

D•VERSƏCT•NG

TOOLKIT PER OPERATORI SOCIALI E GIOVANILI



**DIVERSE DA ME, ATTIVO COME TE
DIVERSƏACTING**



Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono esclusivamente quelle dell'autore (o degli autori) e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, gli Audiovisivi e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

D•VERSƏCT•NG

PROGETTO

Il progetto "DIVERSE-ACTING" mirava a promuovere percorsi di inclusione e cittadinanza attiva attraverso il coinvolgimento di giovani di età compresa tra i 15 e i 29 anni, provenienti da diversi contesti culturali, socio-economici ed educativi, in incontri interculturali finalizzati a promuovere la convivenza e il rispetto reciproco. Inoltre, il progetto puntava ad avviare processi di consapevolezza della leadership giovanile, stimolando la sperimentazione di iniziative giovanili guidate da operatori e facilitatori linguistico-culturali formati.

ATTIVITÀ

3 giorni di formazione per operatori giovanili, finalizzati allo scambio di metodologie, attività e buone pratiche, oltre a favorire riflessioni sul loro ruolo;

30 sessioni scolastiche a Palermo e Atene, utilizzando metodi interattivi e non formali per affrontare temi come la discriminazione e la partecipazione attiva dei giovani;

6 laboratori di partecipazione attiva interculturale per formare gruppi, potenziando la consapevolezza di sé e la conoscenza degli altri, rafforzando le competenze civiche e il senso di iniziativa dei giovani.

RISULTATI

10 operatori giovanili, formatori e facilitatori linguistici formati con il metodo DIVERSE-ACTING.

1 toolkit con le metodologie del progetto.

800 studenti impegnati negli incontri.

120 giovani sensibilizzati su razzismo, non discriminazione e cittadinanza attiva.

6 azioni collettive con impatto sulla comunità.

SINTESI PROGETTO	2
PARTNERSHIP	3
PERCHE' QUESTO TOOKIT?	4
IL SOLE DELL'IDENTITA'	5
MAKE A STEP FOWARD	7
LE NOSTRE LINGUE MADRI SONO TESORI	8
CULTIONARY	10
BARNGA GAME	12
PHOTO ALBUM	15
RACCONTA LA MIA STORIA	17
BABA YAGA	18
IL GIARDINO	19
TESTIMONIANZE	21

Partners



Moltivolti è un modello innovativo di impresa sociale con sede a Ballarò, un quartiere multiculturale nel centro storico di Palermo, dove convivono 14 diverse comunità di immigrati insieme ai residenti locali e si parlano oltre 25 lingue. È stato lanciato nell'aprile del 2014 da un gruppo di persone provenienti da diverse parti del mondo, che animano uno spazio pensato per offrire dignità, cittadinanza e valorizzazione della diversità.

Dal ristorante internazionale allo spazio di co-working, Moltivolti porta avanti azioni di advocacy e promuove incontri interculturali. Il co-working è composto da postazioni di lavoro indipendenti, concepite principalmente come uno spazio condiviso, un luogo creativo di incontro e scambio, frequentato da associazioni del terzo settore, operatori sociali, volontari e gruppi informali.

Moltivolti offre inoltre formazioni, tirocini e diverse esperienze di apprendimento rivolte a giovani con background culturali differenti: orientamento al lavoro, programmi interculturali, corsi di informatica e coaching per associazioni giovanili.



InterAlia significa "tra gli altri" in latino. Basata su una filosofia di cooperazione e reciprocità, Inter Alia lavora per promuovere l'educazione politica, la trasformazione sociale e l'azione collettiva. Esprime l'intenzione di stare volontariamente e con gioia tra gli altri, co-creare, fare concessioni e favorire il progresso comune e l'intelligenza collettiva.

Inter Alia è un'organizzazione civica senza scopo di lucro con sede ad Atene, attiva a livello transnazionale dal 2013. Riunisce cittadini impegnati, attori della società civile, attivisti, scienziati sociali, artisti e organizzatori comunitari in attività nei settori dell'educazione politica, dell'attivismo, dell'advocacy e delle arti. L'organizzazione promuove l'azione civica trasformativa oltre i confini, l'empowerment delle comunità e l'emancipazione e lo sviluppo personale.

Il team principale di Inter Alia è composto da 14 persone che operano in tre diverse località (Atene, Peloponneso, Italia meridionale). La loro esperienza professionale, i loro interessi personali e i loro ambiti di ricerca si intrecciano con la missione e la visione dell'organizzazione. I loro principali campi di competenza includono scienze politiche, studi sull'Unione Europea, studi culturali, antropologia, studi di genere, media studies, storia ed economia politica.

WHY THIS TOOLKIT ?

Questo toolkit è stato progettato per supportare operatori giovanili e facilitatori che dedicano il loro impegno alla costruzione di società più coese, interculturali, inclusive e partecipative. È rivolto a tutti coloro che lavorano con i giovani, siano essi residenti locali o nuovi arrivati con background migratorio, fornendo strumenti concreti per favorire la comprensione reciproca e una convivenza armoniosa.

Al suo interno troverai una selezione di attività sociali, educative e artistiche pensate per stimolare il dialogo, lo scambio e la crescita, sia personale che collettiva. Ogni attività è strutturata per aiutare i partecipanti a esplorare la propria identità ed esperienza, comprendere diversi riferimenti culturali e sviluppare un atteggiamento di apertura e sospensione del giudizio.

L'obiettivo di questo toolkit è promuovere un processo di apprendimento condiviso che superi stereotipi e pregiudizi, favorendo un senso di appartenenza e comunità. Creare spazi di incontro autentico tra giovani con background e percorsi di vita diversi significa gettare le basi per una società più equa, in cui le differenze non siano motivo di divisione, ma una risorsa preziosa da valorizzare.

Grazie al progetto Diversecting - KA2 Small Scale Partnership, Youth, finanziato dall'Agenzia Nazionale per i Giovani, abbiamo avuto l'opportunità di testare e affinare queste attività con diversi gruppi di giovani, creando spazi di dialogo, interazione e scambio. In un contesto di apprendimento non formale, abbiamo favorito un'atmosfera inclusiva in cui ogni partecipante potesse esprimersi liberamente, condividere le proprie prospettive e contribuire attivamente alla discussione.

Sulla base di questa esperienza, raccomandiamo fortemente di svolgere queste attività con il supporto di facilitatori linguistici e culturali, che svolgono un ruolo cruciale per garantire la piena comprensione e partecipazione di tutti, in particolare di coloro che non parlano la lingua del paese in cui si svolgono le attività. La loro presenza non solo facilita la comunicazione, ma contribuisce anche a costruire un ponte transculturale, valorizzando ogni identità e permettendo a tutti i partecipanti di sentirsi riconosciuti, accolti e pienamente inclusi nel processo di apprendimento collettivo.

Il sole dell'identità

Il "Sole dell'Identità" è un esercizio interattivo pensato per aiutare i partecipanti a riflettere sulla propria identità e sulle molteplici sfaccettature che la compongono.

Procedura dell'attività:

1. Introduzione: il facilitatore introduce il concetto di identità e spiega che ogni persona è costituita da diversi aspetti che influenzano chi siamo e come ci relazioniamo con gli altri.
2. Creazione del Sole dell'Identità: ogni partecipante riceve un foglio di carta e una penna. Al centro del foglio, disegna un cerchio con il proprio nome (o un simbolo che li rappresenta). Da questo cerchio si estendono diversi raggi verso l'esterno, creando la forma di un sole.
3. Riflessione individuale: su ogni raggio, i partecipanti scrivono un aspetto importante della propria identità. Questi possono includere:
 - Genere
 - Nazionalità
 - Lingua madre
 - Cultura
 - Hobby e passioni
 - Ruolo nella famiglia o nella comunità
 - Valori e credenze personali
4. Condivisione e confronto: dopo aver completato il proprio "Sole dell'Identità", i partecipanti si muovono nella stanza e confrontano i loro soli con quelli degli altri. Se trovano qualcuno che condivide un aspetto della loro identità, possono scrivere il nome di quella persona accanto al raggio corrispondente.
5. Discussione finale: il gruppo si riunisce per riflettere sulle somiglianze e differenze emerse. Alcune domande guida possono essere:
 - Quali aspetti della tua identità condividi con gli altri?
 - Ci sono stati elementi inaspettati o sorprendenti?
 - Quali parti della tua identità consideri più pubbliche e quali più private?
 - Quanto è fissa la nostra identità e quanto può cambiare nel tempo?

Questa attività aiuta a sviluppare consapevolezza di sé e degli altri, favorendo il dialogo e la comprensione interculturale in un ambiente inclusivo e rispettoso.



Chi sono io?
Il sole dell'identità

Fare un passo avanti se è vero

I partecipanti si dispongono in fila. Se l'affermazione data dal facilitatore è vera nel loro paese o città, fanno un passo avanti. Tutti devono aspettare la traduzione prima di rispondere. Si possono scegliere le domande proposte, ma è possibile modificarle, aggiungerne o eliminarne in base alla sensibilità del gruppo. Durante l'attività, si invita i partecipanti a osservare i movimenti dei corpi dei loro compagni. Debriefing:

- Quali somiglianze e differenze avete notato?
- Un facilitatore annota le risposte su un cartellone.
- Il gruppo approfondisce alcune somiglianze e differenze per ottenere ulteriori spunti di riflessione.
- I partecipanti sono incoraggiati ad evitare giudizi e ad ascoltare con apertura le esperienze di tutti.

Questa attività aiuta a esplorare le differenze culturali e sociali, promuovendo la comprensione reciproca in un contesto di rispetto e ascolto attivo.

Ecco le affermazioni che puoi utilizzare per l'attività:

1. Le persone parlano con sconosciuti per strada.
2. Le coppie possono baciarsi in strada.
3. Neve ed è freddo.
4. Ci sono persone che non mangiano carne o prodotti animali.
5. I giovani non urlano mai ai loro genitori.
6. Ogni giorno, dopo la scuola, i bambini giocano a calcio o praticano sport.
7. Se sei religioso, rispetti tutte le regole e le pratiche della tua religione.
8. Le persone usano molto la bicicletta.
9. Si produce o si compra più cibo di quanto si possa consumare.
10. I bambini non guardano i genitori negli occhi quando litigano.
11. Due ragazzi o due ragazze possono tenersi per mano in pubblico.
12. Si può mangiare camminando per strada.
13. Le ragazze possono uscire da sole di notte.
14. Le persone si riuniscono per mangiare insieme durante le feste.
15. Ci sono persone che non credono in Dio.
16. Tutti i bambini devono andare a scuola.
17. Donne e uomini collaborano nelle faccende domestiche.
18. È possibile uccidere animali per sport.
19. È normale farsi prelevare il sangue.
20. Uomini e donne possono divorziare.
21. Le persone dello stesso sesso possono sposarsi.
22. I bambini lavorano.



GIOIA
FAMIGLIA
SOLARE
MARE
آسوی MADE
NONNA

EQUILIBRIO
COMPLICITÀ
TRAFFICO
CONFRONTO
DIALOGO
FACE-PAGE

Poli → educato

آخی → FRATELLO

آسوی → SORELLA

CURA

آسوع → STRADA

AMORE

AMICIZIA

LIBERTÀ

MUSICA

CASA

Bambini

ALKHALY



CULTIONARY

I partecipanti vengono divisi in due o tre gruppi, assicurando un mix di volti familiari e nuovi.

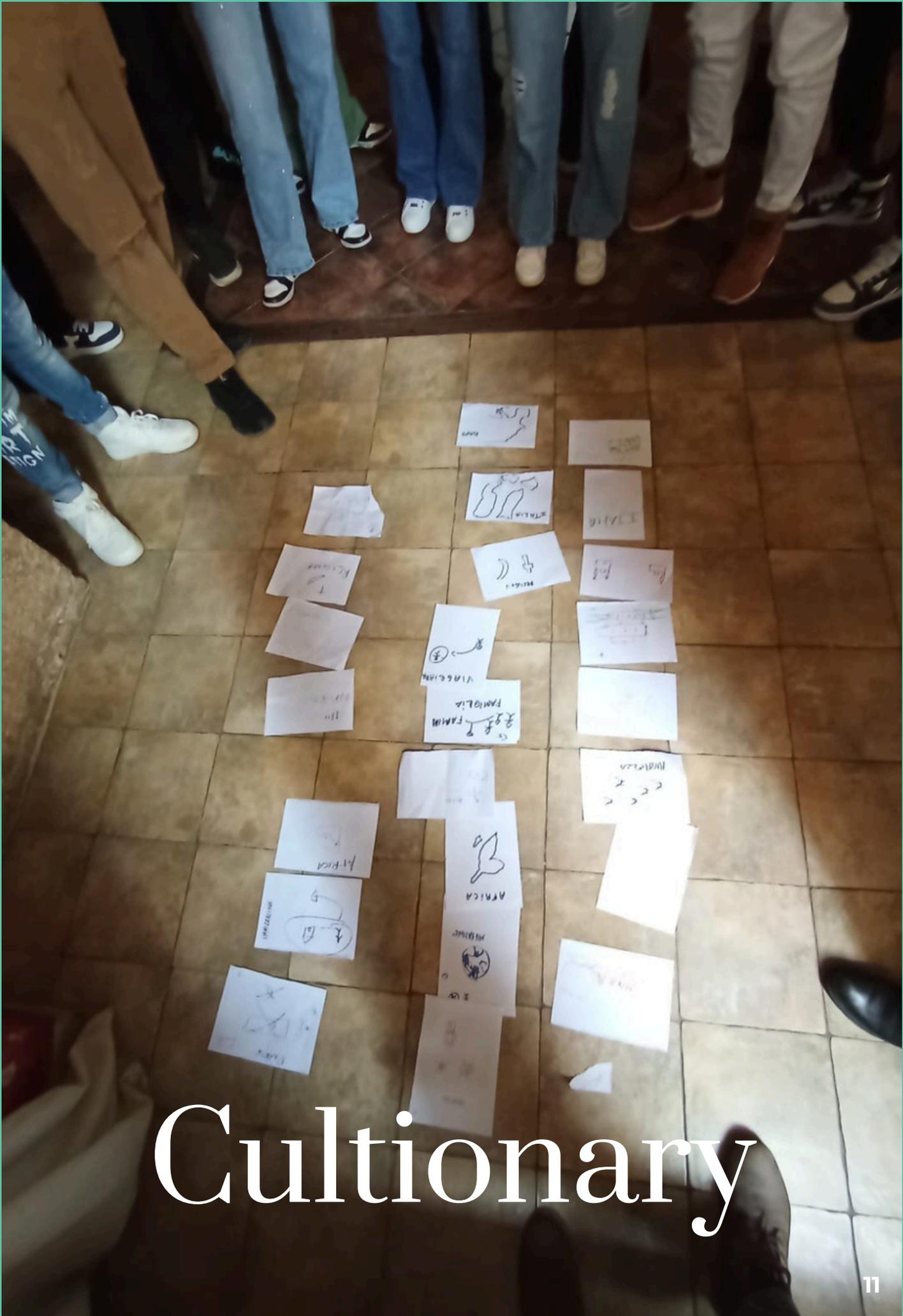
Ad ogni turno, viene scelto un nuovo capogruppo, che riceve una carta con una parola scritta sopra. Senza parlare, il capogruppo torna dal proprio gruppo e deve illustrare la parola attraverso un disegno. I membri del gruppo cercano di indovinare la parola e, una volta riusciti, la scrivono sulla carta. Un altro partecipante porta quindi il disegno al facilitatore, sceglie una nuova parola e il gioco continua. Il primo gruppo a completare tutte le parole vince.

Durante l'attività, il facilitatore dispone tutti i disegni sulla parete in sequenza. Alla fine, i partecipanti osservano i disegni e riflettono non solo sulle strategie utilizzate per far indovinare le parole al proprio gruppo, ma anche sugli stereotipi e le immagini interiorizzate legate a concetti sensibili. Questa sarà un'opportunità per approfondire i temi trattati, passando da immagini superficiali a riflessioni più profonde.

Esempi di parole:

- Povertà
- Ricchezza
- Immigrato
- Volontario
- Europe
- Africa
- Discriminazione
- Colonizzazione
- Esclusione
- Attivismo
- etc





Cultionary

DIFFERENZE CULTURALI

BARNGA GAME

In Barnga, i partecipanti vivono lo shock di rendersi conto che, nonostante molte somiglianze, persone di culture diverse percepiscono le cose in modi differenti o seguono regole diverse. I giocatori imparano che, per funzionare efficacemente in un gruppo interculturale, devono comprendere e riconciliare queste differenze.

Panoramica:

I partecipanti giocano a un semplice gioco di carte in piccoli gruppi, dove iniziano a verificarsi conflitti man mano che si spostano da un gruppo all'altro. Questo simula i veri incontri interculturali, in cui inizialmente le persone credono di condividere la stessa comprensione delle regole di base. Scoprendo che le regole sono diverse, i giocatori sperimentano un piccolo shock culturale, simile a quello reale che si prova entrando in una cultura diversa. Devono quindi sforzarsi di comprendere e riconciliare queste differenze per poter giocare efficacemente nei loro gruppi "interculturali".

Le difficoltà sono amplificate dal fatto che i giocatori non possono parlarsi, ma possono comunicare solo attraverso gesti o disegni. I partecipanti non vengono avvertiti in anticipo che ognuno sta giocando con regole diverse: nello sforzo di capire perché gli altri giocatori sembrano non seguire correttamente le regole, acquisiscono una maggiore consapevolezza delle dinamiche degli incontri interculturali.

Preparazione:

Preparazione:

- Prepara circa 6 tavoli (circa 4 persone per tavolo), a seconda del numero di partecipanti.
- Su ogni tavolo deve esserci una copia delle regole specifiche per quel tavolo per ogni giocatore, oltre a un mazzo di carte (usa solo le carte dall'Asso al 10, senza figure).

Svolgimento del gioco:

1. Fase iniziale:

- I partecipanti giocano alcuni turni seguendo le regole del proprio tavolo, con la possibilità di parlare.

2. Rimozione delle regole:

- Successivamente, tutto viene rimosso dai tavoli di gioco (regole scritte e carte).
- Il gioco continua con ogni giocatore che rimane al proprio tavolo, ma senza poter parlare.
- I vincitori di ogni turno ricevono un bastoncino di legno (vedi sotto per le condizioni di vittoria).

3. Cambio di tavolo:

- Dopo alcuni turni senza parlare, i partecipanti devono cambiare tavolo:
 - Il giocatore che ha vinto più mani si sposta in senso orario al tavolo successivo.
 - Il giocatore che ha perso più mani si sposta in senso antiorario.
- Sorpresa! I giocatori non sanno che ogni tavolo ha imparato un set di regole diverso!

Le regole:

A seconda del numero di giocatori, i fogli delle regole possono essere modificati o eliminati in base al numero di tavoli utilizzati. Ecco alcuni esempi di regole:

- Tavolo 1: Asso alto, nessun seme di briscola
- Tavolo 2: Asso basso, quadri briscola
- Tavolo 3: Asso basso, fiori briscola
- Tavolo 4: Asso alto, cuori briscola
- Tavolo 5: Asso alto, picche briscola
- Tavolo 6: Asso basso, nessun seme di briscola

In tutti i casi, le altre carte manterranno il loro valore nominale: 10 sarà la carta più alta, 2 la più bassa.

Regole comuni a tutti i tavoli:

- Ogni giocatore riceve 5 carte.
- Il giocatore che vince il maggior numero di prese si sposta in senso orario al tavolo successivo.
- Il giocatore che perde il maggior numero di prese si sposta in senso antiorario al tavolo precedente.
- Tutti gli altri restano al proprio tavolo.
- In caso di pareggio, si risolve con "carta, forbice, sasso".
- Ogni turno dura circa 5 minuti (o più, se il tempo lo consente) e comprende un numero di partite variabile a seconda della durata disponibile.

Dopo il primo turno, i giocatori non potranno più leggere le regole né parlarsi tra loro. Saranno consentiti gesti e disegni, ma non l'uso di parole.

Vincitore del gioco:

Il vincitore sarà il giocatore che avrà vinto il maggior numero di prese in totale. (Naturalmente, una volta iniziato il gioco, vincere potrebbe passare in secondo piano rispetto al tentativo di capire cosa stiano facendo gli altri, dato che giocano con regole diverse.)

- I giocatori possono tenere traccia dei punteggi segnando delle linee.
- Il mazziere può essere chiunque al tavolo, e il primo giocatore sarà quello seduto alla destra del mazziere. Il primo giocatore di ogni presa può giocare una carta di qualsiasi seme. Tutti gli altri giocatori devono seguire il seme (giocare una carta dello stesso seme). In ogni turno, ogni giocatore gioca una carta.
- Se un giocatore non ha una carta di quel seme, deve giocare una carta di un altro seme. La "presa" viene vinta dal giocatore con la carta PIÙ ALTA del SEME ORIGINALE. (I giocatori inizieranno a confondersi quando alcuni crederanno che la loro carta sia di briscola, mentre altri non saranno d'accordo o si contraddiranno).



Dopo aver giocato un certo numero di turni—utilizzando un limite di tempo prestabilito o consentendo un numero di rotazioni in base ai tavoli in gioco (6 turni per 6 tavoli)—gli studenti dovrebbero rendersi conto che hanno giocato seguendo regole diverse. A questo punto, si dovrebbero discutere le seguenti domande. Gli studenti possono rimanere nel gruppo in cui si trovavano alla fine del gioco o tornare ai loro gruppi originali, a discrezione dell'insegnante.

Domande:

- Se potessi descrivere il gioco con una sola parola, quale sarebbe?
- Cosa ti aspettavi all'inizio del gioco?
- Quando ti sei reso conto che qualcosa non andava?
- Come hai affrontato la situazione?
- In che modo l'impossibilità di parlare ha influenzato ciò che provavi?



Materiali necessari:

- Da 3 a 6 tavoli (circa 4 persone per tavolo), a seconda del numero di partecipanti.
- Una copia delle regole per ogni tavolo.
- Un mazzo di carte per tavolo (usare solo carte dall'Asso al 10, senza figure).
- Per iniziare, lasciare che i partecipanti giochino alcuni turni seguendo le regole e con la possibilità di parlare.

Numero di partecipanti previsto:

12-24

Durata:

60 minuti

Suggerimenti per il formatore:

Per gruppi numerosi, la presenza di un secondo facilitatore può essere utile per controllare che tutto proceda bene a ciascun tavolo.

Tieni presente che non tutti sono abituati ai giochi di carte e che contare i punti non è una competenza scontata per tutti: alcuni partecipanti potrebbero sentirsi a disagio nel dover calcolare il proprio punteggio.

In alternativa, puoi utilizzare una versione con i dadi, che potrebbe risultare più semplice. Questa variante si può trovare online con il nome "Casino Royal".



PHOTO ALBUM

Obiettivi:

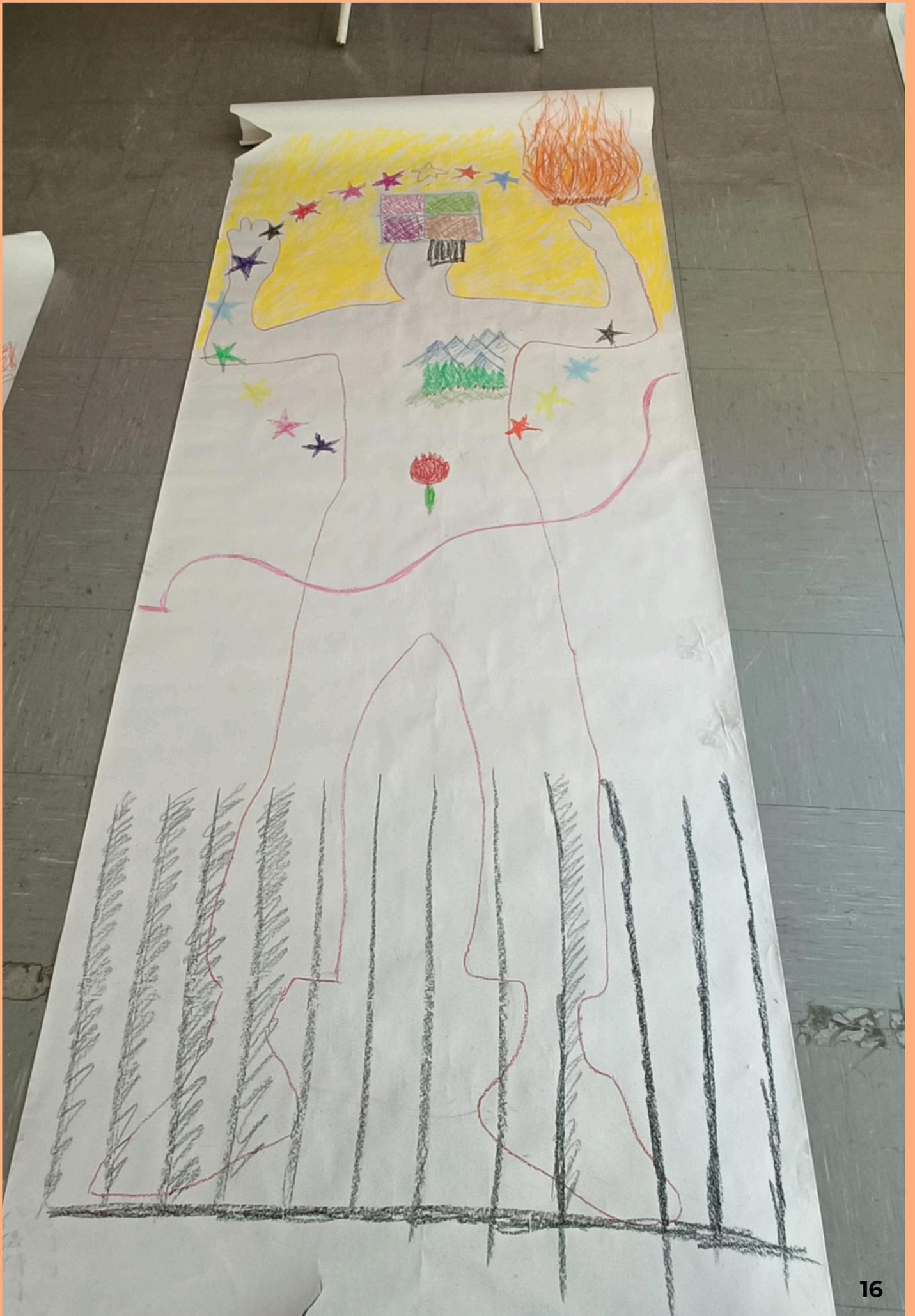
Migliorare l'autostima dei partecipanti permettendo loro di presentare la propria identità in modo più personale e unico. Questo esercizio mette in evidenza il fatto che, sia quando descriviamo il mondo che ci circonda sia quando parliamo di noi stessi, raramente ci concentriamo sulle caratteristiche fisiche o esteriori.

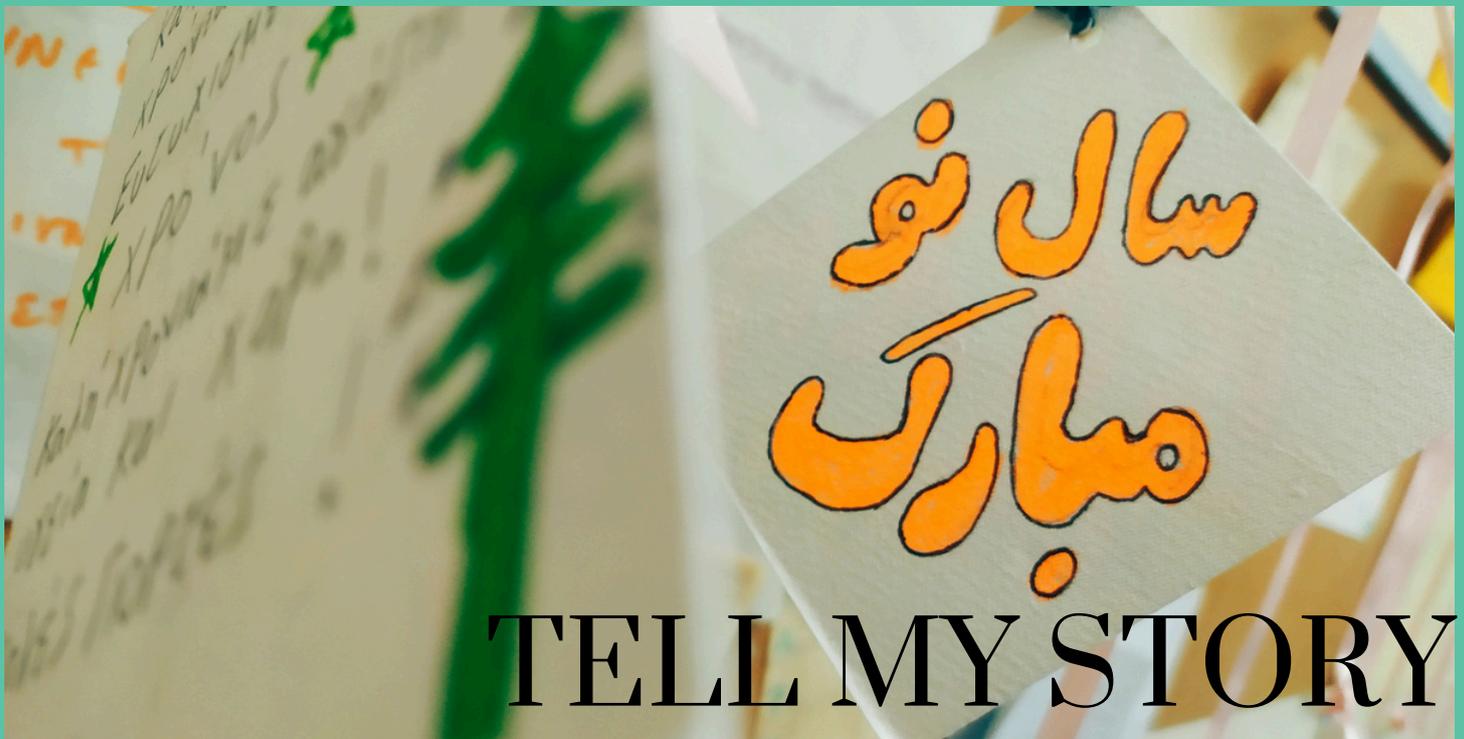
Incoraggia i partecipanti a registrare solo ciò che è visibilmente osservabile, senza aggiungere dettagli che non sarebbero evidenti in una fotografia o includere opinioni soggettive. Ad esempio, è preferibile descrivere una scena come "una ragazza felice che mangia un gelato" piuttosto che "una ragazza felice perché ha preso buoni voti a scuola e sta mangiando un gelato".

Durante la fase di valutazione dell'esercizio, evidenziamo le osservazioni ricorrenti che emergono in tutti i gruppi, indipendentemente dalle loro diverse esperienze e contesti culturali. Temi comuni come i compleanni, le riunioni di famiglia e il mare compaiono frequentemente. È interessante notare che i partecipanti non descrivono le persone in termini di caratteristiche fisiche quando si riferiscono a coloro che vedono in una foto (ad esempio, "un uomo magro" o "una donna nera").

Questo solleva una domanda importante: a che punto queste categorizzazioni iniziano a influenzare il discorso sociale e in che modo?

Questa domanda può servire come punto di partenza per la sessione di debriefing.





TELL MY STORY

Obiettivi:

Mettere in discussione e smantellare gli stereotipi introducendo ciò che è sconosciuto, favorendo la familiarità con ciò che è estraneo e ampliando il campo della conoscenza.

Suggerimenti per il formatore:

Nella discussione successiva alla lettura delle storie, vale la pena esplorare con quanta facilità—o difficoltà—il proprietario di ciascun oggetto accetti una nuova identità per i propri ricordi personali.

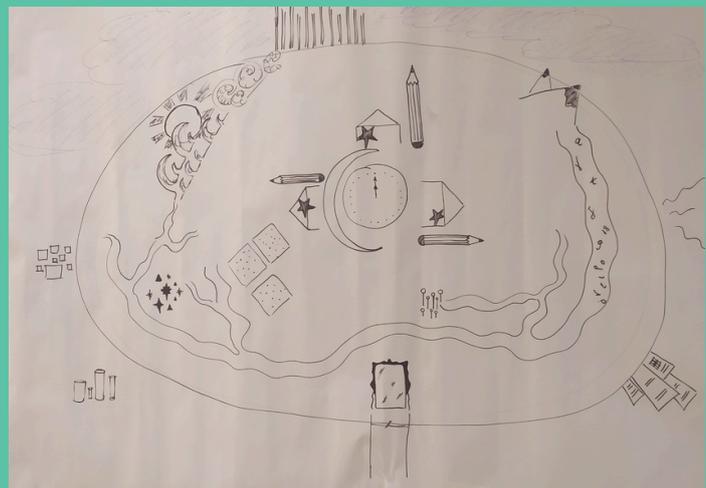
Considera se separare l'oggetto dal suo contesto originale venga percepito come un'esperienza liberatoria o come una sfida. Rifletti su come l'origine dell'oggetto venga trasformata per permettere al partecipante che lo ha "preso in prestito" di farlo proprio.

Discuti la facilità o l'esitazione nell'interagire con un riferimento sconosciuto e analizza quanto la storia inventata sia in sintonia con la vera storia dell'oggetto.

In un incontro precedente, abbiamo chiesto ai partecipanti di portare un oggetto personale alla sessione successiva.

All'inizio dell'attività, tutti gli oggetti vengono posati sul tavolo e ogni partecipante ne seleziona uno a caso, assicurandosi che non sia il proprio. Successivamente, i partecipanti devono scrivere una storia inventata sull'oggetto, immaginandone le origini, come è arrivato lì e cosa lo rende significativo.

Infine, ognuno condivide la propria storia ad alta voce, e il vero proprietario di ciascun oggetto rivela perché ha scelto di portarlo al gruppo.





BABA YAGA

Obiettivi:

Ampliare la comprensione dei partecipanti sulla diversità culturale a livello mondiale esplorando la cultura unica di ogni partecipante. Esaminare l'identità all'interno di un contesto sconosciuto.

In un incontro precedente, abbiamo chiesto ai partecipanti di condividere una leggenda o una fiaba dalla loro terra d'origine al prossimo incontro. Questo esercizio si concentra non solo sul contenuto di ogni storia, ma anche su come ciascun partecipante la narra e la anima. Una volta che tutti i partecipanti hanno condiviso le loro storie, viene chiesto loro di identificare il protagonista principale o la figura centrale della loro fiaba.

Nel passo successivo, creano una nuova storia inventata che ha come protagonista questo personaggio. L'unico requisito è che la storia deve essere ambientata nel luogo del seminario, che di solito è dove i partecipanti risiedono. Dopo che tutto il gruppo ha presentato le proprie storie, chiediamo ai partecipanti di estrarre il protagonista principale da ciascuna fiaba. Alla fine, tutti leggono le loro storie.

Suggerimenti per i formatori:

In modo inconscio, specialmente in contesti multiculturali, i partecipanti tendono ad identificarsi con il protagonista del mito che scelgono di condividere—non necessariamente a causa delle caratteristiche o delle difficoltà del personaggio, ma perché il personaggio rappresenta una connessione con la loro terra d'origine. Ponendo questo eroe in un tempo e uno spazio completamente diversi—specificamente nella città in cui ora vivono—i partecipanti sono sfidati a riscrivere la storia o esplorare gli eventi che potrebbero svilupparsi. Usare un personaggio immaginario invece che il partecipante stesso aiuta a ridurre il peso dei traumi personali che potrebbero essere difficili da affrontare direttamente. Questo distacco dal "sé" permette una maggiore libertà creativa, facilitando la navigazione degli ostacoli narrativi, la rielaborazione delle soluzioni e una visione più chiara del rapporto con un luogo straniero e la sua gente.

Oltre alle questioni di identità—come, per esempio, se si può appartenere a un luogo senza dover cambiare, e le barriere o opportunità incontrate—questo esercizio produce anche risultati letterari interessanti. Dopo il completamento e una revisione, le storie potrebbero persino essere considerate per una pubblicazione.

THE GARDEN



Obiettivo:

l'integrazione di elementi diversi dalla memoria culturale e sociale di ciascun partecipante come uno spazio in cui i desideri si realizzano. All'inizio dell'esercizio, informiamo i partecipanti che creeremo un modello condiviso di giardino per l'intero gruppo. Introduciamo un breve quadro teorico, facendo riferimento al concetto di eterotopia di Foucault—uno spazio in cui elementi diversi e anche contraddittori coesistono armoniosamente, senza interrompere, ma anzi rinforzando l'equilibrio di un sistema. Come esempio, menzioniamo i tappeti persiani, che rappresentano intricatamente giardini lussureggianti formati da piccoli, vari momenti della vita quotidiana. Poi posizioniamo un grande foglio di carta sul tavolo e cominciamo a progettare il nostro giardino collettivo ponendo una serie di domande: Quale forma avrà? Sarà aperto o chiuso? I suoi confini saranno solidi o permeabili? Ci saranno ingressi? Quali elementi sceglieresti di includere e cosa lasceresti fuori?

Quanto pressione applicheresti alla tua penna per un elemento rispetto a un altro? Come si adatteranno tutti questi elementi sulla pagina? Quali saranno più grandi e quali avranno il ruolo principale—e perché? Quando decidiamo di smettere di disegnare? A che punto il giardino sembra completo? È pieno o vuoto?

Una volta completata la composizione finale, invitiamo i partecipanti a riflettere sul processo, condividere i loro pensieri ed emozioni e scambiare le loro prospettive sull'esperienza.

Suggerimenti per i formatori: non ci sono risposte giuste o sbagliate, né elementi corretti o scorretti da includere in un giardino. Il ruolo del facilitatore è determinare il ritmo di ogni domanda, riconoscendo intuitivamente quando una discussione ha raggiunto la sua profondità. Guida l'immaginazione dei partecipanti attraverso domande stimolanti, mantenendo un equilibrio tra coloro che contribuiscono frequentemente con idee simili e coloro che sono più riservati.

Testimonianze

Lunedì a Moltivolti di Cherifa Tijani

Ogni lunedì, il mio cuore batte un po' più forte,
non è più solo l'inizio di una settimana da affrontare,
è il giorno che aspetto con ansia,
perché so che qualcosa dentro di me sta cambiando.

Vado a Moltivolti,
un luogo che un tempo sembrava lontano,
ma che ora è diventato il mio punto di riferimento,
un posto dove mi sento a casa,
dove ogni passo mi avvicina alla mia nuova vita.
Quando arrivo, vedo i volti dei partecipanti,
giovani e anziani,
tutti diversi, eppure uniti da qualcosa di simile.
Sorriscono, anche dopo una lunga giornata a scuola,
i loro occhi raccontano storie di lotta,
ma anche di una speranza che non svanisce mai.

Jana, Asli, Malick... sono più che amici,
sono i miei compagni in questo viaggio in città.
Con loro, ogni lunedì diventa una piccola avventura,
una scoperta di sé e degli altri.

Ogni parola che ci scambiamo,
ogni risata che nasce spontanea,
è un piccolo miracolo che rende speciale la giornata.

E poi c'è Robi,
con la sua energia unica,
che trasforma ogni giorno in una storia.

I suoi racconti, sempre pieni di vita,
mi fanno vedere il mondo con occhi diversi.

Ogni volta che la sento parlare,
mi rendo conto di quanto siano importanti quei piccoli momenti,
quelli che sembrano insignificanti, ma sono l'essenza della vita.

A volte mi fermo e penso,
a quanto sia stato difficile trovare il mio posto qui,
in una città che all'inizio mi sembrava estranea.

Eppure, ogni lunedì, con loro,
la vita sembra un po' più leggera.
Mi hanno insegnato che la bellezza
sta nei piccoli momenti, nei gesti quotidiani.

Testimonials

Non è solo un laboratorio,
è uno stile di vita che nasce dagli incontri,
dal desiderio di capire e crescere insieme.
Non sono più solo la facilitatrice,
sono una di loro,
qualcuno che condivide il peso delle parole,
e il peso della vita, che, passo dopo passo,
diventa più leggera.
Ogni lunedì è una rivelazione,
un giorno che non mi aspettavo,
ma che ora accoglie la mia anima con pace.
Ogni volto che incontro,
ogni sorriso che vedo,
è come un segno che mi dice: "Qui, c'è un posto per te."
E mentre la giornata finisce,
mentre i volti svaniscono in lontananza,
sento che, nonostante tutto,
ho trovato il mio spazio in questa città,
un angolo piccolo dove posso essere me stessa,
dove posso far parte di qualcosa che cresce,
ogni lunedì, un passo alla volta.

THROUGH THE DIVERSEACTING,
WE AIM TO PROMOTE PATHS OF
INCLUSION AND ACTIVE CITIZENSHIP
AMONG YOUNGSTERS THROUGH
SEVERAL CYCLES OF INTERCULTURAL
WORKSHOPS.



Agenzia Italiana
per la Gioventù

DIVERSITY
IS A KEY CHARACTERISTIC
OF SOCIETIES AND CULTURES.
TRADITIONS, HABITS, LANGUAGES
AND RELIGIONS, AMONG OTHERS,
ARE PART OF CULTURAL
FRAMEWORKS THAT SHAPE PEOPLE
FOR GENERATIONS.

IF YOU WANT TO
DECONSTRUCT STEREOTYPES,
CHALLENGE PREJUDICES,
AND CELEBRATE CULTURAL DIVERSITY
THIS OPPORTUNITY IS FOR YOU!

m • It'v • It'



inter alia
Inspiring social change

D • VERSACT • NG

BY BRINGING TOGETHER
YOUNG PEOPLE WHO HAVE DIFFERENT
CULTURAL, SOCIO-ECONOMIC
AND EDUCATIONAL BACKGROUNDS,
WE AIM TO OVERCOME DISTANCE AND
SEPARATION.