Toolkit per dirigenti scolastici

Risorse per la SOCI@LL Week

http://wholeschoolsociallabs.eu

1.Le risorse della SOCI@LL week

Il documento contiene le risorse necessarie per organizzare la SOCI@LL Week con indicazioni specifiche in merito alle attività da svolgere. La struttura del programma si fonda su 4 pilastri, già presentati nel documento contenente le linee guida, e riflette l'impegno degli istituti scolastici in favore della creazione di comunità più democratiche e inclusive. La presente sezione del *toolkit* è stata sviluppata al fine di mettere a punto una "SOCI@LL Week" all'interno della sua scuola.

Figura 1 – I quattro pilastri su cui si fondano le scuole inclusive.

.

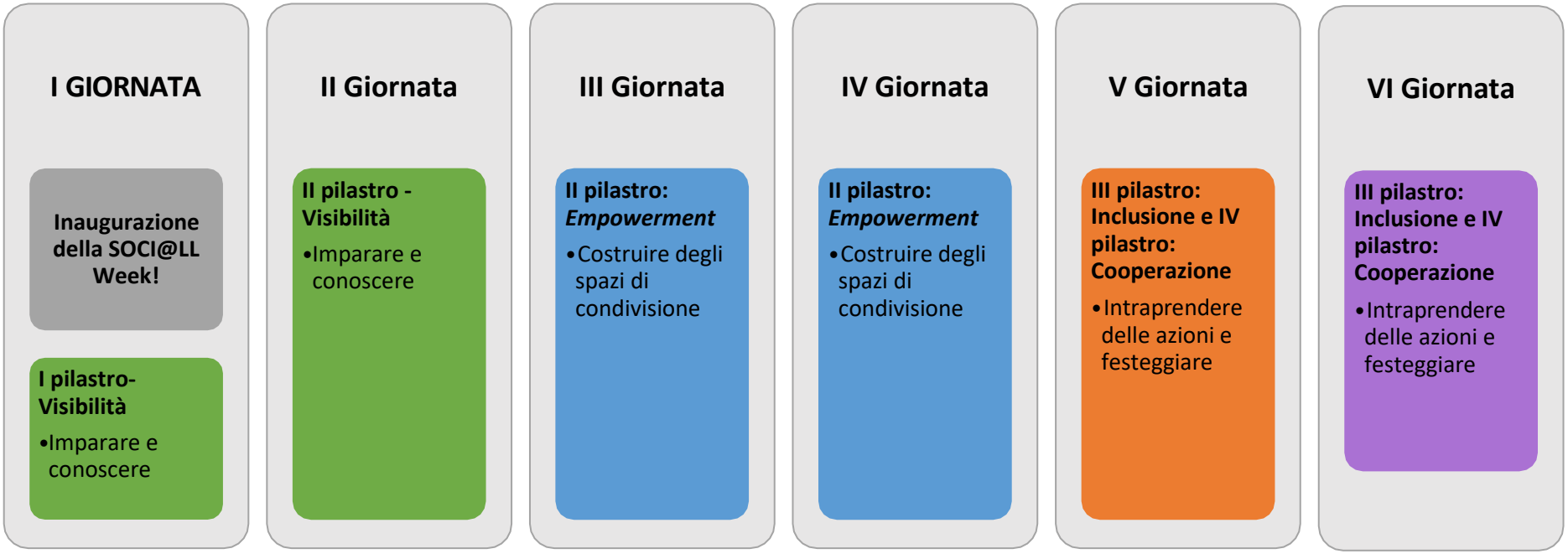

Figura 2 – Programma di massima della SOCI@LL week.

I PILASTRO. VISIBILITÀ

Imparare e conoscere

Le attività legate a questo pilastro invitano a riflettere su un concetto universale di umanità affinché tutti i componenti della comunità scolastica scoprano e abbraccino la diversità. Consente di **imparare, sensibilizzare e creare delle opportunità per conoscere e promuovere la diversità.**

QUANDO?

Suggeriamo di svolgere queste attività nel corso delle **prime due giornate,** dopo l'inaugurazione della SOCI@LL Week.

SUGGERIMENTI

- Le consigliamo di introdurre alcuni *ice-breaker* all'inizio della settimana al fine di creare una buona atmosfera che consenta ai/alle partecipanti di parlare di temi delicati.

Alcune esempi di *ice Breaker*: link

- Dovrà stabilire delle regole di condotta che consentano di discutere in maniera sicura dei temi relativi alla diversità e all'identità.

Attività di gruppo (prima parte del Toolkit)

1.1 LABORATORI E LEZIONI INIZIALI

- **Attività sulla diversità dei punti di vista: *Appreciative inquiry* (o indagine apprezzativa)**

L'obiettivo di questo tipo di attività è di rendere le persone consapevoli dell'importanza della diversità dei punti di vista utili nel corso delle prossime discussioni: l'*appreciative inquiry* consente di capire l'Altro senza giudicarne il punto di vista.

Attività n.1.13 "Apprezzare le differenze" (cfr. *ACTIVE CITIZENS: globally connected, locally engaged*: link)

N.B.: L'attività si serve di un antico racconto dal titolo "L'elefante e il cieco" la cui trama potrebbe essere considerata lesiva della sensibilità delle persone ipovedenti. Se desidera evitare tale controversia, le suggeriamo di utilizzare una versione alternativa del racconto che vede i protagonisti addentrarsi in una caverna buia dove non riescono a vedere l'elefante.

Attività sull'accettazione dell'altro: link (p. 53) presenta il tema dell'etnocentrismo e del relativismo culturale.

- **Introduzione al tema dei diritti umani**

La incoraggiamo a inserire delle attività volte a promuovere una certa consapevolezza nei confronti dei diritti umani, legandole ai temi dell'uguaglianza e della diversità, ma anche al problema della discriminazioni.

3-4 attività tratte da ***Inspiring practice: resources, tools and activities for human rights education*** (sezione n.3, pp. 48-103) a cura della *Northern Ireland Human Rights Commission*: link

Quali attività scegliere?

- **Attività n.2: I quadranti dei diritti umani** la aiuterà a far muovere i/le partecipanti e a introdurre alcuni concetti elementari.
- **Attività n.3: Qual è il tuo punto di vista sui diritti umani?** Stimolerà la discussione, ma potrebbe avere anche un effetto polarizzante. Per cambiare un po' le cose, suggeriamo di concentrarsi su 2-3 affermazioni e chiedere ai/alle partecipanti di fornire delle ragioni a favore o contro, cambiando continuamente il loro punto di vista (anche qualora non siano d'accordo con l'idea di partenza).
- **Attività n.8: Notizie sui diritti umani** aiuterà i/le partecipanti a mettere in relazione fatti di attualità e diritti umani!
- **Attività n.17: Perché i diritti umani sono come le patate?** È un modo divertente per incoraggiare gli/le studenti a riflettere sull'importanza di garantire a tutti pari diritti.

- **Analizzare le identità**

Se può essere una buona idea affrontare prima il tema dei diritti umani, è importante gettare luce sugli elementi identitari ai quali sono associati stereotipi e disuguaglianze. Di seguito riportiamo gli argomenti ritenuti più rilevanti nei Paesi partner, in base alle ricerche condotte nell'ambito del progetto Soci@ll: uguaglianza e diversità, stereotipi di genere, orientamento sessuale, identità LGBTQ+, disuguaglianze socioeconomiche. Le attività riportate di seguito ti aiuteranno ad affrontare tali tematiche.

- Uguaglianza e diversità: link (pp. 50-56)
- Stereotipi di genere: link (pp. 45-49)
- Orientamento sessuale: link
- Disuguaglianze di genere: link (pp. 26-30)

1.2 VIDEO

I video sono un ottimo modo per discutere di determinati argomenti e questioni importanti insieme agli/alle studenti, in quanto anche qualora dovessero riconoscersi nei protagonisti della storia, avrebbero comunque la possibilità di esprimere le loro opinioni in maniera distaccata. Tale distacco stimola il pensiero critico e la riflessione sugli argomenti trattati. L'attività di riflessione dovrebbe essere seguita dalla discussione.

- **Migrazione**: Human flow, Nuovomondo
- **Discriminazione di genere/ *empowerment***: Million-dollar Baby (Persepolis), The Help, Suffragette
- **Orientamento sessuale**: Milk, The Danish girl, I segreti di Brokeback Mountain
- **Discriminazione razziale**: Invictus, The Green Book, Il miglio verde, Il diritto di contare, Le ali della libertà, Loving (Jeff Nichols), Selma
- **Disabilità**: Quasi amici, Wonder

1.3 TESTIMONIANZE E VIDEO

Consigliamo di invitare delle persone le cui esperienze di vita sono legate ai temi affrontati nel corso del seminario al fine di comprendere il loro punto di vista. Sarebbe bello poter concedere ai/alle partecipanti la possibilità di porre delle domande. Se ciò non fosse possibile, la invitiamo a servirsi di video-testimonianze o di brevi letture. L'obiettivo è quello di rendere il tema più vicino alle esperienze degli studenti!

1.4 BIBLIOTECA VIVENTE

La biblioteca vivente è una tecnica di *storytelling* particolarmente potente che dà l'opportunità di conoscere una persona pronta a condividere la propria esperienza.

Se si desidera creare una biblioteca vivente, bisognerà reclutare i "libri" e formarli, seguendo l'apposita guida: *Don't judge a book by its cover! The Living Library Organiser's Guide,* link

Tuttavia, è possibile anche mettersi in contatto con organizzazioni che tengono questo tipo di eventi ed invitarli ad organizzarne uno nella sua scuola!

1.5 IL WORLD CAFÉ CON ESPERTI

Invita degli esperti o dei rappresentanti di determinate categorie a tenere una sessione di *world café* al fine di condividere competenze ed esperienze. Il tema varia in base agli obiettivi: un approfondimento della storia delle comunità prescelte, lo studio di strategie per divenire volontari, o un laboratorio basato sul tale tecnica. Il principale vantaggio di questo metodo è dato dal fatto che promuove diversi spunti di discussione e punti di vista. È importante mescolare studenti, insegnanti, genitori e rappresentanti della comunità locale.

Se non sa come organizzare una sessione di *world café*, la invitiamo a consultare la seguente guida: link

1.6 LA CACCIA AL TESORO DELLA DIVERSITÀ

Questa attività didattica dinamica aiuterà gli/le studenti a migliorare le loro conoscenze in ambito socioculturale. Può essere svolta a scuola, ma è possibile sfruttare anche tutta la diversità presente all'interno della propria comunità al fine di renderla più divertente e interattiva mescolando siti di interesse storico a luoghi-simbolo di interculturalità, chiedendo a diverse istituzioni di prendere parte all'attività così da permettere agli/alle studenti di portare a termine alcuni compiti.

Le consigliamo di utilizzare questa guida per organizzare al meglio la caccia al tesoro: link

Suggerimenti utili:

- Dovrà assicurarsi che gli studenti possano basarsi sulle proprie conoscenze ed esperienze per portare a termine le varie missioni. Ad esempio, nel caso in cui vi siano degli studenti migranti in grado di parlare più lingue, faccia in modo che uno dei compiti sia quello di decifrare un messaggio scritto in una lingua straniera e crei delle squadre miste in modo che tutti comprendano i vantaggi della diversità.

1.7 APPRENDIMENTO E GIOCO

La tecnologia è spesso utilizzata dagli studenti solo a scopo ricreativo. Nel corso della SOCI@LL Week consigliamo, invece, di permettere loro di scoprire alcune delle sue funzioni educative.

- **CONVEY- Not a game** è un video gioco volto a sensibilizzare e far discutere gli/le studenti in merito al tema della violenza di genere. Nel corso del gioco si entra in contatto con le storie delle sopravvissute e si risolvono alcuni casi, familiarizzando, allo stesso tempo, con le conseguenze che la violenza di genere ha sia sulle vittime che sui perpetratori. A causa della serietà del tema, suggeriamo di tenere una sessione di analisi al termine del gioco.
- ***Stories that Move***: si tratta di un toolbox online che sfida i discenti a riflettere in maniera critica su diversità e discriminazioni, nonché sulle proprie posizioni in materia. Comprende degli strumenti facili da utilizzare che prevedono diversi livelli informativi, attività e storie. È possibile utilizzarli nel corso della lezione. I/le partecipanti hanno l'opportunità di condividere esperienze positive o negative, come ad esempio le discriminazioni e i discorsi di odio di cui sono stati vittime. Le storie costituiscono una sorta di punto di partenza per un approfondimento più sincero.

Il manuale di CONVEY: link

Il gioco di CONVEY: link

Stories that Move: link

Toolkit rivolto ad educatori/trici : link

Altri spunti per le attività associate a questo pilastro:

- Gli studenti conducono delle interviste con diversi gruppi di persone da trasformare in opere d'arte o progetti socio-etnografici.
- Visitare alcuni siti e istituzioni importanti per i gruppi minoritari (religiosi, culturali, ecc.) – visite studio, laboratori, ecc.

II PILASTRO. *EMPOWERMENT*

Costruire degli spazi di condivisione

Queste attività la aiuteranno a creare un gruppo di lavoro coeso e una buona atmosfera nelle classi in modo che tutti si sentano al sicuro. Aiutano a lavorare sull'autostima e la consapevolezza di sé e ad aumentare le opportunità di partecipazione ai processi decisionali all'interno delle scuole. Per questa ragione, è importante sviluppare delle iniziative con e per gli studenti al fine di costruire delle scuole inclusive con l'aiuto degli altri soggetti interessati coinvolti. Gli studenti dovranno essere presi in considerazione nei processi decisionali relativi a provvedimenti che influiscono sulla loro crescita accademica e personale all'interno e all'esterno delle scuole.

Le attività qui presentate sono incentrate anche sulla psicologia positiva e sulla prevenzione del *cyberbullismo*. Un ambiente scolastico positivo è essenziale per parlare ai giovani di crescita personale ed educativa; la presente sezione mira a creare degli istituiti scolastici in cui sostegno e apertura siano strettamente legati ai temi della salute e del benessere.

QUANDO?

Suggeriamo di svolgere queste attività nel corso della **terza e della quarta giornata.**

2.1 LAVORARE SULL'AUTOSTIMA

È importante che gli/le studenti acquisiscano una maggiore autostima affinché si considerino parte attiva del processo decisionali. Le seguenti attività aiutano a lavorare sulle competenze sociali legate alla concezione positiva di se stessi. La invitiamo a sceglierne alcune! È possibile svolgere tali attività nel corso della SOCI@LL Week oppure nell'ambito di un progetto a lungo termine promosso dalla scuola.

Social Skills Training Methodological Guide pp. 5 – 18, elaborato dall'associazione "Mind the Gap" e finanziato dal Programma per l'Apprendimento Permanente – DG Istruzione e Cultura (*Annex 1.1_Empowerement activities*, pp. 5-18)

2.2 ATTIVITÀ DI *TEAM BUILDING*

Sono essenziali al fine di creare un gruppo coeso! Legate a questo pilastro vi sono delle attività di *team building* da svolgere all'interno della classe.

- Possibili *ice-breaker*: link
- Migliorare lo spirito di collaborazione e il lavoro di squadra: **Un incidente sulla luna** link
- Attività sulla comunicazione e il *team building*: link (pp. 33-44)

2.3 STUDENTI COINVOLTI NEL PROCESSO DECISIONALE

Questo insieme di attività permette agli/alle studenti di lavorare sulla propria capacità decisionale al fine di essere coinvolti nell'individuazione dei problemi che affronta la scuola e nella co-creazione delle soluzioni.

- Gli/le studenti possono condividere la loro opinione in merito alla scuola in molti modi diversi (questionari, scatola delle idee).
- Gli/le studenti possono decidere come spendere una parte dei soldi del bilancio scolastico in maniera democratica.
- È importante migliorare il sistema delle elezioni scolastiche.
- Gli studenti potrebbero gestire la scuola per una giornata.

5 modi per responsabilizzare gli/le studenti permettendo loro di dire la propria sulla didattica: link

2.4 STUDENTI CONTRO IL CYBERBULLISMO

Suggeriamo di svolgere alcune delle attività sviluppate nell'ambito del progetto australiano *No Way Bullying*. Tali attività sono state ideate in modo che siano gli/le studenti più grandi a gestirle con il supporto di un/a docente. Per ulteriori informazioni, la invitiamo a dare un'occhiata al seguente documento: link.

- ***Our special superpower*** è un film di animazione che può aiutarla a parlare del modo in cui gli studenti possono divenire dei sostenitori invece che dei semplici spettatori. Può servire come spunto ai docenti affinché possano rispondere alle domande e svolgere le relative attività.

  Animazione: link

  Spunti di discussione: link

- **Punti di vista sul bullismo** invita gli/le studenti a riflettere su ciò che hanno imparato nel corso della loro esperienza scolastica o attraverso un'indagine sulla creazione di una comunità scolastica sicura e solidale. Gli/le studenti dovranno ideare una presentazione con un breve rapporto su ciò che hanno scoperto e condividere i risultati con l'intera scuola. Potrebbero anche svolgere un sondaggio per capire che cosa pensano le loro compagne e i loro compagni del bullismo.

  Risorse per i/le docenti: link

Un ottimo per sensibilizzare in merito alle implicazioni dell'inclusione sulla salute è costituito dalle **attività teatrali** svolte nell'ambito dell'**apprendimento fra pari:** si tratta della creazione di uno spettacolo - a cura di studenti, genitori, personale scolastico e membri della comunità locale - incentrato su un tema legato alla salute, al fine di promuovere un percorso di riflessione. Ciò può avere un grande impatto qualora gli studenti amino il teatro!

Per ulteriori informazioni, le suggeriamo di consultare la guida *Theatre Based Techniques for Peer Education*": link

Tuttavia, le attività presentate sono solo l'inizio di un approccio più ampio e sistematico a tematiche come quelle della salute e del bullismo. Che cosa possono fare le scuole? È opportuno riflettere sui seguenti aspetti (è possibile coinvolgere i genitori, degli esperti o altri soggetti dotati di capacità e competenze formali previste dalle normative nazionali):

- ***Counselling* psicologico**
  È rivolto agli/alle studenti che hanno bisogno di ricevere un **supporto psicologico** individuale a breve termine – non di un percorso di psicoterapia – al fine di gestire problemi di natura non strettamente scolastica, come ambientamento, incertezze, insoddisfazione riguardo alle proprie scelte personali, problemi relazionali con compagni e compagne e personale scolastico, mancanza di fiducia e autostima, ecc.

- **Tutorato**

  Consigli in merito all'adattamento dei **metodi di studio** dati agli/alle studenti che hanno dei problemi strettamente scolastici: gestione del tempo, organizzazione dello studio, necessità di adattare il proprio metodo di apprendimento alle discipline studiate, scarsa capacità di espressione in sede di esame.

  L'obiettivo è quello di aiutare gli/le studenti a sviluppare un metodo di studio flessibile, da adattare a diversi contesti, al fine di acquisire una maggiore consapevolezza delle proprie capacità e familiarità con diverse tecniche e strategie.

- **Educazione alla sessualità (in base alle normative vigenti a livello nazionale)**

  L'educazione sessuale è lo studio dello sviluppo del corpo, del sesso, della sessualità e delle relazioni, nonché delle competenze volte ad aiutare i giovani a comunicare e a prendere delle decisioni sul sesso e la salute sessuale. L'educazione sessuale dovrebbe essere impartita in tutti i cicli scolastici e fornire informazioni adatte alla fase di crescita e al *background* culturale degli/delle studenti. Dovrebbe affrontare i temi riguardanti la pubertà, la riproduzione, la contraccezione, le relazioni, la prevenzione della violenza sessuale, il rapporto col proprio corpo, l'identità di genere e l'orientamento sessuale.

III PILASTRO. INCLUSIONE

IV PILASTRO. COOPERAZIONE

Intraprendere delle azioni e festeggiare

Sebbene questi due pilastri non siano direttamente correlati, abbiamo deciso di metterli in relazione semplicemente perché le attività ad essi collegate si abbinano perfettamente al programma della SOCI@LL Week! Intraprendere delle azioni inclusive è un ottimo modo per permettere alla comunità scolastica di mettere in pratica quanto appreso e elaborare delle soluzioni atte a mutare cambiare il sistema scolastico. Allo stesso tempo, tali azioni possono anche divenire un'opportunità per coinvolgere i soggetti interessati (in qualità di co-creatori, partecipanti o pubblico) e gettare le basi di una collaborazione. Al fine di raggiungere questo obiettivo, suggeriamo di svolgere attività divertenti ed educative che consentano ai/alle componenti della comunità di essere coinvolti in azioni che celebrino la diversità. Tali azioni potrebbero costituire una giornata di festa!

QUANDO?

Suggeriamo di svolgere queste **attività nel corso della quinta e della sesta giornata.**

3.1 GLI INTERVENTI DEGLI/DELLE STUDENTI

Questa serie di attività è volta ad apportare dei cambiamenti positivi all'ambiente scolastico e a far sì che gli studenti si sentano in grado di incidere sulla loro realtà. Dopo le prime tre giornate dedicate all'analisi dei temi dell'uguaglianza e della diversità, è essenziale creare uno spazio di azione che possa fornire dei modelli alla scuola e alle autorità locali. Tali azioni non devono essere sistematiche, bensì costituire una sorta di *guerrilla* dell'inclusione. Gli/le studenti possono prepararle in poco tempo al fine di fare luce su una questione che reputano importante per la comunità scolastica.

- Creare dei cartelli in lingue diverse e metterli in punti visibili al fine di attirare l'attenzione della comunità sulla diversità.
- Creare un collage per dare maggiore visibilità alle minoranze sottorappresentate: donne, modelli di famiglia alternativi, persone di colore, ecc.
- Avviare una petizione o una protesta per cambiare delle prassi scolastiche ritenute discriminatorie (ad es., codice di abbigliamento, menu della mensa).

Tali azioni possono essere svolte dagli studenti che possono anche prepararle in vista di un evento che coinvolga l'intero istituto e termini con la condivisione dei risultati dell'attività per l'intera comunità.

3.2 IMPARARE INSIEME

La SOCI@LL Week è un'ottima opportunità per sfruttare le capacità e le conoscenze presenti all'interno della comunità e per permettere agli/alle studenti di mettere in pratica ciò che hanno imparato.

- Gli/le studenti potrebbero organizzare dei seminari formativi sulla diversità, l'inclusione o sui temi che li/le appassionano rivolti a genitori e adulti.
- Invitare i genitori a creare dei laboratori o a tenere delle lezioni.
- Creare un mix delle due attività con laboratori co-gestiti da studenti e genitori.
- Ideare un quiz online con Kahoot (link), una piattaforma videoludica gratuita che consente di creare velocemente dei quiz tematici (ad es., quiz sull'esercizio dei diritti umani all'interno della propria comunità).

3.3 ATTIVITÀ SPORTIVE

Lo sport può essere un ottimo modo per ritrarre la diversità (eventi sportivi multiculturali), promuove la creazione di un ambiente scolastico positivo e alimenta un senso di unità. È possibile, inoltre, servirsi di elementi di educazione fisica al termine delle lezioni.

Suggeriamo di utilizzare le risorse contenute in questa guida al fine di organizzare un evento sportivo: link

Suggerimenti utili:

- La invitiamo a scegliere delle attività che siano in linea con gli interessi e le capacità di persone di ogni età, magari proponendo un sondaggio o facendo delle indagini informali.
- Dovrà mettersi in contatto con delle imprese locali potenzialmente interessate a prendere parte all'evento. Ad esempio, il personale della palestra o un personal trainer potrebbero tenere delle sessioni di fitness. Potrebbe anche rivolgersi ai genitori o agli studenti affinché condividano le proprie competenze.
- Le suggeriamo di concentrarsi su sport poco competitivi e più divertenti e su sport di squadra. È importante che la vittoria non costituisca l'obiettivo principale.
- Semplifichi le modalità di partecipazione scegliendo delle attività che non richiedano attrezzature o abilità particolari. Fra questi segnaliamo: corsa a ostacoli, tiro al bersaglio, gavettoni, corsa coi sacchi e staffetta, salto della corda, yoga, danza, ecc. È possibile mescolare le varie discipline con gesti presi a prestito da altri sport o attività (ad es., al fine di andare avanti nel percorso, le squadre dovranno risolvere un puzzle) e dare alle persone meno allenate, ma in possesso di altre capacità, la possibilità di contribuire.
- Mescoli le squadre affinché contino fra i loro componenti genitori, studenti e personale scolastico – questo accorgimento ha indubbiamente un valore educativo migliore del fare sfidare studenti e insegnanti!
- Crei una lista di docenti e studenti partecipanti, nonché delle attrezzature necessarie, alcune settimane prima dell'inizio dell'evento.
- Corse, marce e gare divertenti sono un ottimo modo per permettere agli/alle studenti di stare all'aria aperta e trasmettere loro, allo stesso tempo, i valori della competizione, del lavoro di squadra e della collaborazione al fine di raggiungere di un obiettivo comune. Organizzare una 5 km insieme alle autorità locali permetterà a tutti di partecipare (insegnanti, studenti, genitori e componenti della comunità locale).

3.4 ATTIVITÀ COLLABORATIVE

Al fine di creare un clima positivo all'interno della scuola (come quello che è possibile raggiungere grazie alle attività sportive) consigliamo di promuovere delle iniziative che coinvolgano tutti – studenti, personale scolastico, esperti locali. Il segreto è quello di scegliere delle attività che non richiedano troppe competenze, assicurandosi che siano autenticamente inclusive e consentano a tutti di **dare il proprio contributo.** Ciò significa tenere conto delle esigenze delle persone con disabilità, che non sono in grado di parlare la lingua, introverse o estroverse. Le attività dovranno essere abbastanza **flessibili** in modo da permettere a tutti di dare il proprio contributo.

- **Cucina collaborativa, condividere il cibo** – si tratta di un ottimo modo per conoscersi a vicenda in maniera informale. Qualora la scuola disponga di strutture idonee, la invitiamo a incoraggiare le persone a preparare del cibo insieme, in caso contrario potranno tutti portare un piatto pronto.

È possibile rendere questa attività ancora più interessante invitando i partecipanti a:

- proporre un piatto che hanno imparato a cucinare grazie a una persona che amano;
- preparare un piatto servito dalla mensa;
- preparare un piatto che dica qualcosa su di loro, ecc.

Fra gli altri modi di condividere insieme il cibo ricordiamo:

- creare un ricettario con le ricette fornite dagli altri partecipanti!
- chiedere a tutti i componenti della comunità scolastica di scegliere qualcosa che amano (ingredienti, piatti, sapori) e qualcosa che non possono mangiare (per via di prescrizioni religiose, allergie, ecc.) e utilizzare gli appunti come spunto per creare delle ricette per la mensa scolastica che tutti possono mangiare!

- **Un set fotografico inclusivo** con poster e cartelli che mostrino l'impegno della comunità scolastica nei confronti della diversità e dell'uguaglianza – si tratta di un'attività per lo più individuale che però fa sentire le persone parte di un progetto comune.

- Le suggeriamo di preparare alcuni poster e cartelli con simboli che rappresentino lo spirito inclusivo della scuola.
- Potrebbe servirsi di alcuni cartelli riutilizzabili su cui i/le partecipanti possano aggiungere un tocco personale: "Sono unico/a perché...", "La scuola sarebbe un posto migliore se...", "Vorrei che le persone sapessero che sono...", "Io sostengo...", "Io amo la mia comunità perché..." ecc.
- Non è necessario disporre di una Polaroid, è possibile condividere le foto digitali in un secondo momento.

- **Il murale della comunità** rappresenta la diversità e l'impegno delle scuole in favore dell'inclusione: un ottimo modo per dire la propria sul tema e lasciare un segno che duri nel tempo. È possibile servirsi delle pareti della scuola. Se pensa che non ciò sia possibile, le suggeriamo di utilizzare delle grandi tele da assicurare alla recinsione della scuola.

- Se desidera avere un murale artistico, inviti degli *street artist* che la aiutino nel processo di ideazione ed esecuzione dell'opera, dal momento che non è così semplice realizzarne una.
- Decida quale porzione del murale può essere realizzata dai/dalle partecipanti – ad esempio colorare le campiture.
- Potrebbe servirsi di sagome: ecco un esempio di come è possibile realizzare un murale senza l'aiuto di artisti: link
- Un altro modo per coinvolgere artisti non professionisti è quello di usare i palmi delle mani intrisi di colore: link

3.5 ATTIVITÀ ESPRESSIVE

Queste attività danno alle persone l'opportunità di esprimere le proprie opinioni ed esigenze in maniera più intuitiva. Inoltre, se alla dimensione espressiva si assocerà quella ludica, sarà possibile creare un clima perfetto per l'inclusione.

- **Cortometraggi creati dagli/delle studenti**

L'attività richiede più tempo e gli/le studenti dovranno lavorare prima ai loro film. Tuttavia, se si desidera incentivare la partecipazione e ridurre lo stress legato alla competizione, suggeriamo di svolgere tale attività nell'ambito della SOCI@LL Week dando ai/alle partecipanti una giornata per rispondere alle seguenti domande: come si svolge la tua giornata tipo? Qual è l'oggetto che ha per te più valore affettivo? Qual è il brano per te più significativo? Infine, i cortometraggi saranno mostrati nel corso dell'evento finale.

FlipGrid è un ottimo strumento per le riprese link

Five è un ottimo progetto da cui trarre ispirazione perché segue 5 ragazzi di religioni diverse nel loro percorso di fede: link

- **Foto, fumetti, saggi**

L'attività è simile alla precedente, ma si serve di diverse forme di espressione.

- Un progetto che ritrae bene la diversità quotidiana attraverso delle immagini di bambini fotografati insieme a ciò che mangiano nel corso della settimana: link
- È possibile trarre ispirazione da questo reportage fotografico che ritrae delle persone insieme agli oggetti che hanno portato con loro quando sono dovuti andar via dal proprio Paese: link

- **Dipinti viventi**

Ricreare dei dipinti con persone che fanno parte della comunità scolastica. Si tratta di un'attività molto divertente e inclusiva, che si può rendere ancora più educativa scegliendo degli artisti che sono poco rappresentati nei musei o nei programmi scolastici: donne, persone di colore o che difendono i diritti della minoranza, ecc.

- **Festival della gioventù**

È una festa che mira a celebrare i risultati dei giovani ed incoraggia più persone possibili a partecipare. Si ispira al LYFE Festival (Linwood Youth Festival): è possibile trovare ulteriori informazioni sull'evento al seguente indirizzo https://www.lyfe.co.nz/

3.6 *NETWORKING* AL FINE DI INDIVIDUARE SOLUZIONI OLISTICHE

La SOCI@LL Week è anche un'ottima opportunità per svolgere delle attività di *networking* all'interno della comunità al fine di instaurare dei rapporti di collaborazione duraturi in favore dell'inclusione. Suggeriamo di invitare soggetti interessati e attori della comunità locale a contribuire all'evento.

- **Fiera della comunità**

Invita le organizzazioni non governative, rappresentati delle istituzioni, esperti e gruppi informali a presentare le loro attività e competenze nel corso di una fiera. È possibile conferire una sfumatura ludica a questa attività dando ai/alle partecipanti un compito da svolgere in ciascuno stand. La squadra che raccoglierà più bollini, vincerà un premio.

Per ulteriori informazioni sulla preparazione dei laboratori, le consigliamo di visitare il seguente sito: link (pp. 57-68)

- **Laboratori sul futuro**

Questa attività è volta a individuare problemi e a immaginare degli scenari futuri mediante la discussione delle strategie da attuare al fine di realizzare la visione concordata.

PARTNER TECNICI	SCUOLE	ENTI LOCALI
Portogallo		
INOVA + INTERNATIONAL	AEAS	matosinhos
(Coordinatore del progetto)		
Polonia		
CEO CENTER FOR CITIZENSHIP EDUCATION	Szkoła Podstawowa Nr 3 im. Małego Powstańca w Ząbkach	
	(partner associato)	
Cipro		
CARDET	The Grammar School Nicosia	
Italia		
cesie the world is only one creature	I.I.S.S. Alessandro Volta Palermo	
		(partner associato)
OXFAM Italia	LICEI GIOVANNI DA SAN GIOVANNI Linguistico · Scienze Umane · Economico-Sociale	Unione dei Comuni Montani del Casentino
		(partner associato)

SOCI@LL

whole school social labs

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

SOCI@LL has been approved under the EACEA/07/2017 call - Key Action 3: Support for policy reform (Social inclusion through education, training and youth). This project (592254-EPP-1-2017-1-PT-EPPKA3-IPI-SOC-IN) has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.