



ART-CONNECTION

Strumenti pedagogici per i connettori culturali nell'educazione degli adulti per migliorare l'8a competenza chiave europea (consapevolezza ed espressione culturale)

Sviluppo delle competenze individuali e collettive al servizio della coesione sociale



Acronimo	Art-Connection
Titolo del Progetto	Promuovere l'8a competenza chiave europea (consapevolezza ed espressione culturale) come leva per lo sviluppo delle competenze individuali e collettive al servizio della coesione sociale.
Convenzione	2019-1-FR01-KA204-062204
Website	https://www.art-connection.eu
Co-Autori	APapp : Cazin, Ferdinand - Salvi, Isabelle CAI : Santos, Helder Luiz - Santos, Graça ILS : Porro, Eugenia - Teodorescu, Loredana Lboro : Dalmasso, Fred - Liguori, Antonia - Mott, Alison
Coordinamento	APapp : Salvi, Isabelle CAI : Santos, Helder Luiz
Periodo di stesura	2019-2022



Disclaimer

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dei coautori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

SOMMARIO

CAPITOLO 1	4
Introduzione generale all'argomento e come utilizzare questo documento e gli strumenti associati	4
CAPITOLO 2	6
Casi di studio Art-Connection risultanti dalla ricerca di azione partecipata nei contesti territoriali dei partner	6
2.1 Educazione culturale attraverso la metodologia APP e gli ultimi sviluppi (Francia)	6
2.2 Educazione culturale attraverso i beni culturali (Italia)	20
2.3 Educazione culturale attraverso pratiche di lavoro sociale di strada (Portogallo)	38
2.4 Educazione culturale attraverso la metodologia dello storytelling digitale (Regno Unito)	45
APPENDICI	53
Framework generici utilizzati e offerti dai partner Art-Connection	53
Canovacci per condurre una ricerca di azione partecipativa.....	53
Modulo attività.....	56
Quadro per la creazione di progetti culturali.....	57

CAPITOLO 1

INTRODUZIONE GENERALE ALL'ARGOMENTO E COME UTILIZZARE QUESTO DOCUMENTO E GLI STRUMENTI ASSOCIATI

Il repository per i connettori culturali nell'educazione degli adulti volto a promuovere l'8a competenza chiave europea e i suoi strumenti educativi associati sono stati prodotti da un collettivo di partner provenienti da Francia, Italia, Portogallo e Regno Unito, nell'ambito del progetto Art-Connection, finanziato dal programma europeo Erasmus+ 2019-2022.

È dedicato ai professionisti che utilizzano o desiderano utilizzare la "consapevolezza culturale e competenza di espressione" (8a competenza chiave dell'UE), nel contesto dell'apprendimento permanente nell'istruzione degli adulti e in particolare a beneficio di coloro che si trovano in situazioni vulnerabili.

È dedicato agli educatori che desiderano formarsi come facilitatori, ai membri di una comunità che vogliono agire per il cambiamento, agire e interagire per connettere le persone, agire per raggiungere un obiettivo nella comunità e, in generale, a tutti coloro che vogliono creare, generare e testimoniare il cambiamento, attraverso la sensibilizzazione al patrimonio culturale e lo sviluppo dell'espressione creativa.

La sua ambizione è supportare, arricchire, sviluppare e integrare conoscenze, abilità e pratiche per tutte le parti interessate nel campo dell'educazione degli adulti facendo affidamento su intelligenze multiple (cognitiva, creativa, collettiva, emotiva, digitale o non umana) dando al lettore uno spazio per una riflessione sul tema delle competenze culturali, da sviluppare per essere aperti ad altre culture e altri background culturali.

Mira inoltre a sviluppare una prospettiva internazionale nelle pratiche educative, cui si rivolge il progetto Art-Connection, con un cambio di paradigma nell'orientamento, valutazione e riconoscimento, validazione e/o certificazione dell'esperienza acquisita, in particolare concentrandosi sull'8° competenza chiave europea per promuovere l'impegno in un processo di autoformazione che contribuisce alla costruzione della coesione sociale.

Si basa sulla revisione della letteratura e delle pratiche, sui risultati dell'etnografia e anche sulla ricca esperienza dei suoi contributori, per sviluppare un manuale contemporaneo e uno strumento efficace per la formazione continua dei formatori a supporto delle loro attività formative. campo della formazione socio-culturale e professionale.

L'intenzione principale di questo archivio è che possa essere applicato a vari aspetti non solo della vita culturale, ma anche delle istituzioni sociali ed educative, come istituzioni culturali (musei, centri d'arte, archivi...), ONG, comunità, comuni, servizio civile universale, scuole, istituti di formazione professionale e università, sia a livello nazionale che transnazionale.

La metodologia proposta è un elemento essenziale del modello socio-culturale (che unisce aspetti socio-economici, socio-politici e culturali) sull'apprendimento non formale e informale per gli interventi nel campo dello sviluppo dell'apprendimento attraverso eventi relazioni sociali interculturali tra le persone, che faciliterà l'apprendimento di conoscenze e abilità rilevanti per la vita, in particolare per gruppi di persone svantaggiate ed emarginate o per adulti nell'apprendimento permanente.

È stato progettato e co-costruito attraverso una metodologia di ricerca-azione partecipativa con educatori professionisti e studenti di diversa estrazione, seguendo un'ampia gamma di temi e utilizzando diverse metodologie riflessive al fine di aumentare la consapevolezza del valore della nostra cultura individuale e collettiva, la sua ruolo potenziale e suo impatto all'interno dei nostri sistemi educativi per lo sviluppo delle competenze individuali e collettive al servizio della coesione sociale.

I partner del consorzio Art-Connection sono tutti impegnati nello sviluppo e nella diffusione di pratiche educative innovative volte a facilitare l'inclusione sociale; hanno intrapreso attività di ricerca partecipativa nei rispettivi territori per comprendere meglio il ruolo e gli impatti della dimensione "consapevolezza ed espressione culturale" e le competenze richieste per i Connettori Culturali:

1. a livello micro, quali abilità ciò consente agli studenti di mobilitare e valorizzare,

2. a livello meso, il tipo di competenze richieste agli educatori per adulti per diventare Connettori Culturali,

3. a livello macro, i requisiti per un'organizzazione e un territorio per avviare progetti culturali negli spazi educativi e le condizioni necessarie per tale attuazione.

I partner di Art-Connection hanno adottato una metodologia di ricerca-azione partecipativa per indurre e supportare il cambiamento (si veda anche la produzione intellettuale di Art-Connection "Quadro teorico e metodologico per la ricerca-azione partecipativa" che fornisce una riflessione sulla ricerca-azione partecipativa).

Le competenze culturali sono intrinseche alla natura umana, sono trasversali e fluide e allo stesso tempo fondamentalmente esistenziali. Si sviluppano principalmente in contesti informali ed è essenziale ridefinire come possono essere valorizzati e riconosciuti in relazione agli sviluppi delle neuroscienze e della psicosociologia e come fondamenti della diplomazia sociale.

Le abilità culturali sono al centro dell'impegno civico e dello sviluppo dell'espressione creativa; sono essenziali per la costruzione di un mondo interculturale basato sui valori di tolleranza, apertura e rispetto che consentono ai cittadini della terra di trovare il proprio ruolo e il proprio posto nella società, di avere successo nella propria vita e di sviluppare il proprio responsabilizzazione in relazione al luogo in cui vivono - dal momento che siamo nati tutti da qualche parte!

Cosa puoi trovare in questo documento e negli strumenti didattici associati?

- Una descrizione contestuale per caso di studio nel contesto territoriale di ciascun partner.
- Alcuni risultati di sintesi della metodologia di ricerca-azione partecipata
- Strumenti didattici sotto forma di ANTI manuali specifici (con questo termine ANTI manuale si vuole sottolineare che questi strumenti didattici devono essere considerati come risorse da cui trarre ispirazione per creare il proprio modo di far cambiare le cose e non manuali d'uso.)

CAPITOLO 2

CASI DI STUDIO ART-CONNECTION RISULTANTI DALLA RICERCA DI AZIONE PARTECIPATA NEI CONTESTI TERRITORIALI DEI PARTNER

2.1 2.1 EDUCAZIONE CULTURALE ATTRAVERSO APP METODOLOGIA E ULTIMI SVILUPPI (FRANCIA)

2.1.1 Informazioni sull'APapp, l'etichetta APP, l'approccio APP e i nuovi sviluppi

Vedi anche l'ANTI-manuale "Esperienze culturali e autoformazione o come comprendere le specificità della pedagogia APP" e l'inventario Art-Connection, capitoli 2 e 3.1 e Appendice 1.

In Francia, l'APapp (Associazione per la promozione dell'etichetta APP) è a capo di una rete nazionale che porta un'etichetta educativa, l'etichetta APP (Ateliers de Pédagogie Personalizede). L'etichetta APP qualifica e certifica un approccio educativo molto specifico, chiamato approccio APP.

Lo scopo dell'approccio APP è supportare l'autoformazione delle persone; ovvero sostenere lo sviluppo dell'empowerment delle persone (autostima, fiducia in se stessi, autonomia, sviluppo delle competenze trasversali).

I metodi pedagogici dell'APP derivano dall'autoformazione accompagnata come un processo di apprendimento molto complesso che coinvolge tutta la persona e a tutti i livelli di interazione corporea, cognitiva o teorica, ma anche affettiva, immaginaria, emotiva o in risonanza simbolica.

Sappiamo che le APP sono vissute dagli studenti come luoghi di vita e realizzazione, con un ampio spazio lasciato all'apprendimento informale. Ci siamo resi conto, infatti, che al centro del modello pedagogico APP, c'è in gioco un intero processo di trasformazione delle persone perché riguarda la costruzione della persona nel suo insieme, nell'esistenziale e nell'olistico.

Nelle parole di Bertrand Schwartz, eminente pedagogo francese, diremo che in APP pratichiamo una "pedagogia della creatività, della socializzazione e dello sviluppo personale".

Il concetto di autoformazione accompagnata messo in atto nelle APP da quasi 40 anni (l'etichetta APP è nata nel 1985 e più di 3 milioni di discenti sono già passati attraverso le APP) induce un certo modo di avvicinarsi al pubblico, in particolare alle persone in una situazione di vulnerabilità con vari problemi socio-culturali - in una visione umanista della formazione, improntata ai valori dell'educazione popolare. È una pedagogia del progetto, perché non c'è autoformazione senza progetto, cioè senza desiderio, senza meta e organizzazione della formazione centrata sulla persona, quindi personalizzata e individualizzata, da recepire tenere conto dei profili e delle esigenze specifiche di ciascuno.

Quindi non si tratta mai di apprendere da soli, ma, al contrario, di comprendere la propria esperienza (sé) in relazione agli altri (socio) e l'ambiente socio-culturale (eco) corrispondente al processo tripolare di formazione modellato da Gaston Pineau, ricercatore emerito presso l'Università del Quebec, Montreal.

Il label APP quindi qualificherà e promuoverà le pratiche di autoformazione sviluppate dagli attori della rete APP, secondo i principi di un'organizzazione che apprende in un approccio sistemico.

Queste pratiche includono gesti professionali di autoformazione accompagnata, modalità operative e posture pedagogiche su 3 livelli:

- micro, il discente è attore e autore della sua formazione: agency, autodeterminazione,
- meso, il team pedagogico: approcci educativi e implementazione di pratiche pedagogiche nel rispetto delle regole fondamentali dell'apprendimento in un ambiente aperto (approccio centrato sulla persona - individualizzazione, personalizzazione, differenziazione, facilitazione - eterogeneità del pubblico, multimodalità pedagogica, attiva e partecipativa pedagogie incentrate sull'azione e sull'esperienza),
- macro, struttura ed ecosistema della formazione: ecosistema dell'apprendimento, con la nozione di ambiente di apprendimento aperto e rispetto delle regole fondamentali dell'apprendimento¹.

Sul piano culturale e artistico, l'autoformazione integra il senso del bello nella vita quotidiana e il modo in cui ognuno si forma attraverso le opere d'arte, l'arte popolare, la musica, il cinema, le uscite culturali, le attività creative. L'autoformazione è anche il modo in cui ognuno si forma in mondi multiculturali dove la comprensione dell'altro implica e rimanda di volta in volta alla consapevolezza di come mi sono formato io e quindi apprendo costantemente il proprio condizionamento storico-sociale agli altri, in un'apertura, in orizzonti sempre più ampi

La questione culturale e artistica è legata all'identità culturale di ciascuno, al rapporto con se stessi, con l'alterità e con il territorio, perché tutti siamo nati da qualche parte. Fa domande di apertura, differenza, diversità, avversità. L'artistico è parte integrante della cultura per far emergere tutte le culture in un processo di liberazione della creatività, dell'immaginazione, lasciando spazio all'informale, a tutto ciò che non controlliamo, non controlliamo ma che esiste, l'arte per far uscire questa parte dell'ignoto, dell'impalpabile, dell'ecosistema dei viventi.

Per svolgere la sua ricerca-azione partecipata, l'APapp si è concentrata su due campi sperimentali, per svolgere uno studio riflessivo e un'analisi delle pratiche dell'APP, nell'ambito di 2 progetti culturali

Il target group (partecipanti al progetto culturale del simposio, compreso un primo progetto per la creazione di un'opera artistica) era un pubblico eterogeneo, composto da persone in situazioni di vulnerabilità, persone in cerca di lavoro, giovani in abbandono, inclusi viaggiatori, giovani con un BTS in tasca e giovani in situazione di analfabetismo.

• **Con l'APP Marquette lez Lille** (FCP – Pre-training workshop) in Hauts de France, che ha guidato un progetto culturale per la creazione collettiva di un opuscolo illustrato con un gruppo di 9 studenti per dibattere sul tema della discriminazione. Questa esperienza permette di guardare concretamente a come integrare la dimensione culturale nel cuore delle attività educative all'interno di una struttura formativa e di un territorio.

La ricerca-azione dell'APapp è stata un'opportunità per sottolineare l'interesse dell'ingresso di situazioni culturali (azioni, attività, esperienze culturali) nell'ambito del suo sistema Agile

¹ Per maggiori informazioni si veda lo Stato di avanzamento del progetto Art-Connection, capitoli 2, 3.1 e appendice 1

Learner e in particolare della metodologia di kairos, per il riconoscimento, la valutazione e la convalida -certificazione dell'esperienza acquisita.

L'ingresso culturale permette di ampliare l'offerta dell'APP e di ricercare le audience più vulnerabili, lontane da tutti i circuiti, per accompagnarle verso corsi di accesso o di aggiornamento delle conoscenze fondamentali (lettura, scrittura, conteggio) o di accesso o potenziamento di lo strumento digitale, o per imparare la lingua francese per un pubblico straniero, immigrato o rifugiato (FLE).

2.1.2 Ingresso attraverso situazioni culturali e organizzazione di progetti culturali nell'ambiente pedagogico APP

PROGETTO CULTURALE CON L'APP BARBEZIEUX

Studio riflessivo sull'attuazione di un progetto culturale su larga scala, invitando tutte le parti interessate a prendere coscienza della posta in gioco e delle lezioni da trarre per l'implementazione di questo tipo di pratica.

Si veda anche l'ANTI-manuale "Apprendere i territori culturali o come stimolare la creatività territoriale e la costruzione di partenariati: esperienza dell'organizzazione di un simposio sull'artigianato nella Charente meridionale".

La ricerca-azione partecipata con l'APP Barbezieux è stata parte del progetto [Re]connaissances (finanziamento a seguito di un bando "100% inclusione – La fabbrica della rimobilitazione", guidato dall'APapp a livello nazionale) e più in generale, nell'ambito del pratiche culturali intraprese da oltre 30 anni dall'AAISC in collaborazione con i gestori culturali del territorio; in particolare nell'ambito della sua azione "Imparare attraverso la cultura" sviluppata in 3 comuni, a Barbezieux, Montmoreau e Chalais, consentendo a un pubblico "non informato" di superare la paura dell'ignoto e osare varcare le porte che consentono l'accesso alla cultura per tutti .

L'offerta culturale fa infatti parte delle pratiche consolidate da tempo all'AAISC, intimamente convinta della sua importanza nel riconnettere pubblici in una situazione di vulnerabilità, che non credono più molto e che mancano di fiducia, e impatto della bellezza nella formazione corsi, in particolare nell'ambito delle azioni di rimobilitazione di persone con grande difficoltà di integrazione.

L'AAISC ha avviato una specifica azione regionale "Muoversi e investire nella Charente Meridionale" per rimobilitare e ridare fiducia alle persone in situazioni di vulnerabilità, spesso molto lontane dall'occupazione, in un processo di "andare verso" e l'organizzazione di attività volte a rilanciare consapevolezza e riconoscimento delle proprie capacità, offrendo un'ampia varietà di laboratori creativi e attività culturali.

Questa azione ha progressivamente preso slancio e ha portato l'AAISC a intraprendere l'organizzazione di un evento molto grande, su un intero territorio, per promuovere l'artigianato, sotto forma di un simposio.

Il simposio è stato programmato durante le Giornate europee dell'artigianato (JEMA), dal 1 al 3 aprile 2022.

Sintesi delle fasi per l'avvio del progetto del simposio in un'organizzazione di apprendimento²

² Voir également le site AAISC - <https://www.aaisc.fr/symposium-de-lartisanat/>

- Riflessione in équipe e con tutti gli attori del territorio sui problemi del territorio: a quale pubblico fragile rivolgersi? che tipo di azioni intraprendere? quali sono i problemi della zona? quali sono i principali problemi economici?

- Prende forma un primo progetto culturale (periodo marzo-luglio 2021): realizzazione di un'opera artistica, un albero di legno, con giovani in grande difficoltà "con i quali non sappiamo più cosa fare!". Il progetto nasce dalla domanda su come supportare un pubblico giovane che si sente completamente perso, a cui sono già stati offerti diversi dispositivi senza successo; o giovani che hanno già fatto formazione, ma non sanno come orientarsi dopo; giovani che hanno vissuto molto male i periodi di reclusione e che non si proiettano più nel futuro, giovani per i quali tutto si è fermato e che sono privi di azione, attività, relazioni sociali, o giovani che si trovano in una situazione di strada

- Pian piano nasce il progetto di un simposio (periodo giugno 2021-aprile 2022) per cercare di capirsi meglio e rivalutare i mestieri artigianali.

Il progetto del simposio dell'artigianato nasce da una domanda ricorrente relativa alla scarsa promozione dei mestieri artigianali, in particolare tra i giovani e alle difficoltà incontrate dagli artigiani nel reclutare e garantire la successione delle loro attività.

Questa tensione nei mestieri artigianali è infatti la conseguenza di una pessima immagine dei mestieri manuali e degli ostacoli legati a pratiche di trasmissione non idonee, sfociando in questa situazione paradossale dove gli apprendisti non trovano capi con cui vogliono imparare e i capi non lo sono felice con i loro apprendisti.

Questa tensione è il risultato di una mancanza di motivazione e agilità sociale dei giovani e dei disoccupati ad investire in un contratto di apprendistato, a causa delle difficoltà a proiettarsi in queste professioni e degli ostacoli periferici che spesso devono superare per entrare nella formazione .

Il progetto del simposio è stato quindi l'occasione per riunire e promuovere gli scambi con tutti questi professionisti del mondo dell'artigianato. Ha infatti consentito a uomini e donne appassionati di scoprire la ricchezza della loro professione, in cui si sono rivelati.

L'AAISC ha realizzato e organizzato questo grande progetto sul proprio territorio rurale, con l'ausilio di tutte le parti economiche e sociali, dei professionisti della formazione e del settore culturale e associativo (campus dei mestieri della Camera dei Mestieri e dell'Artigianato (CMA) di Charente, scuola professionale agraria di Barbezieux, Mission Locale Arc Charente) ma anche i giovani che ha accompagnato e un gruppo di persone in cerca di lavoro.

Questo simposio ha innescato una dinamica di partenariato e co-costruzione per dare un senso alle azioni realizzate, per trovare chiavi su come imparare a entrare in contatto con gli attori del territorio e la sua popolazione.

Le attività creative, svolte nell'ambiente educativo APP, basate sull'autoformazione accompagnata, hanno favorito incontri insoliti, in particolare con artisti e artigiani, hanno incoraggiato il pubblico mobilitato sul progetto del simposio a compiere il passo del reinserimento sociale, attraverso piacere, il sensibile, il bello, il legame con l'immaginazione e la propria creatività e la possibilità di creare qualcosa con le proprie mani e li ha invitati a cercare soluzioni per facilitare la mobilitazione e la mobilità intellettuale e corporea di ciascuno e garantire che ogni attore in il territorio trova il suo posto.

Basato su azioni concrete, come la costruzione di un pergolato, la saldatura, la costruzione di una panca in legno o in ferro battuto, la progettazione di una rampa, e tutta una dinamica di attività culturali e laboratori creativi, questo grande progetto ha permesso di porre vere e proprie questioni culturali, in connessione con le questioni sociali e il posto dell'individuo nelle nostre società. In particolare, ha dato l'opportunità di entrare nel vivo dei temi dell'integrazione, del desiderio di imparare, di trovare il proprio posto, di trovare un lavoro, un orientamento prendendosi il tempo per interrogarsi sull'impegno dei giovani nel lavoro e il significato che possono trovarvi.

L'ingresso attraverso l'attività culturale ha consentito a ciascuno dei contributori del progetto di agire sul proprio ambiente, al proprio livello, attraverso l'ascolto delle persone che vivono in un territorio, oppure attraverso la realizzazione di opere che fanno parte di un più ampio programma di connessione con l'artigianato.

Dall'attività creativa molte persone sono passate al progetto più globale di promozione dell'artigianato; alcuni sono stati addirittura propulsori rivelando la loro passione e proponendo l'allestimento di concorsi, foto e disegni, nell'ambito del simposio. Altri hanno semplicemente beneficiato delle attività offerte, che ha permesso loro di ritrovare fiducia e di mobilitarsi su formazione, riqualificazione, orientamento.

Per le guide, questa è stata per molti la rivelazione di un altro modo di cercare un pubblico vulnerabile attraverso mezzi artistici che sono in realtà ricchi e vari: visita a un museo, laboratorio creativo, partecipazione a una conferenza o incontro con artisti che spiegano la loro professione, la loro passione, ecc.

SCHEDA METODOLOGICA PER L'ORGANIZZAZIONE DI UN PROGETTO FLAGSHIP (esempio concreto del simposio dell'artigianato nella Charente meridionale)

- Inizio del progetto culturale
- Brainstorming in team e con attori locali per individuare un progetto promettente nel territorio.
- Impostare il progetto, ricercare finanziamenti e incontrare potenziali finanziatori da parte dell'AAISC, in qualità di capo progetto.
- Coordinamento del team attorno al significato del progetto e agli obiettivi: numerosi incontri di gruppo, distribuzione dei ruoli.
- Promozione e sensibilizzazione del progetto con i partner: incontri con i passanti Compagnons, associazione degli artigiani, CFA, LEPA, associazioni locali, Missione locale, Pôle emploi, Cap emploi, MSA, CAPEB, Dipartimento, Regione, Crédit Agricole, imprenditore club, Rotary club, artigiani individuali, attori territoriali per un posto, funzionari locali eletti, AKTO...
- Azioni intraprese dall'AAISC per il reclutamento di discenti volontari: proposta ai discenti iscritti ad un percorso formativo APP ingresso-uscita permanente; visite a istituti di formazione rivolti anche ai giovani in formazione in cerca di tirocinio.
- Implementazione di workshop organizzativi direttamente applicati alle esigenze del progetto del simposio in una metodologia progettuale: coloro che sono presenti e che vogliono partecipare all'organizzazione del simposio, partecipano a questi workshop durante i quali missioni, approcci, attività sono affidati ai membri del gruppo, secondo i principi pedagogici APP dell'autoapprendimento accompagnato. Ad esempio, imparare a interpellare gli attori del territorio e organizzare concretamente gli incontri con i municipi: individuare i contatti, fissare gli

appuntamenti, preparare l'argomentazione, gli obiettivi del progetto, le condizioni da realizzare "sceglieremo il municipio che avrà il progetto migliore e con un coinvolgimento reale, quindi nelle infrastrutture, i volontari, che forniranno i mezzi".

- Realizzazione di laboratori creativi da parte di persone in integrazione, accompagnate da un professionista della computer grafica, opuscoli di comunicazione sul progetto: per il bando dei comuni, per il bando di artisti e artigiani.
- Proposta di partecipazione ad incontri e laboratori per la realizzazione di opere, con artigiani.
- Organizzazione di attività culturali per sensibilizzare l'opinione pubblica sull'artigianato: organizzazione di proiezioni di film sull'artigianato, convegni con professionisti, presentazione in mediateca di opere dedicate all'artigianato.
- Iniziative prese direttamente dai discenti APP, che partecipano all'organizzazione del simposio, per condividere le proprie passioni lanciando diversi concorsi in occasione del simposio: un concorso di disegno e un concorso fotografico.
- Istituzione di laboratori di pratica riflessiva periodici per fare il punto sulle competenze che sono state mobilitate durante le varie attività.
- Documentazione del progetto con foto, verbali degli incontri, file da alimentare alla stampa.

Comunicazione dinamica sul progetto con gli attori del territorio, anche a livello nazionale

- Aggiornamento regolare del sito web dell'AAISC per presentare il simposio in modo interattivo.
- Informazioni da attori chiave, poi passaparola che ha fatto crescere il progetto (vedi film documentario sull'organizzazione del simposio nell'ANTImanuel "Territories Culturels Learners").
- Incontri con i media e pubblicazione di articoli sulla stampa locale.

Valutazione del progetto e delle persone

- Il comune di Chalais ha valorizzato le opere realizzate installandole sul sentiero che collega la città bassa alla città alta.
- Lavorare per formalizzare l'esperienza acquisita dei giovani che hanno creato l'opera artistica e dei discenti che hanno partecipato all'organizzazione del progetto del simposio nell'ambito del sistema Agile Learner, attraverso la validazione dei badge APP per il riconoscimento e il potenziamento le competenze mobilitate (vedi video di Célia nel manuale ANTI "Esperienze culturali e autoformazione").

PROGETTO CULTURALE CON L'APP MARQUETTE-LEZ-LILLE

Studio riflessivo sull'attuazione di un progetto culturale, invitando tutte le parti interessate a prendere coscienza della posta in gioco e delle lezioni da trarre per l'implementazione di questo tipo di pratica.

Si veda anche l'ANTI-manuale "Culture e Apprendimento o come integrare la dimensione culturale al centro delle proprie attività educative".

La ricerca-azione partecipata con l'APP Marquette-lez-Lille è parte di una pratica ricorrente all'interno di questa APP, ovvero la programmazione e organizzazione ogni anno di un progetto culturale e più in generale nell'ambito di azioni specializzate di prevenzione, formazione, integrazione sociale e professionale, in un approccio di cura globale della persona svolto dall'associazione FCP.

Per la cronaca, in origine, il Foyer de Culture Populaire (FCP) di Marcq-en-Barœul è stato fondato nel 1956 da Louis Dooghe, grande figura nel mondo dell'educazione popolare. Attraverso questa iniziativa, Louis Dooghe sta guidando una dinamica del lavoro educativo locale con i principi del lavoro sociale di strada e la creazione di cantieri permanenti (schemi di integrazione intorno all'edilizia e alle pulizie). Nel 1977 ha creato con Denise Choquet il laboratorio di pre-formazione Marquette lez Lille, per lanciare le prime azioni di lotta all'analfabetismo. Oggi l'acronimo FCP si traduce in Prevenzione Cultura Formazione.

La prevenzione specialistica del FCP, attuata nel rispetto dei testi fondanti, finalizzata ad intervenire nei processi di emarginazione sociale e di indebolimento cui sono confrontati i giovani-giovani adulti e le loro famiglie, si svolge in tre settori (Nord-Ovest Metropolis (MNO), Lille-Lomme e Seclin-Wattignies). Comprende un sistema specifico per l'abbandono scolastico, un servizio abitativo e cantieri permanenti.

Le attività formative sono svolte dal laboratorio di pre-formazione, nel rispetto delle sue specifiche APP e in un approccio educativo di global care for people, accompagnato da un team multidisciplinare, composto da formatori, educatori specializzati, referenti specifici (RSA - Active Reddito di Solidarietà, PLIE - Piano Locale per l'Integrazione e l'Occupazione, IEJ - Youth Employment Initiative) e altri specialisti in psicologia, logopedia, psicomotricità, educazione sociale, cultura della mediazione e coordinamento territoriale.

Le azioni svolte dall'associazione FCP comprendono, da vent'anni, una specifica componente di integrazione attraverso la cultura, divenuta via via un'azione trasversale al servizio dell'apertura culturale e civica e della coesione sociale.

I beneficiari dei progetti culturali organizzati nell'ambito del FCP sono potenzialmente tutti i pubblici che il FCP accompagna, vale a dire, principalmente il pubblico che ha difficoltà a integrare altre strutture di formazione, da cui il nome "pre-formazione".

- giovani con grandi problemi sociali o di giustizia, compresi i NEET
- persone in grande precarietà, come i senzاتetto
- gruppi emarginati, ad esempio Travellers
- persone con un background immigrato (FLE)

Poiché i progetti culturali sono implicitamente integrati nel quadro della cura complessiva della persona all'interno di un percorso formativo FCP, l'attuazione di questo tipo di azioni richiede il coinvolgimento di una pluralità di attori sul territorio, la cui natura può essere finanziaria, politica, educativa, relazionale...

- Finanziamento della regione Hauts de France
- Finanziamento della formazione professionale/permanente
- Finanziamento della prevenzione specializzata
- Finanziamento dalla città di Lille per la filiale FCP, il suo seminario permanente di formazione linguistica nel distretto di Faubourg de Béthune a Lille (APLI)
- Partnership con le scuole per promuovere il sostegno alle famiglie da parte del lavoro sociale di strada e di educatori specializzati in prevenzione

- Partnership con un mediatore culturale-inserimento e coordinamento territoriale, nell'ambito dell'adesione a una rete, il CRIC (Collectif des Réseaux Insertion Culture: www.cricnord.fr), e di una missione finanziata dal Dipartimento del Nord, per fare cultura un'azione trasversale

La ricerca-azione Art-Connection inizia quindi sulla base di una pratica ricorrente all'interno del FCP, ovvero la programmazione e organizzazione ogni anno di un progetto culturale, coordinato da Corinne Gosset.

Corinne Gosset appartiene al Collectif des Réseaux Insertion Culture (CRIC) e come tale assicura il coordinamento territoriale come mediatore culturale-inserimento all'interno del FCP, con il quale intrattiene relazioni privilegiate.

Ogni anno da molti anni realizza progetti culturali, basati su pratiche artistiche.

Nel corso degli anni, un piccolo nucleo di persone che sono diventate "regolari" dei progetti culturali organizzati da Corinne Gosset, viene regolarmente coinvolto.

Sintesi delle fasi di avvio di un progetto culturale nell'ambito del FCP

Alla fine di ogni anno, Corinne Gosset organizza una sessione di brainstorming con tutti gli interessati, al fine di riflettere collettivamente sul tema e definire l'orientamento del progetto da realizzare per l'anno successivo. In generale, lancia le prime idee e tutte le persone sono invitate a dare la propria opinione, o a proporre altre idee. Un nuovo progetto include sempre persone che hanno già sperimentato un progetto precedente e che mobilitano loro stesse nuove persone.

- Alla fine del 2020 si è svolto l'incontro e tutti hanno parlato.

- Il progetto culturale nasce sempre da una dinamica di scambi costruttivi, in un collettivo comprendente persone che hanno già sperimentato diversi progetti culturali.

- Al termine di questa fase di confronto, brainstorming, dibattito e negoziazione per decidere il progetto culturale da realizzare per l'anno 2021, e anche grazie al passaparola tra i discenti, si sono iscritte 18 persone, di cui la maggioranza donne di appartenenza all'analfabetismo.

SCHEDA METODOLOGICA PER ORGANIZZARE UN PROGETTO CULTURALE (esempio concreto di avvio di un progetto culturale per la realizzazione collettiva di un libretto illustrato per discutere il tema della discriminazione).

Scrittura della storia e produzione dello storyboard da parte del gruppo coinvolto nel progetto

- Alla sessione di brainstorming 2020 con un gruppo di volontari per identificare il nuovo progetto culturale da realizzare nel 2021, il gruppo ha voluto partire sia da una creazione immaginaria, attraverso la scrittura, sia dall'illustrazione. Una parte del gruppo si stava facendo strada, tra la voglia di fare arte plastica ma anche quella di fare pupazzi. Dopo un lungo dibattito, il gruppo ha finalmente deciso di lavorare sulla discriminazione utilizzando i fumetti come mezzo di espressione. Il gruppo ha voluto lavorare sul tema della discriminazione. Ha anche voluto riprodurre quanto fatto in un altro progetto culturale (SNOO), ovvero creare un mezzo di lettura che potesse utilizzare per avviare trattative con scuole e altre strutture e proporre un'animazione attorno al vivere insieme, con altri pubblici del vicinato, bambini, ecc.

- Workshop di discussione collettiva per identificare le diverse forme di discriminazione "Cos'è la discriminazione? che forme può assumere?". Approfondimento di alcune scene di discriminazione che verranno illustrate in modo più specifico nel racconto scelto "dove avviene la discriminazione?" Qual è la situazione?".

- Workshop collettivo per riflettere sul modo in cui creiamo i personaggi di un fumetto e poi lavoriamo per dare vita ai personaggi della storia.
- Creazione del personaggio principale: "Chi è il tuo personaggio principale?" Come lo vedi? Questo personaggio dovrà quindi confrontarsi con scene di discriminazione, quale sarà la sua postura? sarà una vittima? uno spettatore? un attore? ogni volta il gruppo sceglie e si posiziona collettivamente.
- Creazione collettiva delle scene del racconto: il gruppo compone una storia costruita con frammenti di vita di ciascuno, situazioni vissute, sentimenti, che riportano in una storia che costruisce collettivamente, dallo scambio e dal dibattito "Io' ci sono passato, beh, potremmo prenderlo, e io...". A poco a poco, il gruppo crea e immagina i personaggi, i luoghi, le scene di vita, lo scenario.

Una volta determinato lo scenario, passa alla scrittura.

- Scrivere la storia: prima raccontano la storia oralmente, poi costruiscono le frasi. Devono elaborare loro stessi le frasi collettivamente "c'è uno che elabora, uno che viene ad aggiungere, un altro che viene ad aggiungere, dico loro che è francese, non è troppo francese, lì dico loro sei sicuro che sia buono così? e improvvisamente rivedono collettivamente". È un lavoro di argomentazione, comunicazione, ascolto; Saper ascoltare gli altri e accettare le idee degli altri richiede un grande sforzo che innesca continuamente la mobilitazione di tutte le competenze trasversali.

- La storia creata dal gruppo racconta la storia di una ragazza di 17 anni di nome Emma. Emma dovrà confrontarsi con 4 forme di discriminazione, quelle scelte dal gruppo, ovvero: razziale, maschio-femmina, disabilità e fisica.

Emma è una studentessa delle superiori. Sarà sia spettatore che parte di queste diverse forme di discriminazione. Emma è una giovane ragazza che vive in campagna. Ha scelto di cambiare scuola perché ha scelto un'opzione per l'ultimo anno. Passerà quindi il diploma di maturità, in un nuovo istituto in cui si confronta con diverse cose. All'inizio è piuttosto una spettatrice e gradualmente reagirà in diverse situazioni. Inizia con una scena barbecue con i genitori prima dell'inizio dell'anno scolastico, e si conclude nuovamente con una scena barbecue con i genitori quando ha scelto il suo progetto professionale: decide di diventare avvocato di diritto internazionale perché tutte queste scene di la discriminazione l'ha particolarmente colpita.

Realizzazione della produzione grafica da parte del gruppo coinvolto nel progetto

- Una volta scritta la storia, inquadratura a cura dell'artista della produzione grafica e distribuzione dei compiti di illustrazione.

Valutazione del progetto e formalizzazione dell'esperienza acquisita

SCHEDA METODOLOGICA PER INTEGRARE LA DIMENSIONE CULTURALE NELLE TUE ATTIVITÀ PEDAGOGICHE (vedi anche ANTI-manuale "Culture e Apprendimento")

Impegnarsi nella conoscenza del territorio, delle audience e dei sistemi regionali

- Conoscere il proprio territorio culturale, sviluppare e mantenere una rete culturale, fare rete, creare collegamenti. Inizia in piccolo e cresci gradualmente, non essere subito troppo ambizioso.
- Prestare attenzione all'offerta culturale, che richiede curiosità, interesse per i programmi culturali che escono, recarsi nei luoghi culturali, prendere gli opuscoli, guardare i manifesti.

- Essere alla ricerca di nuovi dispositivi esistenti, non appena qualcosa viene messo in atto, andare a fare domande, interessarsi all'offerta, incontrare gli attori responsabili di questi dispositivi, andare a dare un'occhiata su Internet.

- Essere in attesa in relazione al finanziamento.

Fare un lavoro di mediazione verso l'apertura culturale con professionisti di supervisione

- Accompagnare le équipes verso la consapevolezza culturale facendo loro vivere esperienze culturali e ascoltando e tenendo conto dei loro sentimenti, delle loro domande nell'attuazione delle attività culturali nel contesto professionale.

- Offrire un apprendistato nella vita culturale mobilitando gli accompagnatori in uscite culturali con le loro famiglie e i loro studenti. Questa consapevolezza preventiva consente agli accompagnatori di vivere esperienze culturali al di fuori dell'ambito professionale, di scoprirne personalmente gli effetti, di scoprire i discenti in modo diverso e facilita l'impegno e l'investimento in progetti collettivi.

- Suggestire che gli accompagnatori siano coinvolti personalmente in attività culturali con i loro discenti.

- Integrare gradualmente l'azione culturale nelle azioni di formazione. Inizia in piccolo e costruisci gradualmente. Lavorare con scrittori, teatri per realizzare azioni intorno alla lettura, che consente al team di vedere l'impatto che la cultura può avere nelle azioni di formazione.

- Investire nel lavoro di ingegneria educativa per creare o mettere in comune strumenti comuni.

Incoraggiare e sviluppare partnership con gli stakeholder locali

- Creare collegamenti con il mondo dello spettacolo, le associazioni e le istituzioni culturali.

- Rete. Incontrare gli attori del mondo culturale, creare collegamenti con obiettivi educativi, ad esempio, creare un collegamento tra gli obiettivi culturali della promozione della letteratura per l'infanzia e gli obiettivi educativi della prevenzione dell'analfabetismo

- Avviare azioni sperimentali con i volontari. Esempio di sperimentazione realizzata: lavorare sulla lettura di album per portare i giovani che avevano fallito a scuola in relazione alla lettura, in una posizione gratificante consentendo loro di condurre laboratori di lettura per bambini di una scuola.

- Essere in una dinamica di co-costruzione con gli stakeholder del territorio. Un progetto culturale è un progetto collettivo e non un progetto che appartiene a una sola persona.

- Eventualmente, sostenere le strutture nella loro realizzazione di progetti culturali, compresa la ricerca di finanziamenti.

Ingegneria finanziaria, trovare finanziamenti per azioni

- Svolgere un lavoro di audit con il pubblico target per aprire i budget per le azioni culturali.

- Effettuare analisi e ricerca di fonti di finanziamento sul proprio territorio per lo sviluppo di azioni culturali.

Valuta i progetti con un approccio riflessivo

- Pianificare sempre i tempi di valutazione per un progetto culturale che è stato realizzato, organizzare un feedback di gruppo per riflettere su cosa ha funzionato, cosa non ha funzionato,

perché e imparare ogni volta da queste valutazioni per sviluppare progetti culturali in azioni di formazione.

- Accetta di uscire dalla tua zona di comfort, essere in costante riabilitazione, non rimanere congelato, compartimentato, avere una mente aperta.
- Operare in modalità di ricerca-azione partecipata per percepire l'interesse dei progetti culturali, in particolare nelle azioni di contrasto all'analfabetismo e all'alfabetizzazione.

Buon umore: una vera risorsa!

- Sviluppare piacere nel lavoro e buon umore nelle attività offerte.
- Ampliare gli obiettivi di apprendimento alla nozione di piacere e alla valorizzazione degli altri.

2.1.3 Alcune lezioni dalla ricerca-azione di APapp

A LIVELLO MICRO :

Impatto dell'ingresso culturale sui beneficiari per far emergere le capacità creative individuali promuovendo un atteggiamento positivo favorevole all'apertura agli altri, al mondo, allo sviluppo delle competenze culturali e alla coesione sociale.

- una leva per attrarre e riattaccare i giovani dropout (NEET) e un motore per accelerare i risultati in termini di apprendimento "ad esempio, un'attività teatrale consentirà di lavorare in modo diverso sulla comunicazione e incoraggiare l'espressione" o di output positivi,
- una leva per creare legami, rimuovere i pregiudizi, combattere l'isolamento, rimuovere gli ostacoli e superare le paure nel contesto dell'integrazione sociale e professionale,
- una leva per stimolare lo sviluppo di competenze trasversali, per osare esprimersi e argomentare, attraverso il potenziamento e il rafforzamento dell'autostima e della fiducia in se stessi,
- uno slogan come un altro per riportare le persone alla formazione per combattere l'analfabetismo e uno strumento per combattere l'analfabetismo "permette di affrontare la scrittura in modo diverso attraverso attività che si basano su immaginazione, sensibilità, ascolto ed espressione di sé; l'ingresso non è più centrato sulle difficoltà di apprendimento del discente ma sulle sue capacità, la sua storia, la sua esperienza",
- uno strumento per innescare la pedagogia del progetto e consentire alla persona di essere parte di una dinamica attiva con azioni che hanno significato per sé e per gli altri e agire così sull'integrazione professionale e sulla coesione sociale
- Uno strumento per affrontare tutti i temi della nostra società e discuterli in modo pacifico e facilitare la convivenza

A LIVELLO MESO :

- Impatto dell'ingresso culturale sui gruppi di insegnanti.
- Una leva per promuovere i team, promuovere i legami interpersonali e rafforzare una cultura aziendale.
- Uno strumento per sviluppare la sensazione di contribuire a una società più inclusiva nel quadro dell'educazione permanente.

Quali condizioni soddisfare, quali principi pedagogici rispettare, quali conoscenze e abilità individuali e collettive mobilitare da parte dei Connettori Culturali?

- Abbiate il coraggio di uscire dal quadro formale e reintrodurre la nozione del piacere di imparare e reinventarsi.
- Essere creativi, essere curiosi, avere una mente sempre vigile, essere molto aperti e non porre barriere, sapersi adattare, modificare, essere completi, appassionati, pienamente coinvolti e dinamici.
- Costruire sistemi aperti per promuovere la creatività e una situazione pedagogica favorevole che permetta di dare significato agli obiettivi di apprendimento in un approccio globale e transdisciplinare (eterogeneità e diversità dei pubblici, differenziazione, multimodalità, pedagogia attiva, learning by doing e pratica riflessiva).
- Saper adottare una postura di facilitatore per guidare, rispettare le scelte delle persone, eventualmente rettificare ma mai fare al posto del discente, quanto prodotto deve essere prodotto direttamente dai partecipanti.
- Essere in una posizione pedagogica di valorizzazione nei confronti degli studenti per promuovere la fiducia, valorizzando i successi delle persone, aiutandoli a diventare consapevoli delle proprie capacità e delle competenze che mobilitano, attraverso l'analisi di situazioni vissute o delle azioni e attività proposte. La valorizzazione permette audacia e andare oltre.
- Essere proattivi e mobilitarsi, saper mantenere un legame con il pubblico per incoraggiare il loro coinvolgimento nei progetti e il loro impegno nell'apprendimento.
- Sviluppare capacità di ascolto attivo e interagire con il pubblico target in modo autentico. Usa la tecnica della spiegazione per rimuovere i freni, i pregiudizi, un sentimento di rifiuto.
- Imparare a trovare la lingua adatta a diversi tipi di pubblico, in particolare analfabeti o in grande difficoltà, ea diverse situazioni di apprendimento, in modo che nessuno in un gruppo si senta mai in una situazione di fallimento o svalutato.
- Integrare i diversi ritmi e tempi di apprendimento nella sua ingegneria pedagogica.
- Organizzare momenti di debriefing e valutazione delle azioni in chiave riflessiva, sia in colloqui individuali che durante workshop collettivi, dando a tutti l'opportunità di esprimersi sull'interesse dell'azione-attività e su ciò che lei gli ha portato.
- Documentare i file di follow-up dello studente e aiutare a formalizzare l'esperienza acquisita.
- Saper mobilitare le proprie capacità trasversali.
- Essere in grado di condurre workshop adattati a un pubblico adulto in alfabetizzazione e/o che non capiscono bene il francese (FLE).
- Saper assumere una posizione di valore anche nei confronti di colleghi o partner. Avere spirito di squadra, essere disponibili, attenti, riconoscere le capacità dei colleghi. Questo apprezzamento è una fonte di appagamento sul posto di lavoro. Questo potenziamento permette anche ad alcuni di osare intraprendere attività a volte per la prima volta o di fare cose che a prima vista possono sembrare difficili o addirittura impossibili, ad esempio entrare in contatto con un collettivo, parlare di sé e di una passione. davanti ad altre persone.

- Affidarsi a persone della squadra che hanno già sensibilità culturale per diffondere la maionese con il resto della squadra.
- Per il capo progetto, saper delegare e coinvolgere i membri del gruppo docente per dare a tutti la possibilità di prendere il proprio posto e avere autonomia nel progetto. Partecipare alla condivisione delle competenze e lavorare in collaborazione con i colleghi per garantire che gli studenti siano effettivamente presi in considerazione nel loro insieme e nella transdisciplinarietà.
- Comprendere che è essenziale trovare piacere nel lavoro e nell'apprendimento, essere di buon umore, perché è unificante ed è ciò che ti permette di lasciar andare la pressione della vita quotidiana, per creare una dinamica positiva e costruttiva.
- Avere un senso dell'incontro umano e dei valori umanistici significa interrogarsi, essere gentili, ascoltare attivamente, cercare di capire davvero cosa interessa ai beneficiari, di cosa hanno bisogno, quali sono le loro difficoltà in un approccio globale. In particolare, per l'artista coinvolto nel progetto, poter cambiare postura e saper uscire dal suo posto di artista scrittore, scultore, pittore, fumettista, fotografo, cantante, attore di teatro, che gli permette di regalare straordinarie le cose.
 - Essere in un approccio riflessivo, interrogarsi, mettere in discussione la propria pratica, cosa ha funzionato, cosa non ha funzionato e perché, interrogarsi, imparare da ogni errore, mostrare sincerità nella visione di sé, cercando sempre di migliorare la sua pratica. Accetta le critiche dell'altro e ascolta cosa è andato storto.

Mantieni l'anima di un bambino, guarda la bellezza delle professioni incentrate sull'uomo, coltiva una mente positiva, credi sempre in quello che fai e circondati di persone di cui ti puoi fidare.

Abbiate il coraggio di esercitare un giudizio critico ed etico nel rispetto dei propri valori e impegni.

Sviluppare una consapevolezza specifica della cultura delle arti. Ho sperimentato personalmente diverse pratiche artistiche per essere più consapevoli di ciò che questo tipo di pratica può portare all'apprendimento permanente.

A LIVELLO MACRO :

Quali sono le chiavi del successo?

Logica di investimento e visione a lungo termine per imparare a lavorare insieme e in complementarità

Essere in un processo di co-costruzione con tutti gli attori del territorio, coinvolgere i suoi partner, adottare un atteggiamento di apertura, flessibilità e ascolto attivo.

- Lavorare in rete e in partenariato per costruire un'offerta adeguata di prossimità alle persone, soprattutto in una zona rurale. Avvicinarsi il più possibile alle popolazioni per creare un rapporto di prossimità e diversità del pubblico.
- Lascia molto spazio e flessibilità agli operatori sul campo e consenti loro di esercitare la loro creatività. Consenti a ogni stakeholder di trovare il proprio posto nel progetto.
- Comprendere e accettare i vincoli di tutti, scendere a compromessi. Sforzarsi di individuare sempre il valore aggiunto e gli obiettivi di ciascuna struttura nel proprio ambito di competenza.

- A livello di istituto di formazione, portare il progetto culturale a livello gestionale e trasformarlo in un progetto di istituto. Accetta di correre il rischio di portare a termine un'azione che a volte non è completamente finanziata dall'inizio.

Si tratta soprattutto di una rete di rapporti di fiducia!

- Un progetto culturale regionale richiede di conoscere i suoi partner e il pubblico di destinazione.
- Lavorare alla co-costruzione di progetti dinamici, innovativi e di qualità è sempre una questione di relazioni con persone impegnate e affidabili.

Investi molto in azioni di comunicazione

- Sviluppare strumenti di comunicazione chiari al fine di ottenere una franca adesione di tutti gli attori sulla posta in gioco del progetto. Costruisci strumenti comuni che corrispondano alla realtà di tutti sul campo.
- Sollecitare la stampa.

Prenditi il tempo per costruire nuove abitudini, sostenere il cambiamento

- Abbiate pazienza nella realizzazione di un progetto collaborativo che richiede tempi di impostazione costanti. Dai a ogni stakeholder il tempo di capire il progetto, non andare troppo veloce.
- Utilizzare una metodologia di ricerca-azione partecipata come modalità di supporto al cambiamento nello sviluppo di nuove pratiche educative e in particolare per rompere le abitudini nell'orientamento o nella prescrizione della formazione attraverso percorsi dall'alto verso il basso.
- Svolgere un lavoro di mediazione verso l'apertura culturale con le parti interessate per dare accesso alla cultura a tutto il pubblico e non solo a una determinata élite.

VINCOLI:

Il periodo di crisi sanitaria con COVID verificatosi a partire da marzo 2020 ha comportato molti vincoli e ritardi nell'attuazione di azioni ed eventi culturali. L'attuazione dei due progetti è stata quindi ritardata. In entrambi i casi, sono stati in grado di iniziare solo da marzo-aprile 2021.

Le difficoltà di relazione sorte con il fumettista per il progetto culturale Marquette-Lez-Lille hanno portato a molti tagli nella dinamica del progetto e complicato l'attuazione del progetto stesso. 9 persone si sono ritirate dal progetto durante un workshop "fallito" con l'artista. Ciò ha anche reso difficile effettuare la valutazione del progetto che potrebbe aver luogo solo a maggio 2022.

Questo tipo di progetto richiede molta professionalizzazione a livello dei team docenti.

L'avvio di questo tipo di progetti è necessariamente lungo e richiede molte energie da dedicare al coordinamento e all'ingegneria finanziaria. Finché il progetto non viene compreso, gli attori non si mobilitano e il turnover dei dipendenti delle diverse strutture rende difficile il follow-up e garantire la continuità delle azioni. Devono essere organizzati molti incontri per mobilitare il team che guiderà il progetto; è necessario incontrare individualmente tutti gli attori i cui impegni molto fitti rendono difficili gli incontri collettivi.

I vincoli burocratici e la mancanza di visione globale nei bandi, evidenziando essenzialmente esigenze in termini di redditività, impediscono la fluidità dei percorsi formativi.

2.2 EDUCAZIONE CULTURALE ATTRAVERSO I BENI CULTURALI (ITALIA)

2.2.1 UN BREVE QUADRO TEORICO

L'educazione alle arti e al patrimonio culturale è stata considerata dagli autori uno dei fattori chiave per lo sviluppo della società della conoscenza e della capacità creativa.

ad esempio, Marion Gruber (2009) ha scoperto che l'educazione alle arti e al patrimonio culturale ha un grande potenziale per incoraggiare una maggiore partecipazione, innovazione e creatività nell'apprendimento. Le istituzioni culturali dovrebbero anche fornire servizi a fini di comunicazione e apprendimento.

Inoltre, le moderne funzioni pedagogiche delle istituzioni culturali ed educative nell'innalzare la cultura morale dei giovani sono state studiate come un campo importante.

La ricerca italiana ha presentato sia l'uso del patrimonio culturale come forma di educazione sia la sua applicazione ai giovani.

La ricerca-azione proposta, infatti, mirava ad indagare le dimensioni della cultura e dei percorsi di conoscenza partendo dall'idea che la cultura, espressa in modo tangibile nel nostro patrimonio culturale e documentata negli archivi storici, sia in grado di creare e promuovere l'apprendimento e l'autodeterminazione - processo di apprendimento diretto, anche in contesti di educazione non formale.

La ricerca azione è una forma di ricerca sociale che tiene saldamente uniti conoscenza, azione e cambiamento e dunque si profila come un'attività di indagine conoscitiva e di apprendimento trasformativo (Mezirow, 2003).

È un'attività legata ad uno specifico contesto e prende le mosse da problemi/questioni reali a cui si vuole imprimere un cambiamento o sviluppo.

Il rapporto con un contesto che non è vuoto (Tedeschi, 2005) ma rappresenta il luogo all'interno del quale si esprime il significato sociale dove agiscono gli attori sociali (Solivetti, 2001).

Proprio il rapporto con il contesto di riferimento determina il carattere sia pratico che situazionale della ricerca azione in cui proprio il disegno di ricerca deve includere strategie metodologiche ad hoc che presentino un alto grado di creatività e che siano fortemente contestuali (Silverman 2000, Agnoli 2004).

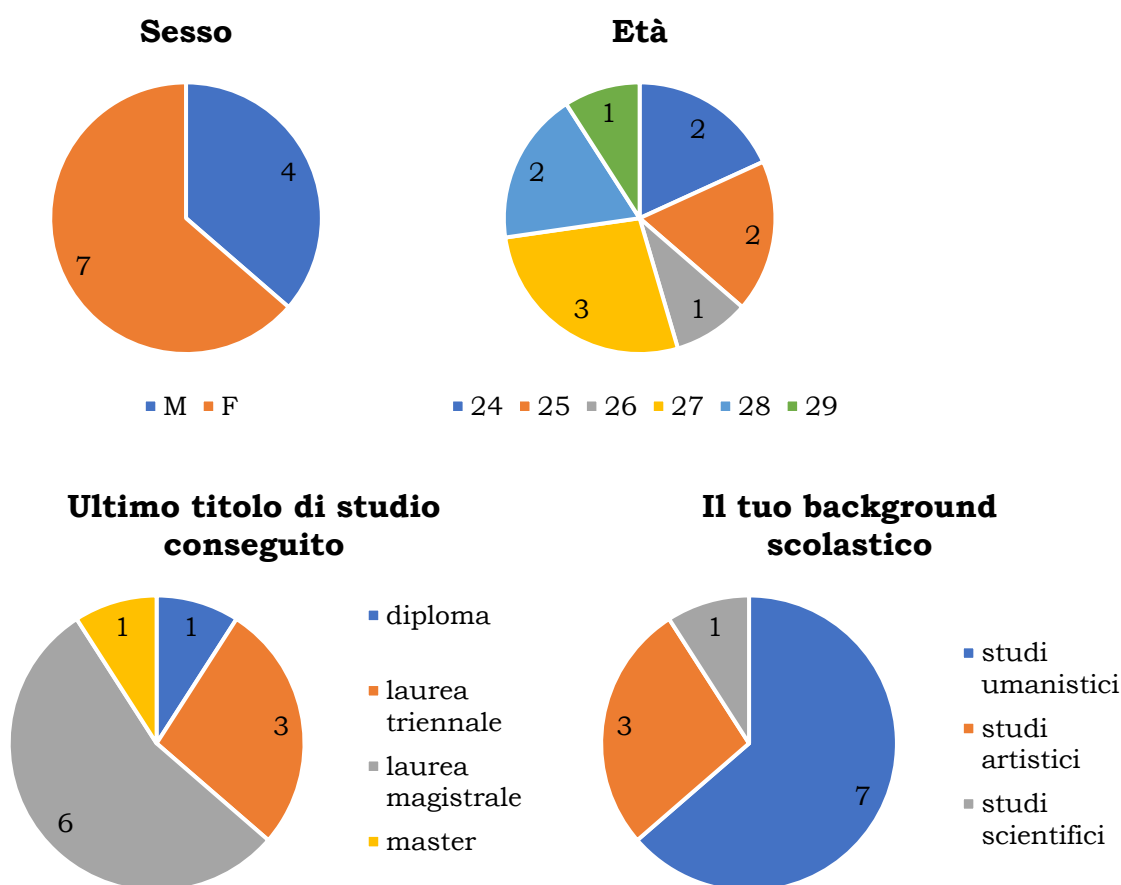
Nel nostro caso, il progetto di ricerca si è svolto partendo dalle ricerche d'archivio all'interno dell'Istituto Sturzo di Roma per poi trovare compimento sul campo sul territorio di Roma. Infatti l'Istituto Sturzo dal 1951, anno della sua fondazione, grazie al volere del Presidente della Repubblica Luigi Einaudi, si occupa del sapere nelle sue molteplici sfaccettature, fornendo tra le altre cose un patrimonio importante di ricerca d'archivio e storico. In tal senso, svolge un'importanza significativa all'interno del progetto perché da un lato rappresenta un contesto privilegiato dal quale attingere per reperire le fonti secondarie utili alla ricerca azione, dall'altro sarà lo scenario di riferimento del lavoro quale luogo di apprendimento non formale per il gruppo dei giovani in SCU.

La scelta del gruppo del Servizio Civile Univesale :

La scelta di un gruppo di 11 giovani partecipanti al servizio civile universale si basa sul fatto che l'ucs rappresenta un'opportunità di crescita e formazione per i giovani che vi aderiscono. Inoltre, la scelta

dei partecipanti all'ucs nel ruolo del gruppo target della ricerca-azione riflette tutti gli scopi principali della ricerca-azione stessa, in particolare pensando alla cultura come una forma di apprendimento autodiretto e di sviluppo delle competenze. i giovani coinvolti nel progetto hanno affrontato l'opportunità di apprendere le tecniche e utilizzare gli strumenti della ricerca-azione e, soprattutto, il processo di ricerca li ha portati a comprendere come la cultura sia veicolo e strumento di sviluppo personale e di coesione sociale, oltre che come forma di autoapprendimento di nuove abilità: learning by doing.

il gruppo presentava i seguenti aspetti socio-demografici, come abbiamo potuto notare dai questionari:



IL PERCORSO DELLA RICERCA E LE SUE FASI

L'intero percorso di ricerca è strutturato in fasi attraverso le quali l'azione potrà trasferire contenuti e operare una trasformazione più profonda nel modo di pensare e di fare, sia per i singoli che per le organizzazioni in sinergia.

Il seguente disegno di ricerca è un adattamento del modello sviluppato da Cunningham (1976; Quaglino, 2007), finalizzato ad un approccio essenzialmente consulenziale con il modello di Susman ed Evered (1978; Quaglino, 2007) più orientato all'apprendimento dei soggetti coinvolti nella la ricerca-azione, che implica un approccio ciclico in cui la ricerca e i risultati dell'apprendimento influenzano l'intera organizzazione (si veda anche il modello di apprendimento esperienziale di D. Kolb).

In questo senso, la ricerca è un processo in cui la conoscenza si sviluppa attraverso l'osservazione e la trasformazione dell'esperienza che passa attraverso diverse fasi di apprendimento (dalla percezione delle esperienze, all'ascolto, all'osservazione, all'analisi e all'organizzazione per arrivare alla sperimentazione) (Kolb).

La RAP è stata attivata ad aprile 2021 ed è terminata a novembre 2021, con una durata complessiva di 8 mesi.

Descrivendo le principali fasi del RAP, dobbiamo considerare le caratteristiche dei metodi di ricerca come sovrapponibili e circolari. Infatti, il carattere tipico del disegno qualitativo della ricerca è da considerarsi "emergente", poiché si sviluppa e cambia durante il processo di ricerca stesso (Earlandson et al., 1993).

Fase 0 – Progettazione (due mesi, aprile-maggio 2021)

Questa fase rappresenta un momento importante per organizzare e predisporre gli strumenti di ricerca in vista delle successive azioni, compresa la disposizione dei materiali e l'individuazione del gruppo in UCS che prenderà parte attiva al processo. In questa fase sono stati predisposti i materiali utili per avviare la ricerca e gli strumenti da fornire agli studenti all'inizio del lavoro di ricerca. A causa dell'attuale crisi pandemica, la pianificazione terrà conto delle condizioni contingenti in ciascuna fase, prevedendo eventuali azioni alternative qualora le restrizioni sanitarie rendessero le disposizioni non praticabili.

Fase 1- Diagnosi e obiettivi (2 mesi, giugno-luglio 2021)

Questa fase è stata elaborata insieme al gruppo di UCS durante il primo incontro presso l'Istituto Sturzo nel luglio 2021.

In questa fase gli studenti hanno costruito per la prima volta il gruppo di lavoro e hanno preso dimestichezza con alcuni concetti relativi al lavoro di ricerca, a partire dai temi da scegliere.

In questa fase sono state spiegate le fasi del lavoro che li avete impegnati nei mesi successivi e cosa significa prendere parte ad una ricerca-azione partecipata.

L'obiettivo principale di questo primo incontro è stato sia quello di condividere e co-costruire, almeno in parte, un piano di lavoro che dovrebbe essere per loro utile, significativo e rappresentativo di sé, ma anche un lavoro in cui riconosceranno una visione comune. Per questo, in questa fase è stato necessario lavorare sullo sviluppo del gruppo, creando anche una conoscenza reciproca tra il gruppo, seguendo questi passaggi principali:

- Avvio (formazione)
- Costituzione (formazione)
- Descrizione degli obiettivi (formazione)
- Co-definizione del problema domanda di indagine (avvio della ricerca)

Al termine del primo incontro sono stati costituiti i 4 gruppi di lavoro, in coincidenza con i quattro gruppi di lavoro degli istituti coinvolti nella ricerca, definendo progressivamente i temi:

- Istituto Sturzo (due ragazzi)
- Fondazione Basso (due ragazze)
- Istituto Murialdi (4 ragazzi)
- Centro Sraffa (3 ragazzi)

Al termine del primo incontro con il gruppo di volontari è stato somministrato anche uno strumento metodologico utile alla ricerca-azione e ai risultati finali: consiste in un questionario di autovalutazione utile per l'autovalutazione e mappatura delle proprie competenze e per i tutor e utile in acquisire un punto di partenza basato sulla valutazione finale dell'apprendimento autodiretto.

In questa fase i volontari hanno partecipato anche ad una formazione metodologica online condotta dalla Dott.ssa Eugenia Porro, della durata di tre ore, in cui hanno approfondito i seguenti temi:

- Che cos'è una ricerca-azione partecipativa
- Quali sono le fasi principali di un disegno di ricerca
- Come scegliere gli strumenti giusti per il processo di ricerca
- Un focus sul colloquio approfondito e sulle tattiche di comunicazione
- Un breve studio sul racconto con la Prof.ssa Antonia Liguori

La domanda di ricerca è definita alla luce delle impostazioni della ricerca e del lavoro svolto con i ragazzi in SCU.

Sulla base della definizione del problema, ci si propone dunque di rispondere ad alcune domande conoscitive quali:

- La cultura è un mezzo che permette l'apprendimento e la veicolazione di saperi?
- In che modo la cultura favorisce l'autoapprendimento e la condivisione dei saperi?
- In che modo la cultura può costituire un mezzo per lo sviluppo personale e di competenze trasversali?
- Oltre a essere un mezzo per l'apprendimento, porta con sé anche lo sviluppo di competenze che hanno un valore nel mercato del lavoro?
- Può favorire in questo senso la coesione e l'integrazione sociale, anche in senso interculturale?
- In che modo la cultura e l'autoapprendimento può far emergere competenze di leadership?
- In che modo la leadership è stata e può essere strumento di diffusione e interpretazione della cultura?
- In che modo la cultura può costituire un mezzo per acquisire maggiore consapevolezza della propria identità e storia?
- Come si costruisce il concetto di identità europea? quali sono gli elementi fondanti?

La definizione del problema di ricerca viene svolta su due livelli:

1. Analisi desk (livello 1). Documentazione, autoformazione e benchmarking sull'archivio dello Sturzo, della Fondazione Basso, dell'Istituto Gramsci e di altri principali istituti culturali romani. Prevede un'approfondita ricerca di carattere bibliografico volta a ricostruire gli antecedenti storici e socio grafici, (precedenti ricerche) utili a collocare l'oggetto dell'indagine e a definire il contesto di ricerca nelle sue linee: storiche, economiche e sociografiche. Aiutati dal personale dell'Istituto Sturzo, i ragazzi si focalizzeranno sui temi prescelti (leadership, cittadinanza, intercultura, inclusione sociale).
2. Analisi desk (livello 2). Strutturazione e suddivisione di gruppi di lavoro sulla base di temi prescelti dai ragazzi. In questa fase si definiranno altresì le ipotesi di lavoro. Svolgeranno inoltre la ricerca di sfondo sul territorio e la mappatura del contesto prescelto.

Obiettivi:

La ricerca azione proposta si pone come obiettivo quello di indagare le dimensioni della cultura e dei percorsi di conoscenza partendo dall'idea che la cultura può essere un mezzo che crea e favorisce l'apprendimento e l'autoapprendimento anche in contesti di educazione non formale. E che funziona anche come strumento finalizzato all'acquisizione di competenze. queste si basano infatti sulla messa in atto di strumenti che utili a dimostrare l'efficacia del paradigma della competency-based pedagogy (Masciotra, 2007). Tra gli obiettivi anche quello di declinare il tema più generale della cultura guardandolo attraverso la lente di tematiche trasversali quali la leadership, la cittadinanza, l'intercultura e l'inclusione sociale. funzionali alla ricerca azione.

Metodologie:

- ricerca bibliografica e d'archivio
- studio delle tecniche di ricerca sociale
- tecniche di group building
- mentoring
- questionario qualitativo (sui ragazzi)

Risultati interni alla fase:

- apprendimento degli strumenti di ricerca bibliografica
- apprendimento degli strumenti di ricerca sul campo
- apprendimento degli strumenti e le metodologie sulla facilitazione e i progetti comunitari
- Sperimentazione del mentoring

Fase 2 – Piano di azione e attuazione (2 mesi, luglio-agosto 2021)

In questa fase del progetto, agli attori coinvolti nel processo è stato chiesto di avviare concretamente il lavoro di ricerca-azione. Nell'incontro in presenza, tenutosi a luglio presso l'Istituto Sturzo, i volontari si sono incontrati per la seconda volta e hanno lavorato al disegno della ricerca.

Dopo un primo briefing iniziale e alcune tecniche di lavoro di gruppo volte a stabilire ruoli e identità all'interno di ciascun gruppo di lavoro, gli studenti si sono divisi in gruppi e hanno iniziato a definire il proprio lavoro di ricerca secondo lo schema proposto:

- Titolo e temi
- Obiettivi
- Strumenti metodologici
- Articolazione del progetto
- Risultati aspettati

Al termine dell'incontro, i volontari hanno sviluppato quattro poster che delineano il processo di ricerca e le fasi successive della ricerca, sia a livello cronologico che procedurale.

In questa fase del progetto, gli attori coinvolti nel processo sono chiamati a rendicontare l'esperienza e a comunicarla all'esterno.

È la fase cruciale di sperimentazione sul campo e di azione vera e propria in cui si mette in atto il potenziale dinamico e di sviluppo sociale auspicato da Kurt Lewin. Vengono pianificati e realizzati gli interventi emersi nella fase iniziale e preparatoria.

In questa fase i ragazzi in SCU hanno svolto e sperimentato le tecniche di ricerca azione attraverso metodologie di indagine diverse. Tra queste ad esempio delle interviste in profondità rivolte a testimoni privilegiati e significativi e sperimentare tecniche di storytelling, con un doppio obiettivo: far emergere il carattere di creatività della ricerca azione e portare le tematiche del progetto a confronto con la comunità locale alla quale verrà poi restituito il prodotto finale.

Il piano di azione è costituito da:

- team building, illustrazione del progetto e del percorso che vede coinvolti i ragazzi (attività di team building per gli eventuali sottogruppi che poi lavoreranno insieme, preparazione materiali e strumenti...)
- Lavori di gruppo di emersione degli immaginari dei partecipanti (ricerca partecipata e peer education)
- Focus group (2 focus di ricerca qualitativa)
- Questionario (quantitativi sulla comunità locale?) e questionario qualitativo di autovalutazione finale per i 10 ragazzi del SCU.
- Interviste individuali a testimoni privilegiati e chiave (10 interviste) (ricerca qualitativa)
- storytelling

Attuazione:

Alla luce delle caratteristiche peculiari della ricerca azione l'attuazione può prevedere una ridefinizione di alcuni passaggi del punto precedente per accogliere eventuali necessità legate al gruppo dei partecipanti.

I risultati di questa fase saranno discussi con gli interessati, a cui verranno restituiti i risultati di lavoro per sottoporli ad analisi.

Chiusa l'attività di condivisione è necessario dedicare tempo a comprendere, insieme agli interessati, come intervenire per lo sviluppo e il cambiamento. Questa fase prevede anche attività di mentoring e peer tutoring.

I risultati di apprendimento che, inevitabilmente, emergeranno da questa fase sono essi stessi materiale da tenere in considerazione per la ricerca.

Le conoscenze acquisite e gli apprendimenti della fase interna risultano da un punto di vista metodologico:

- Saper fare interviste sul campo
- Saper gestire degli incontri con la comunità
- Saper pensare delle metodologie creative per coinvolgere la comunità locale
- Saper fare il montaggio dei video
- Saper fare la trascrizione delle interviste

Fase 3 – Valutazione (2 mesi, settembre-ottobre 2021)

È il momento in cui si verificano gli effetti delle azioni intraprese per descrivere il processo all'organizzazione. Tutto il materiale è sistematicizzato e restituito ai portatori di interesse.

La fase di valutazione mira a raccogliere e presentare i frutti del lavoro di ricerca sul campo. Al termine di questo momento sono stati valutati anche gli effetti delle azioni intraprese. È stato utile a questo scopo e per raccogliere le opinioni degli studenti sul lavoro svolto e su alcune dimensioni cognitive

generalmente organizzare un focus group che si è svolto presso l'Istituto Sturzo nel mese di settembre. Questa terza fase del lavoro di ricerca è stata la più impegnativa dal punto di vista del lavoro e si è sviluppata su tre fasi principali:

- Focus group con il gruppo di volontari
- Conclusione e presentazione dei lavori finali dell'intero processo di ricerca-azione
- Raccolta dati di materiali di ricerca

Il focus group con il gruppo di volontari

Il focus group di due ore ha consentito di indagare le principali dimensioni cognitive del percorso di ricerca, le competenze acquisite e la percezione dell'apprendimento e il processo di apprendimento autodiretto sperimentato nella condivisione delle competenze in gruppo tra i giovani grazie a meccanismi di peer education.

Nella traccia del focus, infatti, sono state seguite le seguenti direttive, che rappresentano anche le principali dimensioni cognitive che hanno mosso l'intero processo di ricerca-azione:

- Focus sulla ricerca: contesto iniziale e problemi di ricerca.
- Focus sulla metodologia:
 - Quale metodologia è stata utilizzata o testata e valutazione della percezione del percorso partecipativo.
 - I risultati percepiti e attesi, concentrandosi in particolare su:
 - Quali competenze individuali e collettive sono state mobilitate e sviluppate durante la ricerca dal gruppo target
 - Il giudizio e la percezione del lavoro di facilitatori e tutor nella progettazione di un lavoro di apprendimento e apprendimento autodiretto
 - Sviluppo individuale delle abilità collettive
 - Come la cultura consente l'emergere di capacità creative individuali che promuovono un atteggiamento positivo favorevole all'apertura agli altri, al mondo e alle persone, allo sviluppo sociale, professionale ed economico
 - Una riflessione personale sull'azione partecipativa e la ricerca come fonti di innovazione sociale.
 - Le condizioni per replicare con successo l'azione partecipativa e la ricerca (in un contesto simile)
 - Quali difficoltà hanno incontrato i volontari e quali sfide hanno dovuto affrontare

I risultati della ricerca

Durante la terza fase del lavoro di ricerca, gli studenti si sono adoperati in modo specifico per sistematizzare il lavoro svolto e nello sviluppo creativo degli outs, anche in vista della fase finale di presentazione. I facilitatori e i tutor negli istituti li hanno seguiti e supportati nel loro lavoro, facendoli lavorare in autonomia, seguendo i propri atteggiamenti e, se necessario, lasciando loro la libertà di modificare e intervenire su alcuni aspetti formali del lavoro finale. Infine, hanno presentato il loro lavoro durante un incontro di divulgazione organizzato presso l'Istituto Sturzo il 12 novembre 2021, alla presenza dei loro mentori/olp, facilitatori, stakeholder. Durante l'incontro, ogni gruppo ha mostrato il prodotto finale del processo di ricerca, in formato digitale e spiegato gli aspetti più

significativi del lavoro svolto. Le fonti documentarie degli archivi dei quattro istituti e il lavoro di digitalizzazione hanno costituito le principali fonti dei percorsi di ricerca che presentano i seguenti temi: Il comune di Parigi, nel lavoro svolto dalla Fondazione Lelio e Lisli Basso, con Maria Chiara Garasto e Ileana Amadei; 1949-1989. Nascita di una democrazia occidentale per l'Istituto Luigi Sturzo, con Pietro Bonaccio e Vanessa Cordisco; La voce del Palchetto, per la Fondazione di Giornalismo "Paolo Murialdi", con Federico Cava, Marco Roberti e Francesca Nardi; Ricerca e cultura senza frontiere, per il Centro di Ricerca e Documentazione "Piero Sraffa", con Angelo Bianchi, Michela Bonifacio, Martina Vacca e Roberto Chiodo. Le ragazze della Fondazione Basso hanno realizzato un video in cui le fotografie d'epoca e le stampe dell'archivio Basso sono state montate con le loro voci narrative in sottofondo, per raccontare importanti passaggi storici del Comune attraverso il simbolismo iconografico presente nelle stampe. I volontari dell'Istituto Sturzo hanno costruito un percorso-mostra, raccontato dalle voci dei volontari del Servizio Civile, che attraversa i locali dell'Istituto, mostrandone la meravigliosa struttura e la preziosa documentazione qui raccolta. I ragazzi dell'Istituto Murialdi hanno invece realizzato la prima pagina di un quotidiano a cui si accede anche tramite un qr code, in cui si riportano notizie importanti del giornalismo italiano e del suo patrimonio giornalistico, resa ancora più creativa da un'altra pagina di giornale in cui hanno inventato un ipotetico futuro distopico della storia italiana. Infine, i ragazzi del Centro Sraffa hanno realizzato un video documentario in cui sono stati descritti due grandi personaggi della storia economica italiana, Pietro Sraffa e Angelo Garignani, raccontati in un'intervista ad Attilio Trezzini, professore di Roma Tre e studioso di Sraffa e Garignani.

• **La raccolta dei dati dei materiali di ricerca**

Al termine di questa terza fase di lavoro, i dati sono stati raccolti e trascritti per essere classificati e per analizzare materiali qualitativi e quantitativi. Tutto il materiale raccolto è stato sistematizzato per essere monitorato al termine della ricerca dai facilitatori.

I materiali disponibili sono:

- Materiali degli incontri di costruzione del gruppo
- La trascrizione del focus group
- La trascrizione di tutti i colloqui approfonditi
- Dati dell'indagine
- Diari di bordo, quaderni di appunti

Questo momento è funzionale a ridurre la complessità del materiale e la mole di evidenze raccolte (Gianturco, 2009) e utili a delineare le macro-aree di analisi tematica relative ai temi emersi durante la ricerca sul campo.

Fase 4 – Apprendimento (2 mesi, ottobre-novembre 2021)

In questa fase si è proceduto individuando i principi generali della ricerca e cercando di rispondere alle domande chiave della ricerca (formulazione del problema di ricerca). Per fare ciò verrà implementata una procedura di triangolazione dei dati raccolti durante il lavoro e di convergenza tra le fonti. Inoltre, in questa fase è importante che il lavoro svolto e le conoscenze apprese, condivise, costruite, siano portate a un livello più ampio di generalità per fungere da modello per l'intera organizzazione. In questo caso abbiamo validato i risultati dei dati raccolti su base analitica piuttosto che puramente statistica (Yin, 2011). Questo criterio di generalizzazione permette di valutare il livello

di affidabilità e validità esterna del progetto, inteso nel senso della replicabilità esterna e trasferibilità dei contenuti e del processo di ricerca-azione.

Infine, una descrizione dettagliata del lavoro svolto può essere utilizzata per identificare “buone pratiche” trasferibili in situazioni simili.

Al fine di procedere alla validazione e alla stesura delle linee guida generali emerse dal progetto di ricerca, sono state effettuate anche alcune interviste di approfondimento per i tutor OLP della funzione pubblica in ciascuna istituzione coinvolta.

Scopo delle interviste era infatti: 1) procedere al confronto tra i dati emersi nel lavoro svolto dai volontari confrontando quanto emerso nelle opinioni dei ragazzi e dei loro tutor; 2) indagare la macro dimensione della ricerca e quindi sugli stakeholder e comprendere l'impatto del processo di ricerca all'interno degli istituti; 3) far emergere ulteriori linee di sviluppo del progetto.

Le interviste sono state condotte con:

- Luigi Giorgi – Istituto Luigi Sturzo
- Attilio Trezzini - Centro Sraffa
- Maurizio Locusta - Fondazione Basso
- Margherita Martelli - Centro Murialdi
- Paola Pati - Coordinatrice del Servizio Civile Arci

Risultati interni della fase

Si procederà a validare le ipotesi di ricerca iniziali e la riuscita del progetto di ricerca in termini processuali e di contenuto, nonché degli apprendimenti e delle competenze acquisite dai ragazzi SC. A tal fine si può fornire dei criteri preliminari che possono guidare la ricerca-azione e le fasi di raccolta dei risultati utilizzando alcuni criteri stabiliti nella letteratura di riferimento (Yin, 2011; Lincoln e Guba, 1985).

CRITERI	TECNICHE
Validità della formulazione del problema	Attraverso la convergenza e la triangolazione delle informazioni raccolte nella fase 1 e 2 (si metteranno a confronto le teorie e le ipotesi iniziali di ricerca sia con i la letteratura e la ricerca d'archivio)
Validità esterna	Si valuterà se il percorso è replicabile in altre situazioni e contesti simili.
Generalizzazione	Se porta alla trasferibilità in termini di buone pratiche
validità delle competenze e degli apprendimenti acquisiti	Attraverso <ul style="list-style-type: none">• i test di autovalutazione nella fase 1 e 2 sui ragazzi del CSU

	<ul style="list-style-type: none"> • Focus group • Attività di peer de briefing finali
Validità dell'outcome finale	Risultato del prodotto finale in termini di comunicabilità del progetto, creatività, collaborazione del gruppo.

2.2.3 Principali risultati

Dai dati emersi durante il lavoro di ricerca-azione e dai materiali raccolti, unitamente al focus group e alle interviste di approfondimento realizzate con gli OLP del progetto, sono state delineate alcune linee guida per l'analisi dei risultati. Si è proceduto considerando i risultati attesi indicati nel disegno di ricerca rispetto ai dati più significativi.

Patrimonio culturale, storia e valori culturali: l'importanza della coesione sociale e della cittadinanza attiva

Al di là del percorso di ricerca stesso, Art Connection ha significato per i giovani che vi hanno preso parte, soprattutto, essere parte attiva di un percorso di scoperta e riscoperta dei valori e delle radici storiche e culturali del nostro Paese. Attraverso la ricerca archivistica, hanno avuto l'opportunità di lavorare a diretto contatto con il nostro patrimonio culturale e storico, con la memoria sociale italiana ed europea.

Questo significa anche partecipare a un processo di riflessione e autoriflessione sulle proprie radici, essere protagonisti attivi di un percorso ed essere più vicini all'attualità e quindi essere motore di un cambiamento che li porti ad essere più riflessivi, sviluppare una coscienza critica, comprendere meglio il passato per migliorare il futuro delle prossime generazioni.

Grazie ad Art Connection i giovani quest'anno hanno seguito questo percorso in modo diverso rispetto agli anni precedenti, perché lo hanno fatto come una maggiore consapevolezza: hanno capito di poter essere parte attiva e il valore aggiunto del lavoro in ambito culturale patrimonio che non vuole semplicemente dire di parlare e digitalizzare i documenti in automatico.

A livello meso di ricerca, questo tema ha svolto un ruolo fondamentale anche per gli Istituti culturali coinvolti. La promozione della coesione sociale, - che diventa anche veicolo di cittadinanza attiva -, ha consentito agli Istituti di valorizzare ulteriormente i percorsi di servizio civile nelle istituzioni, potendo anche apprendere modalità per raccontare meglio il proprio patrimonio con strumenti più creativi e con un lingua più vicina ai giovani.

Il valore aggiunto di questo passaggio sta nel fatto che il percorso di Art Connection ha consentito agli istituti culturali di adattarsi sempre di più ai tempi moderni e di raggiungere la cittadinanza, raggiungendo soprattutto le nuove generazioni.

Questo significa quindi fare in modo che il nostro patrimonio culturale non sia solo un patrimonio destinato a esperti, docenti e docenti, ma possa comprendere tutti, soprattutto i giovani.

A livello macro, questo processo interessa la comunità locale e la comunità in senso più ampio:

questo lavoro permette di trasmettere il patrimonio culturale al di fuori delle istituzioni e di essere diffuso in modo più semplice e innovativo, basandosi su un linguaggio più creativo che raggiunga i giovani e aiuti anche le istituzioni culturali ad aprirsi.

a livello sociale, questo significa anche aprire nuovi canali di trasmissione del patrimonio culturale e fare in modo che la cultura sia sempre più al servizio di tutti, come un bene di cui tutti devono poter godere. ciò dimostra che la cultura è da un lato un veicolo di acquisizione di competenze ma anche un mezzo per attivare la coesione sociale e la cittadinanza attiva.

Risultati - livello micro

I principali risultati del microlivello di ricerca sono emersi dal focus group con il target group, (undici volontari del servizio civile universale), l'8 settembre 2021. Durante il focus group sono emerse alcune dimensioni interessanti ai fini del discorso concernente la ricerca. I volontari descrivono il loro percorso di servizio civile e di conseguenza il processo di ricerca come un'importante forma di apprendimento e un modo per lo scambio di abilità e competenze, soprattutto per quanto riguarda le competenze culturali del settore archivistico e storico-culturale. Il gruppo ha ritenuto questo percorso "affascinante" e "stimolante" perché li ha messi in contatto con un mondo e un ambiente come quello degli archivi e degli istituti culturali che altrimenti non avrebbero potuto conoscere. Sottolineano l'importanza del processo di digitalizzazione dei documenti sia come forma di competenza culturale e di acquisizione di competenza digitale, ma anche per quanto riguarda l'aspetto pratico e metodologico di questo lavoro: "consente di avere conoscenze non solo teoriche ma anche pratiche, capaci di imparare a muoversi in questo settore finora sconosciuto". Da tutto ciò, quindi, emerge l'importanza sia della dimensione culturale come processo di apprendimento teorico, ma che consente anche lo sviluppo di competenze pratiche e metodologiche.

Si possono definire a grandi linee tre aree di descrizione dei risultati del focus group, partendo da un livello macro a un livello micro:

Livello Macro: L'importanza delle competenze individuali e collettive: in questo senso gli studenti indicano le principali competenze acquisite, suddividendole in tre aree:

- Quelle individuali: competenze metodologiche, competenze digitali (ovvero l'utilizzo di software specifici), competenze di ricerca d'archivio.
- Abilità collettive: competenze di team building e group building attraverso la divisione in compiti e ruoli all'interno di ogni piccolo gruppo.
- Soft skill: l'importanza della creatività.

Livello meso: le abilità che rappresentano la relazione tra facilitatori o mentori nel processo di apprendimento autodiretto di abilità e conoscenze. Secondo i volontari i professionisti supportano e aiutano il gruppo durante tutto il processo di ricerca-azione, supportandolo nella creazione del gruppo e nella preparazione del prodotto finale, anche attraverso il lavoro a distanza e attraverso incontri faccia a faccia.

Livello micro: il rapporto tra apprendimento e apprendimento autodiretto all'interno del gruppo e dei gruppi di lavoro. Supportano i loro coetanei scambiandosi informazioni e materiali utili per la ricerca e per costruire il prodotto finale. Ad esempio, hanno proposto di scambiare immagini utili con altri gruppi durante la fase di ricerca nell'archivio.

Innovazioni e fattori chiave di successo

Gli studenti ritengono inoltre che l'esperienza della scuola e della ricerca consenta loro di "creare competenze", imparando dal lavoro di squadra e dal proprio approccio personale al lavoro negli istituti culturali. In questo senso, insistono soprattutto sulla dimensione del KNOW-HOW come parte di un processo che parte proprio dall'universo della conoscenza.

Nello specifico, gli studenti ritengono che il lavoro di ricerca abbia consentito loro di concentrarsi su un tema specifico e di approfondirlo, "magari soffermandosi su documenti che inizialmente avevano solo digitalizzato e messo da parte" e "fare delle riflessioni personali su documenti storici".

Il gruppo di volontari ha descritto il loro coinvolgimento e i principali obiettivi raggiunti durante gli incontri. Questi sono stati riassunti nell'immagine seguente. È interessante notare come gli obiettivi attesi corrispondano perfettamente a quelli percepiti e riportati dagli studenti: emergono i temi della ricerca che rappresentano condivisione, cultura, cittadinanza e creatività.



Vincoli

A causa dell'attuale crisi pandemica, non hanno potuto fare incontri in presenza, la maggior parte degli incontri si è svolta online e questo non ha permesso loro di condividere a pieno il lavoro, soprattutto nella fase in corso. Inoltre, inizialmente hanno incontrato difficoltà nell'individuare i temi verso cui indirizzare la ricerca e nel lavoro svolto in luoghi ubicati l'uno dall'altro. Inoltre, sostengono che probabilmente sarebbe meglio lavorare su un unico tema piuttosto che su quattro temi diversi.

Livello meso - risultati

Possiamo considerare i risultati di livello medio di tutti quegli elementi che riguardano i risultati con un impatto sulle comunità locali e sugli istituti culturali, i nostri beneficiari target, i professionisti coinvolti nella ricerca.

In questo senso, i risultati più importanti riguardano lo sviluppo della cultura come veicolo di apprendimento e di autoapprendimento. Questi aspetti sono emersi soprattutto nell'uso di strumenti di mentoring e peer education come il team building e le esperienze di work building.

Per questo motivo il gruppo di undici volontari ha preso parte a due principali incontri a tu per tu nei quali hanno sperimentato tecniche di lavoro di gruppo e di team building.

Al termine degli incontri (30 giugno 2021 e 14 luglio 2021), i volontari hanno completato due test di valutazione (in forma di questionario): uno iniziale (fase 1) e uno finale (fase 3). I risultati emersi nei

questionari hanno permesso di comprendere appieno l'impatto delle tecniche utilizzate e delle esperienze collettive vissute dagli studenti, quali competenze si aspettavano di acquisire e quante effettivamente acquisite al termine del percorso di ricerca.

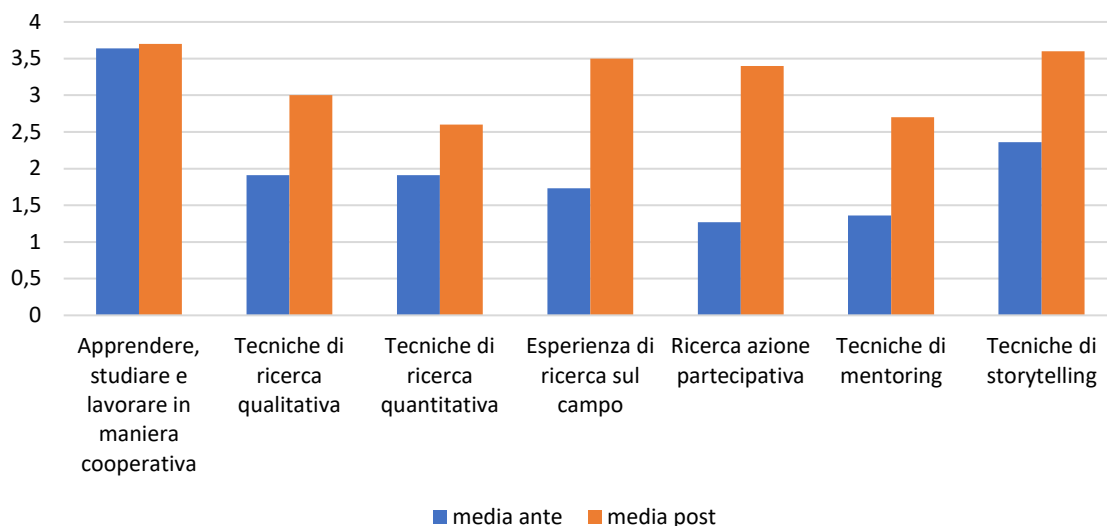
È interessante notare quali sono le risposte più significative del gruppo, ad esempio alla domanda "Qual è stata la sfida che ti ha soddisfatto di più?", le risposte sono state:

- Realizzazione di video
- Aver realizzato un prodotto finale il cui risultato ha superato le mie aspettative iniziali
- Partecipa all'industria della produzione di video
- Il processo di progettazione di quale "prodotto finale" realizzare
- Collabora
- Brainstorming con i miei amici
- Parlare in pubblico
- Crea un qr code
- Realizzare un prodotto finale che rifletta l'ampio lavoro di ricerca

Per quanto riguarda il tema delle competenze, i volontari rispondono alla domanda "Quali competenze pensi di aver maggiormente acquisito?" in questo modo:

- Realizzazione di video
- Narrativa
- Una migliore comprensione del programma di editing
- Coordinamento e pianificazione con i colleghi
- Metodi di ricerca
- Comunicazione
- Creatività, lavoro in team
- Parlare in pubblico, narrazione digitale
- Possibilità di utilizzare una nuova piattaforma
- Competenza nella ricerca archivistica

Nel grafico sottostante possiamo vedere anche l'autovalutazione delle competenze del gruppo prima e dopo la ricerca, con risultati positivi su ogni item, in particolare "imparare, studiare e lavorare in modo cooperativo":



Innovazioni e fattori chiave di successo

Le situazioni culturali potrebbero essere una "porta di accesso" per consentire il passaggio a un nuovo paradigma dell'apprendimento degli adulti al fine di incoraggiare la partecipazione alla vita culturale in tutte le sue forme quando offrono prospettive diverse su determinati temi o servono allo studio della storia dell'istruzione non scolastica. Punti di vista. O quando offrono la possibilità pratica di mettere in atto nuove pratiche sociali. Inoltre, la creatività combinata con il potenziale culturale offre un cambio di paradigma.

Vincoli

Le condizioni di replicabilità di questo tipo di esperienze dipendono anche dalle condizioni economiche dei concorsi di riferimento. In presenza di questi casi, negli stessi contesti è possibile replicare e migliorare alcune dimensioni del processo di ricerca, attraverso il coinvolgimento di tutti gli istituti e attraverso la predisposizione di attività. Le condizioni sono la presenza di un gruppo disposto in un'organizzazione e un contributo alle attività, la presenza di risorse di cui si dispone come archivi e software adeguati. Ad esempio, sarebbe possibile rendere ancora più attuali alcuni progetti sviluppati attraverso software che consentono un risultato innovativo come la realtà immersiva o digitale.

Risultati - livello macro

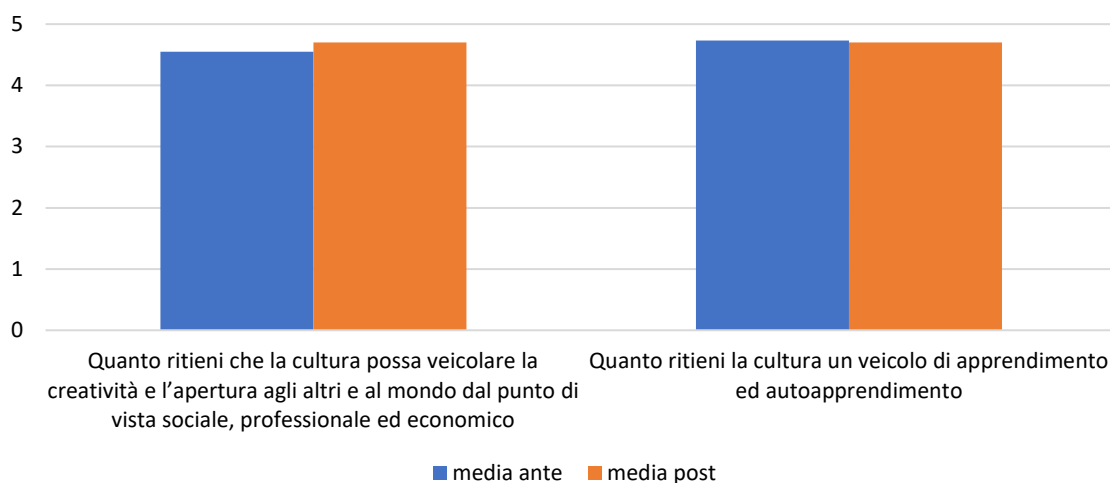
In questa sezione possiamo considerare i risultati riguardanti l'impatto della ricerca-azione sui beneficiari, stakeholder emersi soprattutto da approfondite interviste con i rappresentanti degli istituti culturali.

Il patrimonio culturale è in grado di costruire strategie politiche ed educative per sviluppare territori culturali di apprendimento

La cultura è considerata, dalle organizzazioni coinvolte, come un fattore scatenante per la costruzione di strategie educative. I progetti consentono la realizzazione di alcuni percorsi formativi e cambiano la realtà culturale innescando una riflessione su ciò che si fa, oltre ai contenuti che veicola, e permette di condividere conoscenze ma, soprattutto, di produrre alcune buone pratiche replicabili. I progetti educativi e di ricerca offrono anche l'opportunità di far vivere esperienze culturali in realtà che normalmente ci sembrano chiuse e statiche, come gli istituti culturali o gli archivi. Essendo rivolti soprattutto ai giovani, come nel caso del Servizio Civile, fungono da ponte per collegare realtà

esterne agli istituti, diventando forme di narrazione e auto-narrazione di luoghi ed esperienze formative. In questo modo la cultura, trasmessa attraverso progetti di ricerca, "mi rende più libero" e realizza l'idea di una società migliore perché fatta di persone più libere e di conseguenza innesca processi di cambiamento politico nella comunità, non solo ai fini della professionalizzazione.

Nelle due prove di autovalutazione somministrate agli studenti (prima e dopo la ricerca), si può notare la loro considerazione sul tema della cultura che si evince dal grafico sottostante:



Inoltre, secondo le interviste, la ricerca sul campo offre la possibilità di innescare cambiamenti culturali. Ad esempio, il percorso di Art Connection ha dato l'opportunità di veicolare e diffondere cultura e identità culturale: Art Connection rappresenta anche un pezzo di trasmissione della conoscenza in quanto permette di salvaguardare la memoria di queste persone che rappresentano la storia italiana anche all'estero. La cultura, quindi, si mostra come espressione del presente e conservazione della memoria: ci permette di mettere in atto percorsi di interesse per comprendere i processi storici che sono alla base del nostro presente storico.

L'impatto sociale del patrimonio culturale: l'abilità nascosta della cittadinanza attiva

La realizzazione di opere artistiche ha molta importanza, soprattutto dal punto di vista sociale. Secondo gli stakeholder intervistati, il ruolo di impatto sul target è soprattutto da un punto di vista sociale ed educativo. I progetti, infatti, consentono di sviluppare competenze specifiche dal punto di vista digitale, informativo, relazionale e culturale con un impatto diretto sul livello sociale del target di riferimento. Grazie al percorso di ricerca con i volontari le loro competenze sono implementate da prospettive relazionali, interpersonali, sociali, comunicative, interculturali. In particolare, le interviste mostrano la possibilità di sviluppare, attraverso progetti culturali e anche utilizzando le esperienze dei beni culturali, la competenza della cittadinanza attiva.

Ciò si manifesta nei percorsi di ricerca in due modi: attraverso le attività pratiche di educazione non formale e le tematiche proposte e attraverso i valori sociali che si trasmettono grazie ai progetti.

Nel primo caso, i progetti svolgono un ruolo nell'incoraggiare un valore di cittadinanza attiva, ad esempio attraverso l'apprendimento di tecniche educative non formali come l'ascolto attivo, le capacità comunicative, le simulazioni e i giochi di ruolo. Non si tratta solo di teorie, ma anche di pratiche metodologiche utili in ogni contesto lavorativo e nella vita sociale. Si tratta di strumenti utili, ad esempio, per sviluppare capacità di relazione empatica, condividere valori e conoscenze, saper

lavorare in team, sviluppare solidarietà e integrazione sociale. Pertanto, le competenze civiche e relazionali rappresentano anche un'esperienza di life learning, come un approccio al mondo, una visione della propria identità sociale, e allo stesso tempo un approccio professionalizzante al mondo del lavoro e all'altro.

In questo senso il percorso di ricerca dimostra di saper promuovere le competenze civiche in quanto considerate competenze trasversali che conferiscono postura e identità sociale, fondamentali anche nel campo del lavoro, nello svolgere un ruolo professionale ma soprattutto nella società.

Non ultimo, questo aspetto riguarda, ad esempio, anche la cultura organizzativa poiché i progetti consentono lo sviluppo di competenze in specifici settori dell'apprendimento formale e non formale e innescano processi di attivazione culturale in cui la replicabilità della conoscenza si trasforma talvolta anche in opportunità per il lavoro futuro, soprattutto perché in alcuni casi sono richieste competenze e formazione specifiche.

Non ultimo, questo aspetto riguarda anche lo sviluppo di alcune competenze specifiche su alcune pratiche di apprendimento formali e non formali e può essere trasformato anche in un'opportunità per il lavoro futuro.

Ad esempio, il lavoro su archivi e beni culturali presenta tutti questi aspetti: i temi scelti dagli studenti nei lavori di ricerca veicolano contenuti sociali e consentono la trasmissione della memoria e dell'identità culturale, attraverso il lavoro di ricerca hanno potuto sperimentare metodi di lavoro in cui condivisione, scambio ed empatia hanno giocato un ruolo fondamentale e finalmente hanno potuto apprendere strumenti di lavoro utili per il futuro del lavoro e non.

se consideriamo la definizione di cittadinanza attiva, "Cittadinanza attiva o cittadinanza impegnata si riferisce alla partecipazione attiva di un cittadino ai sensi del diritto di una nazione che discute e si educa alla politica e alla società, nonché una filosofia sposata da organizzazioni e istituzioni educative che sostiene che gli individui, organizzazioni di beneficenza e aziende hanno determinati ruoli e responsabilità nei confronti della società e dell'ambiente".

Nel lavoro di ricerca sul campo sui beni culturali vengono considerati tutti questi aspetti evidenziati e soprattutto, potenzialmente, viene nascosta la possibilità di utilizzare i progetti sui beni culturali come forma di cambiamento nella comunità. Percorsi di ricerca, quindi, promuovendo la cittadinanza attiva connessa alla realtà e alle attività sociali, consentono al contempo di lavorare sulla cultura e sui prodotti culturali, collegandosi a tutte le realtà sociali.

L'importanza della digitalizzazione per sviluppare abilità e competenze culturali

Grazie ai progetti promossi dagli istituti culturali coinvolti, la ricerca d'archivio stessa è un modo per valutare e apprendere questa competenza chiave. La ricerca mostra in particolare l'importanza della digitalizzazione dei documenti grazie alla quale i materiali d'archivio vengono messi a disposizione come fonti di pubblica utilità. La digitalizzazione è quindi consentita grazie all'utilizzo di alcuni software specifici che dimostrano come le competenze digitali siano al servizio dell'ottava. Sono molto importanti perché queste opere mostrano e trasmettono il nostro patrimonio culturale e allo stesso tempo ne consentono la diffusione al di fuori degli ambiti istituzionali. La digitalizzazione può essere paragonata a un processo creativo che consente la riproduzione della memoria storica e la sua conservazione nel tempo e nella storia. Il servizio civile, inteso come formazione per adulti, consente o realizza progetti che promuovono la cultura e la memoria dei beni culturali, svolge attività di catalogazione e archiviazione, svolgendo anche lavori che altri dipendenti potrebbero non avere

il tempo di svolgere e acquisisce competenze fondamentali specifiche a quel settore. Il servizio civile è anche un volano per far conoscere il patrimonio e un'opportunità di visibilità esterna che porta a far conoscere quel patrimonio. Esiste essenzialmente un rapporto di reciprocità tra organizzazioni e target: da un lato, l'investimento delle organizzazioni per la formazione e l'accompagnamento durante tutto il processo di apprendimento. I volontari portano un background culturale e competenze utili alle organizzazioni (competenze digitali che non sono sempre già presenti nelle organizzazioni), ma ne acquisiscono anche altre lungo il percorso. Tanto che ad un certo punto riescono quasi ad essere autonomi nel loro lavoro e quindi diventano un valore in più, soprattutto nei progetti culturali perché hanno competenze in più rispetto alle organizzazioni in cui operano. In sostanza, questi giovani sono un ponte di connessione con il mondo giovanile, "giovani che raccontano agli altri giovani". Dimostrano come attraverso queste opere avvenga la crescita individuale, che di conseguenza contribuisce alla crescita collettiva.

Ecco uno schema base per una simile ricerca-azione partecipativa:

Titolo dell'attività	CULTURA, CITTADINANZA, COESIONE SOCIALE: l'importanza del patrimonio culturale nella prospettiva di un gruppo di servizio civile.
Tema, keywords	Patrimonio culturale, conoscenza, creatività, Europa, cittadinanza europea, processi di apprendimento e autoapprendimento, cultura, intercultura, inclusione sociale, coesione sociale, cittadinanza attiva.
Durata	8 mesi
Breve background (metodo alla base dell'attività)	<p>La ricerca è stata strutturata sulla base di una ricerca d'azione partecipata, una forma di ricerca sociale che tiene saldamente insieme conoscenza, azione e cambiamento e che quindi emerge come un'attività di indagine cognitiva e apprendimento trasformativo (Mezirow, 2003).</p> <p>È strettamente connesso a un contesto specifico e si muove da problemi reali o su cui trasmettere un cambiamento o uno sviluppo. L'intero percorso di ricerca è strutturato in fasi attraverso le quali l'azione potrà trasferire contenuti e operare una trasformazione più profonda nel modo di pensare e di fare, sia per i singoli che per le organizzazioni in sinergia.</p> <p>Il disegno della ricerca è un adattamento del modello sviluppato da Cunningham (1976; Quaglino, 2007), finalizzato ad un approccio essenzialmente consulenziale con il modello di Susman ed Evered (1978; Quaglino, 2007) più orientato all'apprendimento dei soggetti coinvolti nella ricerca-azione, che implica un approccio ciclico in cui la ricerca e i risultati dell'apprendimento influenzano l'intera organizzazione (si veda anche il modello di apprendimento esperienziale di D. Kolb).</p> <p>In questo senso, la ricerca è un processo in cui la conoscenza si sviluppa attraverso l'osservazione e la trasformazione dell'esperienza che passa</p>

	<p>attraverso diverse fasi di apprendimento (dalla percezione delle esperienze, all'ascolto, all'osservazione, all'analisi e all'organizzazione per arrivare alla sperimentazione) (Kolb).</p>
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> 1. dimostrare se la cultura possa essere un veicolo di apprendimento e di autoapprendimento 2. dimostrare se la cultura è veicolo di coesione sociale e cittadinanza attiva 3. dimostrare se il patrimonio culturale può essere un mezzo per trasmettere memoria, storia e identità culturali 4. dimostrare se i processi di apprendimento e di autoapprendimento funzionano anche in contesti di educazione non formale 5. dimostrare come la creatività nelle sue diverse espressioni artistiche sia uno strumento per comunicare l'apprendimento anche all'esterno, ad esempio alla comunità locale 6. imparare a pianificare la ricerca-azione 7. apprendere tecniche di ricerca qualitative e quantitative (interviste, focus group, questionari qualitativi e quantitativi, osservazione partecipante) to learn group building and team building techniques 8. poter valutare le competenze acquisite dagli studenti durante il progetto (attraverso prove di autovalutazione) 9. imparare a creare un risultato finale in grado di mostrare i risultati della ricerca-azione
Impatto (indicatori di successo)	<ul style="list-style-type: none"> • Livello micro: soddisfazione e coinvolgimento personale del gruppo target; Capacità di apprendimento • Livello meso: il feedback positivo del gruppo target, il rispetto delle fasi della metodologia (tempi, scadenze); la valutazione dei lavori di ricerca • Livello Macro: Soddisfazione degli Istituti coinvolti e degli stakeholder; Ripetibilità del progetto; creatività
Cultural connector necessary	3
Ruoli/abilità necessarie (mentoring, coaching...	Mentoring, pratiche di peer education, lavoro di gruppo, pratiche di lavoro di gruppo, interviste approfondite, cooperazione, scambio di competenze, conoscenze sui metodi di ricerca qualitativi e quantitativi,

	sviluppo di un progetto di ricerca, raccolta di dati e organizzazione di materiali, creazione di un prodotto multimediale.
Livello di fiducia necessario per l'attuazione dell'attività	Alto
Livello di partecipazione	Medio
Descrizione/step	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 0 – Pianificazione (due mesi) • Fase 1- Diagnosi del problema e Obiettivi (due mesi) • Fase 2 - Piano di azione e attuazione (2 mesi) • Fase 3 Valutazione (2 mesi) • Fase 4 - Apprendimento (2 mesi)
Debriefing	<ul style="list-style-type: none"> • la cultura può essere la forza trainante dei processi di apprendimento e di autoapprendimento • La ricerca partecipata può essere un processo per validare e riconoscere le conoscenze acquisite sulla base dello sviluppo dell'8a competenza in questo tipo di ambiente sociale e culturale. • la diversità di espressione, creatività, apprezzamento, partecipazione e realizzazione di opere d'arte impatto soprattutto a livello sociale del pubblico target e degli istituti beneficiari dell'esperienza • la cultura espressa anche attraverso il patrimonio culturale è un veicolo per lo sviluppo delle competenze e per l'educazione e la conoscenza tra pari • la diversità di espressione, creatività, apprezzamento, partecipazione e realizzazione di opere d'arte mostra un impatto sulle organizzazioni che lavorano nel campo dell'educazione degli adulti; <ul style="list-style-type: none"> • il patrimonio culturale può essere un modo per esprimere e stimolare la cittadinanza attiva
Materiali	Registrazioni, pc, software per pc, articoli di cancelleria. Interviste, focus group, strumenti di lavoro di gruppo e di lavoro di gruppo, dati raccolti, prodotti multimediali.

Ambiente idoneo	Luoghi educativi formali e non formali (Istituti culturali, aule scolastiche, ecc..)
Commenti, suggerimenti e suggerimenti	<ul style="list-style-type: none"> - Il processo è più importante dei contenuti e dei temi specifici: nel processo di ricerca non sono stati tanto i temi da sviluppare a guidare i volontari ma il processo ha creato le basi per lo sviluppo dell'apprendimento, dell'autoapprendimento e soprattutto dello scambio di abilità e conoscenze. - La ricerca ha realizzato un percorso formativo "circolare" basato sullo scambio di competenze e sulla condivisione di talenti e valori sociali. - La ricerca partecipata consente l'equilibrio tra strumenti di formazione dall'alto e partecipativo in cui il tutor funge da mentore che accompagna guidando il gruppo e non imponendo metodi didattici. - Ciò consente lo sviluppo di forme di autoapprendimento e l'emergere di competenze in modo naturale, graduale e non direttivo. - Lo sviluppo e la creazione di un clima di fiducia tra tutor e volontari, all'interno del gruppo di servizio civile e tra volontari e stakeholder o tutor interni consente la creazione del background che stimoli i processi di formazione e l'affermazione delle competenze.

2.3 EDUCAZIONE CULTURALE ATTRAVERSO PRATICHE DI LAVORO DI STRADA SOCIALE (PORTOGALLO)

2.3.1 INTRODUZIONE

La formazione delle competenze ha un ruolo centrale non solo nello sviluppo economico ma anche nella sostenibilità e resilienza delle società contemporanee. La costruzione di specifiche competenze sociali e personali, mira a creare la prossima generazione di cittadini responsabili e attivi, adulti "capaci" e "formati", che avranno la flessibilità di adattarsi alle richieste del mercato del lavoro e della società in generale, ma anche per assolvere le complesse difficoltà loro assegnate in quanto cittadini attivi. In questo modo si riconosce la diversità sociale, così come la necessità di un continuo adattamento delle persone ai nuovi sviluppi.

L'obiettivo principale della ricerca partecipata, svolta da CAI e SwTI – Istituto di formazione al lavoro di strada, è stato quello di implementare e valutare con i discenti adulti a loro mirati (livello Micro), gli operatori sociali di strada (SSW) (livello meso) e i formatori di questi Educatori (SSW) (Livello Macro), con l'obiettivo di identificare quali sono le competenze necessarie per diventare un promotore della competenza culturale tra le loro popolazioni target, ovvero le competenze per i Cultural Connector.

Lavorando con questi tre gruppi, nonostante abbiano background e ruoli diversi, lo studio mostra che sono una comprensione comune di quali siano le competenze trasversali necessarie per i connettori culturali.

La letteratura sta dimostrando prolifica che l'aumento dell'uso di metodologie di apprendimento connesse con le competenze culturali ha un impatto diretto sui gruppi vulnerabili stimola l'autoapprendimento e l'inclusione sociale, comprese le abilità che consentono loro un migliore accesso al mercato del lavoro e di essere cittadini attivi nelle loro comunità.

La metodologia del Social Street Work utilizzata dai settori Educazione, Culturale e Sociale finalizzata alla coesione sociale, da tempo dedica un particolare interesse alle strategie di apprendimento attraverso attività culturali basate sull'Educazione Interculturale, sull'Educazione Non formale. Gli educatori sociali di strada come connettori culturali cercano una relazione educativa con la loro popolazione target, utilizzando un approccio basato sul background culturale delle loro popolazioni target - persone in situazioni vulnerabili che mirano a promuovere le abilità di vita. Utilizzando l'arte come strumento educativo, hanno un impatto sulla loro popolazione target nuovo approccio al processo di apprendimento che consente loro di affrontare alcune questioni importanti, come la condizione degli studenti NEET, l'abbandono precoce della scuola formale e i comportamenti antisociali, l'analfabetismo o il percorso di apprendimento insufficiente richiesta di integrazione nel mercato del lavoro. Nelle sezioni seguenti, in primo luogo, presentiamo il risultato della discussione, nei tre gruppi, sulle competenze necessarie, considerando le prospettive dei partecipanti e includendo le loro esperienze derivanti dal loro coinvolgimento diretto nelle attività di lavoro sociale di strada. In secondo luogo, forniamo alcuni strumenti che possono essere utilizzati dai dettagli di Cultural Connectors.

2.3.2 Risultati della discussione sulle competenze per i Connettori Culturali

Il nostro obiettivo qui è principalmente lo sviluppo, il miglioramento e l'ulteriore promozione delle competenze trasversali di base attraverso il lavoro come connettore culturale. Innanzitutto, è

importante abbozzare come sono state considerate le competenze in base alle conclusioni dei tre gruppi con cui stavamo lavorando.

Un'abilità ha una struttura tripartita: a. teoria b. pratica e c. scopo (ad esempio, intervenire e cambiare la realtà e l'identità). Alla luce di questa struttura specifica, abbiamo individuato alcune competenze trasversali necessarie per consentire l'inclusione sociale attiva, in particolare lavorando con le persone a rischio come Cultural Connector.

Attraverso la lente delle soft skills, cercheremo di analizzare i detti dei partecipanti al nostro studio.

- **Comunicazione:** qui la lingua ha un ruolo chiave; come costruire un argomento e strategie discorsive e persuasive in generale.

Essere in grado di comunicare in modo efficace è forse la più importante di tutte le soft skill. È ciò che ci consente di trasmettere informazioni ad altre persone e di capire ciò che ci viene detto. Si riferisce alla capacità di trasmettere idee, informazioni e opinioni in modo chiaro e convincente sia verbalmente o non verbale che per iscritto, ascoltando ed essendo ricettivi alle proposte degli altri.

La comunicazione non è la stessa cosa della trasmissione o semplicemente dell'invio di informazioni. È un processo a doppio senso. In altre parole, implica sia l'invio che la ricezione di informazioni. Richiede sia la parola che l'ascolto, ma anche – e forse in modo più cruciale – lo sviluppo di una comprensione condivisa delle informazioni trasmesse e ricevute.

Pertanto, questa è un'abilità essenziale che i connettori culturali dovrebbero acquisire per essere in grado di costruire un argomento e strategie discorsive e persuasive quando lavorano con studenti adulti. Inoltre, devono costruire un programma di promozione delle competenze trasversali che consenta alla popolazione target di raggiungere gli stessi obiettivi, come "costruire un argomento e strategie discorsive e persuasive", al fine di responsabilizzarsi come cittadini attivi.

Tutti e tre i gruppi hanno ritenuto che la cultura, in tutte le sue forme incluse (teatro, spettacoli di musica e danza, proiezioni di film, laboratori, ecc.) può essere un ottimo veicolo per sviluppare capacità di comunicazione tra le persone. I connettori culturali a cominciare dalle attività artistiche hanno il potere di superare la barriera linguistica: disegno, pittura, attività manuali, danza e musica, consentono alle persone di esprimere la propria personalità senza usare le parole. Partendo da tale base di comunicazione non verbale, i discenti adulti non solo possono iniziare a costruire ponti tra loro, ma anche esprimersi sentendosi liberi e al sicuro, in modo da iniziare a sviluppare nuove capacità di comunicazione verbale.

Inoltre, poiché la lingua svolge un ruolo chiave nella comunicazione, ci sono prove convincenti dalle pratiche di tutto il mondo che la partecipazione alle arti può migliorare notevolmente le capacità di alfabetizzazione.

- **Cooperazione/collaborazione e networking:** team building; inoltre, le capacità organizzative, di negoziazione e di risoluzione dei conflitti sono menzionate come parte di queste competenze trasversali.

Collaborazione significa collaborare con una o più persone per completare un progetto o un'attività o sviluppare idee o processi. Essere collaborativi ha diversi vantaggi come capacità di problem solving e risoluzione dei conflitti, autoanalisi (diventare più consapevoli dei propri punti di forza e delle proprie debolezze) e capacità organizzative. Inoltre, implica la condivisione di risorse e

conoscenze, l'armonizzazione degli interessi e il contributo attivo al raggiungimento degli obiettivi dell'organizzazione.

La maggior parte delle arti sono collaborative per loro stessa natura, affermano gli operatori di Social Street. Si tratta di creare connessioni attraverso la condivisione di interessi e obiettivi comuni con colleghi e studenti adulti. Attraverso laboratori artistici si esercitano a lavorare insieme, condividere responsabilità e scendere a compromessi con gli altri per raggiungere un obiettivo comune. "Quando qualcuno ha una parte da recitare in un ensemble musicale, o in una produzione teatrale o di danza, iniziamo a capire che il nostro contributo è necessario per il successo del gruppo" conclude il gruppo di studenti adulti. Attraverso queste esperienze possono acquisire fiducia e iniziare a imparare che i loro contributi hanno un valore anche se non hanno il ruolo più importante.

Inoltre, i progetti artistici collaborativi spesso richiedono capacità di problem solving.

"L'arte non risolve i problemi ma ci rende consapevoli della loro esistenza". M. Abakanowicz, scultore ha detto un formatore di Cultural Connectors. In che modo le arti contribuiscono quindi alle capacità di problem solving? "In parole povere, comprendendo il processo creativo impariamo il processo di risoluzione dei problemi per impostazione predefinita", ha affermato un assistente sociale di strada.

Le creazioni artistiche nascono attraverso la risoluzione di problemi. Come faccio a trasformare questa argilla in una scultura? Come posso rappresentare un'emozione particolare attraverso la danza? Come reagirà il mio personaggio in questa situazione? Senza nemmeno rendersi conto che le persone che partecipano alle arti vengono costantemente sfidate a risolvere i problemi. Tutta questa pratica di problem solving sviluppa capacità di ragionamento e comprensione.

"Infine, considerando il fatto che le arti riguardano la creazione di fiducia con coloro con cui lavoriamo", ha affermato un operatore di Social Street, sottolineando che è l'obiettivo che loro come professionisti vogliono raggiungere: costruire un rapporto di fiducia con i loro studenti. Impariamo anche a superare sfide e disaccordi in modo costruttivo e sviluppando in modo proattivo capacità di negoziazione e risoluzione dei conflitti. È molto utile e vitale per noi" ha affermato uno studente proveniente da contesti sociali vulnerabili per sviluppare le capacità: a. gestire il conflitto, che significa stimolare, regolare o risolvere il conflitto tra due o più parti; b. argomentare in modo chiaro e coerente e conciliare opinioni diverse per raggiungere un accordo che soddisfi tutti con l'obiettivo di raggiungere gli obiettivi proposti.

• **Pensiero critico: vedere oltre l'ovvio.** "Il pensiero critico è il processo intellettualmente disciplinato di concettualizzare, applicare, analizzare, sintetizzare e/o valutare attivamente e abilmente le informazioni raccolte o generate dall'osservazione, dall'esperienza, dalla riflessione, dal ragionamento o dalla comunicazione, come guida alla credenza e all'azione." (La fondazione per il pensiero critico)

Il pensiero critico elabora deliberatamente e sistematicamente le informazioni in modo che tu possa prendere decisioni migliori e generalmente capire meglio le cose. La definizione di cui sopra include così tante parole perché il pensiero critico richiede l'applicazione di diversi strumenti intellettuali a diverse informazioni.

Per dirla in parole più semplici, il pensiero critico richiede davvero un pensiero fuori dagli schemi. Piuttosto che abbracciare e seguire approcci ciecamente popolari, i pensatori critici sfidano il consenso. Ciò significa che spesso devono perseguire pensieri o approcci meno popolari.

“Quindi, se ci pensiamo da vicino, il pensiero critico è una componente assolutamente necessaria della creatività. Senza di essa, come può la persona creativa continuare a valutare e migliorare le proprie idee?” conclude il gruppo dei Trainers of Cultural connector nella nostra ricerca.

“Attraverso l'arte, in particolare, siamo incoraggiati a osservare il mondo da molte angolazioni diverse”, ha detto uno studente nel suo gruppo di discussione. Per tutti concludi che “è proprio questo processo di osservazione e studio che ci insegna a osservare e analizzare più intensamente il mondo”. “Ed è attraverso quel processo che acquisiscono le competenze che costruiscono le basi del pensiero critico” conclude il gruppo dei connettori culturali.

Avendo queste basi, gli studenti adulti possono sviluppare la propria prospettiva su questioni economiche, politiche, sociali e comunitarie.

• **Partecipazione allo spazio o alla sfera pubblica (imparare ad essere esposti agli altri e strategie per gestire lo stress da esposizione e la gestione emotiva in generale)**

Buoni processi di partecipazione possono generare contributi significativi al processo decisionale sia nel gruppo che nelle comunità. La partecipazione sociale promuove l'impegno attivo dei residenti nei dibattiti e nelle deliberazioni sul futuro di una città o di un quartiere. Tali dialoghi sono promossi nella metodologia del Social Street Work attraverso diverse attività ed eventi come laboratori di conoscenza partecipativa per cittadini, genitori, educatori e discenti, discussioni aperte, tavole rotonde, laboratori artistici ecc.

“I laboratori artistici e le attività che si svolgono in spazi pubblici sono spesso utilizzati dagli operatori di Social Street principalmente perché entrambi ci danno la possibilità di riunire persone in situazioni di strada per le nostre attività e d'altra parte aiutano i partecipanti non solo ad imparare ad essere esposti agli altri ma sviluppare anche strategie per gestire lo stress da esposizione e le proprie emozioni in un senso più ampio” conclude il gruppo di lavoro sociale di strada.

“Poiché le arti e la creatività sono legate alle emozioni, è molto importante prima imparare a riconoscerle e poi esercitarsi a regolarle. Una volta che i partecipanti saranno in grado di identificare i propri sentimenti e regolarli meglio, saranno un passo più vicini alla partecipazione con successo al lavoro collaborativo”, afferma il gruppo dei formatori. Promuovendo pratiche partecipative progettate in modo ponderato creiamo una cultura che sostiene naturalmente la crescita socio-emotiva.

• **Sensibilità interculturale (lingue, balli, canzoni, arti, sport, teatro, cinema, cucina, libri ecc.)**

È un fatto innegabile che oggi viviamo in società caratterizzate dal pluralismo culturale l'esistenza di culture diverse che convivono fianco a fianco. Questo pluralismo culturale rende più impegnative le dinamiche delle relazioni interpersonali, richiedendo che impariamo a relazionarci efficacemente con persone che possono comportarsi, pensare e sentirsi diversamente dalle nostre aspettative personali e culturali.

“La conoscenza interculturale è la conoscenza, gli atteggiamenti e le abilità che supportano un'interazione efficace e appropriata in una varietà di contesti culturali al fine di adattarsi e costruire relazioni” sono discussi dal gruppo del formatore.

Poiché le società sviluppano obiettivi reciproci e società diverse perpetuano lo sviluppo di relazioni economiche, sociali e culturali a lungo termine con altri gruppi culturali e l'instabilità globale continua

a colpire il mondo, lo sviluppo della conoscenza e della sensibilità interculturali diventa sempre più importante, soprattutto per le persone.

Pertanto, "la chiamata a integrare la conoscenza e la competenza interculturale nel cuore dell'educazione è un imperativo nato dal vederci membri di una comunità mondiale, sapendo che condividiamo il futuro con gli altri" concludono gli operatori sociali di strada.

L'arte è lo strumento più utilizzato (e attraverso le forme più svariate), non solo per ricordare e celebrare eventi importanti, ma anche per preservare le identità collettive. Festival, mostre, teatro, danza, musica, letteratura o film sono tra i modi più potenti con cui le persone possono esprimere le loro visioni del mondo, emozioni e opinioni.

"Attraverso l'arte, individui e gruppi" esercitano anche attivamente la cittadinanza e "propagano opinioni": "rivendichiamo diritti, influenziamo l'opinione pubblica e incoraggiamo l'azione dei nostri compagni" dibattono il gruppo di studenti. L'arte è usata per educare i discenti, per stimolare la solidarietà e i legami collettivi e per promuovere il benessere della comunità.

"Grazie a tale grande potere, l'espressione artistica è spesso usata come strumento per comprendere meglio la diversità. Infatti, l'arte avvia, promuove e protegge la diversità e quindi può essere uno strumento universale per avviare, alimentare e proteggere il dialogo interculturale, celebrando la diversità culturale" hanno affermato alcuni operatori sociali di strada parlando delle loro pratiche.

Creatività, immaginazione e innovazione sono parti integranti del processo di creazione dell'arte. Allo stesso tempo, questi stessi ingredienti sono la manifestazione della diversità e il risultato dell'interazione, del dialogo e dell'influenza culturale che promuove nuove forme di espressione culturale e consente la sopravvivenza e l'adattamento culturale.

• **Empatia (Conoscere e riconoscere l'altro)**

"L'empatia è la partecipazione immaginaria all'esperienza di un'altra persona, comprese le dimensioni emotive e intellettuali, immaginando la sua prospettiva (non assumendo la posizione della persona)." Bennett, J. 1998.

In parole più semplici, l'empatia implica la capacità di comprendere emotivamente ciò che un'altra persona sta vivendo. In sostanza, è mettersi nei panni di qualcun altro e sentire ciò che devono provare.

"Ci sono diversi vantaggi nel poter provare empatia. Per cominciare, l'empatia consente alle persone di costruire connessioni sociali con gli altri. Comprendendo ciò che le persone pensano e sentono, le persone possono rispondere in modo appropriato nelle situazioni sociali", ha affermato il gruppo degli operatori sociali di strada. Inoltre, "l'empatia con gli altri aiuta le persone ad imparare a regolare le proprie emozioni. La regolazione emotiva è molto importante in quanto permette alle persone di gestire ciò che provano, anche nei momenti di grande stress, senza lasciarsi sopraffare. Infine, l'empatia promuove comportamenti di aiuto mentre le persone che empatizzano hanno maggiori probabilità di impegnarsi in comportamenti utili.

"Quindi, l'empatia come abilità è molto importante nella vita e nella crescita di una persona" conclude il gruppo di studenti. Il gruppo dei formatori ha affermato che "sebbene non si possa davvero insegnarlo, l'esposizione ad altre menti aiuta sicuramente e nulla crea il livello richiesto di esposizione nelle menti degli altri oltre all'arte. Qualsiasi opera d'arte è uno sguardo nella mente del creatore. Per un secondo, un minuto o un'ora, è la connessione più vicina al sentire ciò che sta provando

qualcun altro. Un connettore culturale essendo coinvolti in progetti artistici oltre ad essere esposti a opere d'arte, gli studenti possono sviluppare empatia e avvicinarsi per comprendere, sentire e accettare che gli altri possano vedere il mondo in modo diverso da noi.

• **Autoriflessione e autovalutazione**

"Segui un'azione efficace con una riflessione silenziosa, dalla riflessione silenziosa verrà un'azione ancora più efficace" Peter F. Drucker

Gli studenti sottolineano che "Tutte le persone imparano dalle esperienze e dagli errori, anche se la scuola evita questa possibilità". Ma, a meno che non si interrogino sul significato di queste esperienze e non ci pensino attivamente, la ricerca ha dimostrato che i Cultural Connectors non possono procedere ad alcun cambiamento. L'autoriflessione consente alle persone di passare dalla semplice esperienza alla comprensione. Incoraggia un livello di autoconsapevolezza e consapevolezza sulla pratica e consente alle persone di identificare non solo le aree di miglioramento, ma anche le aree in cui sono forti.

L'autovalutazione è strettamente allineata con l'(auto)monitoraggio e la riflessione. È un processo di valutazione critica delle proprie prestazioni. In particolare, si tratta di una procedura per osservare, analizzare e valutare sistematicamente le azioni e i loro risultati al fine di stabilizzarle o migliorarle. È la capacità di guardare ai propri progressi, allo sviluppo e all'apprendimento per determinare i propri punti di forza e quali aree devono essere migliorate.

"Promuovere il pensiero richiede di rendere visibile il pensiero. Il pensiero avviene principalmente nella nostra testa, invisibile agli altri e persino a noi stessi. I pensatori efficaci rendono visibile il loro pensiero, nel senso che esternalizzano i loro pensieri parlando, scrivendo, disegnando o qualche altro metodo. Possono quindi dirigere e migliorare quei pensieri. Visible Thinking enfatizza anche la documentazione del pensiero per una riflessione successiva." – Making Thinking Visible, Ron Ritchhart e David Perkins

Questa esternalizzazione dei pensieri attraverso il disegno, la scrittura, la danza, il canto o la performance è semplicemente ciò che chiamiamo Arte. E poiché l'arte è tutta incentrata sul processo, senza l'autoriflessione e la valutazione gli artisti non possono imparare al massimo delle loro potenzialità. Partecipando a progetti artistici, attraverso una riflessione regolare e mirata mentre esplorano e valutano aree nelle proprie opere d'arte, le persone possono aumentare la comprensione, costruire ed estendere queste abilità.

2.3.3 Metodologia

L'obiettivo fondamentale di questa ricerca è stato quello di delineare quali competenze possono essere sviluppate o promosse da Cultural Connectors. Il nostro obiettivo era quello di recuperare l'esperienza di studenti, operatori sociali di strada e formatori che si sono impegnati volontariamente nel campo dell'educazione degli adulti, al fine di progettare percorsi di apprendimento futuri che consentano il rafforzamento delle capacità dei giovani vulnerabili per cultura.

Per raggiungere questo obiettivo di ricerca abbiamo applicato una metodologia di ricerca qualitativa. In particolare, abbiamo implementato tre focus group. La selezione degli aspetti chiave della discussione è stata effettuata sotto la guida dei partecipanti.

Un focus group è composto da un numero ristretto di individui, solitamente con un ruolo chiave nella situazione oggetto di studio, selezionati e assemblati dai ricercatori per discutere ed esprimere

la propria esperienza personale sull'argomento della ricerca. Il principale vantaggio di questo metodo rispetto ad altri metodi qualitativi è la dinamica creata dall'interazione tra i partecipanti.

Idealmente, attraverso questo processo, le affermazioni si arricchiscono perché risultano da una discussione collettiva. Un altro aspetto importante dei focus group è che possono contenere narrazioni sia come storie di vita biografiche che come argomentazioni produttive. Questa procedura collettiva può fornire dati significativi riguardo alla domanda di ricerca. I focus group sono preferibili poiché eliminano la paura nell'interazione faccia a faccia. Il senso e l'atmosfera creati da un gruppo di persone possono alleviare questi sentimenti.

I partecipanti sono stati pienamente informati sugli obiettivi del progetto Art connection prima del loro coinvolgimento nel Focus Group.

2.3.4 Conclusioni

L'importanza del miglioramento delle competenze trasversali è considerata una questione chiave nei percorsi di apprendimento non formale e informale per i connettori culturali come attori dell'educazione degli adulti attraverso la cultura. Come contributo al miglioramento di specifiche abilità sociali e personali, i tre Focus Group hanno considerato le seguenti competenze trasversali: comunicazione, collaborazione/cooperazione e networking, negoziazione, risoluzione dei conflitti, pensiero critico, partecipazione, sensibilità interculturale, empatia e autovalutazione. In questo senso, svolgono un ruolo nel rafforzamento della cittadinanza e delle identità di cittadini responsabili e attivi e dipendenti flessibili, che saranno in grado di adattarsi alle esigenze e alle complessità del nuovo ambiente lavorativo e sociale globale.

In particolare, durante la ricerca, i partecipanti allo studio hanno espresso liberamente i propri sentimenti e pensieri circa le proprie azioni e le relazioni con le altre persone. Vale la pena ricordare che per la maggior parte di loro la partecipazione ai focus group della ricerca è stata un'opportunità in più per stare insieme a persone provenienti da contesti culturali diversi.

Nei detti dei partecipanti è stato rivelato che la cultura opera come un terreno comune utopico. I partecipanti sono ispirati e motivati dai valori di cooperazione, solidarietà e condivisione. Quindi, non solo vogliono sviluppare nuove competenze, ma cercano anche di avvicinarsi a persone di diversa estrazione culturale e costruire "ponti" per stare insieme attraverso elementi culturali in base ai quali stabilire modi più razionali, sostenibili ed equi di socializzare e recitazione.

Per riassumere, queste persone creano spazi pubblici comuni unendosi per esplorare volontariamente una questione culturale e formano uno spazio comune di condivisione, azione collettiva e riflessione. Tipicamente, la preoccupazione principale del focus group durante la ricerca era "cosa possiamo fare dopo insieme?" e "cosa possiamo imparare la prossima volta l'uno dall'altro?".

2.4 EDUCAZIONE CULTURALE ATTRAVERSO LA METODOLOGIA DIGITAL STORYTELLING (REGNO UNITO)

2.4.1 Cos'è lo storytelling ?

Secondo Mike Wilson (2014), "Lo storytelling è l'arte dell'interazione sociale" con la capacità di liberare la creatività. L'impatto che una storia può avere va oltre il semplice raccontare un fatto (Christine Trace, bibliotecaria, Montgomery College, Maryland, USA), generando empatia e fiducia nel pubblico e "il potere di dare significato al comportamento umano e innescare emozioni" (Bourbonnais e Michaud 2018).

Nelle tradizioni orali delle culture africane ed ebraiche, il ruolo della narrazione è stato "imparare, celebrare, guarire e ricordare" e qualcosa di cui "ogni fase dell'esistenza ha bisogno" (Joe Lambert, 2010). La mancata iscrizione di queste fasi della vita nelle storie "minaccia la consapevolezza dell'identità comunitaria" mentre, al contrario, celebrarle "arricchisce [...] lo sviluppo individuale, emotivo e culturale". (Joe Lambert, 2010)

Pertanto, lo storytelling è stato utilizzato per migliaia di anni per "portare alla luce storie radicate nella nostra vita quotidiana [...] per conoscere meglio noi stessi, le nostre relazioni e il nostro posto nella comunità", e quindi stimolare un sentimento di appartenenza (Leyshon e Bull 2011 ; Pile 2002) e come atto imprescindibile quello di "trasmettere storie affinché non si perdano. (Joe Lambert, 2010)

Lo storytelling digitale - l'incarnazione moderna della pratica - è un metodo creativo utilizzato per la ricerca partecipativa e il coinvolgimento del pubblico che consente ai partecipanti di riflettere e condividere una narrazione in prima persona su un argomento particolare - prima in forma orale per un pubblico in una storia - condivisione del cerchio, quindi come un film di 2-3 minuti che il narratore ha realizzato, utilizzando foto o video personali che ha selezionato e abbellito in una voce fuori campo.

Il processo di creazione di storie digitali segue una metodologia consolidata formulata nel 1995 da Joe Lambert e dai suoi colleghi del Center for Digital Storytelling in California, composta da cinque fasi: lo story circle, la scrittura della sceneggiatura, la registrazione della voce fuori campo, l'editing video e visione condivisa delle storie di tutti i partecipanti.

La co-progettazione e la coproduzione sono parti fondamentali del processo di narrazione digitale, connettendo narratori e ascoltatori nella creazione di storie con un significato emotivo, innescando ricordi del passato e stimolando una riflessione critica sul presente e potenziali scenari per il futuro.

In quanto tale, lo storytelling digitale aiuta a rendere accessibili a tutti i fatti e le informazioni di base sul mondo, promuovendo una comprensione comune e olistica che rifletta valori, sentimenti e preoccupazioni condivisi ma a volte contrastanti e amplifica le voci di coloro che generalmente non vengono ascoltati, soprattutto all'interno comunità culturali, sociali ed economiche difficili da mobilitare.

La combinazione di comunità e competenze creative facilitate dalla metodologia dello storytelling digitale lo rende ideale per l'uso nell'educazione culturale, grazie al suo potenziale per creare un senso di appartenenza condiviso - un processo creativo che genera una comunanza narrativa e lo "storytelling" del patrimonio culturale che dà ai partecipanti l'opportunità di usare i propri ricordi in modi fantasiosi.

2.4.2 Presentazione del progetto/Approccio metodologico

I focus group di ricerca-azione partecipativa che esplorano i metodi di narrazione per costruire un senso di appartenenza si sono incontrati a Loughborough e Birmingham, nel Regno Unito. Quattro gruppi di studenti di recitazione hanno lavorato con i membri della comunità locale per 12 settimane per esplorare il loro senso di appartenenza. Hanno applicato diverse tecniche di storytelling (in particolare, soundscape e digital storytelling) per esprimere i legami tra cibo e cultura; come i suoi legami si intrecciano e influenzano la nostra vita quotidiana e come le persone percepiscono il cibo in modo diverso a seconda della loro cultura di origine.

Gli studenti hanno lavorato collettivamente per creare un paesaggio sonoro o un panorama sonoro digitale e una piattaforma digitale interattiva che documentasse questo processo creativo e socio-culturale attraverso storytelling online, blog, vlogging e altri formati. Gli studenti hanno formato diversi team di produzione in base ai loro interessi e abilità. La prima parte del progetto è consistita nella creazione di un panorama sonoro/passeggiata sonora che indagasse attraverso il cibo i problemi sociali (ad esempio sulla nozione di sfollamento o esilio) nella città di Loughborough. Gli studenti hanno avuto il compito di raccogliere testimonianze, paesaggi sonori nelle strade, nei ristoranti e nei punti da asporto della città.

L'analisi critica dello spazio e del luogo è stata centrale nel processo partecipativo. In precedenza, le parole spazio e luogo erano percepite come due parole piuttosto intercambiabili, senza tener conto della possibilità della loro decostruzione. Il filosofo francese Michel de Certeau si è offerto di rivisitare questa domanda quando ha detto che un luogo: "implica un'indicazione di stabilità [...] Lo spazio, invece, è fatto dell'intersezione di elementi in movimento" mentre quello spazio è composto di intersezioni di elementi mobili" (de Certeau, 1980, p.172-175).

La risposta iniziale degli studenti è stata che il luogo è un costruito più fisso e tangibile, meno negoziabile, qualcosa di più permanente. Uno spazio, invece, è più fluido e interattivo, né fisso né permanente per gli elementi in continuo cambiamento che può contenere.

In effetti, la verità è ancora più complessa di questa prima analisi perché gli studenti non hanno tenuto conto degli attaccamenti psicologici ed emotivi che possono essere coinvolti quando si tratta di parlare di luogo e spazio. Ci è voluto del tempo per considerare cosa questo significasse per la costruzione del paesaggio sonoro e se potesse essere materialmente integrato o semplicemente rimanere nel regno del pensiero durante la ricostruzione dei diversi ambienti sonori.

Ad esempio, il Loughborough Student Club è noto per le sue feste da ballo e il consumo di alcol che generano, ma gli studenti che occupano questo spazio hanno attaccamenti emotivi e psicologici lì a causa dell'amicizia e dei ricordi che hanno creato lì. Quando si ritrae l'ambiente di una festa da ballo nel paesaggio sonoro, si è ritenuto importante considerare la differenza tra la carica emotiva impartita al luogo dagli studenti e un punto di vista esterno (ad esempio, quello della città dei residenti) che può vedere il loro comportamento come irrispettoso e inquietante. Questi atteggiamenti contraddittori supportano l'idea che persone e gruppi di persone diversi possano avere attaccamenti totalmente diversi allo stesso luogo.

De Certeau ha ulteriormente approfondito questa esplorazione dichiarando che lo spazio è come la parola abitata del significato quando è pronunciata in un discorso [...] lo spazio è "il luogo praticato" (de Certeau, 1980, p .172-175). La parola e la sua trasmissione verbale sono due cose separate con significati diversi. Le parole possono essere usate e applicate in modo diverso a seconda del contesto

che, come lo spazio, rimane flessibile e in continua evoluzione. Tutto dipende anche dall'individuo e da come sceglie di usare quella parola.

Esplorando la definizione costruttivista di luogo come intriso di "processi sociali sottostanti [...] e dotato di attributi unici" (Cresswell, 2013, np), gli studenti sono stati in grado di portare il loro pensiero oltre. Questa citazione ha suggerito una riarticolazione di come il paesaggio sonoro interagisse con ambienti o luoghi diversi e ha sottolineato la necessità di essere consapevoli degli effetti socio-culturali, emotivi e psicologici causati dagli studenti nella loro ricostruzione sonora.

Era possibile che gli studenti potessero davvero rivelare l'unicità di un luogo? Potrebbero differenziare il mercato di Loughborough dagli altri? Il suono della campana del municipio, ad esempio, può diventare un simbolo di Loughborough e, insieme a un caratteristico accento locale, rappresentare l'unicità di quella particolare località.

Il campus e il suo ambiente potrebbero essere distinti da quello di un'altra università ed evocare in modo specifico i processi sociali specifici di questo luogo? Come possono gli studenti dimostrare la loro consapevolezza dei processi sociali in questione e il loro attaccamento emotivo a questo luogo attraverso il solo suono?

Queste sono state le domande poste durante il processo creativo e che sono servite da catalizzatori per produrre i vari *paesaggi sonori*.

2.4.3 Alcune lezioni dalla ricerca-azione di Lboro

Risultati – livello micro

I beneficiari del progetto a livello micro sono stati gli studenti di recitazione, che hanno mostrato un grande desiderio di comprendere meglio la comunità [in cui ora vivono]. La partecipazione al progetto ha rafforzato il loro legame con questa comunità e ha permesso loro di esercitarsi e sviluppare le proprie capacità di narrazione, anche a livello tecnico. L'interazione con il pubblico è stata vissuta come un processo bidirezionale, che fa leva sull'interazione e sull'ascolto, con l'obiettivo di generare benefici reciproci (Centro di coordinamento nazionale per l'impegno pubblico, 2020). I beneficiari del progetto hanno ritenuto che i professionisti coinvolti in tale progetto debbano avere una grande capacità di ascolto ed empatia con i membri della comunità, nonché un'apertura alle opinioni degli altri, e che in quanto pratica partecipativa, lo storytelling richiede collaborazione collettiva e supporto durante tutto il processo.

Impatto dal punto di vista dei beneficiari

L'esplorazione delle nozioni di ricostruzione e di verità in relazione al processo creativo è diventata un aspetto fondamentale dei progetti di ricerca-azione, come dimostrano i molteplici livelli di costruzione contenuti nel paesaggio sonoro. In una certa misura, l'arte del paesaggio sonoro è "la costruzione della conoscenza archeologica" (Pearson e Shanks, 2001, xvii) che traccia i resti materiali del palinsesto e le identità culturali che un sito specifico (in questo caso, la città di Loughborough) può contenere e incorporare tracce contemporanee.

Da un lato, le voci incluse nel paesaggio sonoro rispondono alle domande attraverso il prisma dei propri pregiudizi, motivazioni o ricordi subconsci. D'altra parte, gli ascoltatori li ascoltano e li modificano insieme, decidendo cosa considerare o ignorare, in base alla propria opinione e a ciò che considerano importante o rilevante. Così, "piuttosto che un resoconto letterale delle interviste

condotte" (Anderson e Wilkinson, 2007, p.155), in questo processo di ricerca, ricostruiscono la narrazione per formulare e imporre nuovi significati.

Queste interviste non sono correlate in senso letterale e le testimonianze degli studenti non contraddicono direttamente nessuna delle testimonianze residenti. Le loro voci sono state simbolicamente manipolate per costruire una storia metaforica sulla divisione che è stata notata (usando opinioni e storie personali per innescare una riflessione collettiva su questo problema e presentarlo al pubblico). L'ultimo livello di percezione da tenere in considerazione è quello degli ascoltatori, che avranno anche un punto di vista distinto basato sulla propria concezione del mondo, che aggiunge un altro livello di complessità. C'è una quota di responsabilità assunta da parte degli artisti per evidenziare questa consapevolezza della necessità della ricostruzione per esprimere ciò che vogliono dire al mondo (attraverso il prisma del loro personale punto di vista). Era difficile rifiutare assunzioni a titolo definitivo su come definire la verità e affrontare questa domanda da una prospettiva filosofica e artistica diversa, se non limitando la verità seguendo William James a un semplice "compromesso... con la realtà" (James, 1907, p.141)

Come esseri umani accettiamo la realtà in cui siamo nati senza mai metterla in discussione, o se consideriamo i legami sociali estesi a tutta l'umanità, viviamo in "una realtà condivisa" (Anderson e Wilkinson, 2007, p.156) in cui decidiamo collettivamente di accettare una determinata visione del mondo per paura di andare contro la norma? Se consideriamo il mondo come una costruzione, ci dà meno libertà poiché ci viene detto come percepirlo o possiamo ricostruirlo di nuovo se sappiamo che possiamo?

Creando il loro paesaggio sonoro, gli studenti sono stati in grado di combinare storie e voci per creare una narrazione su Loughborough e le esperienze problematiche della migrazione (come vissuta lì). Il formato del paesaggio sonoro è un mezzo preferito per avvicinarsi alla verità come costruito ed è probabilmente molto più facile frammentare e ricostruire materialmente una storia attraverso uno dei cinque sensi da soli (udito) piuttosto che fornire e ricevere informazioni attraverso un'esplosione sinestetica. Il suono fornisce agli individui un formato (audio) singolare per costruire e decostruire la propria versione della verità o della realtà, se una cosa del genere esiste. Ognuno di noi manipola la nostra versione di una storia attraverso il paesaggio sonoro, dimostrando l'idea che possiamo costruire/decostruire il mondo che ci circonda per presentarne la nostra versione.

Innovazioni e fattori chiave di successo

Il termine "Comunità" ha così tante connotazioni che lavorare su un progetto di sensibilizzazione della comunità può sembrare un compito impossibile. La prima cosa che viene in mente quando si sente la parola comunità è un gruppo di persone che vivono nella stessa posizione geografica, spesso diverse migliaia di persone. In questo caso è facile chiedersi come si possa cominciare a raccontare la storia di una comunità. Tuttavia, "il desiderio di stare in mezzo ad altre persone è evidente nel corso della storia umana" (Simpson, A, 2014) e questo è divenuto tanto più evidente durante il progetto, evidenziando così che l'idea di "comunità" non si riferisce semplicemente ad una posizione geografica. Le comunità si presentano in tutte le forme e dimensioni e nei paesaggi sonori di Loughborough erano rappresentate molte comunità diverse. Ad esempio, i ristoranti e le aziende intervistati, come Baobab Café, Papa Si's e Bom Bom Patisserie, sono tutte comunità che lavorano insieme verso un obiettivo comune.

Molti intervistati hanno menzionato la loro religione e anche le religioni formano comunità. Una comunità può essere composta da persone che condividono la stessa identità culturale o da persone provenienti da luoghi diversi, come Cipro e la Cina. L'idea che puoi trovare comunità ovunque ha dato profondità al paesaggio sonoro e ha davvero contribuito a plasmare il modo in cui gli studenti hanno interagito con la comunità di Loughborough nel suo insieme, così come con le comunità più piccole al suo interno. . La mancanza di supporto visivo da condividere con la comunità ha reso il processo più difficile del previsto, ma questa apparente difficoltà è stata superata dalla consapevolezza che la vista è solo uno dei cinque sensi. L'idea che bisogna vedere qualcosa per viverla, che "è radicata nell'ideologia del visivo ci fa dimenticare come il suono in generale struttura lo spazio e caratterizza il luogo" (Smith, SJ, 1994).

Gli studenti si sono resi conto di quanto avessero trascurato il potenziale dei suoni per una comunità e, parlando con tutti coloro che hanno intervistato, hanno acquisito una prospettiva reale su ciò che la comunità poteva significare per loro. La loro consapevolezza è stata veicolata attraverso il paesaggio sonoro, sia attraverso l'uso del suono ma anche attraverso l'arte della conversazione. Hanno scoperto che molti dei suoni che potrebbero rappresentare Loughborough per se stessi come artisti funzionavano in modo simile per gli intervistati e probabilmente anche per altri membri della comunità.

Gli studenti volevano creare una piattaforma da cui le diverse comunità di Loughborough si sentissero in grado di condividere le loro opinioni, dove le loro voci potessero essere ascoltate e dove i loro membri si sentissero rappresentati sia all'interno delle loro singole comunità che della più ampia comunità cittadina.

Vincoli

Il progetto è iniziato durante la pandemia di coronavirus e, a seguito delle disposizioni del governo sul distanziamento sociale e della direttiva di rimanere il più possibile in casa, è diventato sempre più difficile entrare in contatto con il pubblico e raccogliere le informazioni richieste. Quindi gli studenti hanno dovuto adattare i loro piani per concentrarsi su attività commerciali e ristoranti locali, intervistando la famiglia e gli amici per acquisire una prospettiva diversa sul posto del cibo all'interno di una comunità.

In un primo momento, diverse aziende e servizi di ristorazione hanno rifiutato l'invito a partecipare al progetto a causa di vincoli di tempo durante l'orario di lavoro e difficoltà legate alla pandemia. D'altra parte, l'iniziativa del governo "Eat Out to Help Out", che ha offerto alle persone uno sconto per incoraggiarle a mangiare nei ristoranti e altri servizi di ristorazione, ha causato un aumento significativo del numero di infezioni "accelerando la pandemia nel suo [...] seconda ondata" offrendo allo stesso tempo benefici economici "di breve durata". nuova ricerca" 2021.)

Altre aziende non sono state nemmeno in grado di rispondere agli studenti. Hanno superato questa difficoltà ampliando l'elenco di ristoranti e fast food da contattare per aumentare la probabilità di risposte positive. Alla fine, molte aziende hanno risposto agli studenti e sono state felici di essere coinvolte.

Le interviste sono state inizialmente condotte faccia a faccia, assicurandosi di mantenere una certa distanza indossando maschere per il viso e sterilizzando le mani e le attrezzature necessarie per registrare gli intervistati il più chiaramente possibile per garantire la qualità del suono del paesaggio

sonoro. Col tempo, tuttavia, le interviste sono state sempre più condotte su Zoom, che si è rivelato molto più conservativo e in qualche modo più facile in termini di registrazione.

Nel complesso, la pandemia ha costretto gli studenti ad adattare il proprio progetto, che li ha costretti a risolvere i problemi e ad essere più flessibili e adattabili, per non parlare dei ristoranti e dei fast food partecipanti che hanno dovuto affrontarlo, sapendo che dipendono dai consumi e dai consumatori traffico per far crescere e prosperare le loro attività.

Risultati – Livello meso

A questo livello, i principali beneficiari del progetto sono stati gli insegnanti che lavorano negli istituti di istruzione superiore e le potenziali organizzazioni non governative (ONG). Accademici, studenti e membri della comunità hanno tutti beneficiato della loro partecipazione.

In questo caso, l'insegnante di istruzione superiore ha facilitato le conversazioni con gli studenti su una varietà di tecniche di narrazione e, in particolare, sulla creazione di paesaggi sonori e storie digitali. Resilienza e flessibilità si sono rivelate abilità chiave durante tutto il processo. Erano necessari tutorial sulla metodologia specifica da applicare con gli strumenti di autovalutazione, nonché strumenti per favorire il sostegno reciproco e l'apprendimento di gruppo.

Si è anche scoperto che gli insegnanti dell'istruzione superiore dovevano dimostrare valori di impegno e conoscenza di specifiche metodologie partecipative per poter implementare queste pratiche pedagogiche sul campo con le popolazioni target. Inoltre, i facilitatori dovranno garantire che questi valori si riflettano nel processo di coinvolgimento.

Impatto dal punto di vista dei connettori culturali

L'articolo di Andrew Hill "Listening for Context" spiega in modo appropriato come un trattamento rispettoso e metodico dei suoni durante la creazione di un paesaggio sonoro può darci un più forte senso di connessione con l'umanità e ricordarci la nostra dipendenza reciproca. I suoni che sentiamo evocano il nostro mondo e ci permettono di definirci in questo mondo, e in questo senso il suono è una variabile dell'esistenza che possiamo sperimentare reciprocamente. Sentiremo tutti i suoni in modo diverso a seconda dell'impostazione della nostra esistenza e delle nostre esperienze fino ad oggi, ma il semplice fatto che tutti possiamo sperimentare un dato suono e ambiente all'unisono è sia unificante che emancipante.

Anche se la nostra esperienza in termini di migrazione a Loughborough è diversa da quella di un altro ascoltatore, condivideremo comunque questo viaggio all'interno del paesaggio sonoro. Forse ci identificheremo più fortemente con diverse testimonianze (probabilmente basate sui nostri indicatori di identità). È interessante considerare che ogni volta che gli esseri umani si riuniscono per un'occasione, sia essa una celebrazione, un lutto o altre cerimonie, il suono o la musica sono quasi sempre parte integrante dell'evento. , trasformando un'esperienza singolare e potenzialmente alienante in qualcosa di più ampio, più collettivo . Il suono è senza dubbio un connettore universale.

Innovazioni e fattori chiave di successo

La ricerca ha dimostrato che rispondiamo fisicamente al suono unificato e in una certa misura questo aiuta a offuscare le nostre differenze e ad avvicinarci - e se questo è al centro del nostro paesaggio sonoro e se possiamo renderlo tangibile manipolando la trama e la grana dell'individuo suoni, contribuiremo a un senso di unità. Il paesaggio sonoro come pratica collaborativa può guardare la

divisione, ma alla fine costruire le nostre storie digitali riguarda l'inclusione e come possiamo tutti (di varia provenienza, età, nazionalità) coesistere in modo coerente nello stesso spazio.

Vincoli

Tempo, personale e mezzi tecnici sono state tutte difficoltà incontrate dagli insegnanti di istruzione superiore nella realizzazione di questo progetto.

Risultati – Livello Macro

I progetti partecipativi che coinvolgono gli istituti di istruzione superiore possono generare i seguenti vantaggi per tutte le categorie di personale:

- Sostenere la crescita professionale, promuovendo lo sviluppo professionale attraverso l'apprendimento permanente;
- Celebrare la diversità e porre il rispetto e l'inclusione al centro di tutte le loro attività;
- Aprire l'accesso alle attività benefiche per la salute e il benessere e consentire al personale di trovare un buon equilibrio tra vita professionale e vita privata;
- Aiutare le persone a diventare leader eccezionali che ispirano gli altri;
- Assegnare premi e riconoscere il contributo di ciascun membro del personale all'Università in modo che abbia valore e significato personale;
- Consentire all'istituzione di diventare l'organizzazione preferita da coloro che cercano nuove opportunità.

Una "strategia incentrata sulle persone" è un must per qualsiasi istituzione che desideri generare impatto nel mondo reale. L'ottava abilità chiave mira a consentire le connessioni umane in una società diversificata come la società britannica.

Inoltre, i partenariati per il trasferimento di conoscenze tra le organizzazioni educative e le organizzazioni culturali locali potrebbero rappresentare un terreno di gioco ideale per collaborazioni a lungo termine e la realizzazione di progetti di grande impatto.

Voici un exemple d'activité : Per creare un impatto significativo, gli educatori devono abbracciare la diversità e vedere la co-creazione come essenziale per supportare esperienze di apprendimento di successo.

Ecco un esempio di attività:

Titolo	Creare un <i>soundscape</i>
Soggetto, Keywords	<i>paesaggio sonoro, narrazione digitale, comunità</i>
Durata	3giorni

<p>Breve panoramica (metodo a supporto dell'attività)</p>	<p>Questa attività consiste nel consentire ai partecipanti di creare un paesaggio sonoro/passeggiata sonora per stabilire un panorama sonoro esplorando possibili problemi sociali (ad esempio, lo spostamento) in un dato luogo. Il paesaggio sonoro può includere un leitmotiv ricorrente (ad esempio, l'importanza del cibo in una comunità) poiché aiuta ad avviare conversazioni o mantenere una mente aperta. L'obiettivo è raccogliere testimonianze, paesaggi sonori in strade specifiche o luoghi urbani come ristoranti, centri commerciali all'interno di una città, quindi modificare voci e suoni insieme per creare un paesaggio sonoro o un paesaggio sonoro.</p>
<p>Obiettivi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consentire ai partecipanti di raccogliere testimonianze da membri del pubblico in contesti specifici 2. Consentire ai partecipanti di modificare le testimonianze e i suoni circostanti all'interno di un paesaggio sonoro (panorama di suoni percepiti in un dato momento in un dato luogo) 3. Consentire ai partecipanti di valutare le opinioni degli altri, consentire ai partecipanti di dare una "voce" agli altri, consentire ai partecipanti di ascoltare e "rivendicare" il proprio ambiente e la propria comunità in modo innovativo.
<p>Impatto (indicatori di successo)</p>	<p>I partecipanti acquisiranno le seguenti abilità misurabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aver compreso l'importanza di progettare, ricercare e produrre un'opera creativa - Avere sviluppato competenze, conoscenze in relazione al processo produttivo allo stesso livello dei processi dell'industria - Essere in grado di analizzare un output creativo in relazione a un determinato testo o argomento e forme pertinenti di coinvolgimento del pubblico specifiche per una determinata località - Avere sviluppato una o più competenze chiave in relazione a un determinato ruolo di produzione, ovvero come responsabile del colloquio, della registrazione o del montaggio del suono - Aver acquisito la capacità di sviluppare una produzione creativa collaborativa basata sulle competenze dei vari partecipanti - Hanno sviluppato una capacità di autogestione e di impresa di gruppo in modo da prepararli alla produzione creativa professionale su piccola scala

Quanti connettori culturali sono necessari?	2 (in base alle loro competenze esistenti)
Ruoli/capacità necessarie (accompagnamento, coaching, ecc.)	Coaching tecnico (come utilizzare registratori vocali e audio, come modificare file audio) - Coaching per il coinvolgimento del pubblico (come avvicinarsi al pubblico, come condurre un colloquio, come seguire le linee guida etiche e di sicurezza)
Per chi (età, individui, gruppi...)	16+
Livello di fiducia richiesto per l'attuazione dell'attività	Da moderato ad alto (Questa attività si basa sulla capacità dei partecipanti di comunicare con il pubblico, implica anche l'uso di attrezzature tecniche)
Livello di partecipazione	I partecipanti dovrebbero essere altamente motivati, poiché l'attività implica un'attenta pianificazione ed esecuzione.
Descrizione tappe	1. Identificare uno specifico ambiente urbano 2. Identificare le persone da intervistare 3. Registrazione delle testimonianze 4. Registra suoni 5. Seleziona e modifica testimonianze e suoni all'interno di un paesaggio sonoro
Débriefing	Cosa hai imparato sulla tua comunità ascoltando ciò che la gente diceva senza preconcetti? Cosa hai imparato su un ambiente specifico essendo sensibile ai suoni al suo interno e ascoltando di nuovo?
Materiale necessario	- Registratori di suoni (es. TASCAM), - Software di editing del suono

Un ambiente favorevole a questa attività	Un ambiente urbano che dia ai passanti il tempo di conversare ed essere registrato, che contenga suoni specifici e riconoscibili (torre dell'orologio, stazione ferroviaria, ecc.) per impostare la scena.
Commenti, suggerimenti e trucchi	Questa attività consiste nell'ascolto e nell'ascolto della storia che emerge dalle testimonianze degli intervistati, piuttosto che nella pianificazione di uno scenario in anticipo. Stessa cosa con i suoni, è importante rinnovare l'ascolto in un luogo specifico e ascoltarlo come la prima volta, prima di registrare specifici "eventi" sonori.

ALLEGATI

FRAMEWORK GENERICI UTILIZZATI E PROPOSTI DA ART-CONNECTION PARTNER

Canovacci utilizzati dai partner di Art-Connection per condurre la propria ricerca di azione partecipativa

Questa griglia si propone di guidare le domande nel contesto della ricerca sull'azione partecipativa. Può essere utilizzato anche per animare un Focus Group. La griglia proposta è composta da due colonne: a sinistra, gli elementi da analizzare; a destra, le domande da porre e lo spazio per rispondere per raccogliere gli elementi.

Livello micro – Studenti (popolazione target) In che cosa e come la cultura permette di far emergere le attitudini creative individuali favorendo un atteggiamento positivo e favorevole all'apertura verso gli altri, al mondo, allo sviluppo personale, sociale, professionale ed economico? Cercheremo di analizzare con i discenti sperimentali, le competenze individuali e collettive che hanno individuato, mobilitato e sviluppato, e come formalizzarle nel quadro di riferimento degli 8 CCE, ma anche come desiderano essere accompagnati e come potrebbero -accompagnano loro stessi i loro coetanei in questo processo di autoformazione.	
Introduzione	<i>Qual è il contesto (la situazione di partenza), la questione sollevata. Fornire una breve definizione della pratica discussa e indicare da quanto tempo è stata messa in atto.</i>
Stakeholder/attori	<i>Chi sono i beneficiari o il gruppo target? Chi sono gli utenti?</i>
Approccio metodologico	<i>Quale metodologia è stata utilizzata o testata per affrontare il problema iniziale che ha permesso di ottenere risultati? Qual è stato l'approccio e in che modo il processo è stato partecipativo?</i>
Risultati Micro I	<i>Quali competenze individuali e collettive ha individuato, mobilitato e sviluppato il target di riferimento nel corso dell'azione che sta alla base della ricerca?</i>
Risultati Micro II	<i>Quali competenze ritiene che il pubblico di destinazione dovrebbe avere gli allenatori per supportarli in questo processo di autoformazione?</i>
Risultati Micro III	<i>Come potrebbero, essi stessi, sostenere i loro coetanei nello sviluppo delle capacità individuali e collettive nel loro ambiente sociale e culturale?</i>
Impatto sui Beneficiari	<i>In che modo l'ingresso attraverso le situazioni culturali permette di far emergere le attitudini creative individuali, favorendo un atteggiamento positivo favorevole all'apertura agli altri, al mondo, allo sviluppo personale, sociale, professionale ed economico?</i>
Innovazione e fattori di successo	<i>Quali sono le condizioni da soddisfare per replicare con successo l'azione (in un contesto simile)?</i>

Vincoli	<i>Quali sono state le difficoltà incontrate dai beneficiari e le sfide da superare?</i>
<p>Livello MESO – Professionisti dell'istruzione e della formazione</p> <p>In che cosa e come la cultura permette il passaggio a un nuovo paradigma di educazione e formazione degli adulti?</p> <p>Cercheremo di identificare con i professionisti sperimentatori, nell'ambito delle attività svolte, le pratiche e i gesti da sviluppare, i principi da rispettare, le condizioni per il successo, gli strumenti educativi adeguati, per attuare pratiche culturali sul campo con le popolazioni target (= partecipanti al progetto culturale).</p>	
Introduzione	<i>Qual è il contesto e qual è il problema con cui lavorano i coach/educatori. Fornire una breve definizione della pratica discussa e indicare da quanto tempo è stata messa in atto.</i>
Beneficiari	<i>Chi sono i beneficiari o il gruppo target? Chi sono gli utenti?</i>
Approccio Metodologico	<i>Quale metodologia è stata utilizzata o testata per affrontare il problema iniziale che ha permesso di ottenere risultati? Qual è stato l'approccio e in che modo il processo è stato partecipativo?</i>
Risultati Meso I	<i>Quali competenze individuali e collettive dovrebbero mobilitare e sviluppare i coach/educatori nel corso dell'azione che sta alla base della ricerca?</i>
Risultati Meso II	<i>Quali principi rispettare, quali conoscenze-capacità e abilità acquisire o sviluppare da parte di professionisti accompagnatori, per l'attuazione di pratiche pedagogiche sul campo con le popolazioni target?</i> <i>Quali strumenti educativi dovrebbero essere sviluppati per supportare le persone in un processo di autoformazione?</i>
Impatto sugli accompagnatori	<i>In che modo l'ingresso attraverso le situazioni culturali consente il passaggio a un nuovo paradigma di educazione e formazione degli adulti al fine di favorire la partecipazione alla vita culturale in tutte le sue forme, promuovendo un atteggiamento positivo favorevole all'apertura agli altri, al mondo, personale, sociale, sviluppo professionale ed economico?</i>
Innovazione e fattori di successo	<i>Quali sono le condizioni per replicare con successo l'azione e la ricerca partecipata (in un contesto simile)?</i>
Vincoli	<i>Quali sono le difficoltà incontrate dai professionisti e le sfide da affrontare? Come li hanno affrontati nel contesto?</i>
<p>Livello macro: organizzazioni locali</p> <p>In che cosa e in che modo la cultura permette di sviluppare territori di apprendimento e di valorizzare e rendere visibili gli impatti economici e sociali derivanti da questa diversità di espressione creativa, valorizzazione, partecipazione e produzione di opere d'arte?</p>	

<p>Cercheremo di sapere come le organizzazioni private o pubbliche possono sfruttare gli strumenti educativi, sviluppati nell'ambito del progetto Art-Connection, per costruire all'interno dei loro territori un sistema educativo capace di incitare, promuovere-viralizzare (deploy from inside) tutti i talenti e la capacità creativa di tutti gli uomini, portando innovazione e prosperità nelle nostre nuove società</p>	
Introduzione	<i>Qual è il contesto e le problematiche in cui opera l'organizzazione? Fornire una breve panoramica dei ruoli e delle responsabilità nel proprio campo d'azione?</i>
Stakeholder/attori	<i>Chi sono i beneficiari o il gruppo target? Chi sono gli utenti? Chi sono le istituzioni esecutive, i partner, le organizzazioni e qual è la natura del loro coinvolgimento?</i>
Approccio metodologico	<i>Quale metodologia viene utilizzata o testata per affrontare il problema? Qual è l'approccio e in che modo il processo è partecipativo?</i>
Risultati Macro I	<i>In che modo l'ingresso attraverso le situazioni culturali permette di costruire strategie politiche ed educative per sviluppare territori culturali di apprendimento?</i>
Risultati Macro II	<i>In che misura la diversità di espressione, creatività, apprezzamento, partecipazione e realizzazione di opere d'arte ha un impatto sul livello economico e sociale del tuo pubblico di destinazione?</i>
Risultati Macro III	<i>In che modo le organizzazioni delle parti interessate possono mettere in pratica strategie per la convalida o il riconoscimento dell'apprendimento precedente, basate sullo sviluppo dell'ottava abilità chiave nel loro ambiente sociale e culturale?</i>
Impatto stakeholder sugli	<i>In che misura la diversità di espressione creativa, apprezzamento, partecipazione e realizzazione di opere d'arte ha un impatto sulle organizzazioni che lavorano nel campo dell'educazione degli adulti?</i>
Innovazione e fattori di successo	<i>Quali condizioni devono essere soddisfatte per replicare con successo questa azione in un contesto simile?</i>
Vincoli	<i>Quali sono le difficoltà incontrate e le sfide da affrontare?</i>

- Modulo attività (puoi vedere esempi concreti nei casi studio dei partner)

Espandi o comprimisci la tabella, se necessario:

Titolo dell'attività	
Oggetto, parole chiave	
Durata	
Breve panoramica (metodo a supporto dell'attività)	
Obiettivi	
Impatto (indicatori di successo)	
Quanti connettori culturali sono necessari?	
Ruoli/abilità necessarie (accompagnamento, coaching, ecc.)	
Per chi (età, individuale, gruppo...)	
Livello di fiducia richiesto per l'attuazione dell'attività	
Livello di partecipazione	
Descrizione/tappe	
Débriefing	
Materiali necessari	
Un ambiente favorevole a questa attività	
Commenti, suggerimenti e trucchi	

- Framework per la realizzazione di progetti culturali (potete trovare alcuni esempi concreti nel case study APP)

Titolo del progetto	
Finalità	
Obiettivi di apprendimento mirati	
Media utilizzati	
Pubblico di destinazione, tipologia di pubblico	
Calendario, procedura, numero di sessioni	
Difficoltà incontrate	
Condizioni di successo	
Impatti e risultati sul pubblico	
Partnership	
Finanziamento	