCCESSO

Riproducibilità, coinvolgimento delle comunità e delle amministrazioni, costi di realizzazione sostenibili sulla base dei finanziamenti ottenuti dalla partecipazione a bandi pubblici: questo rende il workshop gratuito per i partecipanti. Laddove l'autofinanziamento sia il percorso prescelto, agli aspiranti è richiesta una quota di partecipazione.

BREVE DESCRIZIONE DELLE BUONE PRATICHE

- 4 moduli da 16 ore per un totale di 64 ore, 8 giorni di lavoro suddivisi in 4 weekend (sabato e domenica)
- un primo momento di auto-presentazione tra i membri del gruppo
- lezioni frontali e approfondimenti teorici
- un momento di deriva esplorativa (ispezione in più fasi, dalla geografia emozionale alla ricerca sul campo e d'archivio)
- una formazione organizzata da Auló Teatro sulle pratiche teatrali fuori dal teatro; breve improvvisazione e rapporto con l'ambiente. Descrizione di una fase di ideazione degli interventi performativi
- un percorso di analisi di fattibilità dei progetti, sperimentazione e messa in scena
- un evento finale che consisterà in una sequenza di installazioni e performance site specific
- performance site specific, azioni collettive, interventi relazionali, opere partecipate di corsi teatrali, installazioni, tutte le possibili forme in cui verrà declinata la ricerca degli artisti e di tutti i partecipanti coinvolti nel workshop
- sconti sull'ospitalità per i partecipanti fuori sede.

APPROCCIO METODOLOGICO

Arte pubblica

Il linguaggio dell'arte pubblica è semplice ed elaborato a partire dal coinvolgimento diretto delle persone a cui si rivolge in prima istanza, e si basa su una diffusa capacità dell'artista di sviluppare empatia nei confronti del luogo e della comunità che lo abita.

Il Terzo teatro

Il "terzo teatro" si muove nel campo dell'esperienza, indaga ed esplora la formazione del tessuto sociale, funge da archivio di memoria e riattiva le reti.

Deriva psicogeografica

La deriva consiste in una pratica fatta di rapidi passaggi attraverso una serie di ambienti separati. Il concetto di drifting è legato a un comportamento ludico-costruttivo opposto alle classiche nozioni di viaggio o del girovagare. Una o più persone si lasciano andare alla deriva e, per un po', abbandonano tutte le motivazioni abituali di movimento e di azione, riguardanti le relazioni, il lavoro e il tempo libero, arrendendosi all'influenza dell'ambiente e agli incontri che ne fanno parte.

LINK:

<https://auloteatro.it/x-forma-2020-la-citta-che-verra/>

<https://auloteatro.it/xforma2019/>

<https://auloteatro.it/laboratori-incorso/x-forma-2017/>

BUONE PRATICHE

“STORIE ON AIR” – RADIOTEATRO

OBIETTIVI

Imparare a superare i blocchi espressivi per migliorare la socialità e la fiducia in se stessi.
Creare momenti di incontro online per sentirsi meno soli in tempi di lockdown. Riconnettersi con le persone in questo tempo di distanze, coinvolgere gli studenti delle scuole superiori. Raccontare storie anche tratte dalla vita quotidiana sotto forma di scrittura creativa.

TIPOLOGIA DI PARTECIPANTI:

Adolescenti e giovani universitari.

IMPATTO:

Impatto positivo: mettersi in gioco, parlare anche di sé e di situazioni vicine alla propria quotidianità, un momento di partecipazione e conoscenza, divertirsi, vedere l'esito del proprio lavoro mettendo in pratica le proprie competenze.

Il lavoro può essere ripetuto sia dal vivo che da remoto.

BREVE DESCRIZIONE DELLA BUONA PRATICA:

Storie sull'onda è un laboratorio pratico di teatro radiofonico, in cui i partecipanti danno voce ai personaggi di una o più storie. Il risultato consiste nella creazione e nella trasmissione di uno spettacolo radiofonico.

Il lavoro di gruppo prevede la possibilità di interpretare il testo attraverso l'improvvisazione vocale.

Il teatro alla radio è l'unica forma di teatro che può sopravvivere e prosperare durante i periodi pandemici. I partecipanti si affrontano in una sfida vocale; l'uso della voce è sempre difficile e pieno di insidie. C'è il rischio di sovraperformare e risultare falsi.

Con l'uso delle tecniche vocali e attraverso il lavoro di identificazione con i personaggi, è possibile dare espressività alla propria voce.

Le storie raccontate sono di fantasia, ispirate a personaggi ed episodi del rione 6b di Padova.

L'edizione 2021 punterà ad attivare uno spazio radiofonico nel quartiere 3 di Padova, coinvolgendo le scuole di quartiere e la casa di riposo in momenti di condivisione intergenerazionale.

APPROCCIO METODOLOGICO

Teatro, scrittura creativa, esercitazione vocale.

LINK

<https://metaarte.it/storie-sullonda/>

BUONA PRATICA

FLÂNERIE O DERIVA E PSICOGEOGRAFIA

OBIETTIVI

Conoscere il territorio con sistemi creativi e non convenzionali; Imparare ad orientarsi nello spazio;
Aumentare le capacità di osservazione e analisi;
Relazionarsi con altre persone, essendo un'attività che si svolge in gruppo.

TIPOLOGIA DI PARTECIPANTI

Chiunque

IMPATTO

Impatto positivo: l'utilizzo di questa metodologia di indagine entusiasma chi la pratica, stimola l'osservazione, la concentrazione, le capacità analitiche.

BREVE DESCRIZIONE DELLA BUONA PRATICA

Gli obiettivi consistono nel raccogliere informazioni multisensoriali dello spazio per poi rielaborare i dati e costruire una mappa delle percezioni vissute nel luogo esplorato, quindi gli strumenti utili possono essere: registratori, videocamere, quaderni, mappe dei luoghi. Le persone coinvolte possono avere basi culturali nei settori dell'educazione linguistica, antropologica, scientifica, sonora e musicale, educazione fisica, educazione dell'immagine.

In alcuni luoghi è utile cercare quei punti apparentemente senza interesse, uniti a luoghi che hanno segnato la grande storia o punti dove si possono trovare macerie, terra e vegetazione, palazzi e balconi o lapidi e monumenti, angoli dimenticati. Potrebbe essere interessante scegliere un luogo dove sedersi tra le zone più centrali e trafficate della città. Altrettanto importante è osservare gli edifici, le facciate, i muri dei palazzi, i caffè all'aperto, le panchine, le piazze, i giardini.

Osservare le persone sedute sulle panchine, nei giardini, sui muri, alle fermate degli autobus e chiedersi che tipo di persone sono? Sono poveri? Sono ricchi? Che espressioni hanno? Perché sono seduti? Che atteggiamento hanno rispetto a quello delle persone che camminano? È importante annotare su un quaderno tutti i pensieri che vengono in mente alle persone in questi spazi pubblici. Chi frequenta lo spazio? Cosa stanno facendo? Quando? Dove sono concentrati? Perché? Diventa importante imparare a riconoscere e leggere le "scene sociali" nello spazio urbano confrontandole con immagini del passato, interrogandosi sui motivi delle trasformazioni. L'esperienza del suono diventa l'esperienza di un ambiente, dei movimenti che lo permeano e delle emozioni che legano i suoni alla morfologia dei luoghi in cui lo viviamo.

APPROCCIO METODOLOGICO

Ricerca territoriale applicata alle emozioni, attraverso il campionamento non convenzionale di elementi significativi rinvenuti nei luoghi di indagine.

LINK

<http://www.museodelcamminare.org/>
<https://www.artribune.com/arti-performative/2020/03/coronavirus- performance-art-futuro/>
<https://www.youtube.com/watch?v=-xNzr-fJHQw>
<https://www.youtube.com/watch?v=SnsJijq2o5k&t=89>
<https://www.youtube.com/watch?v=7ZOWQOQ-HoE>
https://www.libriantichionline.com/divagazioni/pablo_neruda_ode_alla_solitudine
<https://youtu.be/Og9poWKKpbU>
<https://youtube.com/watch?v=Uea7FHjUBys&feature=share>
https://www.youtube.com/watch?v=eUU1g4_R-8M
<https://www.youtube.com/watch?v=xYN0BSAo0p8>
https://www.youtube.com/watch?v=UM_xcXJu_Y
<https://www.youtube.com/watch?v=hUEyXyq98bU>
<https://www.youtube.com/watch?v=hsclmB4KgXE>
<https://drive.google.com/file/d/1BptyfDOy6-eM9OMHHEGGMBOEzXknu4R/view?usp=>

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

LINK RILEVANTI

Link utili per ispirarsi alle tematiche inerenti la pandemia e i linguaggi artistici della performance, del documentario, della danza e delle installazioni artistiche.

<https://www.youtube.com/watch?v=p67KcdL8tgs> <https://www.youtube.com/watch?v=-1Ora6vzYTA&t=70s> <https://www.youtube.com/watch?v=dmbGJWKeBkc>
https://www.settemuse.it/arte/corrente_installazione_artistica.htm
<https://www.youtube.com/watch?v=ZOzIGVwddiw&t=869s>

{Webinar di Scuola Oltre: Installazione artistica e forme d'arte multidisciplinari- di Anna Piratti}

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

WORKSHOP CREATIVI

Workshop sul pavimento pelvico.

Attraverso gli strumenti della danza sensibile, dell'anatomia esperienziale e dell'improvvisazione guidata, si propone una pratica corporea e coreografica attorno alla sfera pelvica, come cuore pulsante del corpo, matrice di informazioni e memorie, personali e arcaiche, alla ricerca dell'essenza vitale di coloro che ballano. Ogni partecipante sarà invitato a creare la propria danza, esplorando, come farebbe un archeologo, i meandri stratificati del proprio pavimento pelvico in un ritmo individuale e collettivo.

Ospiti ed esperti

Ai workshop è stata chiamata una serie di ospiti, esperti in linguaggi e tecniche artistiche. La loro presenza ha favorito lo scambio, la curiosità e la conoscenza di queste risorse. Il primo ospite invitato è stato Daha Jobe, videomaker e documentarista, che ha spiegato al gruppo la differenza tra le varie tipologie di documentari, il tipo di riprese, cenni al montaggio e le migliori tecniche relazionali per mettere a proprio agio gli intervistati. Ospite Manuela Frontoni, regista teatrale, fondatrice dell'associazione MetaArte e del gruppo teatrale Aulò teatro. L'esperta ha affrontato i temi del teatro sociale, del teatro terzo, delle performance site specific e audience specific. Ospite Federica Tavian, artista e docente di installazioni artistiche. Si è occupata delle differenze tra le varie tipologie di installazioni, ha parlato di artisti contemporanei, ha portato esempi delle sue opere per arricchire il dibattito su quali siano le questioni più urgenti da trattare e quali siano i punti di vista che non vengono mai toccati, cercando di capovolgere la prospettiva e far riflettere i bambini sul percorso intrapreso.

Materiale multimediale lasciato dagli esperti

Daha Jobe: <https://www.youtube.com/watch?v=jyDTHKJRIBU&t=234s>

https://www.youtube.com/channel/UCZ5vifm-O_4mhkGVvDtsrqQ

<https://www.youtube.com/watch?v=vdb4XGVTHkE>

Manuela Frontoni: <https://www.youtube.com/watch?v=14WGf2JoifM>

<https://www.youtube.com/watch?v=Xyv4Nntmw9A>

<https://www.youtube.com/watch?v=7vm74vABm6U&t=311s>

<https://www.youtube.com/watch?v=okg6K8oXN1Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=BXKBuTyTY9g>

<https://themagdalenaoproject.org/en/content/magdalena-0>

<https://odinteatret.dk/it/about-us/about-odin-teatret/>

Federica Tavian: <https://www.youtube.com/watch?v=qbTejksYatQ&t=93s>

Esistono molti metodi diversi che possono essere utilizzati per interessare e coinvolgere i giovani nelle attività creative. Non è necessario limitare l'approccio a processi formali e strutturati.

In realtà, gli approcci meno formali a volte sono i migliori. Per questo è importante conoscere molto bene il gruppo di giovani con cui si lavora.

Conoscere il gruppo target e comprenderne i bisogni, gli interessi e la capacità di contribuire dei giovani è un aspetto molto importante che dovrebbe essere considerato quando si organizzano attività per i giovani.

La creazione di un'ampia gamma di opportunità diverse contribuirà a costruire relazioni con i giovani e far sentire loro che il loro contributo è necessario per l'intero gruppo.

Cose da considerare quando si organizzano attività per i giovani:

- Un'attività che i giovani considerano rilevante per le loro vite, background ed esperienze
- Consentire ai giovani di affrontare i problemi in modo che rispondano alle proprie priorità, ai loro interessi e bisogni
- Consentire ai giovani di prendere parte in un ambiente sicuro, dove i problemi vengano affrontati o sfidati personalmente.

Indipendentemente se si offrono opportunità informali o formali, i giovani dovrebbero:

- Creare opportunità per i giovani che incoraggino l'espressione personale e la creatività
- Essere flessibili
- Includere attività significative per i giovani, in cui i giovani ne traggano personalmente qualcosa
- Fornire opportunità per socializzare e divertirsi

Metodologie:

- Consultazioni – organizzazione di incontri tematici regolari -coproduzione – pianificazione di attività che incoraggino a lavorare in partnership paritaria, offrendo ai giovani la possibilità di pianificare, fornire e rivedere i servizi per i giovani stessi
- Condivisione delle competenze: facilita lo scambio di conoscenze e buone pratiche che consentono ai partecipanti di insegnarsi a vicenda nuove abilità
- Spettacoli – di teatro, poesia, danza e musica

Materiale pedagogico, formale o non formale sugli strumenti della creatività mentre si lavora con i giovani:

- https://www.nsrharmony.org/wp-content/uploads/2017/10/chalk_talk_0.pdf
- https://www.teampedia.net/wiki/Main_Page

Video, foto, eventi interessanti su diverse forme d'arte che potrebbero aiutare, ispirare o guidare il personale nella preparazione di attività creative per i giovani:

- <https://www.youtube.com/watch?v=Bcm3uDzCYHI>
- https://www.youtube.com/watch?v=pb7_YJp9bVA
- <https://www.youtube.com/watch?v=tTjETjGDFY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=mLo5Q3Lt4HE>

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

Strumenti online:

<https://wordart.com/> - per creare un cloud creativo

<https://www.jigsawplanet.com/> - per trasformare una fotografia in un puzzle

NOME

DESCRIZIONE

Workshop fotografico

Invitare i giovani a lavorare insieme per creare un album fotografico

Insegnami a danzare

I giovani condividono un ballo e lo insegnano agli altri

Notte Karaoke

Invitare i giovani a stilare una lista delle loro canzoni preferite e organizzare un evento per cantarle insieme

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://puzzel.org/> - online tool to create engaging materials that stimulate creativity

IDEE CREATIVE

Un portale per i giovani in cerca di lavoro. È un ambiente digitale innovativo e abilitante per le persone dai 15 ai 34 anni, dedicato alla formazione e all'orientamento professionale finanziato da un bando regionale. Il portale, finanziato da Regione Lombardia, ha l'obiettivo di offrire a ragazze e ragazzi del territorio informazioni, consigli, supporto per orientarsi nel mondo del lavoro. Questo progetto è rivolto a circa 50.000 giovani. L'hub digitale pensato dai giovani per i giovani.

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://placemenow.it/>

BG+ TUTTE LE EMOZIONI DEL VOLONTARIATO

PULIAMO IL MONDO – LEGAMBIENTE BERGAMO

Puliamo il mondo è un'iniziativa di Legambiente ed è un progetto che mira a sensibilizzare al rispetto dell'ambiente pulendo concretamente gli spazi urbani, le strade, parchi, sentieri. Rivolto ai giovani dagli 11 ai 19 anni.

LA POLIS CHE VORREI – THINK GREEN

Dialogo tra giovani, ambiente e cultura. Progetto realizzato dall'Associazione Giovanidee in collaborazione con Provincia di Bergamo, ABF Bergamo, ACLI Bergamo e CEA Bergamo.

Lo scopo principale del progetto è promuovere tra le giovani generazioni una maggiore partecipazione alla vita sociale, politica e culturale della loro comunità.

Il progetto propone percorsi che mirano a ricostruire un tessuto comunitario che possa coinvolgere tutti i cittadini in un nuovo dialogo etico ed ecologico.

Stimolare ed educare i giovani ad adottare comportamenti eco-compatibili quando si parla di filiera agroalimentare, migliorare le politiche legate all'organizzazione di eventi culturali giovanili orientandoli verso la sostenibilità ambientale, attraverso laboratori che educano i giovani ad organizzare eventi in modo sostenibile grazie al coinvolgimento di giovani amministratori e associazioni giovanili; coinvolgere i giovani nell'elaborazione di linee guida e prodotti (anche interattivi) che possano valorizzare e diffondere la conoscenza di buone pratiche e replicarne/crearne di nuove in termini di promozione culturale e sostenibilità del territorio.

COORIOUS

Il corso di formazione sui temi dell'informazione, della comunicazione e del giornalismo. Informare e comunicare sono due azioni distinte, ma che sempre più si contaminano. Coorious garantisce un'esperienza concreta che si traduce in una full immersion con diversi professionisti del settore.

Il progetto è dedicato ai giovani tra i 18 ei 30 anni.

Il primo approccio è la SETTIMANA: 12 ore di formazione gratuita erogate da professionisti di primo piano, che permetteranno ai partecipanti di immergersi direttamente nella vita quotidiana di queste professioni. La partecipazione alla settimana è propedeutica alla masterclass.

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://www.coorious.it/>

JOB IN 3.0

Politiche Giovanili del Comune di Bergamo. Obiettivo del progetto è estendere la partecipazione dei giovani a livello locale, a nuove e più ampie opportunità che scaturiscono da una visione di rete e consentire la diffusione di risorse e competenze volte a sostenere l'autoimprenditorialità e l'occupazione. I partner consistono in 17 comuni, CMVIMagna, Provincia di Bergamo, Università di Bergamo. Dedicato ai giovani dai 18 ai 35 anni.

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://youtu.be/o2g8K0DfXOI>

FESTA DELLA SETTIMA ARTE

Settima Arte è il progetto educativo del Centro Commerciale Oriocenter che si propone come occasione educativa per i giovani e il mondo della scuola.

Gli studenti possono vivere da protagonisti, approfittando dell'occasione per svolgere un'attività in alternanza tra scuola e lavoro.

Attraverso i progetti di Settima Arte, gli studenti coinvolti sono chiamati a raccontare la storia che vivono, osservano e immaginano, trasformando vetrine, negozi, corridoi e ascensori in veri e propri set cinematografici.

Per i giovani, Oriocenter non è più solo un luogo di shopping ma un vero e proprio luogo di ritrovo. Il progetto completo si articola in tre macro azioni che coinvolgono ogni anno più di 3000 studenti.

IL FESTIVAL: più di 1000 studenti e 18 scuole superiori sono coinvolti in questo progetto innovativo in cui gli adolescenti, affiancati da videomaker ed educatori, vivono le varie fasi e ruoli che concorrono alla realizzazione di un cortometraggio, mettendo in gioco la loro creatività.

Creano un vero e proprio cortometraggio: scrivono il soggetto e la sceneggiatura fino alla scelta delle location, degli oggetti e dei costumi di scena. Sul set vengono messe alla prova l'inventiva, il senso pratico e la capacità di risolvere i problemi degli studenti.

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://www.settimaartefestival.it/>

DONIZETTI ESPERIENZA EDUCATIVA DIGITALE

La nuova iniziativa digitale dedicata al mondo della scuola. Il teatro Donizetti, considerato come la casa della cultura, un luogo dinamico, un tempio della multidisciplinarietà, della qualità e dell'eccellenza artistica, vuole essere anche una risorsa per la scuola.

Questo è il motivo della creazione di Donizetti Educational. Alla Digital Experience saranno messi a disposizione gli strumenti fondamentali per un percorso, originale e adatto alle diverse età degli studenti, alla scoperta del nuovo Teatro Donizetti che ha finalmente aperto le porte al pubblico.

Il programma prevede un video documentario in tre parti, girato nel restaurato Teatro Donizetti, abbinato a un pacchetto di attività didattiche che permetteranno ai visitatori di vivere il mondo del teatro.

Gli incontri possono essere gestiti in autonomia dai docenti con il pieno supporto digitale fornito attraverso la piattaforma GSuite Classroom.

La proposta è rivolta a tutte le scuole primarie e secondarie di Bergamo e provincia e ogni docente di riferimento iscritto sarà disponibile a registrare il proprio gruppo classe nell'esperienza di visita digitale.

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://www.youtube.com/watch?v=dxIH0-NTM9Q>

IDEE CREATIVE

FLASH MOB: LINEE GUIDA

OBIETTIVI

- attirare l'attenzione di bambini, adolescenti, studenti e giovani sull'uso sicuro di Internet e sulla violenza informatica.
- per informarli sulle regole di base del salvacondotto o informare i partecipanti su come proteggersi dai rischi associati all'uso di Internet;
- Informare i partecipanti sulle regole che devono essere osservate per evitare il coinvolgimento nella violenza informatica

Aiutare i partecipanti a rendersi conto che insieme sono in grado di proteggere loro stessi e i propri amici.

DURATA

15-20 minuti

GRUPPO TARGET

Giovani, adolescenti, bambini dai 7 anni in su.

Quando un flash mob viene presentato come una danza, i mobber si nascondono tra la folla. Uno di loro inserisce in anticipo la musica selezionata per il ballo. Piccoli gruppi di ballerini escono dalla folla e iniziano a ballare. Dopo la fine del ballo, i mobber scompaiono di nuovo tra la folla. Il ballo "11 semplici regole per la tua sicurezza" è un mix di un ballo in flash mob e un ballo preventivo.

L'evento si svolge in strada, in uno spazio pubblico, in un Mall o in una grande sala.

DESCRIZIONE DELLA DANZA

- Flash mob — Il flash mob è un'azione di massa pre-programmata quando un grande gruppo di persone (mobber-ballerini) appare in un luogo pubblico, esegue azioni prestabilite (scenario) e poi si scioglie. L'obiettivo principale è godersi il processo e confondere gli altri.
- I principi base del flash mob: spontaneità e assenza di obiettivi finanziari o pubblicitari.
- Il flash mob ha lo scopo di provocare sentimenti contrastanti di incomprensione, interesse e partecipazione negli spettatori casuali.

L'evento si svolge come segue:

A un'ora prestabilita i giovani (studenti di istituti educativi o di altro tipo) e i volontari si riuniscono in un'aula magna o in un campo sportivo. La musica viene trasmessa e i volontari escono e ballano. Dopo che gli spettatori hanno visto il ballo, sono invitati a prendervi parte. I volontari iniziano lentamente a mostrare i movimenti e il facilitatore spiega che ogni mossa corrisponde a una delle regole di comportamento sicuro, fornisce informazioni sui possibili "rischi" associati all'uso di Internet, sul problema del cyberbullismo e su come proteggersi.

Dopo che tutti i partecipanti hanno imparato i movimenti, il pubblico inizia a ballare insieme, il ballo può essere ripetuto da tre a cinque volte. Al termine dell'evento, a tutti i partecipanti viene consegnato un volantino con le regole di condotta sicura.

Requisiti tecnici per il ballo:

- non meno di 20 volontari formati;
- un grande spazio pubblico, una grande sala, un centro commerciale, un campo sportivo
- fogli di carta A3, su ciascuno dei fogli è scritta una delle regole di comportamento sicuro, la regola corrisponde a un certo movimento della danza;
- carte per partecipanti sull'uso sicuro di Internet; computer portatile;
- sistema acustico;

Raccomandazioni per l'organizzazione e lo svolgimento del flash mob:

- È necessario che i volontari, che partecipano al ballo, siano ben formati. Devono conoscere perfettamente ed eseguire tutti i movimenti di danza, devono anche superare una formazione speciale ed essere informati sull'uso sicuro di Internet e sul problema del cyberbullismo.
- È auspicabile che tutti i ballerini indossino abiti simili (una forma di movimento di volontario o semplicemente magliette o felpe simili).
- È auspicabile, ma non necessario, che la squadra di volontari includa ballerini professionisti che possono
- eseguire tutti i movimenti di danza con grazia e a un livello professionale piuttosto elevato. Tale approccio deve avvenire in larga misura.
- facilita l'insegnamento della danza ai nuovi partecipanti;
- È molto importante rispondere a tutte le domande poste dai partecipanti al termine dell'evento.
- È molto importante ricevere feedback dai partecipanti: aiuterebbe a migliorare l'azione.
- Ricordarsi che i formati interattivi attirano sempre grande interesse e risposta da parte dei partecipanti, ma forniscono solo informazioni generali su problemi particolari, quindi è importante utilizzare il flash mob insieme ad altre attività, che fornirebbero ai giovani più informazioni dettagliate sul cyberbullismo, sull'uso sicuro di Internet, sulle regole di comportamento sicuro e su cosa fare in caso di emergenza. Si consiglia di condurre un flash mob simile come Kick Off per un allenamento o una campagna.

RISULTATI SPERATI

1. Attirare l'attenzione sui problemi del cyberbullismo e sull'uso sicuro di Internet.
2. Introdurre i partecipanti alle regole di comportamento sicuro, che dovrebbero imparare.
3. Aiutare gli studenti, i giovani a sviluppare un atteggiamento proattivo e comprendere che possono dare un contributo significativo all'attuazione delle misure preventive.

Feedback dei partecipanti:

"Un evento meraviglioso, divertente, coinvolgente e allo stesso tempo educativo. I nostri ragazzi hanno risposto con il botto!"

"All'inizio ero sospettoso di questo evento. Ho pensato che sarebbe stata un'altra sciocchezza. Ma mi è piaciuto davvero, il ballo è vivace, energico e moderno, i coetanei sono molto amichevoli, hanno spiegato e mostrato tutto perfettamente e chiaramente. Ho portato a casa molte informazioni importanti per me stesso, voglio incontrare i miei amici il prima possibile".

LINK DELLE BUONE PRATICHE

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://www.youtube.com/channel/UC0jmGm8D3sCPMiJAexy77pw>

INTERVISTA https://www.youtube.com/watch?v=U-_1lqBvCas

Autostima <https://www.youtube.com/watch?v=akGiBlihLH0>

Testimonianza di Oana <https://www.youtube.com/watch?v=kBg8Ef07QSo&t=54s>

Cyber-mobbing <https://www.youtube.com/watch?v=ugrq6u3J0-4>

Cristina. La testimonianza dell'insegnante

<https://www.youtube.com/watch?v=u3WBODsmOmU&t=1s>

Testimonianza di Raluca <https://www.youtube.com/shorts/SmZXEWI2wTA>

Ioana, la psicologa – Interview https://www.youtube.com/watch?v=Ez1fUBzif_Q

Possiamo applicare l'espressione creativa in diversi modi: pittura, fotografia, scrittura, teatro, danza, canto... L'espressione creativa ci aiuta ad articolare sentimenti e pensieri. Ciò che è molto importante nell'utilizzo del kit di strumenti creativi è la comunicazione visiva.

IDEE DI ESPRESSIONE CREATIVA:

1. Scrittura: i partecipanti potrebbero produrre poesie originali, canzoni, drammi, storie o saggi o compilare raccolte di materiale rilevante da altre fonti. Potrebbero anche scrivere lettere o editoriali su questioni che li riguardano.
2. Arti Grafiche: I media possibili sono illimitati: disegno e pittura; realizzare mobili, collage o sculture; fare fotografie; creazione di impianti; progettare poster, striscioni o magliette; ecc. Per aumentare la consapevolezza, esporre i risultati in un luogo pubblico.
3. Musica: le possibilità della musica per l'apprendimento sono illimitate. Gruppi di tutte le età rispondono a canzoni che ispirano, danno energia e le collegano alle lotte storiche per la giustizia.
4. Movimento e danza: queste arti non verbali spesso consentono ai partecipanti di dire "l'indicibile". Combinati con la musica, possono portare a "esibizioni" spontanee.

Non è sempre facile rendere i laboratori creativi e dinamici. Mentre molti articoli suggeriscono il contrario, organizzare e condurre workshop è complesso. Inoltre, non dovremmo minimizzare l'importanza della sensibilità di ciascuno nell'organizzazione di tali seminari! A seguire si propone una serie di attività a cui ispirarsi per rendere gli workshop più efficienti pur rimanendo divertenti!

Il tempo del giorno: un rompighiaccio Wordle

Non si organizza uno workshop tutti i giorni. Pertanto, quando si decide di proporre un laboratorio creativo, bisogna dimostrare che questa giornata sarà diversa, dare valore alla collaborazione e alla creatività di tutti i partecipanti! Questo è il ruolo di un rompighiaccio: creare una pausa con la routine professionale mettendo i partecipanti nel giusto stato d'animo.

Ci sono molti rompighiaccio in base alle varie esigenze, presentiamo qui il "Weather of the Day", particolarmente adatto per i brainstorming! Usando una nuvola di parole, si ha la possibilità di chiedere ai partecipanti di descrivere la loro quotidianità, usando gli emoji! Si può mostrare un esempio per avviare la nuvola di parole inviando i propri emoji. Visualizzare il tutto a schermo intero, quindi presentare il meteo generale dei partecipanti!

Sondaggio: le aspettative

Ovviamente, l'obiettivo è un risultato che riunirà idee creative. Ma quali sono i criteri importanti affinché i partecipanti rimangano creativi? Il clima tra colleghi è rilevante? È questo il metodo più significativo per loro?

Esaminare il pubblico per adattare il laboratorio e per ottenere il massimo dalla creatività dai collaboratori. Per configurarlo con Beekast, si hanno diverse opzioni: il Sondaggio o il Modulo.

Convalida della comprensione: hai capito l'argomento del giorno?

Presentare l'argomento è fondamentale per il buon svolgimento del brainstorming: si vogliono generare nuove idee applicabili a un determinato problema. Identificare i punti chiave di comprensione, presentarli e quindi verificare le conoscenze dei partecipanti al fine di convalidare le basi del tuo brainstorming.

Per esempio, se si desidera migliorare un processo di vendita, si può presentare il processo corrente e alcune cifre. Con Beekast, quindi, si propone un'attività di Classifica per assicurarsi che il processo in corso sia ben noto, quindi si può creare un MCQ per una piccola competizione nella propria squadra!

Brainstorming: il metodo dei popcorn

I tuoi dipendenti sono di buon umore. Sono stati individuati i punti chiave della creatività e voi avete posto le basi per la riflessione con una presentazione dell'argomento.

La fase di ideazione è la più complessa, abbiamo scritto un articolo su come “organizzare un perfetto brainstorming usando il metodo Popcorn”. Puoi fare riferimento a esso per tutti i dettagli di questo processo di ideazione. Su Beekast, puoi utilizzare l'attività Tabella per organizzare il tuo brainstorming!

Selfie Wall: una galleria di foto ricordo

Il tuo workshop sta per finire! Sarai in grado di fornire contenuti di qualità. Il brainstorming è soprattutto un lavoro collaborativo tra i partecipanti.

Quindi, puoi suggerire ai tuoi partecipanti di fare un selfie e conservare la foto in una galleria di souvenir. Avrai quindi l'opportunità di inserire questo cliché nella presentazione del tuo brainstorming e, in questo modo, evidenziare il lavoro collettivo che è stato fatto. Infine, puoi anche inviare le foto al team che ha lavorato al brainstorming, che apprezzerà il gesto e ricorderà piacevolmente questo workshop.

WORKSHOP CREATIVO

“IO SONO QUELLO CHE INDOSSO”:PERCHÉ È COSÌ

L'abbigliamento è uno dei modi più sorprendenti e allo stesso tempo abordabili di espressione personale, e un guardaroba non può essere ridotto a una collezione di abiti: è un intero arsenale di opportunità, attraverso le quali si può mostrare la propria personalità autentica o immaginaria, e attirare persone che la pensano allo stesso modo. Durante il workshop, il gruppo discuterà le strategie di selezione dell'abbigliamento popolari nella moda giovanile odierna; fino a che punto la creazione della propria immagine può essere vista come un gesto razionale; e come la scelta degli abiti in un significato più ampio, che si tratti di un vestito, un accessorio o un trucco, influisca sul comportamento delle persone e sull'interazione con gli altri. Durante il blocco pratico, i partecipanti introdurranno il resto del gruppo con i loro collage di look book e verificheranno se il loro messaggio sia chiaro e facilmente comprensibile.

Questo workshop può concentrarsi sui fenomeni sociali, politici, educativi, culturali e molti altri della nostra società. Come leggiamo gli stereotipi inerenti alla percezione che la società ne ha? Come vengono presentati, cosa pensano, quale messaggio vogliono trasmettere, cosa vogliono sensibilizzare. Questi abiti servono come mezzo per parlare di tanti problemi, i giovani non saranno solo designer ma anche promotori di un gruppo creativo che li capirà, si identificherà con coloro che indossano gli stessi vestiti.

Non hai bisogno di molti materiali per questo laboratorio, possono essere vecchi capi di abbigliamento, materiali che riutilizzerai con un certo messaggio, che puoi disegnare, ritagliare da altri oggetti, stampare, decorare con gioielli. Fondamentale è il pezzo forte, qualcosa che è importante per te, un messaggio visivo che comunichi, per aprire gli occhi non solo ai tuoi coetanei ma anche a tutte le persone nella tua comunità locale e non solo.

LINK ALLE BUONE PRATICHE

PREMERE PLAY E VISUALIZZARE

<https://www.youtube.com/channel/UCJK4AUYM-UwMYEt7jmk6zfQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=yjKubCUisG4>

<https://www.youtube.com/watch?v=m9YkdVgXh6k&t=18s>

https://www.youtube.com/watch?v=L46W4K1os_Y

"L'espressione creativa può aiutare a rendere i concetti più concreti, personalizzare le astrazioni e influenzare gli atteggiamenti coinvolgendo risposte emotive e intellettuali alle questioni sui diritti umani. L'espressione creativa ha anche il potere di accrescere il nostro benessere, aiutandoci a capire noi stessi e cambiando prospettive che rafforzano comportamenti positivi».