



Co-funded by  
the European Union



Agenzia Italiana  
per la Gioventù



# *My Diversity - Our Strength Compass*

Una guida per gli operatori e le operatrici giovanili dedicato ai giochi educativi e ad esercizi interattivi.



Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Italiana della Gioventù (AIG). Né l'Unione Europea né l'AIG possono esserne ritenute responsabili.

Progetto n. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179215

# *Tabella dei contenuti*

## **01 Introduzione**

- 01 Il progetto
- 03 Lo scopo di questo documento

## **05 Scopo e benefici dei giochi educativi**

## **08 Quadro delle competenze**

## **20 Attività didattiche**

- 25 Inclusività e diversità
  - 25 • *Diversità dei giochi*
  - 29 • *Bingo sugli stereotipi di genere*
  - 32 • *Passeggiata intergalattica sulla diversità: tutti gli alieni sono uguali, ma alcuni sono più uguali degli altri*
  - 37 • *Quiz sull'uguaglianza*
- 40 *Conduzione di giochi e gestione di gruppo*
  - 41 • *Proteggi l'uovo!*
  - 45 • *Sfida a staffetta Leadership*
  - 49 • *Sfida Gimkit per promuovere la leadership e la collaborazione di squadra*
  - 53 • *La leadership tra di noi*
- 56 *Creatività e innovazione per il design*
  - 57 • *Scegli il/la leader!*
  - 60 • *Macchina umana*
  - 63 • *Rompere i pregiudizi: una fuga dagli stereotipi*
  - 67 • *Attività artistica con 6 quadrati*
  - 70 • *Uno sguardo alla mia storia*

## **73 Valutazione e verifica**

# Introduzione

---

## Il progetto



Il progetto My Diversity, Our Strength è un progetto Erasmus+ KA2 cofinanziato dall'Unione Europea e dall'Agenzia Italiana per la Gioventù. Il progetto è iniziato all'inizio del 2024 e terminerà il suo periodo di sviluppo attivo e di test nel mese di Dicembre 2025.

Il progetto comprende organizzazioni partner provenienti da Italia, Belgio, Francia e Spagna, che uniscono le loro competenze, il loro bagaglio culturale e le loro idee per raggiungere i seguenti obiettivi:

- Ridurre gli stereotipi di genere che portano le ragazze e le donne a rifiutare o a essere rifiutate nelle carriere e nelle discipline STEM;
- Promuovere le conoscenze e le competenze degli operatori e operatrici giovanili nei Paesi partner per creare esercizi educativi non formali e coinvolgenti per le loro pratiche;
- Migliorare le competenze e le capacità dei/delle giovani nel campo delle discipline STEM.

Per raggiungere questi obiettivi, i partner del progetto hanno sviluppato questo Compass. Il Compass serve come documento di orientamento agli/alle operatori/operatrici giovanili per progettare attività educative di apprendimento non formale, essere in grado di prepararle e applicarle, valutarle e aumentare i progressi di apprendimento dei loro partecipanti in modo interattivo e motivante.

Inoltre, il progetto include un coinvolgente gioco educativo, che consentirà agli operatori e alle operatrici giovanili di aumentare la partecipazione e l'interesse nei loro gruppi, continuando a formare i/le partecipanti.

I partner del progetto sono:

**ESCAPE 4 CHANGE**

**Escape4Change**

Italia



**LogoPsyCom**

Belgio



**ADSO**

Francia



**Consultoría de Innovación Social**

Spagna





# Lo scopo di questo documento

Questo documento può essere utile a te, in qualità di operatore/operatrice giovanile, formatore/formatrice o insegnante, per approfondire il concetto di attività educative divertenti e come aumentare il coinvolgimento e la partecipazione dei/delle discenti, nonché il loro progresso di apprendimento in generale.

## Il Compass è strutturato in diverse sezioni:

- L'introduzione fornisce una panoramica del progetto My Diversity, Our Strength e dello **scopo di questa guida**.
- **Lo scopo e i vantaggi dei giochi educativi**, offrendo una panoramica dei vantaggi e delle sfide dell'uso di giochi educativi e attività divertenti per l'ambiente di apprendimento. Perché utilizziamo giochi e attività educative e perché potrebbero essere utili per te?
- **Un framework di competenze**, che evidenzia le competenze e le abilità necessarie per implementare esercizi interattivi educativi in modo coinvolgente e motivante e per guidare un gruppo di discenti in tale attività. Il framework identifica diverse abilità e livelli di competenza che possono essere utili per verificare le tue capacità e aree in cui vuoi condividere con gli altri o migliorare te stesso/a.



- **Attività di esempio** che forniscono diversi approcci all'apprendimento e all'interattività dei/delle giovani. Le attività sono state sviluppate dai partner in base a diversi argomenti e temi.
- **Una strategia di valutazione** che offre spunti su come valutare le attività educative e i giochi, in quanto metodo di apprendimento non tradizionale.

## Sviluppo del Compass My Diversity, Our Strength

Il contenuto di Compass è stato sviluppato in base a vari fattori

- **Competenze dei partner del progetto:** ogni partner del progetto ha contribuito con le proprie esperienze e conoscenze al progetto, contribuendo a creare questo Compass e supportando l'orientamento, l'insegnamento e l'apprendimento degli operatori e delle operatrici giovanili nell'UE.
- **Sondaggi tra operatori/operatrici socioeducativi/e e giovani:** i partner hanno condotto sondaggi nel corso del 2024 in Belgio, Francia, Italia e Spagna, chiedendo esperienze, opinioni e requisiti per una metodologia educativa più interattiva e motivante, nonché le competenze necessarie per rendere gli esercizi più interattivi.
- **Approccio multidisciplinare:** Il Compass si basa su un approccio multidisciplinare. Pertanto, le attività, gli esercizi e le istruzioni nel Compass sono stati sviluppati tenendo conto di metodi e argomenti diversi e possono essere utilizzati in vari contesti tematici nel campo dell'istruzione formale e non formale.

Per maggiori informazioni, consultare il sito web My Diversity, Our Strength:

[mydiversity-  
ourstrength.eu](https://mydiversity-ourstrength.eu)



# Scopo e benefici dei giochi educativi



## Perché i giochi educativi?

Sebbene l'apprendimento tradizionale tramite lezioni e schede di lavoro si sia dimostrato un metodo di apprendimento, ci sono alcuni contenuti e alcune tipologie di giovani che hanno chiaramente difficoltà con il concetto tradizionale di insegnamento e apprendimento.

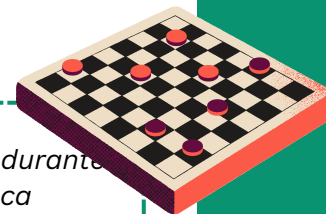
I giochi educativi e gli esercizi interattivi fanno parte dell'apprendimento non tradizionale e per lo più non formale. Tali attività sono state implementate di più nelle scuole negli ultimi anni, ma sono ancora piuttosto rare nell'ambito generale dell'istruzione formale nelle aule.

Nel progetto My Diversity, Our Strength, i partner si concentrano sul rendere più evidenti i vantaggi dei giochi e delle interazioni educative e supportano gli operatori e le operatrici giovanili nella preparazione alla progettazione delle proprie attività, nonché nell'acquisizione di un'adattabilità e flessibilità che consenta loro di implementare attività coinvolgenti con una varietà di argomenti in futuro.

## Ma perché scegliere giochi educativi ed esercizi interattivi invece dell'apprendimento tradizionale?

**Apprendimento pratico:** tramite giochi educativi, i discenti devono applicare l'apprendimento esperienziale. Imparano facendo, usando la propria testa e le proprie mani per completare qualcosa. Ciò migliora l'apprendimento, poiché devono creare e seguire il proprio processo di pensiero anziché seguire qualcun altro/a che segue una lezione. Pertanto, avranno più facilità a ricordare e imparare dai giochi.

**Attenzione:** una rapida ricerca online produrrà un semplice risultato di "gli studenti hanno più facilità a concentrarsi quando cambia il mezzo", chiedendo quindi agli/alle insegnanti e agli/alle operatori/operatrici giovanili di cambiare i loro metodi includendo video, immagini e altri modi di insegnare. Con i giochi educativi, gli/le studenti/studentesse devono contribuire e concentrarsi sul compito da svolgere, poiché i giochi non vanno avanti senza la partecipazione del/della giocatore/giocatrice. Pertanto, l'attenzione è incentrata sui giochi e sull'apprendimento ed è più difficile distrarsi con influenze esterne.



**Motivazione:** i giochi sono divertenti. Un semplice fatto che ogni persona impara durante l'infanzia. Quando si introduce una lezione con "Faremo un gioco" di solito si invoca automaticamente più motivazione rispetto al semplice accendere lo schermo o scrivere qualcosa sulla lavagna e fare una lezione o leggere da un libro di testo.

**Problem-solving e pensiero pratico:** fornendo ai discenti un puzzle o un gioco pratico da risolvere, sviluppano e promuovono le loro capacità di problem-solving, il pensiero critico e il pensiero pratico. Il contenuto appreso viene immediatamente trasformato dalla teoria all'applicazione pratica, migliorando la comprensione e l'impatto a lungo termine dell'apprendimento.

**Comunicazione e cooperazione:** di solito, ma non sempre, i giochi educativi sono esercizi di gruppo che richiedono lavoro di squadra e cooperazione. Pertanto, i giochi educativi promuovono una comunicazione empatica e aperta e la collaborazione. I/le discenti devono imparare a prendersi cura l'uno dell'altro/a e a capire come le esperienze e le conoscenze di ogni persona possano contribuire alle soluzioni.

**Autostima e sicurezza:** l'apprendimento pratico e gli esperimenti portano automaticamente a un aumento della sicurezza e dell'autostima quando vengono completati con successo i giochi o i puzzle. I/le Giocatori/giocatrici hanno un senso di realizzazione, quindi comprendono il completamento come una vittoria e una spinta per se stessi. Ciò promuove e migliora la loro autostima e li motiva di più per il futuro e per l'argomento che stanno imparando in generale.







## Le sfide dei giochi educativi

Come per tutti i metodi e gli approcci di apprendimento, ci sono vantaggi e sfide. Poiché il progetto si concentra sul miglioramento delle capacità degli operatori e delle operatrici giovanili di applicare giochi educativi, i partner hanno identificato i vantaggi, nonché le sfide che potrebbero incontrare e come possono superarle.

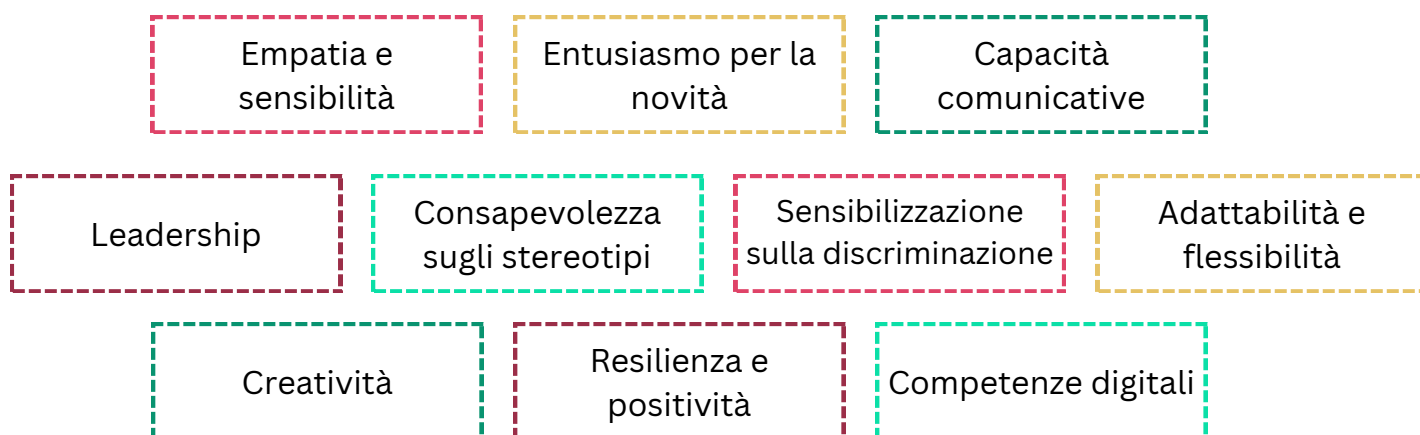
- **Mancanza di partecipazione:** nonostante i giochi sembrino più coinvolgenti delle lezioni e dei libri di testo, ci si può aspettare una mancanza di partecipazione anche in tali attività. Principalmente a causa dell'esitazione e dell'imbarazzo tra i/le partecipanti, poiché si tratta di un metodo di apprendimento insolito, questa sfida può essere superata attraverso un apprendimento pratico continuo, esercizi di riscaldamento e attività che aiutano i/le partecipanti a conoscersi meglio.
- **Valutazione e verifica:** molti operatori e operatrici giovanili nei sondaggi condotti nel progetto hanno evidenziato la difficoltà nel valutare il contenuto appreso dai giochi educativi. Come si valutano e si verificano i risultati di un gioco? In tutti gli esercizi e le attività di esempio consigliati, i partner hanno identificato diversi metodi di valutazione che possono essere utilizzati per superare questa sfida. Puoi anche scoprire di più su come applicare una valutazione e una verifica a questo approccio di apprendimento non formale nel capitolo "Valutazione e verifica".
- **Tempo:** Infine, una delle sfide più grandi che devono affrontare gli operatori e le operatrici giovanili nell'uso di giochi educativi è la durata e il tempo delle attività. I giochi richiedono più tempo e impegno rispetto alla semplice lettura di un libro di testo o alla distribuzione di fogli di lavoro. Pertanto, le risorse (tempo, strutture, ecc. disponibili) sono carenti per implementare giochi educativi ed esercizi interattivi. Questa sfida può essere superata attraverso la varietà di attività ed esercizi suggeriti nel Compass, nonché l'enorme volume di attività disponibili online al giorno d'oggi.

**Puoi scoprire come identificare un esercizio appropriato per te e i tuoi discenti nella sezione "Attività didattiche", dove elenchiamo le possibili varianti e forme che l'attività può assumere.**

# Quadro delle competenze

Sulla base di indagini condotte in ciascun paese partner (Belgio, Francia, Italia, Spagna) e con i contributi di tutti i partner in base alle loro esperienze professionali, il progetto ha individuato 10 diverse aree di competenze fondamentali che gli operatori e le operatrici giovanili dovrebbero possedere per sviluppare un curriculum coinvolgente e motivante per i/le giovani, ottenendo al contempo un elevato impatto di apprendimento.

**Le aree principali individuate sono:**



Per abituare gli operatori e le operatrici giovanili a una maggiore diversità e a diverse competenze professionali, il progetto ha strutturato le competenze su due livelli:

**Base**

Il livello base definisce il livello minimo di competenze e abilità di cui gli operatori e operatrici giovanili dovrebbero essere a conoscenza, in parte prima di applicare le attività e gli esercizi raccomandati nel progetto My Diversity, Our Strength. Queste competenze di livello base possono essere rafforzate e promosse attraverso il progetto.

**Avanzato**

Il livello avanzato indica un livello più elevato di conoscenza, abilità e competenza nelle aree. Gli operatori e le operatrici giovanili potrebbero aver acquisito queste abilità avanzate tramite ulteriore formazione specialistica o tramite esperienza e autoapprendimento. Il progetto potenzia queste competenze per pratiche di lavoro più qualitative in futuro. Il livello avanzato richiede una conoscenza delle abilità di livello base.

Nelle pagine seguenti, puoi trovare il Competence Framework, che identifica ed elenca le competenze e le abilità. Il Competence Framework è anche disponibile sul sito web del progetto come documento singolo per riferimento futuro, se lo desideri.

Poiché gli operatori e le operatrici giovanili hanno background e competenze diverse, vogliamo sottolineare che non tutte le aree devono essere coperte e note per tutte le attività nelle parti successive di Compass. Alcune attività ed esercizi potrebbero concentrarsi sul rafforzamento di alcune aree, ignorandone altre. [Scopri di più sulle varianti delle attività di esempio che evidenziamo a pagina XX.](#)





## Empatia e sensibilità:

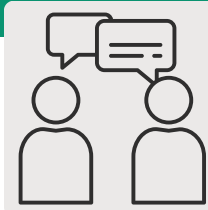
Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere consapevoli dei bisogni del gruppo</li><li>• Essere in grado di riconoscere l'umore e l'atmosfera del gruppo</li><li>• Conoscere quali attributi possono creare un'atmosfera sicura per il gruppo</li><li>• Identificare i sentimenti e le reazioni del gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Affrontare e soddisfare le esigenze del gruppo</li><li>• Affrontare l'umore del gruppo e lavorare con il gruppo per migliorare l'atmosfera di apprendimento</li><li>• Creare un'atmosfera sicura per gli studenti e le studentesse</li><li>• Affrontare le emozioni positive e negative del gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• In grado di reagire in modo appropriato allo stato d'animo e all'atmosfera del gruppo</li><li>• Reagire ai sentimenti e all'umore del gruppo e adattarsi ad esso</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere in grado di riconoscere le dinamiche e le relazioni di gruppo</li><li>• Sapere quali attività e azioni possono migliorare l'atmosfera di apprendimento</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Influenzare attivamente l'umore e i sentimenti del gruppo verso un miglioramento del progresso dell'apprendimento</li><li>• Migliorare l'umore del gruppo attraverso attività e azioni di facilitazione</li><li>• Discutere la ragione e l'origine delle diverse emozioni positive e negative del gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Discutere i sentimenti del gruppo facilitando un dibattito e uno scambio attivi</li><li>• Influenzare positivamente l'umore del gruppo, indipendentemente dall'umore del gruppo all'inizio della sessione</li></ul>





## Entusiasmo per la novità:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere in grado di esplorare nuove risorse di lavoro e riconoscerne il potenziale per il proprio gruppo</li><li>• Conoscere i vantaggi delle nuove e aggiornate pratiche di lavoro</li><li>• Conoscere altri/e operatori/operatrici giovanili (non colleghi diretti) e come entrare in contatto con loro</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mostrare entusiasmo per nuove idee innovative per l'insegnamento e l'apprendimento</li><li>• Provare nuovi approcci e metodi con il gruppo</li><li>• Scambiare e discutere nuovi approcci con colleghi/ee pari</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Consigliare i colleghi/e e raccomandare attività e pratiche ben funzionanti</li><li>• Partecipare a una rete di operatori e operatrici giovanili per scambiare nuovi approcci</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sapere dove trovare nuove risorse didattiche e lavorative e idee pratiche</li><li>• Brainstorming di nuove idee di pratica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Creazione di nuove attività ed esercizi di pratica lavorativa, insegnamento e formazione</li><li>• Applicare nuovi approcci dopo aver adattato i nuovi metodi al gruppo</li><li>• Chiedere aiuto ai colleghi/e (più esperti e nuovi) per un supporto reciproco</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Convincere colleghi/e e pari a provare nuovi metodi e aumentare la loro motivazione per nuove pratiche</li><li>• Ricerca attiva di nuove risorse e metodi per le pratiche lavorative</li><li>• Creare una rete di operatori e operatrici giovanili per raccomandazioni sulle migliori pratiche e nuovi metodi</li></ul>



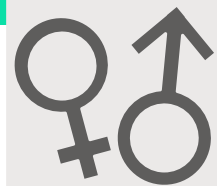
## Capacità comunicative:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
<b>Base</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sapere quali termini sono appropriati per rivolgersi a uno/a studente/studentessa</li> <li>Essere consapevoli dei termini amichevoli LGBTQIA+</li> <li>Conoscere i termini appropriati per sindromi, disabilità, ecc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usare i termini appropriati per rivolgersi a qualcuno/a</li> <li>Essere in grado di spiegare correttamente un argomento, in base al livello degli studenti, adattando i termini utilizzati</li> <li>Avviare discussioni e dibattiti con il gruppo</li> <li>Essere rispettosi e umili</li> <li>Ammettere quando l'operatore o operatrice giovanile sbaglia o fa ricerche su qualcosa senza perdere credibilità come facilitatore/facilitatrice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cercare di avviare discussioni su argomenti nuovi e insoliti tra/con il gruppo</li> <li>Promuovere attivamente ed efficacemente l'uso di un linguaggio appropriato</li> </ul>
<b>Avanzato</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere esempi personali ed esempi di vita reale di situazioni delicate di linguaggio inclusivo</li> <li>Essere consapevoli delle difficoltà e dei vantaggi dell'uso di un linguaggio appropriato</li> <li>Sapere quando certi termini e cambiamenti di linguaggio sono appropriati e quando no</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Essere in grado di affrontare efficacemente i diversi generi, orientamenti o disabilità in modo rispettoso</li> <li>Essere in grado di spiegare e guidare gli altri nell'uso di un linguaggio appropriato</li> <li>Affrontare le differenze di opinione e prospettive all'interno del gruppo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cercare attivamente la comunicazione con il gruppo per risolvere i malintesi in un ambiente sicuro</li> </ul>



## Leadership:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendere le dinamiche di gruppo</li><li>• Riconoscere le dinamiche e le gerarchie di gruppo</li><li>• Saper gestire e organizzare un gruppo di studenti</li><li>• Sapere quali azioni/eventi possono distrarre e interrompere l'attenzione del gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Catturare l'attenzione del gruppo in un ambiente aperto</li><li>• Spiegare le regole dei giochi e delle attività in modo chiaro e facilmente comprensibile</li><li>• Essere in grado di organizzare un ambiente di apprendimento efficace con il minor numero possibile di interruzioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Condurre discussioni e dibattiti di gruppo senza supervisione e un secondo facilitatore/facilitatrice</li><li>• Condurre attività di gruppo senza supervisione e un secondo facilitatore/facilitatrice (a meno che non sia necessario per l'applicazione dell'attività in generale)</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere consapevoli di modelli di ruolo di vita reale per tutti i sessi</li><li>• Conoscere la differenza tra guidare e facilitare una discussione (contribuire attivamente o guidare da bordo campo)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere in grado di creare uguaglianza e comprensione tra le gerarchie di gruppo nel gruppo</li><li>• Praticare attivamente e dare l'esempio verso un ambiente più inclusivo (essere un modello di riferimento)</li><li>• Guidare una discussione ma fare un passo indietro per consentire ai/alle partecipanti di scambiare opinioni senza interruzioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ricerca di modelli di ruolo diversi e pertinenti adattati al gruppo di apprendimento</li></ul>



## Consapevolezza sugli stereotipi:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere consapevoli dei vantaggi e degli svantaggi degli stereotipi di genere</li><li>• Essere consapevoli dei diversi generi e delle identità di genere</li><li>• Riconoscere la discriminazione di genere e i pregiudizi all'interno del gruppo e tra le proprie pratiche</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Creare un'atmosfera inclusiva e comprensiva per tutti i sessi</li><li>• Affrontare gli stereotipi di genere con il gruppo</li><li>• Gestire la discriminazione di genere all'interno del gruppo</li><li>• Spiegare i pregiudizi e le discriminazioni di genere in modo appropriato</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ricerca indipendente sugli stereotipi di genere</li><li>• Rimanere aggiornati sugli eventi attuali sugli stereotipi di genere e sugli eventi LGBTQIA+ a livello nazionale</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere i diversi generi e le identità di genere</li><li>• Conoscere esperienze di vita reale ed esempi da condividere nelle attività</li><li>• Essere consapevoli dei diversi stereotipi di genere a seconda della cultura e delle tradizioni</li><li>• Sapere perché gli stereotipi di genere possono differire tra le culture</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Discutere e dibattere con il gruppo sugli stereotipi di genere</li><li>• Discutere con il gruppo diverse esperienze e prospettive sugli stereotipi di genere</li><li>• Affrontare argomenti delicati legati al genere con il gruppo</li><li>• Affrontare e discutere situazioni ed esperienze delicate con il gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rimanere aggiornati sugli eventi attuali sugli stereotipi di genere e sugli eventi LGBTQIA+ a livello europeo o globale</li><li>• Essere aperti e iniziare a guidare discussioni e dibattiti "scomodi" all'interno del gruppo</li></ul>





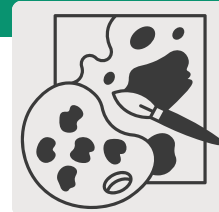
## Consapevolezza sulla discriminazione:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere consapevoli dei diversi modi in cui può verificarsi la discriminazione (tra coetanei, tra gruppi diversi, tra gli stessi operatori e operatrici giovanili, ecc.)</li><li>• Essere consapevoli dei vantaggi e degli svantaggi degli stereotipi</li><li>• Riconoscere e identificare i diversi livelli di conoscenza del gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere in grado di affrontare e informare sul tema della discriminazione con il gruppo</li><li>• Condurre discussioni sul tema della discriminazione</li><li>• Essere in grado di spiegare che la discriminazione può avvenire negli atteggiamenti così come nelle azioni</li><li>• Adattare le attività e gli esercizi al livello di conoscenza del gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ricercare attivamente le leggi e i regolamenti nazionali sulla discriminazione e le misure adottate per prevenire la discriminazione a diversi livelli</li><li>• Promuovere l'accettazione della diversità all'interno del gruppo</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere esperienze reali ed esempi di discriminazione</li><li>• Essere consapevoli del contesto storico o culturale di certi stereotipi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Spiegare il contesto e lo sfondo di uno stereotipo senza offendere</li><li>• Coordinare un gruppo di studenti e studentesse con diversi livelli di conoscenza</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ricerca di esempi reali di discriminazione, appropriati per il gruppo</li><li>• Ricerca di esempi attuali e aggiornati di discriminazione a diversi livelli</li><li>• Creare nuove attività specifiche per il livello di conoscenza e abilità del gruppo</li></ul>



## Adattabilità e flessibilità:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sapere quando le attività e gli esercizi devono essere adattati</li><li>• Riconoscere i diversi livelli di conoscenza ed esperienze del gruppo, richiedendo l'adattamento delle attività</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adattare le attività al gruppo specifico di discenti prima del corso/esercizi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestire i cambiamenti di programma e di luogo in modo sicuro e ordinato</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere i vari tipi di apprendimento e le pratiche di insegnamento, migliorare le attività e adattarle</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adattare le attività al gruppo specifico di discenti durante il corso/esercitazioni</li><li>• Trovare sostituti per le risorse di apprendimento, qualora non fossero disponibili</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestire i cambiamenti tra i discenti (numero di studenti/studentesse, diverso livello di conoscenza o motivazione, ecc.) in modo sicuro e ordinato</li></ul>



## Creatività:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere i vantaggi e gli svantaggi delle diverse attività educative</li> <li>Saper organizzare e strutturare il brainstorming</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Essere in grado di applicare diverse attività educative per il gruppo</li> <li>Applicare tecniche di valutazione e verifica di diverso tipo per le attività</li> <li>Ascolto attivo del gruppo per feedback e valutazione delle attività e in base alle loro esigenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Essere in grado di applicare diverse attività educative con istruzioni e materiali forniti</li> <li>Ricerca di nuove attività creative basate sulle esigenze del proprio gruppo di apprendimento e sugli interessi e le iniziative personali</li> </ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere i diversi tipi di discenti e quali tipi di attività sono adatti a loro</li> <li>Conoscere le tecnologie moderne e digitali che possono supportare le attività didattiche</li> <li>Comprendere come funzionano le tecnologie interattive e/o digitali per le attività educative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Testare e applicare nuove attività didattiche</li> <li>Raccogliere feedback dal gruppo e rielaborare le attività</li> <li>Sviluppo di tecniche di valutazione e di accertamento interattive adattate alle attività</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creare autonomamente istruzioni e materiali per attività educative</li> <li>Sviluppare nuove attività creative basate sulle esigenze del proprio gruppo di apprendimento e sugli interessi e le iniziative personali</li> </ul>



## Resilienza e positività:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere l'importanza dell'ascolto attivo</li><li>• Comprendere i diversi stili e tipi di apprendimento</li><li>• Identificare i diversi tipi di partecipanti e riconoscere le loro difficoltà e sfide</li><li>• Identificare e riconoscere i punti di forza e le debolezze dei/delle partecipanti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rifocalizzare il gruppo e se stessi sull'evidenziare i punti di forza anziché le debolezze</li><li>• Essere pazienti con i/le partecipanti</li><li>• Non arrendersi nonostante le sfide e le difficoltà nel progresso dell'apprendimento.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Affrontare attivamente i problemi e le difficoltà del gruppo.</li><li>• Pensiero positivo e atteggiamento positivo verso l'apprendimento.</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere metodi per superare le difficoltà e le sfide dell'apprendimento</li><li>• Identificare attività di apprendimento utili per diversi partecipanti, livelli di competenza e conoscenza, ecc.</li><li>• Riconoscere quando se stessi o un/a partecipante necessitano di ulteriore supporto o aiuto nell'apprendimento</li><li>• Sapere dove trovare ulteriore supporto e aiuto per i/le partecipanti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pensare in modo positivo e orientato al miglioramento e al supporto tra il gruppo e gli/le educatori/educatrici (apprendimento e supporto tra pari)</li><li>• Valorizzare i punti di forza con attività ed esercizi specifici.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ricercare attivamente e lavorare con il gruppo per trovare soluzioni a sfide e difficoltà.</li></ul>





## Competenze digitali:

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenza e autonomia
Base	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere le tecnologie digitali (hardware e software) e il loro funzionamento (computer, Microsoft Office, ecc.)</li><li>• Identificare le tecnologie digitali utilizzate dai discenti</li><li>• Riconoscere quali tecnologie sono utili per il gruppo e per determinate attività</li><li>• Sapere quando l'uso delle tecnologie digitali è appropriato o meno</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Applicazione di diverse tecnologie nelle attività educative</li><li>• Insegnare al gruppo l'uso corretto delle tecnologie digitali</li><li>• Essere in grado di fare ricerche online ed esplorare le possibilità digitali</li><li>• Essere in grado di risolvere i problemi comuni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Essere aperti all'uso digitale in un ambiente educativo</li><li>• Sapere quando è necessario aiuto e supporto per quanto riguarda l'uso/le tecnologie digitali</li></ul>
Avanzato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendere i vantaggi e gli svantaggi di alcune tecnologie digitali per determinati scopi</li><li>• Conoscere i rischi per la sicurezza e la protezione derivanti dall'uso delle tecnologie digitali</li><li>• Comprendere quali piattaforme digitali sono comunemente utilizzate dal gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Istruire e informare il gruppo sui rischi e le sfide dell'uso delle tecnologie digitali e di Internet</li><li>• Collaborare e creare contenuti digitali per il gruppo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Impegnarsi in modo indipendente nelle tecnologie e nelle piattaforme digitali diventando familiari con esse</li><li>• Ricerca attiva di nuove tecnologie</li><li>• Ricerca attiva di nuovi modi per la sicurezza e la protezione nell'uso digitale</li><li>• Ricerca dei problemi e delle loro soluzioni</li></ul>

# *Attività didattiche*

Nella sezione seguente presentiamo esempi di attività educative che promuovono e migliorano la partecipazione, l'apprendimento e l'intrattenimento i/le giovani, sia in contesti formali (istruzione primaria/secondaria) che non formali (attività extracurricolari, corsi di formazione, ecc.).

Le attività si basano su un approccio multidisciplinare, ovvero utilizzano discipline e caratteristiche diverse per raggiungere progressi nell'apprendimento e coinvolgere i discenti stessi nelle attività o negli esercizi.

Tutte le attività sono state sviluppate dai partner del progetto My Diversity, Our Strength e sono incentrate sull'essere interattive, coinvolgenti e motivanti, facili da usare e pertinenti a un determinato argomento.

## **Pertanto, gli esercizi sono incentrati su:**

Inclusività e diversità: come possiamo affrontare argomenti delicati come genere, diversità e differenze culturali con gli studenti? Come possiamo promuovere la loro apertura verso la diversità e accettare le persone diverse da loro? Queste attività si concentrano sull'aumento della consapevolezza degli stereotipi di genere e culturali e sul superamento di questi con gli studenti e le studentesse.

Leadership e gestione di gruppo: i giochi solitamente coinvolgono più di una persona. In un contesto educativo spesso coinvolgono un'intera classe. Queste attività si concentrano sulle capacità di leadership per l'operatore/operatrice giovanile, così come per i/le partecipanti, e affrontano le dinamiche e i ruoli di gruppo. Con ruoli diversi derivano responsabilità diverse ed è importante che i/le discenti e i facilitatori e le facilitatrici conoscano le differenze e i requisiti per guidare e guidare i gruppi.

Il capitolo finale delle attività vi fornisce esempi di attività da parte di tutti i partner del progetto. Questi esempi di attività sono incentrati sulla creatività e l'innovazione e vi forniscono una panoramica delle attività educative che possono produrre progressi nell'apprendimento tra i/le giovani.

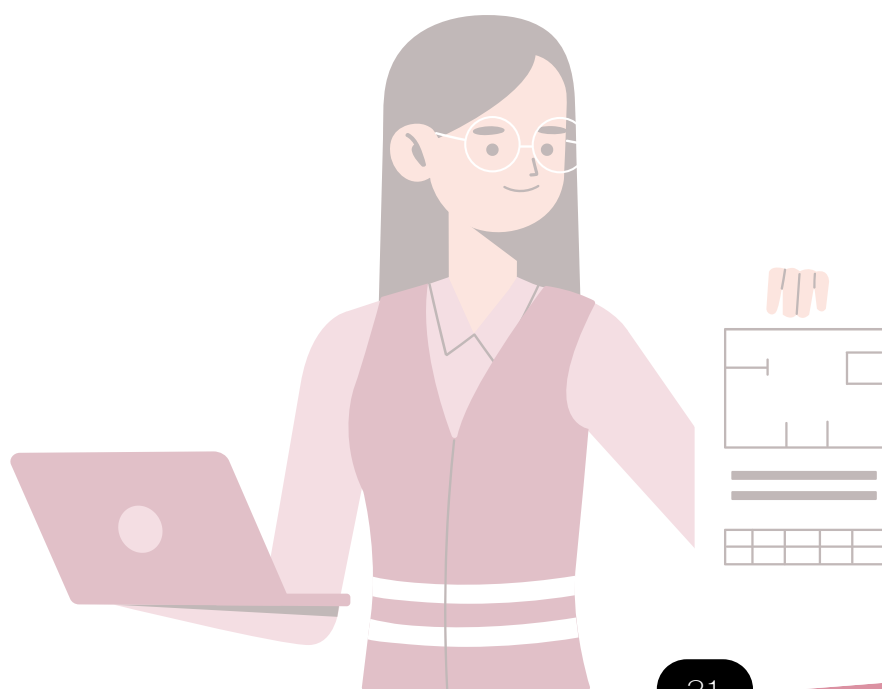
**Per una facile navigazione tra le attività, fai riferimento agli hashtag delle attività e sentiti libero/a di provarle prima di svilupparne di tue.**

## Un approccio multidisciplinare

La motivazione e l'impegno di un'attività possono variare a seconda del tipo di esercizio e del contenuto che si sta cercando di insegnare. Inoltre, non tutti gli esercizi e le attività possono essere applicati in ogni paese o persino in ogni situazione educativa.

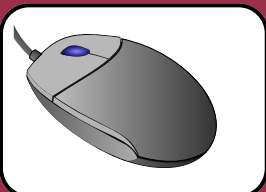
Pertanto, i partner del progetto hanno sviluppato un approccio multidisciplinare al tema delle attività educative, utilizzando metodi, quadri organizzativi, materiali e formati diversi per consentire una maggiore adattabilità e fruibilità delle attività proposte.

Tenete presente che queste attività sono solo esempi e dovrebbero ispirare maggiore interattività e creatività nella progettazione futura delle vostre attività educative.



## Etichette

Per una navigazione più semplice tra le attività, utilizzeremo alcuni tag che possono aiutarti a navigare nel Compass. Puoi trovarli in fondo a ogni panoramica delle attività.



### **Ambiente online**

Questa attività è stata progettata per essere implementata solo online.



### **Ambiente in presenza**

Questa attività è stata progettata per essere svolta esclusivamente in presenza e di persona.



### **Ambiente adattabile**

Questa attività può essere implementata in un ambiente online e di persona.



### **Gioco/Gamificazione**

Questa attività utilizza elementi di gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente per i/le partecipanti.



### **Lavoro di squadra / Interattivo**

Questa attività utilizza elementi in cui i discenti devono collaborare o interagire, ad esempio in questo esercizio non ci sono giochi o componenti gamificati.



### **Materiali aggiuntivi**

Questa attività ti fornisce materiali aggiuntivi che devono essere stampati. Se questa icona non appare, non significa che non ci sono materiali necessari, ma che non ci sono materiali aggiuntivi forniti.

## Icone di competenza

Saranno inoltre presenti icone informative che vi informeranno quali competenze del quadro di riferimento possono essere allenate e promosse con le rispettive attività.

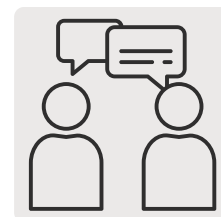
Le competenze individuate sono:



Empatia e  
sensibilità



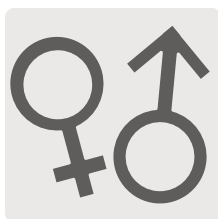
Entusiasmo per la  
novità



Capacità  
comunicative



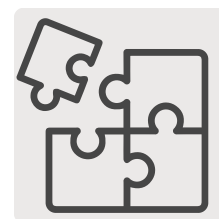
Leadership



Consapevolezza  
sugli stereotipi



Consapevolezza  
sulla discriminazione



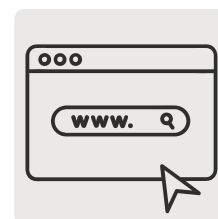
Adattabilità e  
flessibilità



Creatività



Resilienza e  
positività



Competenze digitali

Concentrandosi su determinate competenze e utilizzando formati e materiali diversi, le attività possono raggiungere un'ampia gamma di giovani e operatori/operatorici socio-educativi/e ed essere utilizzate in diversi contesti educativi.

Per maggiori informazioni sulla durata generale, sul formato e sul numero dei partecipanti, consulta le seguenti sezioni dedicate alle attività, che ti aiuteranno a trovare le attività più adatte a te.

## Inclusività e diversità

Le seguenti attività si concentrano sull'aumento dell'inclusività e della comprensione tra i tuoi discenti. Si prega di notare che le seguenti tre attività si concentrano sull'affrontare argomenti delicati, pertanto la loro implementazione dovrebbe essere gestita con cura e dettaglio.

Le attività variano da 30 minuti di durata fino a 60 minuti e coprono un minimo di 4 fino a 20 partecipanti. Fare riferimento a ciascuna attività per scoprire i dettagli.



## Diversità dei giochi

### Focus:

#### ✓ Sensibilizzare gli studenti e le studentesse sugli stereotipi di genere e le loro ripercussioni

Sensibilizzare sugli stereotipi e sulla diversità in generale

Affrontare i temi della diversità e dell'inclusione tra i/le discenti / affrontare argomenti delicati con i/le discenti

Aumentare l'accettazione e la comprensione tra i/le discenti (inclusione)

### Quadro delle competenze

#### ✓ Empatia e sensibilità

Entusiasmo per la novità

#### ✓ Capacità comunicative

Leadership

#### ✓ Consapevolezza sugli stereotipi di genere

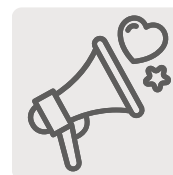
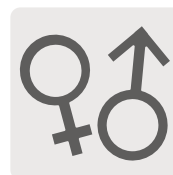
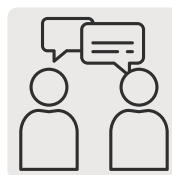
#### ✓ Consapevolezza sulla discriminazione

Adattabilità e flessibilità

Creatività

Resilienza e positività

Competenze digitali



### Altre competenze:

- Comprendere la diversità
- Apertura alla diversità
- Vedere una situazione dal punto di vista di un'altra persona

I partecipanti ricevono carte casuali di giochi con cui i bambini e le bambine di solito giocano. Vengono poi incaricati di piccoli giochi di indovinelli e investigazioni, oltre ad analizzare la prospettiva di genere dei giocattoli.



**Durata:**

60 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

Da 8 a 15 partecipanti



# Inclusione e diversità

## Preparazione:

Dovresti preparare i materiali e far stampare e ritagliare le schede attività, in modo che i partecipanti possano sceglierne una a caso. L'attività funziona meglio se il catalogo delle domande viene stampato o appeso al muro, per una migliore visualizzazione delle domande disponibili per il gruppo.

Nel caso in cui alcuni/e partecipanti non abbiano familiarità con uno dei giocattoli, dovresti essere in grado di supportarli fornendo loro informazioni di base.



## Materiali / strutture:

Carte giocattolo (18 carte), catalogo delle domande, sala grande (a seconda delle dimensioni del gruppo), materiali aggiuntivi

## Descrizione dei passaggi:

**1** Fase 1: Ogni partecipante sceglie a caso una carta giocattolo. Non devono mostrare la propria carta agli altri partecipanti. Nel caso in cui abbiano domande sul giocattolo, dovresti essere in grado di fornire loro un po' di contesto, se non lo conoscono.

Fase 2: Successivamente, fornisci il catalogo delle domande ai/alle partecipanti. Uno dopo l'altro, un/una partecipante esce e gli vengono poste domande di posizionamento (domande sulla scala) dal catalogo, ad esempio: il tuo giocattolo è più promosso verso le bambine o i bambini? (con un lato della stanza che rappresenta i bambini e l'altro le bambine). Il/la partecipante, a cui viene chiesto, si posiziona al centro o verso il lato della stanza a cui ritiene che il giocattolo aderisca di più.

Ogni domanda può essere posta solo 3 volte. Se una domanda è stata posta tre volte, non può essere posta di nuovo a nessuno dei/delle partecipanti. Non c'è limite al numero di domande che possono essere poste a ciascun/a partecipante.

(Il numero di volte in cui è possibile porre una domanda può essere adattato nel caso in cui ci siano più/meno partecipanti)

**2**

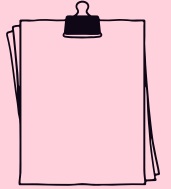


# Inclusione e diversità



## Il catalogo delle domande:

- Il tuo giocattolo è più indirizzato ai maschi o alle femmine?
- Il tuo giocattolo è più tradizionale (ha più di 10 anni) o più moderno (è stato inventato negli ultimi 10 anni)?
- Con questo giocattolo giocano più bambini/e piccoli/e (di età inferiore ai 3 anni) o bambini/e di età superiore ai 3 anni?
- Il tuo giocattolo ha un prezzo più caro o più economico?
- Il tuo giocattolo promuove determinate abilità (indica il tipo di abilità)?
- Hai giocato con questo giocattolo durante la tua infanzia?
- Questo giocattolo solitamente ha un colore specifico oppure è commercializzato in colori diversi?
- In una pubblicità vedrei un bambino o una bambina giocare con questo giocattolo oppure la pubblicità è rivolta a entrambi i sessi?
- I genitori devono sorvegliare i/le bambini/e mentre giocano con questo giocattolo oppure è possibile che giochino da soli?



Se i/le partecipanti non riescono a indovinare il giocattolo, il giocattolo viene rivelato e il/la partecipante scelto/a spiega le sue scelte per rispondere a ogni domanda. Chiedi agli/alle altri/e partecipanti se hanno risposto a una qualsiasi delle domande in modo diverso dal/dalla partecipante e perché.

Fase 3: Successivamente, il gruppo viene diviso in gruppi più piccoli (4-5 partecipanti ciascuno). Possono scegliere 2 dei loro giocattoli e viene chiesto loro di fare delle ricerche e poi di presentarli all'intero gruppo:

- Quanto è popolare questo giocattolo nel tuo Paese?
- Come viene promosso il giocattolo (colori, televisione, volantini, quali attori compaiono nelle pubblicità, slogan)?
- Questo giocattolo è rappresentato in modo neutro rispetto al genere?
- Come si potrebbe presentare questo giocattolo in modo più neutro dal punto di vista del genere?

Fase 4: (facoltativo) Nel caso in cui il gruppo abbia più tempo, i/le partecipanti possono pensare a modi per promuovere i giocattoli in modo più neutro dal punto di vista del genere, interpretando un ruolo in una pubblicità televisiva o di YouTube per il giocattolo. Questo può anche essere un ruolo inverso interpretato interpretando una versione neutra dal punto di vista del genere e fortemente incentrata sul genere della pubblicità.

# Inclusione e diversità

## Valutazione e verifica:

Di nuovo, distribuisce le carte giocattolo in modo casuale tra i/le partecipanti. Sulla base delle presentazioni, delle domande e degli scambi precedenti, ogni partecipante è incaricato di presentare il giocattolo appena scelto e cosa ha imparato su di esso nell'attività.

## Possibilità di digitalizzazione:

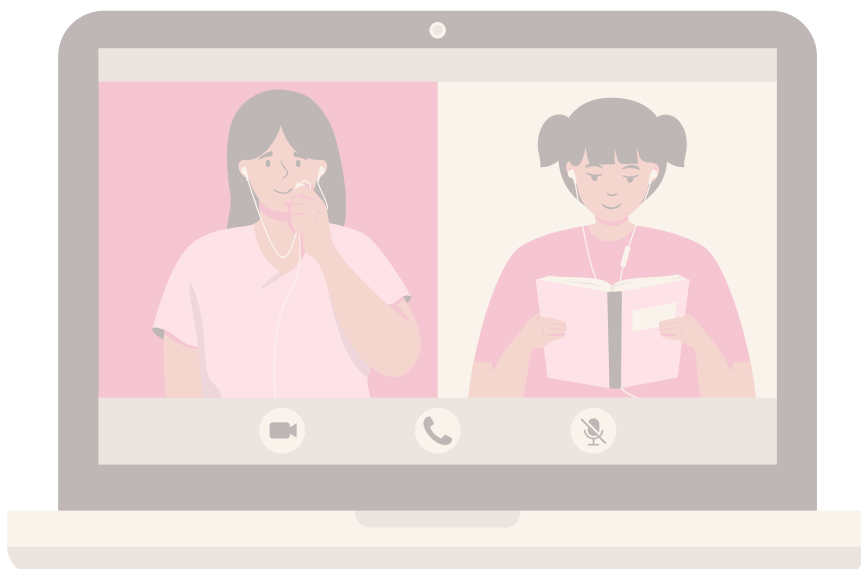
☒ Sì, come?



È possibile scrivere/inviare le carte scelte a ciascun partecipante individualmente e ciascuno/a può rispondere alle domande di posizionamento come domande Sì/No.

Le presentazioni possono essere effettuate in formato online tramite strumenti digitali.

☐ No



## Bingo degli stereotipi di genere

### Focus:

#### ✓ Sensibilizzare sugli stereotipi di genere e le loro ripercussioni

Sensibilizzare i discenti sugli stereotipi e sulla diversità in generale

Affrontare i temi della diversità e dell'inclusione tra i discenti / affrontare argomenti delicati con loro

#### ✓ Aumentare l'accettazione e la comprensione tra i discenti (inclusione)

### Quadro delle competenze:

#### ✓ Empatia e sensibilità

Entusiasmo per la novità

#### ✓ Capacità comunicative

Leadership

#### ✓ Consapevolezza sugli stereotipi di genere

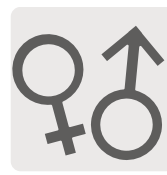
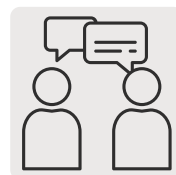
Consapevolezza sulla discriminazione

Adattabilità e flessibilità

Creatività

Resilienza e positività

Competenze digitali



Coinvolgere i/le partecipanti in un divertente gioco del bingo per sensibilizzarli/e sui comuni stereotipi di genere, discutere e riflettere sull'impatto di questi stereotipi e sulle strategie per contrastarli.



**Durata:**

60 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

Da 4 a 20 partecipanti



# Inclusione e diversità

## Preparazione:

Preparate le cartelle del bingo elencando i vari stereotipi di genere e tenete pronte delle sceneggiature o delle dichiarazioni da leggere durante il gioco.

Esempi di stereotipi di genere: "I ragazzi non piangono.", "Le ragazze sono scarse in matematica.", "Gli uomini dovrebbero essere i capifamiglia.", "I ragazzi sono naturalmente più bravi in matematica e scienze.", "Le donne non sono brave a programmare." etc.

Preparare i sondaggi pre e post attività.

## Materiali / strutture:

- Cartelle del bingo preconfezionate con stereotipi di genere.
- Elenco di scenari o affermazioni relative agli stereotipi di genere
- Indagini pre e post attività.
- Materiali aggiuntivi



## Descrizione dei passaggi:

1. Introduzione: spiegare lo scopo del gioco e consegnare a ciascun/a partecipante una cartella del bingo.
2. Gioco del Bingo: leggi gli scenari o le dichiarazioni relative agli stereotipi di genere. I/le partecipanti contrassegnano le loro cartelle del bingo se hanno elencato quello stereotipo.
3. Discussione: quando qualcuno ottiene il bingo, metti in pausa il gioco e discuti gli stereotipi riportati sulla sua cartella.
4. Riflessione: dopo la partita, organizzate una discussione di gruppo su come questi stereotipi influenzano gli individui e su come contrastarli.

# Inclusione e diversità

## Valutazione e verifica:

Indagini pre e post attività (esempi forniti negli allegati).

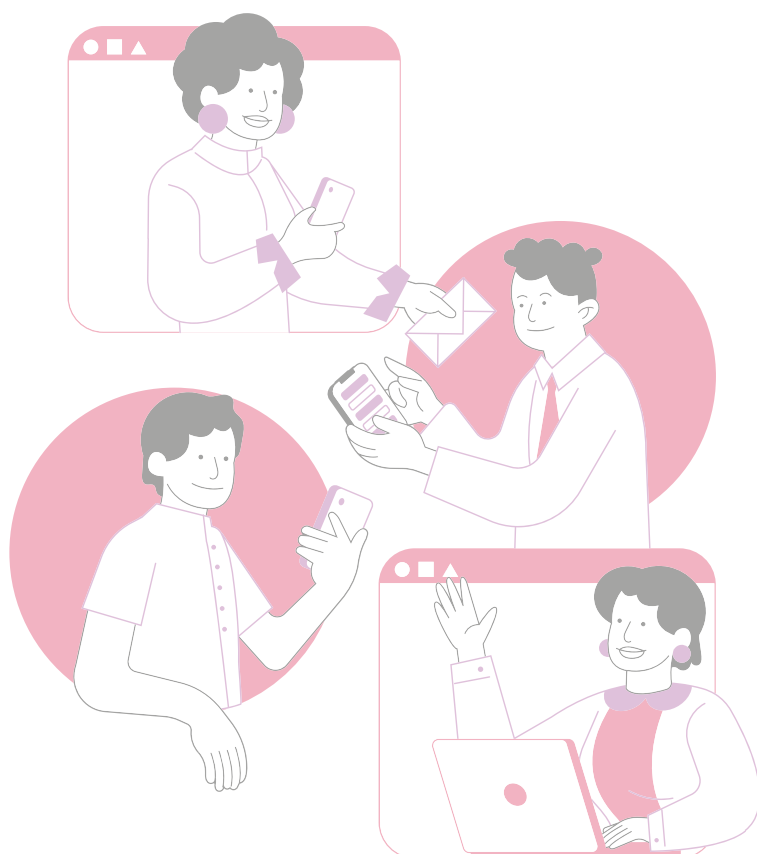
## Possibilità di digitalizzazione:

☐ Sì, come?



Utilizzando generatori o modelli di schede digitali online, una piattaforma di videoconferenza (Zoom, Teams,...) e sondaggi online.

☐ No



# Inclusione e diversità

## Passeggiata intergalattica sulla diversità: tutti gli alieni sono uguali, ma alcuni sono più uguali degli altri.

### Focus:

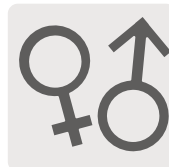
Sensibilizzare sugli stereotipi di genere e le loro ripercussioni

- ✓ **Sensibilizzare i discenti sugli stereotipi e sulla diversità in generale**
- ✓ **Affrontare i temi della diversità e dell'inclusione tra i discenti / affrontare argomenti delicati con loro**

Aumentare l'accettazione e la comprensione tra i discenti (inclusione)

### Quadro delle competenze:

- ✓ **Empatia e sensibilità**
  - Entusiasmo per la novità
  - Capacità comunicative
  - Leadership
- ✓ **Consapevolezza sugli stereotipi di genere**
- ✓ **Consapevolezza sulla discriminazione**
  - Adattabilità e flessibilità
  - Creatività
  - Resilienza e positività
  - Competenze digitali



Ai/alle partecipanti viene assegnato un ruolo e si muovono in relazione alle possibilità e alle opportunità che hanno rispetto agli eventi letti dal/dalla facilitatore/facilitatrice.



**Durata:**  
30 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**  
Da 7 a 20 partecipanti



# Inclusione e diversità

## Preparazione:

- Prepara le schede personaggio (stampale o creane di nuove, focalizzandole specificamente sull'argomento che vuoi trattare) e stampa le affermazioni pronte da leggere durante il gioco (o creane di nuove).
- Prepara i sondaggi pre e post attività.



## Materiali / strutture:

- Trova un posto (al chiuso o all'aperto) dove le persone possano mettersi in fila (disegna o rendila visibile) e fare dei passi avanti. Se svolgi questa attività all'aperto, assicurati che tutti i/le partecipanti possano sentirti, in particolare quando lavori con un gruppo numeroso. Potresti dover arruolare i tuoi co-facilitatori per aiutarti a trasmettere le dichiarazioni.
- Facoltativo: a seconda dei/delle partecipanti, prepara degli altoparlanti per riprodurre un po' di musica rilassante.
- Stampa le schede dei personaggi preimpostate.
- Stampa l'elenco delle dichiarazioni relative ad azioni e attività.
- Stampa o crea un sondaggio online (ad esempio Google Form) con sondaggi pre e post attività
- Materiali aggiuntivi

## Descrizione dei passaggi:

Fase 1: spiega il gioco e il suo obiettivo: ogni partecipante prende una carta personaggio da una busta o da una scatola e riflette sulle sue condizioni. Durante questa fase, alcuni/e partecipanti potrebbero dire di sapere molto poco della personaggio che stanno interpretando. Ricordate loro che va benissimo e incoraggiateli a fare del loro meglio: non ci sono risposte giuste o sbagliate.

1



# Inclusione e diversità

## Potresti aiutarli/e a riflettere utilizzando le seguenti domande:

- Pensa alla tua infanzia: com'è stato crescere? Hai incontrato delle difficoltà? Ti sei sentito/a accettato/a o escluso/a?
- Considera la tua vita quotidiana: quali sfide affronti ogni giorno? In che modo queste sfide influenzano il modo in cui interagisci con gli/le altri/e?
- Guarda la tua comunità: chi sono le persone che ti circondano? Ti senti come se appartenessi a qualcosa o ti senti spesso solo/a? Come ti relazioni con gli/le altri/e?
- Pensa alle tue risorse: quali limiti hai, come denaro o istruzione? In che modo questi limiti influenzano ciò che puoi fare?
- Rifletti sulle tue speranze e paure: quali sogni hai che sembrano difficili da raggiungere? Quali paure ti impediscono di inseguire quei sogni?

Fase 2. Attività di gioco: leggi una serie di affermazioni. Se un'affermazione si applica a loro o al loro personaggio, i/le partecipanti fanno un passo avanti. Se non si applica, rimangono fermi/e. Tutti i/le partecipanti terranno gli occhi chiusi fino alla fine dell'esercizio. Se qualcuno si sente troppo a disagio per fare un passo, ha la possibilità di rimanere fermo.

Fase 3. Discussione: dopo aver letto tutte le dichiarazioni, prenditi un minuto in cui i/le partecipanti devono guardare quanto sono andati avanti rispetto al punto di partenza. Invita tutti a prendere nota della propria posizione finale. Quindi, dai loro un paio di minuti per uscire dal ruolo, prima del debriefing.

# Inclusione e diversità

## Puoi porre domande come:

- Qual era lo scopo di questo esercizio?
- Cosa hai imparato da questa esperienza?
- Cosa è successo durante l'esercitazione?
- C'è stato qualcosa che ti ha sorpreso?
- Che sensazione hai provato nel fare un passo avanti o nel non muoverti?
- Che sensazione ti dava trovarti nella parte anteriore o posteriore della stanza?
- C'è stato un momento in cui hai desiderato far parte delle persone che guardano al futuro?

Dopo questa prima osservazione, chiedi ai/alle partecipanti di sedersi in cerchio.

Fase 4. Riflessione: avvia una discussione di gruppo su come le diverse caratteristiche iniziali influenzano gli individui e rifletti con il gruppo sugli stereotipi associati a queste caratteristiche. Incoraggia i/le partecipanti a pensare alle azioni che possono intraprendere per promuovere diversità e inclusione, come: sostenere spazi accessibili nelle loro comunità, istruire gli/le altri/e sulle sfide affrontate dagli individui con condizioni fisiche, impegnarsi in conversazioni su stereotipi e inclusione.

4

## Puoi porre domande come:

Cosa pensi della situazione attuale dopo la partita?

Cosa hai notato nel movimento del tuo personaggio alieno?

Ci sono state affermazioni che hanno trovato riscontro nell'esperienza del tuo personaggio?

Come possiamo sfidare i diversi tipi di stereotipi?

# Inclusione e diversità

## Valutazione e verifica:

Strumento: sondaggio pre-attività e post-attività.

## Possibilità di digitalizzazione:

☐ Sì, come?



☐ No

È possibile ricreare l'attività di gioco in un ambiente online (tramite Zoom o Google Meets utilizzando strumenti collaborativi come Miro) dove i giocatori e le giocatrici possono ottenere la scheda personaggio tramite un messaggio privato sulla chat e dove utilizzeranno gif o simboli che verranno posizionati all'inizio su una riga del file condiviso e poi la sposteranno di conseguenza.



## Quiz per l'uguaglianza

### Focus:

✓ **Sensibilizzare i/le discenti sugli stereotipi di genere e le loro ripercussioni**

✓ **Sensibilizzare i/le discenti sugli stereotipi e sulla diversità in generale**

Affrontare i temi della diversità e dell'inclusione tra i/le discenti / affrontare argomenti delicati con loro

Aumentare l'accettazione e la comprensione tra i/le discenti (inclusione)

### Quadro delle competenze:

✓ **Empatia e sensibilità**

Entusiasmo per la novità

✓ **Capacità comunicative**

Leadership

✓ **Consapevolezza sugli stereotipi di genere**

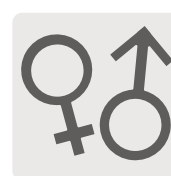
Consapevolezza sulla discriminazione

Adattabilità e flessibilità

Creatività

Resilienza e positività

Competenze digitali



### Altre competenze:

- Capacità analitiche
- Capacità comunicative ed empatiche
- Capacità di presentazione
- Lavoro di squadra

Attraverso quiz e scambi riflessivi, i/le partecipanti apprendono di più sugli stereotipi di genere nella vita quotidiana e professionale di persone con background e origini diverse.



**Durata:**

45 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

Da 10 a 20 partecipanti



# Inclusione e diversità

## Preparazione:

Assicurarsi che tutti i materiali e gli aspetti tecnici presenti nelle strutture siano disponibili e funzionanti per il corso.



## Materiali / strutture:

- Strumento di quiz digitale (ad esempio Kahoot!), schermo di presentazione o proiettore, connessione Internet
- Materiali aggiuntivi

## Descrizione dei passaggi:

Fase 1: Presentati ai/alle partecipanti e spiega di quale argomento parlerai in questa attività: stereotipi di genere e discriminazione.

Chiedi ai/alle partecipanti cosa hanno capito relativamente a:

- Stereotipi di genere e ruoli di genere
- Discriminazione

1

Fase 2: Dividere i/le partecipanti in gruppi da 2-4 membri, a seconda del loro numero, e farli partecipare al quiz su Kahoot (o altro strumento online) come una squadra.

Fai il Quiz Nr. 1 "Quali sono gli stereotipi di genere" con i/le partecipanti. Dopo ogni domanda o dopo aver terminato il quiz, esamina le domande e le risposte corrette con i/le partecipanti.

Quando si esaminano le domande sull'origine degli stereotipi e sul perché possono essere utili, è opportuno riflettere sulle domande insieme ai/alle partecipanti.

Gli stereotipi possono essere utili per aiutarci a reagire con rispetto ai nuovi contatti e ad orientarci nel mondo, ma è importante sapere quali stereotipi possono essere utili (una donna che vuole diventare maestra d'asilo ha vita più facile di un uomo che vuole fare lo stesso) e quali potrebbero essere dannosi.

2

# Inclusione e diversità

Fase 3: Successivamente chiedere ai partecipanti di preparare 2 esempi all'interno delle loro esperienze e del loro gruppo di:

- Stereotipi da cui ho/abbiamo tratto beneficio
- Stereotipi sotto i quali ho/abbiamo sofferto

Esempio: (donna) Volevo comprare un peluche rosa e non ho avuto problemi ad acquistarlo OPPURE (uomo) Volevo comprare un peluche rosa e mi hanno chiesto se ne ero sicuro; oppure (uomo) Volevo diventare architetto e sono stato accolto con favore dai miei colleghi OPPURE (donna) Volevo diventare architetto e tutti mi hanno detto di scegliere qualcos'altro.

Fase 4: Discutete gli esempi in tutto il gruppo e condividete approfondimenti su esperienze diverse. Forse alcuni dei/delle partecipanti hanno avuto esperienze o storie simili. Analizzate anche con i/le partecipanti perché esistono tali stereotipi e quali altri stereotipi di entrambe le categorie potrebbero esserci.

Fase 5: Rifletti con i/le partecipanti su come puoi reagire correttamente agli stereotipi e su come potresti affrontare l'argomento con gli/le altri/e.

Ad esempio: esprimi le tue preoccupazioni ai supervisori o agli/alle amici/amiche, chiedi ad altri/e di condividere il loro punto di vista sulle situazioni, chiedi ad altri/e di vedere la situazione dal tuo punto di vista, analizza la situazione e il contesto degli stereotipi con l'altra parte, ecc.

## Possibilità di digitalizzazione:

☒ Sì, come?



☐ No

Sì, come? Questa attività può svolgersi con meno partecipanti e partecipazione individuale al quiz e ai passaggi oppure con il gruppo completo e le stanze di breakout dei gruppi (ad esempio Zoom).

## Leadership e gestione di gruppo

Le seguenti attività si concentrano sulla promozione della leadership e delle dinamiche di gruppo tra i/le partecipanti, nonché sulle capacità degli operatori e operatrici giovanili nella gestione di gruppi e nel lavoro di gruppo.

Le attività durano dai 30 ai 60 minuti e coinvolgono dai 4 ai 25 partecipanti, a seconda di ogni attività. Fai riferimento a ogni attività per scoprire i dettagli.





## Proteggi l'uovo!

### Focus:

- ✓ Sviluppo delle capacità di leadership
  - ✓ Sviluppo delle capacità di gestione e organizzazione di gruppo
- Aumentare il lavoro di squadra e l'inclusione nel gruppo

### Quadro delle competenze:

Empatia e sensibilità  
Entusiasmo per la novità

- ✓ Capacità comunicative
- ✓ Leadership

Consapevolezza sugli stereotipi di genere  
Consapevolezza sulla discriminazione  
Adattabilità e flessibilità

- ✓ Creatività

Resilienza e positività  
Competenze digitali



### Altre competenze:

- STEM

Ai/alle partecipanti viene chiesto di dividersi in gruppi più piccoli (se i/le partecipanti sono sufficienti) e di lavorare insieme per proteggere al meglio un uovo, utilizzando i materiali forniti, quando cade da una certa altezza.



**Durata:**  
40 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**  
Da 10 a 20 partecipanti



# Gestione del gruppo

## Preparazione:

Dovresti preparare tutti i materiali e le uova nella stanza e controllare dove il gruppo può far cadere le uova senza causare alcun disturbo agli altri e dove il gruppo può pulire dopo. Si consiglia di utilizzare uova sode per evitare disordine inutile e semplificare la pulizia dopo l'attività.

## Materiali / strutture:

- Cartone
- Carta
- Colla
- Nastro
- Forbici
- Uova (sode)



## Descrizione dei passaggi:

Fase 1: dividere i/le partecipanti in gruppi più piccoli di 4-5 persone e spiegare il loro compito e i loro ruoli:

COMPITO – A ciascun gruppo viene dato un uovo e viene assegnato il compito di costruire qualcosa attorno all'uovo che possa proteggerlo quando il gruppo in seguito lo lascia cadere dall'altezza del primo piano o (nel caso in cui non ci sia un piano superiore) da qualche metro di altezza.

COSTRUTTORI/COSTRUTTRICI – Tutti tranne 1 persona (2 nel caso in cui i piccoli gruppi siano composti da 5 o più persone) iniziano a costruire la protezione per l'uovo. Non ci sono istruzioni su cosa devono costruire o possono costruire, purché utilizzino i materiali forniti e nient'altro.

OSSERVATORI/OSSERVATRICI – 1 o 2 persone (a seconda delle dimensioni complessive del gruppo) hanno il compito di osservare il proprio gruppo. Devono cercare

- C'è qualcuno che guida il gruppo?
- Il gruppo comunica bene? Ci sono problemi di comunicazione?
- Tutti partecipano in egual misura?

# Gestione del gruppo

Puoi assegnare i ruoli quando dividi i gruppi oppure i gruppi stessi possono assegnare i ruoli. Questo dipende dall'entusiasmo del gruppo e da quanto bene si conoscono.

Fase 2: Date ai gruppi 15 minuti per costruire una protezione per il loro uovo.

Fase 3: Una volta trascorso il tempo, ogni gruppo presenta la propria protezione prima che le uova vengano fatte cadere dal primo piano (o da una certa altezza) e il gruppo controlla i risultati.

- Fase 4: I gruppi si riuniscono e tu guidi una riflessione con l'intero gruppo. Per questo, chiami gli/le osservatori/osservatrici per esporre chiarimenti sulle domande di cui sopra:
- Cosa ha funzionato bene nel loro gruppo?
- Cosa non ha funzionato bene?
- Come potrebbero migliorare il loro lavoro di squadra in futuro?

## **Valutazione e verifica:**

LEADERSHIP E GESTIONE DEL GRUPPO: Dopo la fase finale, ai gruppi viene chiesto di valutare la propria partecipazione e leadership. Devono rispondere alle seguenti domande:

- Chi ha guidato il mio gruppo? O perché nessuno ha guidato il mio gruppo?
- Perché ho guidato il gruppo oppure no?
- Perché un leader e una buona comunicazione migliorano il lavoro di squadra? Cosa può influenzare negativamente la leadership e la comunicazione e come si può evitare o ridurre questo fenomeno?
- Come possiamo ridurre l'esclusione dei/delle partecipanti all'attività?

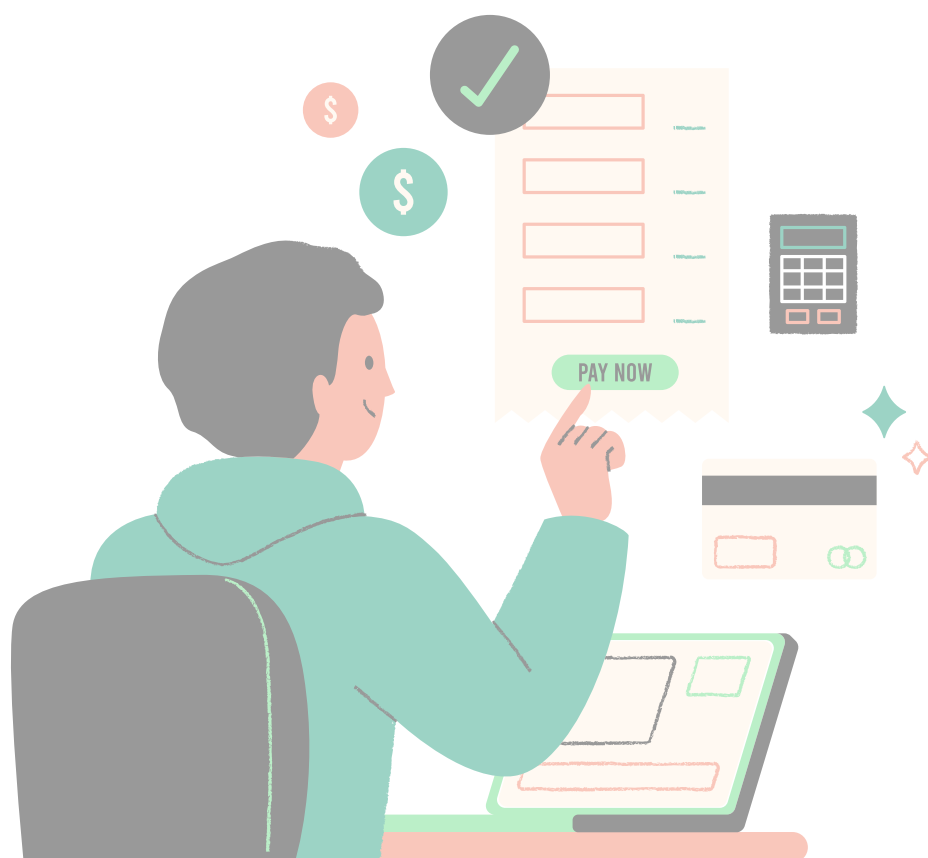
STEM: Quando i gruppi presentano come stanno proteggendo il loro uovo, dovrebbero spiegare in dettaglio perché pensano che la loro protezione funzionerà. In seguito, una volta che tutte le uova sono cadute, i partecipanti hanno il compito di discutere perché alcune cose hanno funzionato meglio di altre e come e perché certe tecniche di protezione diverse potrebbero mantenere le uova intere e intatte e di cosa avrebbero bisogno per raggiungere questo obiettivo.

# Gestione del gruppo

Possibilità di digitalizzazione:

☐ Sì, come?

☒ No



## Sfida del passaggio di leadership

### Focus:

- ✓ Sviluppo delle capacità di leadership
  - ✓ Sviluppo delle capacità di gestione e organizzazione di gruppo
- Aumentare il lavoro di squadra e l'inclusione nel gruppo

### Quadro delle competenze:

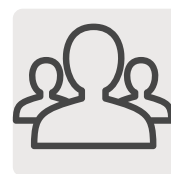
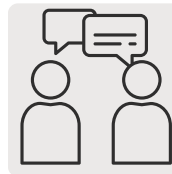
Empatia e sensibilità  
Entusiasmo per la novità

- ✓ Capacità comunicative
- ✓ Leadership

Consapevolezza sugli stereotipi di genere  
Consapevolezza sulla discriminazione  
Adattabilità e flessibilità

- ✓ Creatività

Resilienza e positività  
Competenze digitali



Sviluppare capacità di leadership e di gestione di gruppo tra i/le partecipanti attraverso diverse sfide di squadra che mettono l'accento sulla comunicazione, la cooperazione e l'adattabilità.



**Durata:**  
60 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**  
6 (2 squadre) - 12 (4 squadre)



# Gestione del gruppo

## Preparazione:

Raccogliete i materiali e gli accessori opzionali.

## Materiali / strutture:

- Timer
- Bicchieri di carta/cannuccia
- Accessori opzionali: corda, bende, piccoli oggetti per gli ostacoli, nastro adesivo, etc.



## Descrizione dei passaggi:

**1. Introduzione:** spiegare brevemente lo scopo dell'attività: sviluppare capacità di leadership e gestione di gruppo attraverso divertenti sfide di squadra. Sottolineare l'importanza della comunicazione, della cooperazione e dell'adattabilità nella leadership.

**2. Formazione del team:** dividere i/le partecipanti in piccoli team (4-5 membri per team). Assegnare a una persona in ogni team il ruolo di primo leader. Il ruolo del leader ruoterà dopo ogni sfida.

**3.** Spiega che ogni team affronterà **una serie di sfide** rapide che richiedono lavoro di squadra, con un membro che funge da leader per guidare e coordinare il team. Il ruolo del leader ruoterà dopo ogni sfida. Monitorerai le prestazioni prendendo appunti durante l'attività, valutando quali team hanno successo o hanno difficoltà e monitorando la gestione del tempo per valutare il lavoro di squadra, la leadership e le prestazioni complessive.

# Gestione del gruppo

## 4. Esecuzione della sfida:

### Sfida 1: Nodo umano (10 minuti)

Le squadre si dispongono in cerchio, si allungano e tengono per mano due persone diverse. Senza lasciarsi andare, devono districarsi formando un cerchio.

### Sfida 2: Percorso a ostacoli bendati (10 minuti)

Crea un semplice percorso a ostacoli. Il leader è l'unico che può vedere e deve guidare verbalmente i membri del suo team bendati attraverso il percorso.

### Sfida 3: Costruisci la torre più alta (10 minuti)

Utilizzando solo i materiali forniti (ad esempio bicchieri di carta, nastro adesivo, cannucce), le squadre devono costruire la torre indipendente più alta entro il tempo limite.

### Sfida 4: Formazione silenziosa (5 minuti)

I team devono allinearsi in un ordine specifico (ad esempio, in base all'altezza o al mese di nascita) senza parlare. Il leader usa gesti e segnali non verbali per organizzare il team.

## 5. Debriefing e riflessione:

Raduna tutti/le i/le partecipanti e discuti le sfide. Chiedi a ogni team di condividere le proprie esperienze.

Le domande potrebbero essere:

- Quali strategie hanno utilizzato i leader?
- Come hanno reagito i team ai diversi stili di leadership?
- Quali sono stati i concetti chiave da apprendere in merito alla leadership efficace e al lavoro di squadra?

Sottolinea l'importanza dell'adattabilità, della comunicazione chiara e della promozione della collaborazione all'interno di un team.



# Gestione del gruppo

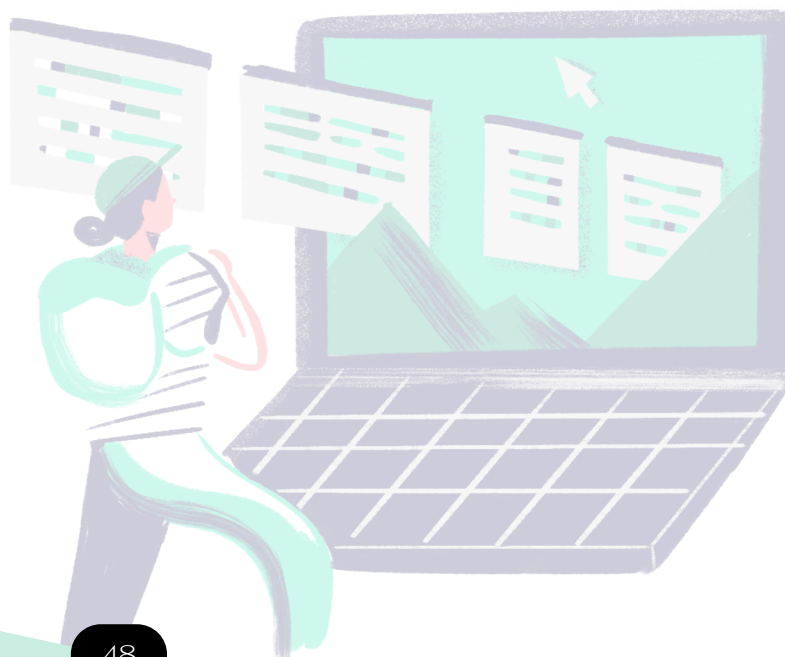
## Valutazione e verifica:

Utilizza i dati sulle prestazioni: monitora il completamento e il tasso di successo di ogni sfida (quale team ha avuto successo e quale team ha avuto difficoltà) e la gestione del tempo.

## Possibilità di digitalizzazione:

☐ Sì, come?

☒ No



## Sfida Gimkit per promuovere la leadership e la collaborazione di squadra

### Messa a fuoco:

#### ✓ Sviluppare capacità di leadership

Sviluppo delle capacità di gestione e organizzazione di gruppo

#### ✓ Aumentare il lavoro di squadra e l'inclusione nel gruppo

### Quadro delle competenze:

#### ✓ Empatia e sensibilità

Entusiasmo per la novità

#### ✓ Capacità comunicative

#### ✓ Leadership

Consapevolezza sugli stereotipi di genere

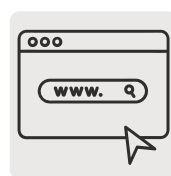
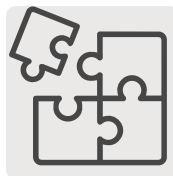
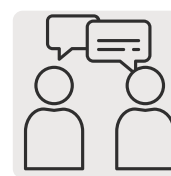
Consapevolezza sulla discriminazione

#### ✓ Adattabilità e flessibilità

Creatività

Resilienza e positività

#### ✓ Competenze digitali



I giocatori e le giocatrici rifletteranno sulle dinamiche di gruppo e sulle sfide legate al lavoro di squadra. L'esperienza di gioco promuoverà la comunicazione, la collaborazione e le capacità di leadership attraverso la cooperazione di squadra.



**Durata:**

30 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

Da 4 a 20 partecipanti



# Gestione del gruppo

## Preparazione:

Crea un account su [Gimkit](#) e prepara un quiz tematico che includa domande su argomenti di interesse comune, valori di inclusione e lavoro di squadra e relative a situazioni di leadership, strategie di lavoro di squadra e scenari di risoluzione dei problemi. Sfortunatamente, lo strumento Gimkit è solo in inglese: per superare i problemi linguistici, è possibile utilizzare [Kahoot!](#) che ha funzionalità simili e potrebbe essere impostato in diverse lingue tra cui italiano, spagnolo e francese.

Suggerimenti: includere domande che richiedono collaborazione per trovare le risposte e domande che richiedono al gruppo di riflettere sulle qualità di un buon leader e su come affrontare le sfide del gruppo.

Come funziona Gimkit? Guarda il tutorial: [Qui](#)

## Materiali / strutture:

- Un quiz preimpostato sull'argomento che verrà affrontato nel gioco. È importante tenere in considerazione il livello del/della partecipante in relazione alla conoscenza dell'argomento scelto. Inoltre, crea quiz diversi per i diversi round che si svolgeranno in modo che i/le partecipanti lavorino su domande diverse. Un modello con alcune domande che potrebbero essere utilizzate in relazione alla conoscenza di leadership e team building.
- Una stanza con connessione internet e uno schermo per condividere la pagina iniziale di Gimkit.
- Ogni partecipante deve avere uno smartphone con connessione a Internet



# Gestione del gruppo

## Descrizione dei passaggi:

1

**Fase 1:** Formazione del gruppo: dividere i partecipanti in team misti (almeno 2-4 persone per team), cercando di bilanciare abilità e personalità. Ogni team dovrebbe avere un mix di persone con diversi punti di vista e abilità. Assegnare a ogni gruppo un "leader" che cambierà dopo ogni round di gioco.

2

**Fase 2:** L'inizio effettivo del gioco: visualizza la pagina web di Gimikit con il codice numerico o il codice QR per accedere al quiz. Imposta un tempo per ogni round, al massimo 10 minuti: per ogni round ci sarà una persona che guiderà il gruppo per rispondere alle domande.

3

**Fase 3:** Ogni squadra può iniziare a giocare al quiz. Durante il gioco, incoraggia le squadre a discutere insieme le risposte prima di selezionarle. Il leader di ogni squadra dovrebbe guidare la discussione per decidere le risposte, supportando tutti i membri nella partecipazione.

4

**Fase 4:** Dopo ogni round, discutere brevemente con tutti i/le partecipanti le risposte corrette del quiz. Quindi, ogni gruppo impiega qualche minuto per fare il debriefing della sessione, discutendo le strategie adottate e il ruolo del partecipante nella sessione (ad esempio, le gerarchie all'interno del gruppo).

5

**Fase 5:** Rotazione del leader: dopo ogni round, cambia il leader all'interno dei team. Questo consente a tutti/e di esercitarsi nella leadership e di vedere diverse dinamiche di gruppo.

6

**Fase 6:** Discussione post-partita: discussione di gruppo per riflettere sull'esperienza. Chiedere ai/alle partecipanti di condividere come si sono sentiti/e a lavorare insieme e quali strategie hanno utilizzato per collaborare. A seconda dell'argomento del quiz, è possibile discutere di ciò che è stato appreso.

# Gestione del gruppo

## Valutazione e verifica:

La valutazione delle competenze acquisite in questa attività può essere effettuata automaticamente tramite il report che Gimkit fornisce al termine del gioco.

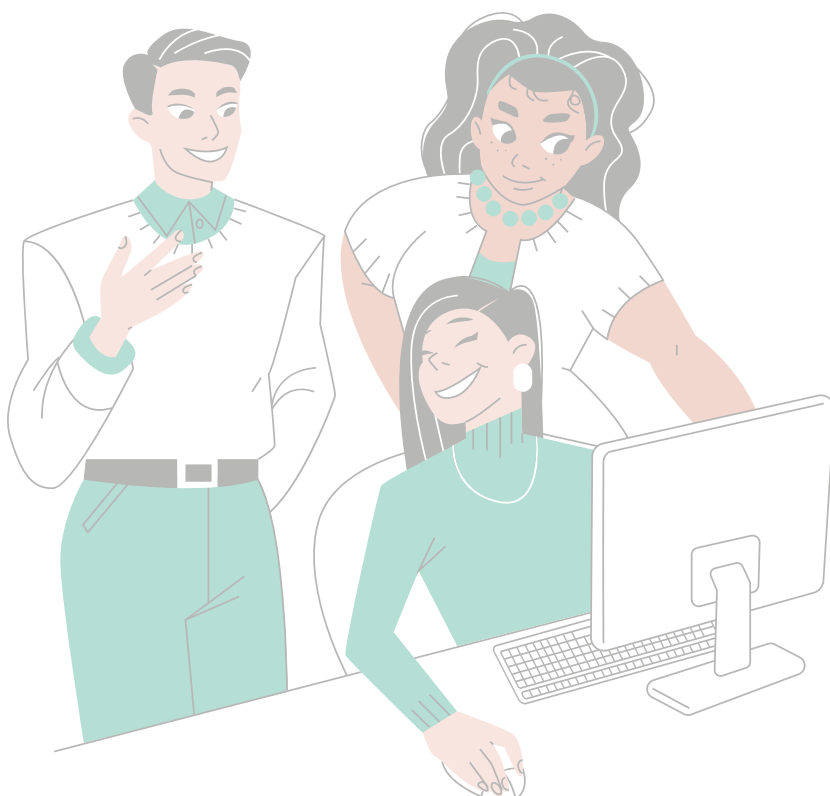
## Possibilità di digitalizzazione:

☒ Sì, come?



Questo strumento digitale potrebbe essere utilizzato in modalità online, attraverso una piattaforma di riunioni online.

☐ No



## La leadership tra noi

### Focus:

#### ✓ **Sviluppare capacità di leadership**

Sviluppo delle capacità di gestione e organizzazione di gruppo

#### ✓ **Aumentare il lavoro di squadra e l'inclusione nel gruppo**

### Quadro delle competenze:

Empatia e sensibilità

Entusiasmo per la novità

#### ✓ **Capacità comunicative**

#### ✓ **Leadership**

Consapevolezza sugli stereotipi di genere

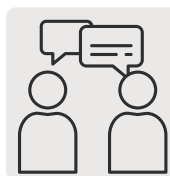
Consapevolezza sulla discriminazione

Adattabilità e flessibilità

#### ✓ **Creatività**

Resilienza e positività

Competenze digitali



### Altre competenze:

- Concentratevi sulla costruzione di relazioni.
- Imparare a motivare.
- Risoluzione dei conflitti
- Gestione del tempo

Attraverso il lavoro di squadra, il brainstorming e la presentazione congiunta, i/le partecipanti apprendono di più sulla leadership e sul lavoro di squadra nella loro vita professionale e privata.



### Durata:

60 minuti



### Numero minimo di partecipanti:

15 - 25 partecipanti



# Gestione del gruppo

## Preparazione:

Consulta i materiali di input aggiuntivi per questo esercizio per informarti sui possibili punti elenco per ciascun argomento.



## Materiali / strutture:

- Carta da lavagna, pennarelli colorati o matite
- materiale aggiuntivo

## Descrizione dei passaggi:

**Fase 1:** Dividere i partecipanti in gruppi da 3-5 persone a seconda del numero di partecipanti. Ci sono 6 argomenti. Lasciare che i gruppi scelgano gli argomenti alla cieca senza farglieli vedere in anticipo.

Argomenti:

1. **Cosa caratterizza una buona leadership?**
2. **Come puoi costruire e rafforzare le relazioni professionali?**
3. **Quali sono i comportamenti motivanti verso gli altri? Come puoi motivare gli altri?**
4. **Quali sono le caratteristiche di una buona gestione dei conflitti?**
5. **Quali sono le caratteristiche di una buona gestione del tempo?**
6. **Cosa rende una delega di compiti buona e costruttiva? Soprattutto per evitare incomprensioni e problemi di comunicazione.**

**Fase 2:** Date ai gruppi 30 minuti per scrivere sul loro foglio di carta da lavagna e raccogliere idee e punti elenco sull'argomento. Chiedete loro di decidere chi presenterà i loro risultati di fronte al resto del gruppo.

**Fase 3:** Ogni gruppo ha a disposizione dai 3 ai 5 minuti per presentare i propri risultati, a seconda del numero dei gruppi e del tempo impiegato finora per l'attività.

**Fase 4:** discutere i risultati di tutti i gruppi e chiedere agli altri partecipanti di fornire un feedback sulla presentazione e di aggiungere eventuali aggiunte che ritengono opportuno apportare alle raccolte.

# Gestione del gruppo

## Valutazione e verifica:

Chiedi a ogni partecipante del gruppo di preparare 1-2 frasi su come cercherà di migliorare le proprie capacità di leadership, lavoro di squadra e comunicazione nel mese successivo e cosa potrebbe fare per migliorare. Chiedi a ogni partecipante di dichiarare la propria frase.

## Possibilità di digitalizzazione:

☒ Sì, come?



☐ No

Questa formazione può essere svolta tramite Zoom o altri strumenti di riunione digitale. I gruppi dovrebbero essere in grado di connettersi in gruppi più piccoli tramite gli strumenti di lavoro in stanze separate. Prepareranno presentazioni Powerpoint invece che lavagne a fogli mobili.

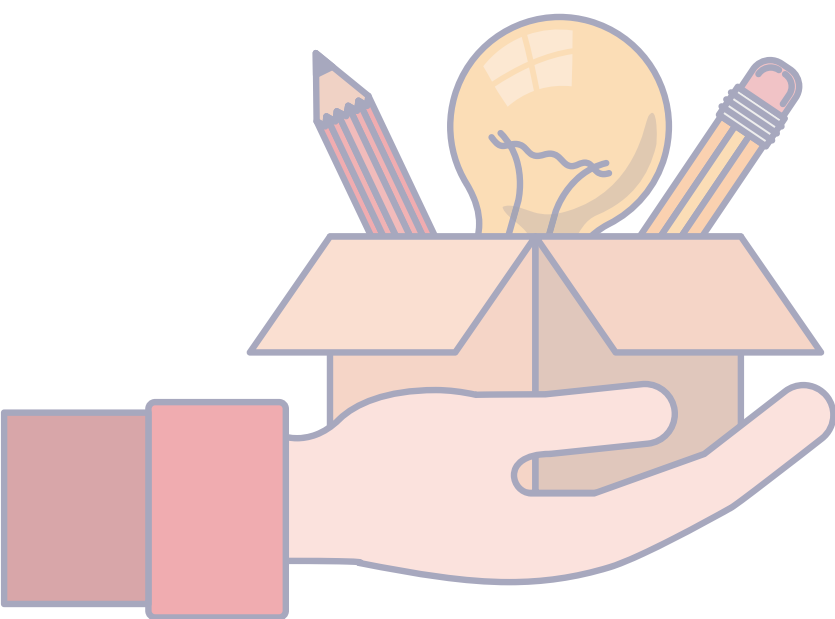




## Creatività e innovazione per il design

Queste attività sono esempi aperti di attività volte a evidenziare come determinate attività di istruzione non formale possano supportare e migliorare il processo di apprendimento e aumentare la motivazione degli studenti a partecipare.

Le attività variano da 15 minuti di durata a 70 minuti e coprono un minimo di 5 fino a 20 partecipanti. Fare riferimento a ciascuna attività per scoprire i dettagli.



## Scegli il/la leader!

### Argomento:

Leadership, dinamiche di gruppo, comprensione di prospettive e responsabilità

### Quadro delle competenze:

Empatia e sensibilità

#### ✓ **Entusiasmo per la novità**

Capacità comunicative

#### ✓ **Leadership**

Consapevolezza sugli stereotipi di genere

Consapevolezza sulla discriminazione

#### ✓ **Adattabilità e flessibilità**

Creatività

Resilienza e positività

Competenze digitali



### Altre competenze:

Comprendere le dinamiche di gruppo e le responsabilità che derivano da ruoli e posizioni diversi

I/le partecipanti formano un cerchio con una persona al centro e iniziano a seguire il movimento di una di loro. Attraverso l'osservazione e lo scambio di posizioni, i/le i partecipanti apprendono la diversità di ruoli e responsabilità all'interno del gruppo.



**Durata:**

15 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

Da 8 a 15 partecipanti



# Esempio di buona pratica

## Preparazione:

Dovresti liberare la stanza o il luogo da eventuali ostacoli in modo che i/le partecipanti possano muoversi liberamente.

## Materiali / strutture:

- Grande stanza/area per muoversi



## Descrizione dei passaggi:

**Fase 1:** spiegare l'attività: il gruppo forma un cerchio in piedi. Una persona ha il compito di andare al centro e deve chiudere gli occhi. Una volta chiusi gli occhi, si sceglie una persona che deve fare un movimento casuale di sua scelta. Tutti devono replicare il movimento.

1 Una volta scelto e avviato il movimento, alla persona al centro viene concesso di aprire gli occhi. Il suo compito è scoprire chi è il/la leader del movimento, mentre il compito della persona che guida è cambiare il movimento di tanto in tanto (più spesso se il centro fatica a trovare il/la leader). Tutti devono seguire anche il nuovo movimento.

Il centro successivo è il precedente leader del movimento. Il/la leader del movimento è scelto dall'operatore/operatrice giovanile.

2 **Fase 2:** Il gruppo svolge un round di pratica in cui la persona al centro non deve chiudere gli occhi, in modo che tutti capiscano l'attività.

3 **Fase 3:** L'attività inizia. Gli operatori e le operatrici giovanili devono controllare che ogni partecipante sia il leader e il centro almeno una volta. Nessuno deve stare al centro per più di 3 o 4 minuti. Nel caso in cui qualcuno/a non riesca a indovinare il/la leader, rivelare la persona e far sì che la persona leader sia la persona successiva al centro come al solito.

# Esempio di buona pratica

## Valutazione e verifica:

Per la valutazione, chiedere ai/alle partecipanti quale ruolo hanno trovato più difficile/facile da svolgere e quali aspetti hanno reso il ruolo più difficile/facile.

## Possibilità di digitalizzazione:

☐ Sì, come?

☒ No



## Macchina umana

### Argomento:

Lavoro di squadra, creatività e comprensione dei sistemi complessi (ingegneria).

### Quadro delle competenze:

Empatia e sensibilità

✓ **Entusiasmo per la novità**

✓ **Capacità comunicative**

Leadership

Consapevolezza sugli stereotipi di genere

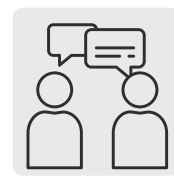
Consapevolezza sulla discriminazione

Adattabilità e flessibilità

✓ **Creatività**

Resilienza e positività

Competenze digitali



### Altre competenze:

Comunicare meglio, lavorare in team ed essere più creativi/e.

Sviluppare il lavoro di squadra, la creatività e la comprensione dei sistemi complessi tra i/le giovani, facendo sì che i/le partecipanti creino e si comportino come parti di una "macchina" umana.



**Durata:**

60 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

Da 8 a 15 partecipanti



# Esempio di buona pratica

## Preparazione:

Preparare degli esempi (ad esempio: orologio, lavatrice, tostapane,...)

## Descrizione dei passaggi:

1. Introduzione: spiegare lo scopo dell'attività: promuovere il lavoro di squadra, la creatività e la comunicazione creando una "macchina" umana.

Sottolinea che l'attività non richiede materiali, solo l'immaginazione e la cooperazione dei/delle partecipanti.

2. Formazione del team: dividere i/le partecipanti in piccoli gruppi di 4-5 membri.

3. Istruzioni: spiega che ogni gruppo creerà una parte di una "macchina" umana. La macchina dovrebbe svolgere una funzione semplice e ripetitiva (ad esempio, un orologio, una lavatrice,...). Ogni partecipante del gruppo rappresenterà un componente diverso della macchina e dovrà coordinare i propri movimenti e suoni per lavorare insieme come un'unica unità funzionante. Incoraggia la creatività e una comunicazione chiara.

4. Fase di pianificazione (8-10 minuti): i gruppi fanno brainstorming e decidono che tipo di macchina vogliono creare. I/le partecipanti discutono e pianificano i loro ruoli e movimenti individuali all'interno della macchina.

5. Fase di pratica (10-12 minuti): i gruppi praticano i loro movimenti e suoni per assicurarsi che siano sincronizzati e che la macchina funzioni senza problemi. Puoi osservare e offrire suggerimenti o incoraggiamenti, ma dovresti lasciare che siano i/le partecipanti a guidare il processo creativo.

6. Fase di presentazione (10-15 minuti): ogni gruppo presenta la propria macchina umana al gruppo più grande.

# Esempio di buona pratica

## Valutazione e verifica:

Tramite valutazione tra pari: i/le partecipanti che hanno guardato la performance e non hanno partecipato hanno fornito feedback sulle performance e sul lavoro di squadra dei loro pari. Ciò può essere fatto tramite discussioni informali o tramite un modulo preparato in anticipo.



## Possibilità di digitalizzazione:

☐ Sì, come?

☒ No



## Rompere i pregiudizi: una fuga dagli stereotipi

### Argomento:

I giocatori e le giocatrici devono affrontare enigmi e sfide incentrati su scoperte scientifiche, stereotipi di genere e pregiudizi per progredire nel gioco. Gli argomenti trattati sono afferenti alle discipline STEM.

### Quadro delle competenze:

Empatia e sensibilità

Entusiasmo per la novità

#### ✓ Capacità comunicative

Leadership

#### ✓ Consapevolezza sugli stereotipi di genere

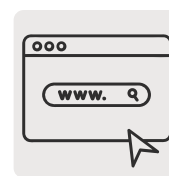
Consapevolezza sulla discriminazione

Adattabilità e flessibilità

#### ✓ Creatività

Resilienza e positività

#### ✓ Competenze digitali



### Altre competenze:

- Cooperazione tra il gruppo
- Una migliore comprensione dei pregiudizi di genere nel mondo scientifico

Ai/alle partecipanti verranno consegnate quattro buste o scatole, ciascuna contenente delle sfide che porteranno i giocatori e le giocatrici a scoprire le immagini e le storie di alcune rinomate scienziate.



**Durata:**

30 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

max. 5 per gruppo





# Esempio di buona pratica

## Preparazione:

- Prepara la stanza: avrai bisogno di un tavolo con delle sedie e di alcuni oggetti legati al gioco come decorazione (strumenti scientifici, libri di testo di biologia, scienze e/o chimica, immagini, cartelle, una calcolatrice, ecc.).
- Preparate un po' di musica per creare l'atmosfera.



## Materiali / strutture:

- Carta e penne.
- Un timer per il conto alla rovescia (è possibile utilizzare l'applicazione sul tuo smartphone o un timer online come questo <https://www.timeanddate.com/timer/>)
- Stampa il gioco o crea nuovi puzzle e indovinelli basati su un argomento specifico su cui vuoi che i giocatori e le giocatrici riflettano.
- Prepara le scatole o le buste necessarie per il gioco. Avrai bisogno di:
  - 1 scatola grande che contiene 3 scatole piccole (oppure 1 busta grande che contiene 3 buste piccole).
  - Fare attenzione a inserire il materiale corretto in ogni busta/scatola.
- Imposta il gioco. Segui le istruzioni **Qui**
- Posiziona i lucchetti o prepara dei fogli di carta sui quali i giocatori scriveranno il codice trovato dopo ogni partita (se è corretto, consegnerai loro la busta o la scatola successiva).
  - 1 lucchetto con 5 cifre.
  - 1 lucchetto a 6 cifre
- Assicurarsi che il codice QR (se creato) funzioni.



# Esempio di buona pratica

## Descrizione dei passaggi:

Fase 1: Formazione del gruppo: dividere i/le partecipanti in squadre miste (minimo 2 persone per squadra, massimo 5), cercando di bilanciare abilità e personalità. Attenzione: stampare e preparare tanti giochi quanti sono i/le partecipanti, considerando che ogni gioco potrebbe essere giocato da un massimo di 5 persone.

Fase 2: Chiedete ai/alle partecipanti se sanno cos'è un escape game e come funziona. Fornite una breve spiegazione di cosa devono fare i giocatori e le giocatrici, non rivelate molti dettagli.

Fase 3: Il gioco inizia: imposta l'ora, i giocatori e le giocatrici avranno 20 minuti per risolvere tutti gli enigmi e ottenere il messaggio finale.

Fase 4: Osserva il gioco, non agire a meno che i giocatori e le giocatrici non siano bloccati/e e dai loro un suggerimento. Prendi nota della dinamica all'interno del gruppo e se ci sono problemi che sorgono. Ascolta il loro ragionamento: questa parte verrà affrontata durante il debriefing.

Fase 5: Il gioco termina quando il tempo è scaduto. Inizia la parte di debriefing: chiedi ai/alle partecipanti come si sono sentiti durante il gioco e cosa hanno imparato. Discuti degli stereotipi di genere e dei pregiudizi nella scienza e nelle carriere STEM e chiedi se conoscono altre scienziate.

La discussione può proseguire presentando altre figure femminili che hanno fatto la storia. È possibile ampliare questa attività creando insieme altri enigmi.

# Esempio di buona pratica

## Valutazione e verifica:

Dopo aver completato il gioco, ai giocatori e alle giocatrici verrà chiesto di rispondere a domande su ciò che hanno imparato riguardo alle scienziate e ai loro contributi.

Per esempio:

- "Qual è stata la cosa più sorprendente che hai scoperto su Marie Skłodowska-Curie?"
- "In che modo il lavoro di Rosalind Franklin ha avuto un impatto sulla scienza moderna?"

Inoltre, puoi facilitare una discussione di gruppo in cui i giocatori e le giocatrici possono condividere i loro pensieri e le loro intuizioni.

Puoi sollecitare con domande come:

- "In che modo il lavoro di squadra ha contribuito alla risoluzione degli enigmi?"
- "Quali strategie hai trovato più efficaci?"

Infine, puoi creare un breve quiz basato sul contenuto del gioco

## Possibilità di digitalizzazione:



☐ Sì, come?

Questa attività potrebbe essere adattata come una Escape Room online, utilizzando la piattaforma Genially

☐ No

<https://genialmente.com>

## Attività artistica con 6 quadrati

### Argomento:

Lotta alla discriminazione, Lavoro di gruppo, Inclusione, Capacità di negoziazione



### Quadro delle competenze:

- ✓ **Empatia e sensibilità**
- ✓ **Entusiasmo per la novità**
  - Capacità comunicative
  - Leadership
- ✓ **Consapevolezza sugli stereotipi di genere**
- ✓ **Consapevolezza sulla discriminazione**
  - Adattabilità e flessibilità
- ✓ **Creatività**
  - Resilienza e positività
  - Competenze digitali

### Altre competenze:

- Conoscenza interpersonale, tolleranza e rispetto reciproco.
- Brainstorming, condivisione di idee e raggiungimento di un accordo su un punto comune.
- Sviluppo delle capacità di consenso

Attraverso storie aperte e creatività, i/le partecipanti imparano a identificare i propri stereotipi e ad essere più aperti alla diversità.



**Durata:**

70 minuti



**Numero minimo di partecipanti:**

Da 9 a 18 partecipanti



# Esempio di buona pratica

## Preparazione:

- Prepara le storie che vuoi raccontare ai/alle partecipanti. Cerca di renderle rilevanti per i tuoi studenti e studentesse, considerando il loro background, ad esempio dove lavorano? Da dove vengono? Hanno figli? Ecc.



## Materiali / strutture:

- Carta artistica (dimensione minima 50x100) in quantità pari al numero dei gruppi. Se non si trova carta di grandi dimensioni, fornire 6 fogli di carta per gruppo
- Matite colorate o pennarelli per ogni gruppo
- Tavoli o superfici su cui i gruppi possono lavorare

## Descrizione dei passaggi:

**Fase 1:** Dividere i partecipanti in gruppi da 3-4 (a seconda del numero di partecipanti). Preferibilmente 3 persone per gruppo.

**Fase 2:** Date a ogni gruppo il foglio con cui lavorare e i pennarelli o le matite. Nel caso in cui si tratti di un unico foglio, chiedete loro di dividerlo in 6 quadrati uguali (con linee o piegando il foglio).

**Fase 3:** Dai le istruzioni ai/alle partecipanti: racconterai loro una storia. Durante la storia, dovrebbero iniziare a disegnare e sviluppare idee per disegnare la storia. La tua storia dovrebbe coprire solo 2 dei quadrati, mentre i quadrati dal 3 al 6 dovrebbero essere il loro finale preferito per la storia.

**Fase 4:** Racconta la storia. Vedi sotto

**Fase 5:** I gruppi hanno 45 minuti per discutere e disegnare. Nel caso in cui i gruppi vogliano sentire la storia ricominciare, raccontatela di nuovo una volta.

## Esempio di buona pratica

**Fase 6:** Successivamente, ogni gruppo presenta le proprie storie e spiega come immagina che si svolgano.

Dopo che tutte le storie saranno state presentate, altri gruppi potranno condividere i loro pensieri e punti di vista sulle storie.

Per esempio:

"Oggi vi racconterò la storia della persona X (la persona X è un personaggio immaginario)." Non sappiamo nulla del sesso, dell'età della persona X. Ai/alle partecipanti viene chiesto di determinarlo da soli. Potete chiamarli X o scegliere un nome neutro dal punto di vista del genere, senza connotazioni di genere.

Primo quadrato: "X ha un/a amante. X è molto felice con il/la suo/a amante". Ai gruppi viene chiesto di disegnare X e l'amante di X nel primo riquadro. Nel primo riquadro i partecipanti decidono il sesso di X e dell'amante di X, il loro aspetto, ecc.

Secondo quadrato: "X è molto malato e un giorno va dal dottore. Il dottore dice a X che è molto malato". I gruppi disegnano questo evento nel secondo riquadro e determinano da soli la malattia di X. In seguito, i partecipanti continuano la storia basandosi sulla propria immaginazione.

Si prega di utilizzare termini neutri rispetto al genere oppure di ripetere il nome (o X) invece di dire "suo/sua".

### Valutazione e verifica:

A scopo di valutazione, discutere i seguenti punti con i partecipanti:

- Perché hai deciso di dare questo genere a X e al suo amante?
- Ci sono somiglianze o differenze evidenti tra le storie di ciascun gruppo?
- Secondo te, da dove derivano queste somiglianze o differenze?
- Ci sono momenti in cui noti che i tuoi stereotipi sugli altri vengono a galla?

### Possibilità di digitalizzazione:

☐ Sì, come?

☐ No



## Uno sguardo alla mia storia

### Argomento:

Costruire resilienza e apprendere nuove prospettive

### Quadro delle competenze:

#### ✓ Empatia e sensibilità

Entusiasmo per la novità

#### ✓ Capacità comunicative

Leadership

Consapevolezza sugli stereotipi di genere

Consapevolezza sulla discriminazione

#### ✓ Adattabilità e flessibilità

Creatività

#### ✓ Resilienza e positività

Competenze digitali



### Altre competenze:

- Storytelling, capacità di narrazione, competenze di riflessione

Ai/alle partecipanti viene chiesto di raccontare una storia della loro vita in cui pensano che avrebbero potuto reagire in modo diverso da come hanno fatto, e di chiedere a loro stessi e agli/alle altri/e di rifletterci sopra.



### Durata:

45 minuti



### Numero minimo di partecipanti:

Da 5 a 8 partecipanti



# Esempio di buona pratica

## Preparazione:

- Preparare uno spazio aperto dove i/le partecipanti possano guardarsi e parlare insieme senza ostacoli visivi. Chi narra non dovrebbe dover stare di fronte agli/alle altri/altre partecipanti e presentarsi, ma dovrebbe parlare allo stesso livello degli ascoltatori/ascoltatrici.



## Materiali / strutture:

- Spazio aperto/stanza, sedie o cuscini su cui sedersi

## Descrizione dei passaggi:

**Fase 1:** Dite al gruppo di riunirsi in cerchio o in tutta la stanza, in modo che tutti/e siano allo stesso livello e abbiano le stesse opportunità di partecipare ed essere inclusi/e. Una raccomandazione in questo caso è di avere un cerchio di posti a sedere con sedie o cuscini sul pavimento.

**Fase 2:** Racconta una storia della tua vita in cui hai reagito molto bene o molto male a una situazione. La storia dovrebbe durare circa 3-5 minuti. Dopodiché chiedi agli/alle altri/e partecipanti:

- Secondo te, cosa c'è stato di difficile in questa situazione?
- Ascoltandomi, come pensi che mi sia sentito/a in quella situazione?
- Se fossi stato/a tu, come avresti reagito e perché?
- Se la reazione è stata negativa: come avrei potuto reagire meglio?

Per esempio:

- È venerdì, sono le 2 del pomeriggio e stai per lasciare l'ufficio per il weekend, quando il/la tuo/a collega viene da te, chiedendoti se puoi aiutarlo/a con il suo lavoro. Decidi di essere educato/a e ti dà il suo lavoro. Dopo un'altra ora, se ne va per il weekend mentre tu devi finire il suo lavoro, dovendo rimanere in ufficio più a lungo.
- Il venerdì successivo, fa di nuovo la stessa cosa. Quindi il lunedì dopo, lo/la affronti di fronte a tutti i tuoi colleghi e si sente ferito/a e fa sembrare che lo/la stai criticando perché non ha fatto il suo lavoro. Ti senti ferito/a e vuoi difenderti in modo appropriato, ma nessuno ti ascolta.



# Esempio di buona pratica

Una reazione migliore sarebbe stata quella di farlo/a sedere in una sala riunioni (se necessario con un supervisore) e discutere la questione, o, se siete intimi, di discuterne in privato. Avrebbe potuto anche essere meglio risolto dicendo No da quel momento in poi. Questo è qualcosa che il gruppo dovrebbe discutere insieme.

**Fase 3:** Dopodiché, chiedi ai/alle partecipanti di pensare alle proprie storie. Se qualcuno ha già una storia, puoi continuare immediatamente. Se hanno bisogno di tempo, dagli circa 5 minuti per pensare alle situazioni.

**Fase 4:** Dopo ogni storia, rispondete insieme alle stesse domande di cui sopra. Attraverso questa riflessione i/le partecipanti imparano come situazioni diverse possono portare a risultati diversi e come la loro reazione può influenzare una situazione. Inoltre, imparano che a volte è bene fare un passo indietro e riflettere su una situazione, piuttosto che reagire immediatamente d'istinto.

## Valutazione e verifica:

La valutazione di questa attività avviene in una fase di riflessione e sintesi di gruppo. Prendendo in considerazione tutte le storie, si individuano i punti in comune e si fa un elenco di ciò che si può fare per costruire la resilienza e per identificare i modi per gestire le situazioni difficili.

## Possibilità di digitalizzazione:



Sì, come? Questa attività può essere svolta anche online tramite Skype, Zoom o altri strumenti di meeting online. All'inizio della sessione, assicurati che tutti i/le partecipanti abbiano un microfono e una telecamera funzionanti.



*Si prega di notare che queste valutazioni e verifiche sono state eseguite come materiale di orientamento per esercizi e attività STEM interattivi nel contesto educativo. Le seguenti risorse di valutazione non sono adatte alla valutazione delle attività fornite come esempi in questo Compass, poiché gli esercizi sopra menzionati evidenziano l'interattività e gli esercizi educativi creativi ma non hanno un focus STEM obbligatorio. Si prega di fare riferimento alla parte "Valutazione e verifica" per la valutazione proposta delle attività di esempio.*

# Valutazione e verifica

## Strumento di valutazione

I questionari mostrati sono strumenti fondamentali per valutare l'impatto delle attività svolte nell'ambito del progetto My Diversity, Our Strength Compass. L'obiettivo è raccogliere dati significativi sulle conoscenze, competenze e percezioni dei/delle partecipanti in materia di discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica), con particolare attenzione alle percezioni degli stereotipi di genere e all'accessibilità delle discipline STEM per ragazzi e ragazze.

I questionari sono strutturati per essere somministrati in tre fasi principali:

- **Pre-attività:** prima dell'inizio delle attività, per raccogliere informazioni di base sulle conoscenze e le aspettative dei/delle partecipanti riguardo alle discipline STEM.
- **Post-attività:** al termine delle attività, per valutare l'apprendimento e i cambiamenti nelle percezioni, nelle competenze e nella fiducia nelle discipline STEM.
- **Follow-up** (6-12 mesi dopo): monitorare l'impatto a lungo termine delle attività e il modo in cui hanno influenzato gli interessi dei/delle partecipanti e le loro scelte formative o professionali nelle discipline STEM.



Si consiglia di utilizzare strumenti digitali per somministrare i questionari. Ecco alcune delle opzioni più efficaci, con suggerimenti su come sfruttarle al meglio:

**Google Forms** è uno strumento gratuito che semplifica la creazione e la distribuzione di questionari online. Le risposte possono essere raccolte in tempo reale e i dati sono organizzati in fogli di calcolo, rendendo l'analisi molto più semplice. È particolarmente utile per i questionari standard e semplifica il monitoraggio delle risposte. Questo strumento si presta bene all'amministrazione remota grazie alla sua accessibilità e alla facilità di condivisione tramite link o e-mail.

**JotForm** è uno strumento molto utile per creare questionari e moduli personalizzati. Oltre a essere intuitivo e facile da usare, JotForm offre opzioni avanzate per la personalizzazione e la raccolta dati. Le risposte possono essere organizzate in diversi formati e integrate con altri strumenti di analisi, rendendo semplice la gestione e la visualizzazione dei risultati. JotForm è adatto sia per l'uso faccia a faccia che da remoto, ma è particolarmente adatto ai questionari online grazie alla sua facilità di condivisione e accessibilità.

**Mentimeter** consente di creare sondaggi, quiz e presentazioni interattive in tempo reale. I/le partecipanti possono rispondere tramite smartphone o computer e i risultati vengono visualizzati all'istante. È ideale per attività di gruppo in cui si desidera accrescere la partecipazione attiva e visualizzare feedback immediati per incoraggiare la discussione e la partecipazione. Mentimeter è particolarmente consigliato per riunioni faccia a faccia in cui è possibile visualizzare risultati immediati e le discussioni possono essere più fluide e coinvolgenti.

**Quizizz** consente di creare quiz che i partecipanti possono completare in modo indipendente, aggiungendo un elemento di competizione. I risultati sono visibili all'istante e i/le partecipanti possono confrontarsi su una classifica, rendendo l'esperienza più coinvolgente. Questo strumento è particolarmente efficace in un contesto di persona in quanto incoraggia la competizione e la partecipazione immediata, aumentando l'attenzione e il divertimento.

**Socrative** è uno strumento per quiz e sondaggi interattivi in tempo reale, che consente all'organizzatore di monitorare le risposte all'istante. È utile per raccogliere feedback durante le attività di gruppo, stimolare la discussione e incoraggiare la riflessione sugli argomenti trattati. Sebbene possa essere utilizzato da remoto, Socrative è più efficace se utilizzato di persona, dove è più facile gestire le dinamiche di gruppo e le risposte in tempo reale.

**Classcraft** integra completamente la gamification, trasformando i questionari in un'avventura collaborativa. I partecipanti possono guadagnare punti, completare missioni e lavorare in team. Questo approccio rende l'apprendimento e la raccolta dati un'esperienza divertente e mantiene i partecipanti motivati. Si consiglia di utilizzare Classcraft in un contesto faccia a faccia, dove l'interazione diretta tra i partecipanti e il formato di gioco collaborativo sono più efficaci.



Si consiglia di utilizzare strumenti come Kahoot, Mentimeter, Quizizz, Socrative e Classcraft durante le lezioni in presenza, poiché favoriscono dinamiche di gruppo, competizione e partecipazione immediata. L'interazione diretta tra i/le partecipanti aumenta il coinvolgimento e la motivazione, rendendo l'esperienza più divertente e stimolante. Al contrario, strumenti come Google Forms e JotForm sono ideali per l'apprendimento a distanza, poiché consentono di raccogliere dati in modo semplice e organizzato senza la necessità di partecipazione in tempo reale, offrendo quindi maggiore flessibilità ai/alle partecipanti. L'utilizzo di questi strumenti consente di gestire efficacemente la somministrazione dei questionari, garantendo che le attività siano coinvolgenti e i dati raccolti siano di alta qualità.

## Questionario pre-attività (prima dell'attività)

Questo questionario raccoglie dati di base sulle conoscenze, gli atteggiamenti e le aspettative dei/delle partecipanti.

### Sezione A: Informazioni personali

- Età:
- Genere:
- Livello di istruzione più alto completato:
- Occupazione attuale:
- Paese:

### Sezione B: Conoscenza e Percezione

#### 1. Quanto ti piacciono le materie STEM (scienza, tecnologia, ingegneria, matematica)?

- Per nulla
- Leggermente
- Un po'
- Tanto
- Molto

#### 2. Quale delle materie STEM ti piace di più?

- Scienza
- Tecnologia
- Ingegneria
- Matematica

#### 2.1. Spiega perché (risposta aperta)



### 3. Quale delle materie STEM non ti piace per niente o ti piace meno delle altre?

- Scienza
- Tecnologia
- Ingegneria
- Matematica

#### 3.1. Spiega perché (risposta aperta)

### 4. In quale delle discipline STEM ti senti più competente?

- Scienza
- Tecnologia
- Ingegneria
- Matematica

#### 4.1. Spiega perché (risposta aperta)

### 5. In quale delle discipline STEM ti senti meno sicuro/a?

- Scienza
- Tecnologia
- Ingegneria
- Matematica

#### 5.1. Spiega perché (risposta aperta)

### 6. Pensi che le materie STEM (scienza, tecnologia, ingegneria, matematica) siano ugualmente accessibili a ragazzi e ragazze?

- Fortemente in disaccordo
- Non sono d'accordo
- Neutro/a
- Sono d'accordo
- Sono completamente d'accordo





**7. Quanto pensi che gli stereotipi di genere influiscono sulla partecipazione delle ragazze alle materie STEM?**

- Non influiscono affatto
- Influiscono leggermente
- Influiscono moderatamente
- Influiscono molto
- Influiscono fortemente

**Sezione C: Aspettative dall'attività**

**8. Quali sono i tuoi obiettivi principali nel partecipare a questa attività?** (Puoi selezionare più di una risposta)

- Per saperne di più sulle discipline STEM
- Migliorare le mie competenze
- Per acquisire fiducia nelle mie capacità
- Altro (specificare): \_\_\_\_\_

**9. Quanto pensi che questa attività ti aiuterà a scegliere un futuro percorso di studi o di carriera correlato alle materie STEM?** (Seleziona più di una risposta)

- Per nulla
- Leggermente
- Abbastanza
- Molto
- Decisamente

**Questionario post-attività (dopo l'attività)**

Questo questionario è stato ideato per raccogliere feedback sulla tua esperienza e valutare i tuoi progressi dopo l'attività.

**Sezione A: Informazioni personali**

- Età:
- Genere:
- Livello di istruzione più alto completato:
- Occupazione attuale (se applicabile):
- Paese



## Sezione B: Conoscenza e Percezione

**1. Dopo aver partecipato a questa attività, quanto pensi di aver migliorato la tua comprensione delle discipline STEM?**

- Affatto
- Leggermente
- Un po'
- Tanto
- Moltissimo

**2. Quanto ti senti più sicuro nell'affrontare le discipline STEM dopo questa attività?**

- Per niente sicuro
- Non molto sicuro
- Abbastanza sicuro
- Molto fiducioso
- Completamente sicuro

**2.1. Spiega perché (risposta aperta)**

**3. Pensi di aver acquisito nuove competenze pratiche nelle materie STEM durante questa attività?**

- Affatto
- Leggermente
- Abbastanza
- Tanto
- Tantissimo

**4. Quanto pensi che questa attività abbia cambiato la tua visione delle materie STEM?**

- Non è cambiato nulla
- Cambiato un po'
- Cambiato parecchio
- Cambiato molto
- Cambiato completamente



**5. Dopo questa attività hai acquisito maggiore sicurezza nella tua capacità di affrontare le materie STEM?**

- Affatto
- Leggermente
- Un po'
- Molto
- Moltissimo

**6. Quanto ritieni sia stato utile il supporto ricevuto dagli insegnanti/tutor durante l'attività?**

- Per niente utile
- Non molto utile
- Abbastanza utile
- Molto utile
- Estremamente utile

## **Sezione B: Feedback e aspettative future**

**7. Quali aspetti dell'attività ritieni potrebbero essere migliorati? (Risposta aperta)**

**8. Consigliaresti questa attività a un amico interessato alle discipline STEM?**

- Sicuramente no
- Probabilmente no
- Non lo so
- Probabilmente sì
- Sicuramente sì

**9. In che modo ritieni che questa attività abbia migliorato la tua comprensione degli stereotipi di genere nelle discipline STEM?**

- Non ha avuto alcun impatto
- Ha avuto un piccolo impatto
- Ha avuto un impatto moderato
- Ha avuto un forte impatto
- Ha avuto un impatto importante





## 10. Quali altri argomenti o attività STEM vorresti esplorare in futuro? (Risposta aperta)

## Questionario di follow-up (6/12 mesi dopo l'attività)

Questo questionario ha lo scopo di valutare i tuoi progressi e il tuo interesse per le materie STEM, sei mesi dopo la partecipazione all'attività.

### Sezione A: Informazioni personali

- Età:
- Genere:
- Livello di istruzione più alto completato:
- Occupazione attuale:
- Paese:

### Sezione B: Conoscenza e Percezione

#### 1. Dopo 6/12 mesi, quanto ritieni di aver mantenuto o migliorato la tua comprensione delle materie STEM?

- Per nulla
- Leggermente
- Un po'
- Molto
- Moltissimo

#### 2. Quanto ti senti sicuro/a della tua capacità di affrontare le discipline STEM oggi rispetto a prima dell'attività?

- Molto meno fiducioso/a
- Meno sicuro/a
- Neutro/a
- Più sicuro/a
- Molto più sicuro/a



**3. Hai applicato le competenze acquisite durante l'attività STEM nella tua scuola o nella tua vita personale?**

- Per nulla
- Leggermente
- Abbastanza
- Molto
- Moltissimo

**4. Hai esplorato o approfondito lo studio delle discipline STEM in questi 6/12 mesi?**

- No, non l'ho fatto
- Ho esplorato poco
- Ho esplorato abbastanza
- Ho esplorato molto
- Sono completamente immerso nelle materie STEM

**5. Se sì, in quale campo STEM hai avuto maggiori approfondimenti?**

- Scienza
- Tecnologia
- Ingegneria
- Matematica
- Altro

**6. Se hai intrapreso progetti o studi specifici correlati alle materie STEM, puoi descriverli?**  
**(Risposta aperta)**

## **Sezione C: Impatto e futuro**

**7. Quanto pensi che l'attività svolta sei mesi fa abbia influenzato la tua scelta di intraprendere studi o attività legate alle materie STEM?**

- Per nulla
- Leggermente
- Un po'
- Molto
- Moltissimo



**8. Ora sei più interessato/a a una carriera o a un percorso di studi STEM rispetto a 6/12 mesi fa?**

- Per niente interessato/a
- Leggermente interessato/a
- Abbastanza interessato/a
- Molto interessato/a
- Estremamente interessato/a

**9. Quanto ritieni che gli stereotipi di genere continuino a influenzare la partecipazione delle ragazze alle materie STEM?**

- Non influenzano affatto
- Leggermente influente
- Moderatamente influente
- Molto influente
- Influenzano sicuramente

**10. Da quando hai partecipato all'attività, hai trovato nuovi modelli femminili o esempi di donne nel campo STEM che ti hanno ispirato/a?**

- No
- Sì, alcune
- Sì, più di una
- Sì, molte

**11. Guardando al futuro, hai intenzione di continuare con attività o studi legati alle materie STEM?**

- No
- Forse
- Sì, probabilmente
- Sì, sicuramente

## **Sezione D: Suggerimenti**

**Hai suggerimenti per migliorare attività simili in futuro? (Risposta aperta)**

# *Riferimenti*



University of Toronto Scarborough (2024) – Digital Pedagogy – A Guide for Librarians, Faculty, and Students. Disponibile qui: <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=448614&p=3505475>. Ultimo accesso: 13.9.2024

TeachStarter (2022) - 10 vantaggi dei giochi in classe per bambini (e insegnanti). Disponibile qui: [https://www.teachstarter.com/gb/blog/11-benefits-of-playing-games-in-the-classroom-resources-included/..](https://www.teachstarter.com/gb/blog/11-benefits-of-playing-games-in-the-classroom-resources-included/) Ultimo accesso: 13.09.2024

HMH (2022) – 6 motivi per incorporare il gaming in classe. Disponibile qui: <https://www.hmhco.com/blog/benefits-of-games-in-education>. Ultimo accesso: 13.9.2024