



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

CUORE
IMPRESA SOCIALE



cordoba
acoge



HELLENIC
AMERICAN
UNION



MetaCometa
NESSUNO CRESCE DA SOLO



PROGETTO FAMIGLIA
CENTRO STUDI

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.

Lineeguida Operative: Project-work Artistico-Ricreativi

(WP3 - Attività 3)

1. OBIETTIVI DELL'ATTIVITÀ

L'obiettivo principale è permettere ai minori di interiorizzare valori e strategie europee attraverso il gioco e l'espressione creativa, realizzando prodotti concreti da presentare al pubblico per aumentare la consapevolezza su temi globali. I laboratori fungono da spazi protetti per la partecipazione civica attiva.

2. DETTAGLI ORGANIZZATIVI E LOGISTICI

- **Durata:** 6 mesi totali.
- **Frequenza:** Incontri a cadenza settimanale.
- **Impegno orario:** 2 ore per incontro, per un totale di **48 ore** complessive di laboratorio.
- **Periodo indicativo:** Da Ottobre 2025 ad Aprile 2026 (secondo il Gantt di progetto).

3. PARTECIPANTI E CRITERI DI SELEZIONE

Ogni organizzazione partner responsabile dei laboratori (Centro Studi, Metacometa, Arsis, Cordoga Acoge) deve garantire il coinvolgimento dei seguenti gruppi:

- **Minori Fuori Famiglia:**
 - **Numero:** 20 minori per Paese.
 - **Profilo:** Priorità ai minori più fragili già coinvolti nelle attività precedenti, garantendo equità di genere.
 - **Criteri di selezione specifici:** Grado di partecipazione mostrato nel WP2, motivazione a continuare, rapporto costi/benefici psicologici per il minore. È obbligatorio raccogliere il consenso informato dei tutori.
- **Adulti "Positivi":**
 - **Numero:** 10 adulti per Paese.
 - **Profilo:** Adulti già formati nell'Attività 1 del WP3 (Affiancamento Relazionale e Cittadinanza).
 - **Ruolo:** Supporto agli operatori e facilitazione della relazione, non docenza frontale.

4. METODOLOGIA E FASI DI ATTUAZIONE

L'attività deve seguire un approccio **partecipativo** e **game-based**. Non si tratta di lezioni, ma di laboratori di co-creazione.



Fase A: Scelta del tema (Co-progettazione)

- Il tema del project-work non deve essere imposto dall'alto, ma **scelto insieme ai minori**.
- Il tema deve essere un **Topic europeo rilevante** (es. sostenibilità ambientale, inclusione, diritti umani) discusso precedentemente nei gruppi di discussione.

Fase B: Svolgimento de laboratori

- Gli operatori/educatori dell'associazione conducono le attività, supportati dagli adulti volontari.
- Le attività devono stimolare la riflessione attraverso l'arte e la creatività, permettendo ai ragazzi di esprimere la loro visione d'Europa.

Fase C: Realizzazione dell'output (Prodotto Finale) Ogni partner deve produrre almeno **1 prodotto/servizio artistico-ricreativo**. Il formato dipende dalle preferenze espresse dai minori. Esempi includono:

- Spettacoli teatrali
- Cortometraggi video
- Podcast o programmi di Web-radio
- Campagne di sensibilizzazione visiva (poster, mostre)

5. RUOLI E RESPONSABILITÀ DEI PARTNER

A. Partners

- Gestiscono operativamente i laboratori nei propri Paesi
- Reclutano e coordinano minori e adulti
- Garantiscono la produzione fisica dell'output finale

B. Cordoga Acoge (Leader WP3 - Attività 3)

- **Supervisione:** monitora l'andamento dei laboratori in tutti i paesi partner
- **Controllo Qualità:** verifica che gli obiettivi siano raggiunti e che gli output siano di qualità
- **Gestione Criticità:** raccoglie feedback su eventuali problemi per mettere a sistema le "lessons learned" (lezioni apprese)
- **Linee Guida:** fornisce le linee guida specifiche per la gestione dei laboratori

C. Partner tecnici/formativi (Indepcie, Cuore, HAU)

- **Supporto tecnico:** forniscono expertise tecnica per la realizzazione di prodotti specifici (es. montaggio video, setup web-radio) se richiesto dai partner sociali
- **Visibilità:** contribuiscono a dare visibilità agli output prodotti nei rispettivi Paesi



6. MONITORAGGIO E INDICATORI DI SUCCESSO

Per considerare l'attività completata con successo, i partner devono assicurare il raggiungimento dei seguenti indicatori, da rendicontare al leader di attività (Cordoba Acoge):

- **Partecipazione:** 20 minori e 10 adulti coinvolti per 24 incontri/48 ore.
- **Output:** effettiva realizzazione del prodotto artistico
- **Visibilità:** numero di like, commenti, condivisioni o partecipanti agli eventi live di presentazione.

7. OUTPUT FINALE ATTESO (DELIVERABLE)

Al termine dell'attività, ogni paese dovrà aver prodotto prodotti artistico-ricreativi tangibili che servano ad aumentare la consapevolezza pubblica sui temi trattati. Questi prodotti saranno poi oggetto dell'Attività 4 (promozione e presentazione) che includerà eventi pubblici.

Esempio 1: Serie Podcast (prodotto Web-Radio)

Titolo: "EURHOPE Talks: Il Nostro Pianeta, La Nostra Voce"

Tema: Sostenibilità Ambientale e Cambiamento Climatico (Topic identificato come prioritario per i giovani).

Descrizione Operativa: Una serie di 3-4 episodi podcast (10-15 minuti ciascuno) in cui i minori discutono di come il cambiamento climatico influenzi il loro futuro e di come l'UE protegga l'ambiente.

Implementazione

1. Co-progettazione (Settimane 1-4):

- **Minori:** scelgono l'argomento specifico (es. "Città senza plastica" o "Moda sostenibile"). Si assegnano i ruoli tra loro: Conduttore, Intervistatore, Sceneggiatore, Tecnico del suono
- **Adulti:** facilitano la sessione di brainstorming utilizzando le tecniche dei *gruppi di discussione* (WP3 Attività 2) per far emergere idee senza imporle

2. Creazione dei contenuti (Settimane 5-12):

- **Minori:** scrivono lo script e le domande. Decidono di intervistare un esperto locale o un adulto volontario "positivo" riguardo alle loro abitudini ecologiche.
- **Supporto Tecnico:** i partner formativi (**HAU o INDEPCIE**) forniscono linee guida di base su come strutturare un copione per la radio

3. Registrazione (Settimane 13-18):

- **Attività:** registrazione degli episodi utilizzando smartphone o microfoni di base.



- **Minori:** conducono le interviste e registrano le voci fuori campo.
- **Adulti:** aiutano a gestire l'ambiente (garantire il silenzio, ridurre l'ansia durante la registrazione).

4. Editing e Finalizzazione (Settimane 19-24):

- **Strumenti:** utilizzo di software gratuiti o specifici per il montaggio (es. strumenti per contenuti multimediali citati nel progetto come *Animoto* o similari per l'audio)
- **Minori:** selezionano la musica (libera da diritti) e tagliano/incollano le tracce audio
- **Supervisione:** **Cordoba Acoge** supervisiona la qualità dell'output e assicura che il contenuto sia allineato con i valori dell'UE (es. accuratezza dei fatti).

Output Finale: Una serie MP3 pronta per essere caricata sul sito web del progetto e condivisa durante l'evento finale.

Esempio 2: campagna di sensibilizzazione grafica (Digitale & Stampa)

Titolo: *"L'Europa siamo NOI: Abbattere gli Stereotipi"*

Tema: inclusione Sociale e Diritti Umani (focus su diversità e non discriminazione).

Descrizione Operativa: campagna di comunicazione visiva composta da 5 poster (per la stampa) e un set di post "Carosello" per Instagram/Social Media, progettati per sfidare gli stereotipi sui minori fuori famiglia o promuovere la parità di genere.

Implementazione:

1. Concept & Messaggio (Settimane 1-4):

- **Minori:** brainstorming degli slogan. Esempio: *"La famiglia è dove c'è amore, non solo DNA"* o *"Europa significa Uguali Diritti."*
- **Adulti:** aiutano i minori a perfezionare i messaggi affinché siano impattanti e chiari per un pubblico generale.

2. Workshop Visivo (Settimane 5-12):

- **Attività:** laboratorio sullo storytelling visivo.
- **Minori:** disegnano bozze su carta o scattano foto che rappresentano gli slogan scelti.
- **Supporto Tecnico:** introduzione a strumenti di design grafico come **Canva** (strumento specificamente citato nel progetto).



3. Design Digitale (Settimane 13-18):

- **Minori:** digitalizzano le loro idee usando tablet o computer. Scelgono le palette di colori (es. usando i colori della bandiera UE o il branding del progetto).
- **Adulti:** supportano coloro con minori competenze digitali nell'uso del software, favorendo l'apprendimento tra pari (peer-to-peer).

4. Produzione (Settimane 19-24):

- **Output:** file PDF ad alta risoluzione per la stampa e file JPG/PNG per i social media.
- **Supervisione:** **Cordoba Acoge** controlla la qualità dell'output visivo e assicura l'uso corretto dei loghi UE e delle diciture obbligatorie.

Output Finale: Una cartella digitale contenente gli asset della campagna, che saranno stampati fisicamente per il Convegno Finale e pubblicati sui canali social del progetto (WP3 Attività 4).