



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Co-funded by
the European Union

EURHOPE

EU as a solidarity's house for minors out of home

Project n. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000184370



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



A2 WP3 GUIDELINES – GRUPPI DI DISCUSSIONE

Il documento definisce il quadro metodologico, organizzativo e operativo per l'implementazione dei "Gruppi di Discussione" previsti nel Work Package 3 (WP3). Questi gruppi rappresentano un'attività chiave del progetto, finalizzata al raggiungimento dell'Obiettivo 2: promuovere opportunità di partecipazione a discussioni e azioni legate a tematiche e problematiche europee. L'intervento è rivolto in particolare a minori adolescenti fuori famiglia — un gruppo altamente vulnerabile — e ad adulti formati che fungano da modelli di cittadinanza attiva, secondo il modello dell'affiancamento relazionale.

1. FONDAMENTI E OBIETTIVI STRATEGICI

1.1 Obiettivo generale

L'obiettivo principale dei gruppi di discussione è aiutare i minori a formulare opinioni proprie, informate e critiche sui principali temi socio-politici attuali. Questo processo mira a comprendere il ruolo dell'Unione Europea e dei suoi valori nello scenario globale, ponendo le basi per una futura partecipazione civica consapevole.

1.2 Obiettivi specifici

- **Sviluppare il pensiero critico:** consentire ai minori di cercare, selezionare, analizzare e interpretare informazioni complesse relative all'attualità nazionale e internazionale (in sinergia con il WP2).
- **Creare un ambiente sicuro di dialogo:** offrire uno spazio protetto in cui i minori possano esprimere liberamente idee, dubbi ed emozioni senza timore di giudizio, guidati da professionisti e adulti di riferimento.
- **Promuovere i valori europei:** attraverso l'analisi di temi quali sostenibilità ambientale, diritti umani, immigrazione e uguaglianza di genere, stimolare una riflessione sui valori fondanti dell'UE.
- **Costruire ponti intergenerazionali:** facilitare la creazione di legami emotivi ed educativi significativi tra minori e adulti, basati sull'ascolto reciproco e sul confronto costruttivo ("parentela sociale").
- **Sistematizzare gli output:** raccogliere e organizzare contenuti, idee e visioni emerse durante le discussioni per utilizzarli nei successivi laboratori artistico-creativi (Obiettivo 4).

2. APPROCCIO METODOLOGICO

L'approccio metodologico si basa sui principi dell'apprendimento attivo e dell'educazione non formale, ponendo i giovani come protagonisti attivi del proprio percorso di apprendimento ed espressione (approccio bottom-up).

2.1 Metodologie didattiche integrate

- **Role-play e simulazione:** queste tecniche sono fondamentali per coinvolgere i minori in attività pratiche. Verranno simulate situazioni reali (es. dibattiti parlamentari, conferenze internazionali, redazioni giornalistiche) per permettere ai partecipanti di assumere ruoli diversi, comprendere molteplici punti di vista e assimilare contenuti complessi in modo esperienziale.
- **Metodologia game-based:** l'apprendimento avverrà attraverso dinamiche di gioco che facilitano l'esplorazione di concetti astratti (es. valori etici, meccanismi istituzionali) e promuovono collaborazione e problem-solving di gruppo.



- **Dialogo guidato e debriefing:** ogni attività pratica sarà seguita da una sessione strutturata di debriefing, guidata dall'operatore, per rileggere l'esperienza, collegarla alla realtà e consolidare gli apprendimenti.

2.2 Garanzia di accessibilità

L'approccio garantisce la massima inclusione attraverso:

- **Analisi preliminare dei contenuti:** prima di ogni incontro, gli operatori sociali analizzeranno i temi selezionati per individuare e affrontare preventivamente eventuali criticità o trigger emotivi legati alle storie personali dei minori.
- **Co-progettazione dei temi:** i temi prioritari (es. cambiamento climatico, uguaglianza di genere) sono stati identificati attraverso un'analisi dei bisogni dei giovani, garantendo così la rilevanza e la motivazione intrinseca delle attività.

3. STRUTTURA ORGANIZZATIVA E LOGISTICA

3.1 Composizione dei gruppi

- **Partecipanti per Paese:** 20 minori e 10 adulti formati.
- **Struttura del gruppo:** ogni gruppo di lavoro sarà composto da circa 6 minori e 2 adulti, con la supervisione costante di 1 operatore/facilitatore esperto. Questo rapporto è pensato per massimizzare l'interazione individuale e garantire un adeguato supporto a ciascun partecipante.

3.2 Calendario e durata

- **Periodo:** 6 mesi.
- **Frequenza:** 1 incontro ogni 2 settimane.
- **Durata degli incontri:** 2 ore ciascuno.
- **Totale:** 12 incontri per un totale di 24 ore.

3.3 Ruoli

- **Operatore/Supervisore:** agisce come facilitatore neutrale. Pianifica la sessione, introduce le metodologie, modera la discussione, garantisce il rispetto del setting protetto, gestisce le dinamiche di gruppo e conduce il debriefing. È responsabile del monitoraggio e della raccolta dei feedback.
- **Adulti formati:** partecipano attivamente alle discussioni non in un ruolo didattico o "professorale", ma come modelli di cittadinanza. Offrono il proprio punto di vista, ascoltano attivamente le opinioni dei minori, stimolano il dialogo e contribuiscono alla costruzione di una relazione di fiducia e supporto (affiancamento relazionale).
- **Minori partecipanti:** sono i protagonisti dell'attività. Sono incoraggiati a esprimere le proprie idee, partecipare alle simulazioni e contribuire attivamente alla costruzione di una visione condivisa.

4. FASI DI IMPLEMENTAZIONE DI UN INCONTRO (2 ORE)

Ogni incontro seguirà una struttura flessibile ma coerente, articolata nelle seguenti fasi:

Fase 1: Preparazione (a cura dell'operatore)

- Selezione di notizie e temi di attualità in linea con gli interessi dei giovani e con le priorità europee.
- Consultazione con il team degli operatori sociali per validare il tema.
- Preparazione dei materiali (schede per role-play, articoli brevi, video-stimolo, regole del gioco/simulazione).

Fase 2: Accoglienza e ice-breaking (15 min)

- Creazione di un clima positivo e informale.



- Breve attività rompighiaccio per favorire la coesione del gruppo.

Fase 3: Introduzione al tema (15 min)

- Presentazione della notizia o della questione in modo oggettivo e multiprospettico.
- Fornitura delle informazioni di base necessarie a comprendere il contesto.
- Spiegazione delle regole dell'attività (simulazione o role-play).

Fase 4: Attività centrale – Simulazione/Role-play (60 min)

- I partecipanti, eventualmente suddivisi in sottogruppi, assumono i ruoli assegnati e interagiscono secondo lo scenario previsto.
- L'operatore e gli adulti facilitano l'attività, osservano le dinamiche e intervengono solo se necessario per superare eventuali blocchi.

Fase 5: Debriefing e riflessione guidata (25 min)

- Uscita dai ruoli.
- Discussione guidata dall'operatore attraverso domande stimolo:
 - Come vi siete sentiti nel vostro ruolo?
 - Quali difficoltà avete incontrato?
 - Quali soluzioni sono emerse?
 - In che modo questo tema si collega ai valori dell'UE (es. democrazia, solidarietà, sostenibilità)?
- Sintesi dei principali punti emersi.

Fase 6: Chiusura (5 min)

- Ringraziamenti ai partecipanti.
- Anticipazione del tema dell'incontro successivo e collegamento con le future attività artistiche.

5. MONITORAGGIO E SISTEMATIZZAZIONE DEI RISULTATI

Il processo di monitoraggio è continuo e funzionale alla fase progettuale successiva.

- **Monitoraggio in itinere:** l'operatore redige una scheda attività per ogni incontro, annotando non solo i contenuti trattati ma anche le dinamiche relazionali e le riflessioni emerse.
- **Sintesi WP3:** le idee, opinioni, parole chiave e visioni dell'Europa sviluppate dai giovani saranno raccolte e organizzate in un documento di sintesi. Questo materiale costituirà la base concettuale e creativa per i laboratori artistici e ricreativi, garantendo che i prodotti finali (spettacoli, cortometraggi, ecc.) siano un'autentica espressione delle esperienze e del pensiero dei partecipanti.