

ALL INCLUSIVE

102

Come rendere accessibili gli Scambi Giovanili
per i giovani che non passano viaggiare



Nuorten
Ystävät



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Indice

00 Indice	2	05 Strumenti utili per uno Scambio Giovanile ibrido	12
01 Descrizione della Guida	3	06 Diverse fasi di uno scambio giovanile e quali strumenti digitali utilizzare	26
02 Progettazione di uno Scambio Giovanile ibrido	4	07 Realtà virtuali e possibilità per il futuro	34
03 Sostenere i giovani con esigenze speciali	7	08 Checklist per organizzare scambi giovanili eterogenei per persone con bisogni speciali	35
04 Come determinare se un giovane con esigenze speciali è in grado di viaggiare	9		

Editor:

Nuorten Ystävät ry:

Lassi Kangasluoma,

Erkka Tamminen

Katariina Hentilä

Kehitysvammaliitto:

Sisko Rauhala

Sari Somer

Layout:

Varpu Mäkinen

Illustrations:

Storyset on Freepik

Descrizione della Guida

01

L'obiettivo del progetto All Inclusive - Removing Barriers to Participation è quello di rendere la cooperazione internazionale e gli Scambi di giovani più accessibili ai giovani che hanno bisogno di un supporto speciale per poter partecipare. La prima parte di questo progetto è consistita nella realizzazione di una guida per le organizzazioni, per aiutarle a progettare e realizzare gli Scambi Giovanili con il gruppo target del progetto.

Tuttavia, ci sono giovani nel gruppo target del progetto che non sono in grado di partecipare a questi progetti di mobilità anche con l'aiuto delle linee guida stabilite nell'IO1. Molti di loro vivono in unità abitative speciali o a casa. Ci sono diversi fattori che possono inibire l'effettiva partecipazione. Potrebbe trattarsi di problemi comportamentali, il non essere in grado di sopportare rumori, luci o gruppi di persone, l'aver bisogno di supporto costante, che potrebbe non essere garantito in un progetto di mobilità o di molte altre cose.

Per rendere possibile la partecipazione a un progetto di mobilità per questi giovani, il progetto di mobilità deve essere concepito in modo tale da consentire ai giovani di partecipare e di essere parte dello scambio, anche se non sono in grado di viaggiare. Ciò richiede una pianificazione che consenta di svolgere attività simili in luoghi diversi e allo stesso tempo.

Nella vita lavorativa il telelavoro e le teleconferenze sono utilizzati da tempo e le nuove tecnologie si affacciano continuamente. Questa guida tiene conto delle tecnologie disponibili al momento dell'implementazione del progetto. Le tecnologie sono in rapida evoluzione e nuovi programmi e gadget vengono immessi sul mercato in continuazione, quindi è bene individuare quelli più utili per voi e per la vostra organizzazione.

Progettazione di uno Scambio Giovanile ibrido

02

Quando progettate uno Scambio Giovanile con giovani che hanno bisogno di un supporto speciale, dovete innanzitutto porvi la domanda: chi voglio raggiungere e qual è il livello di sostegno di cui hanno bisogno. (Per il supporto ai giovani con esigenze speciali, potete consultare la guida realizzata da questo progetto). Tutti i giovani che voglio raggiungere sono in grado di viaggiare per uno Scambio Giovanile e, se non lo sono, li escludo del tutto?

Ci auguriamo che possiate includere anche i giovani che potrebbero non essere in grado di viaggiare. Gli Scambi Giovanili cambiano i giovani e anche quelli che pensavate non potessero viaggiare potrebbero sorprendervi. D'altra parte, potrebbero esserci dei contrattempi e alcuni giovani potrebbero non essere in grado di viaggiare. Quando si lavora con gruppi vulnerabili, è saggio pianificare gli eventuali cambiamenti e avere diversi piani in atto.



Progettazione di uno Scambio Giovanile ibrido

2.1. Piano per la pianificazione di un'esperienza ibrida fin dal principio

Se sapete già che alcuni giovani che volete raggiungere per lo Scambio Giovanile potrebbero non essere in grado di viaggiare, pianificate lo Scambio fin dall'inizio. Le parti virtuali del progetto non devono essere solo una parte dello Scambio vero e proprio, ma anche parte della pianificazione e della preparazione dello stesso.

2.2. Quali strumenti utilizzare

Quando si utilizzano gli strumenti che si vogliono utilizzare nello Scambio fin dall'inizio, voi, e anche i partecipanti, vi abituate agli strumenti e imparate come utilizzarli al meglio. Potete anche imparare che gli strumenti non funzionano come avevate previsto e potete trovarne di nuovi e migliori (per i diversi strumenti che sono stati utilizzati nei progetti internazionali, potete consultare il Capitolo 5 di questa guida).

È importante scegliere gli strumenti in base al profilo dei partecipanti. Hanno limitazioni nella vista, nell'udito, nei movimenti o nella comprensione? Sanno leggere e/o scrivere? Possono lavorare in un grande gruppo, in un piccolo gruppo, in coppia o hanno bisogno di stare da soli per poter partecipare?

Diverse parti del progetto richiedono l'uso di diversi strumenti. La comunicazione e la collaborazione prima e dopo lo Scambio Giovanile richiedono strumenti diversi rispetto all'azione durante lo Scambio stesso.

Qualsiasi strumento venga scelto, è importante che soprattutto i facilitatori e i group leaders ne conoscano bene i metodi, in modo che l'attività non si blocchi se lo strumento non funziona come previsto. È anche importante che gli strumenti siano privi di barriere e possano essere utilizzati da persone che hanno problemi di vista, ad esempio. È inoltre necessario verificare in anticipo la connessione del sito utilizzato nello Scambio Giovanile. Se ci si trova in mezzo ai boschi, potrebbe non esserci una connessione e le attività virtuali non sono possibili. Lo stesso dovrebbe essere fatto con le connessioni dei partecipanti virtuali.

Progettazione di uno Scambio Giovanile ibrido

02

2.3. La differenza tra l'attività in rete e l'attività virtuale

Quando si progettano attività virtuali è bene ricordare che non è possibile rimanere attivi a lungo nel mondo virtuale come nel mondo reale. Il periodo di attività è più breve e potrebbero essere necessarie più pause. Anche la varietà è importante, poiché i compiti virtuali potrebbero diventare monotoni più rapidamente di quelli del mondo reale. Pianificate un massimo di 2-4 ore di attività virtuale al giorno con pause di 10 minuti ogni 45 minuti; questo dipenderà ovviamente anche dai partecipanti.

La cooperazione nelle attività è più difficile da ottenere nelle attività virtuali, poiché i partecipanti non possono comunicare come nel mondo reale. Non è possibile trasmettere l'esperienza reale attraverso i media digitali.

Nel mondo virtuale, invece, è più facile utilizzare diversi tipi di media, come immagini e video. Per alcuni giovani l'ambiente virtuale potrebbe addirittura essere preferibile, se hanno problemi, ad esempio, a comprendere le emozioni degli altri. Inoltre, è possibile utilizzare contemporaneamente testi e altre forme di comunicazione, in modo che le informazioni possano essere trasmesse in più modi.

La sfida di uno Scambio Giovanile ibrido è la possibilità concreta che i giovani che non possono viaggiare si sentano esclusi dallo Scambio. Per questo motivo è molto importante la creazione di una squadra già prima del periodo di attività previsto ed è altrettanto importante che gli strumenti utilizzati nello Scambio siano utilizzati già prima dello Scambio stesso.

2.4. Advance planning visit è tua amica

Quando si pianifica uno Scambio rivolto a giovani con esigenze speciali, si raccomanda di richiedere un finanziamento per una Visita di pianificazione anticipata (APV). Ciò vale doppiamente se si sta pianificando uno Scambio Giovanile ibrido, perché in sostanza si devono pianificare due tipi diversi di attività che non sempre sono compatibili.

Con questa visita i partner del progetto possono incontrarsi e pianificare lo Scambio Giovanile vero e proprio e concordare gli strumenti che utilizzeranno per gli elementi virtuali dello Scambio.

Sostenere i giovani con esigenze speciali

03

Ci sono diversi aspetti da considerare quando si pianifica e si realizza uno Scambio Giovanile ibrido. Prima di tutto è necessario che i giovani, i loro genitori o altre persone che lavorano con loro siano a conoscenza dei loro bisogni speciali. Dovete conoscere bene i giovani ed è necessario che voi, o la persona di supporto, abbiate già lavorato con loro. Ad esempio, è necessario essere consapevoli dei diversi scenari comportamentali; cosa può influenzare il comportamento, i sentimenti e le reazioni.



Aspetti da prendere in considerazione:

03

La salute dei partecipanti

Comportamento epilettico (luci intense o lampeggianti).

Problemi di udito (lavoro con apparecchiature elettriche, computer, occhiali VR, cuffie, microfoni, ecc.).

Disabilità (problemi di abilità motoria: ad esempio premere pulsanti, muoversi, parlare a voce troppo alta o troppo bassa).

Comportamento

Accorgersi quando-qualcosa non va o quando si verificano cambiamenti improvvisi nel comportamento partecipante.

ADHD (difficoltà a concentrarsi o a stare in un posto).

Come lavorare con i giovani

Scenari diversi - sfide comportamentali, ecc.

Notate quali sono le cose che funzionano e quelle che non funzionano.

Il tempo

Quanto tempo il partecipante può essere attivo, quanto riposo è necessario, ecc.

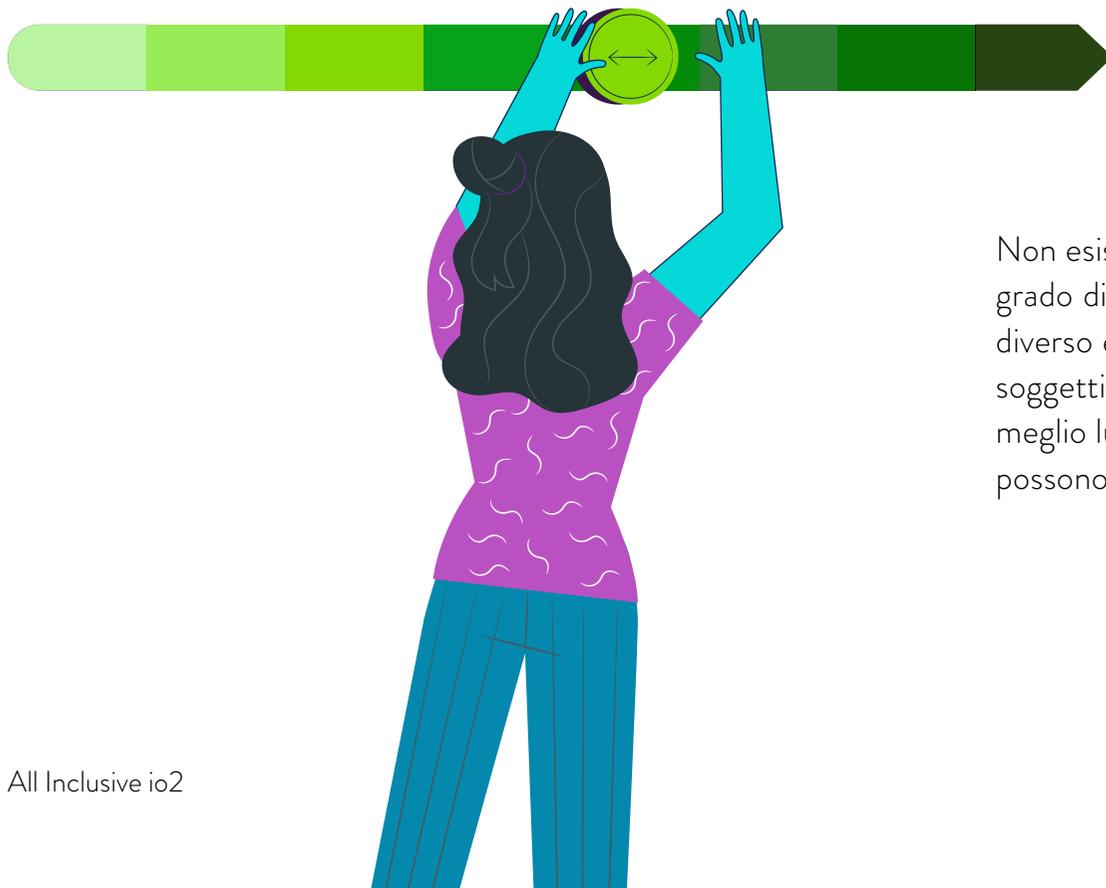
Comunicazione

Assicurarsi che il partecipante capisca cosa sta succedendo e perché. Se necessario, utilizzate metodi di comunicazione alternativi.

Tutti questi aspetti devono essere presi in considerazione quando si pianifica uno Scambio Giovanile ibrido con giovani che hanno bisogno di un sostegno speciale. È importante che i partecipanti abbiano un sostegno sufficiente per permettere il corretto l'uso degli strumenti, perché potrebbero non conoscerli e avere bisogno di aiuto prima, dopo e durante lo Scambio.

Come determinare se un giovane con esigenze speciali è in grado di viaggiare

04



Non esiste una linea guida precisa per determinare se un giovane è in grado di partecipare a uno Scambio Giovanile, poiché ogni giovane è diverso e le sue circostanze variano. La valutazione in merito è anche soggettiva, poiché le persone vicine al giovane di solito conoscono meglio lui/lei e le sue capacità. Esistono tuttavia alcune domande che possono aiutare a determinare quando non è possibile viaggiare.

Come determinare se un giovane con esigenze speciali è in grado di viaggiare

La premessa è che la maggior parte dei giovani è in grado di viaggiare se si prendono provvedimenti in base alle loro esigenze. Tuttavia, ci sono alcuni elementi che devono essere presi in considerazione quando si pianifica il viaggio.

1. Mobilità

- a. Di quali ausili ha bisogno la persona, è possibile portarli in aereo? (Molti vettori trasportano gratuitamente gli strumenti necessari).
- b. Se ci sono molte persone con sedie a rotelle, ad esempio, gli aerei di solito hanno uno spazio molto limitato per loro, è possibile volare sullo stesso aereo?
- c. La persona riesce a stare seduta per tutta la durata del viaggio?

2. Salute

- a. Il giovane ha bisogno di molta assistenza medica?
- b. È l'assistenza disponibile durante il viaggio e durante lo Scambio Giovanile vero e proprio?
- c. Se il giovane ha problemi con la toilette e ha molti problemi con la toilette, è possibile gestire la questione durante il viaggio avendo a disposizione un tempo sufficiente per le pause in bagno?
- d. È possibile per il giovane viaggiare fino a destinazione nello stesso giorno? In caso contrario, è possibile suddividere il viaggio in due giorni?

3. Comportamento

I voli lunghi e le attese possono essere impegnativi per chiunque. I potenziali problemi da tenere in considerazione, tuttavia, si moltiplicano quando si viaggia con giovani con difficoltà comportamentali.

- a. Le luci e i suoni dell'aeroporto e dell'aereo sono eccessivi per il giovane? È possibile allenarsi in anticipo per questa esperienza? È possibile farli salire a bordo dell'aereo prima degli altri passeggeri?
- b. Molte persone hanno paura di volare, questo può essere gestito con una formazione preventiva?
- c. Se il giovane può essere violento, è possibile attenuarlo con attività o farmaci adeguati durante il viaggio?

Come determinare se un giovane con esigenze speciali è in grado di viaggiare

04

4. Stabilità emotiva

Molti giovani non hanno mai viaggiato da soli o non sono mai stati da soli lontano da casa. Questo aspetto deve essere tenuto presente al momento della selezione dei partecipanti, per evitare il mal di casa.

5. Comunicazione e Interazione

Alcuni giovani con bisogni speciali possono avere difficoltà di comunicazione e interazione a causa di disturbi del linguaggio o di altro tipo.

a. Esiste la possibilità di utilizzare immagini o altri tipi di metodi di comunicazione alternativi o aumentativi?

6. Cibo

a. Se ci sono requisiti dietetici severi o gusti difficili da soddisfare, è possibile portare con sé cibo confezionato?

b. Il cibo offerto all'interno dello Scambio Giovanile è adatto al giovane, è possibile soddisfare le sue esigenze dietetiche?

Strumenti utili per uno Scambio Giovanile ibrido

05

In questa sezione potete trovare strumenti che sono stati utilizzati negli Scambi Giovanili con elementi virtuali. Alcuni di essi sono completamente gratuiti, altri lo sono, ma le parti gratuite hanno delle restrizioni e altre hanno dei costi.

Ricordate di verificare se la vostra organizzazione possiede già le licenze per alcuni di questi programmi, poiché molte organizzazioni non profit possono ottenere licenze gratuite o molto economiche per i programmi. Questo elenco non è in alcun modo esaustivo e gli strumenti cambiano continuamente, ne compaiono di nuovi e alcuni scompaiono nel vuoto digitale.



Discord

Discord è un'applicazione gratuita di chat vocale, video e di testo. Le persone usano Discord quotidianamente per parlare di molte cose, dai progetti artistici alle gite in famiglia, dai compiti a casa al supporto per la salute mentale. È una casa per comunità di qualsiasi dimensione, ma è più utilizzata da piccoli gruppi attivi di persone che parlano regolarmente. Può essere uno strumento molto utile per organizzare uno Scambio Giovanile.

Server: I server sono gli spazi su Discord. Sono creati da comunità specifiche e gruppi di amici. La stragrande maggioranza dei server è piccola e su invito. Ogni utente può avviare gratuitamente un nuovo server e invitare i propri amici.

Canale: I server Discord sono organizzati in canali testuali e vocali, che di solito sono dedicati ad argomenti specifici e possono avere regole diverse.

Nei canali di testo, gli utenti possono inviare messaggi, caricare file e condividere immagini che gli altri possono vedere in qualsiasi momento. Nei canali vocali, gli utenti possono connettersi attraverso una chiamata vocale o video in tempo reale e possono condividere il loro schermo con i loro amici - questo è chiamato Go Live.



MS Teams

Microsoft Teams è una piattaforma di comunicazione e collaborazione unificata che combina chat di lavoro continuo, videoconferenze, archiviazione di file (compresa la collaborazione tra file) e integrazione di applicazioni. Il servizio si integra con la suite di produttività su abbonamento M365 e include plug-in che possono essere integrati con prodotti non Microsoft. Molte organizzazioni non profit possono ottenere una licenza a basso costo per utilizzare M365.

Teams consente a gruppi o team di unirsi attraverso un URL specifico o un invito da parte di un amministratore o proprietario del team. Teams for Education consente agli amministratori e agli insegnanti di creare team speciali per classi, comunità di apprendimento professionale, personale e tutti.

I membri del team possono creare dei canali. I canali sono argomenti di discussione che consentono ai membri del team di comunicare senza utilizzare la posta elettronica o i gruppi di messaggistica di testo (SMS). Gli utenti possono rispondere ai messaggi con testo, immagini, GIF e meme personalizzati.

I team possono anche essere utilizzati per effettuare videochiamate e riunioni. Le riunioni possono essere programmate o create di volta in volta e gli utenti che visitano il canale vedranno che la riunione è in corso. Teams dispone anche di un'estensione per Microsoft Outlook che consente di invitare altri utenti ai gruppi. Questo supporta migliaia di utenti che possono connettersi tramite un link alla riunione.



Padlet

Padlet è un luogo in cui si possono creare stanze singole o multiple in grado di ospitare tutti i post che si vogliono condividere. È collaborativo e permette di coinvolgere i partner del progetto e i partecipanti o anche i genitori dei partecipanti (se necessario). È possibile, ad esempio, raccogliere tutte le foto, i video e gli altri file dello Scambio Giovanile nella bacheca di Padlet.

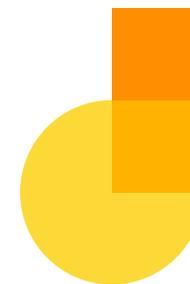
Il moderatore può decidere con chi condividere il Padlet. Può essere pubblico, aperto a tutti, oppure si può inserire una password nella bacheca. È possibile consentire l'utilizzo della bacheca solo ai membri invitati.

Una volta attivato, è possibile pubblicare un aggiornamento con l'identità visibile o in forma anonima. Per prima cosa è necessario creare un account su Padlet, oppure tramite l'applicazione per iOS o Android. Quindi è possibile creare boarfs da condividere utilizzando un link o un codice QR, per citare solo due delle numerose opzioni di condivisione.

Jamboard

Google Jamboard è una lavagna digitale che consente la collaborazione in remoto o di persona su uno spazio condiviso. Le persone possono abbozzare idee, risolvere problemi o disegnare in modo collaborativo e sincrono. Jamboard è anche un dispositivo fisico, ma si può usare anche con un computer o un'applicazione mobile.

Una volta aperta la pagina di destinazione, l'utente è in grado di creare una "jam" in cui può disegnare, creare forme, linee e aggiungere testo. L'utente può anche scegliere tra quattro tipi di penna e sei colori. Sono inoltre disponibili strumenti per cancellare e spostare gli oggetti, creare note adesive digitali e trasformare il proprio touchpoint in un puntatore laser digitale. Jamboard supporta fino a 16 touchpoint contemporaneamente su un singolo dispositivo. Un intero team può partecipare alla stessa jam da altre Jamboard e da telefoni e tablet con l'app Jamboard.



Miro

Miro (precedentemente noto come Realtime-Board) si presenta come una lavagna digitale che facilita la collaborazione con gli altri. Il software consente di creare note e disegni, di spostare gli oggetti e di comunicare attraverso videochiamate o chat online. Lo strumento è dotato anche di una serie di modelli precostituiti che possono ispirare o servire come punto di partenza per il proprio progetto di lavoro.

Gather.Town

Gather.Town è un software per conferenze web come Zoom, ma con la componente aggiuntiva di vedere la "stanza" virtuale che voi e gli altri state occupando, e con la possibilità di muoversi e interagire con gli altri partecipanti in base alla vostra posizione nella stanza, proprio come nella vita reale.

Gather.town è uno strumento di aggregazione che consente di parlare con gli altri partecipanti in gruppo o in privato durante la conferenza e soprattutto nelle pause. Si utilizza in un browser web (si consiglia Chrome) e non è necessario scaricare nulla,

né registrarsi. Quando si entra in gather.town attraverso il link, si deve inserire il proprio nome e scegliere un avatar, poi si può iniziare.

Muovendo il proprio avatar si possono avere conversazioni spontanee con chi ci circonda. Queste possono essere individuali o di piccolo gruppo, a seconda del numero di persone che si trovano intorno al vostro avatar.

Gather.town ha alcuni ambienti virtuali precostituiti: un'aula scolastica, un campus generico, un dormitorio, un cortile, un laboratorio. Ci sono anche rappresentazioni virtuali dei campus del MIT e della Carnegie Mellon, oppure è possibile crearne uno proprio. All'interno del vostro ambiente, Gather.town vi permette di aggiungere componenti e strumenti virtuali al vostro spazio virtuale, come una lavagna, un podio o un flusso video specifico, per imitare in modo più completo un'aula o una conferenza.

La grafica di Gather.Town è essenziale e funziona su un'ampia gamma di computer con un ritardo minimo. La grafica a bassa risoluzione non sembra essere un ostacolo significativo all'utilizzo del sistema.



Mural

MURAL è uno spazio che permette al vostro team di collaborare visivamente e di risolvere i problemi più velocemente grazie a una tela digitale facile da usare. MURAL non è una normale lavagna online, ma ha potenti funzioni di facilitazione, metodi guidati e la profonda esperienza di cui le organizzazioni hanno bisogno per trasformare il lavoro di squadra.

Mural dispone di funzioni quali modelli pronti all'uso per centinaia di tipi di riunioni e obiettivi popolari. Funzionalità intuitive di collaborazione visiva come note adesive, diagrammi e persino gif. Funzionalità migliori di una lavagna, come il timer, la votazione, la modalità privata, i coriandoli e molto altro ancora!

Con l'app MURAL per Zoom, è ora possibile condividere una tela digitale all'interno di una riunione Zoom, in modo che tutti i partecipanti possano collaborare

visivamente in tempo reale con note adesive digitali, disegni, diagrammi, immagini e altro ancora.

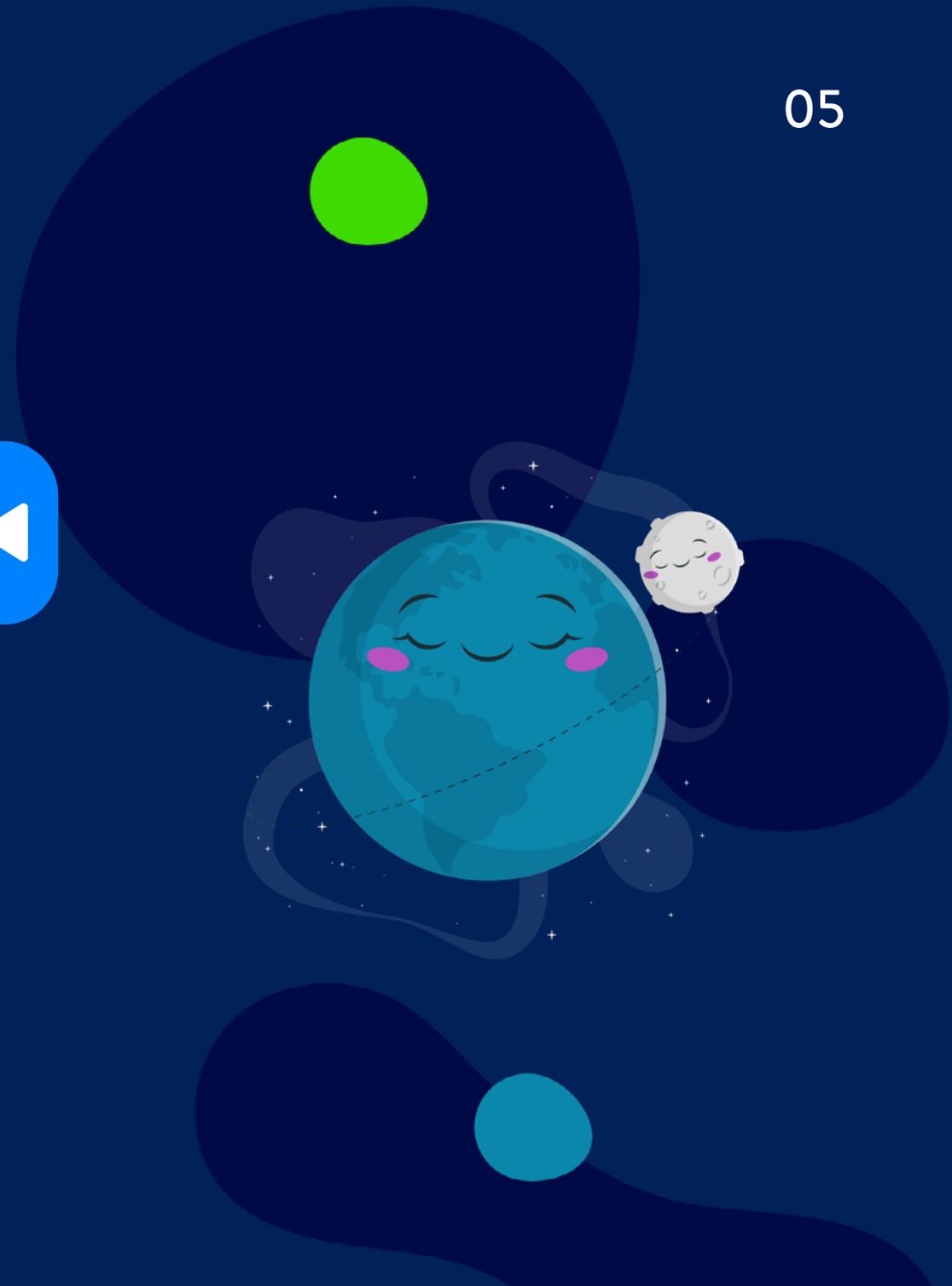
Grazie a Quick Talk, è possibile effettuare immediatamente una chiamata quando si è all'interno di un murale per connettersi con i collaboratori. Non è necessario trovare e condividere un link, basta fare clic sull'icona del telefono  accanto agli avatar dei collaboratori in qualsiasi murale per avviare o partecipare a una chiamata.



Zoom

È facile avviare, partecipare e collaborare su qualsiasi dispositivo. Le solide impostazioni di sicurezza garantiscono riunioni senza interruzioni. È possibile utilizzare filtri, reazioni, sondaggi, alzate di mano e condivisione di musica o video. È possibile chattare con gruppi o passare facilmente a chiamate 1:1 o di gruppo. Le funzioni dipendono dal livello dell'utente. Con la versione gratuita è possibile ospitare fino a 100 partecipanti con riunioni di gruppo illimitate per un massimo di 40 minuti.

Le sale riunioni consentono di suddividere la riunione Zoom in un massimo di 50 sessioni separate. L'organizzatore della riunione o il co-ospite possono scegliere di suddividere i partecipanti alla riunione in queste sessioni separate automaticamente o manualmente, oppure possono consentire ai partecipanti di selezionare e inserire le sessioni di breakout a loro piacimento.





Google Meet

Chiunque abbia un account Google può creare una riunione online con un massimo di 100 partecipanti e incontrarsi per un massimo di 60 minuti per riunione. Google Meet è un servizio di videochiamata. È disponibile con un browser web e con le applicazioni per Android e iOS.

Una chiamata Google Meet può essere creata da un evento di Google Calendar e le informazioni sull'evento del calendario sono disponibili nella videochiamata. Il creatore della videochiamata deve appartenere a un'organizzazione Google Workspace o G Suite for Education, ma possono partecipare alla chiamata anche utenti esterni all'organizzazione Google Workspace che l'ha avviata. È possibile partecipare alle videochiamate da un collegamento Internet, da un numero di telefono, da un invito via e-mail o da un evento di Google Calendar.

Chiamate audio e video con risoluzione fino a 720p, chat di accompagnamento, crittografia delle chiamate tra tutti gli utenti, possibilità di partecipare alle riunioni tramite un browser web o tramite applicazioni Android o iOS, condivisione dello schermo per presentare documenti, fogli di calcolo, presentazioni o (se si utilizza un browser) altre schede del browser. Possibilità per i padroni di casa di negare l'accesso e rimuovere gli utenti durante una chiamata. Possibilità di alzare e abbassare la mano. I moderatori possono utilizzare le breakout room per dividere i partecipanti in gruppi più piccoli durante le videochiamate. Le breakout room devono essere avviate dai moderatori durante una videochiamata su un computer.

Skype

Milioni di persone usano Skype per effettuare gratuitamente chiamate video e vocali individuali e di gruppo, inviare messaggi istantanei e condividere file con altre persone su Skype. È possibile utilizzare Skype su qualsiasi dispositivo, dal cellulare, al computer o al tablet. Skype è gratuito da scaricare e facile da usare.



WhatsApp

WhatsApp è un'applicazione di messaggistica gratuita e multiplatforma che consente di effettuare chiamate video e vocali, inviare messaggi di testo e altro ancora.

WhatsApp richiede un numero di telefono per avviare il servizio e questo numero può essere visto da chiunque venga aggiunto al nostro elenco di contatti. Purtroppo non esiste un modo per nascondere il proprio numero di telefono su WhatsApp. L'applicazione richiede un numero di telefono valido per consentire l'accesso al servizio.

Flinga

Flinga è uno strumento per ottenere feedback e idee dai partecipanti ad una attività. È possibile disporre le idee nel modo desiderato e codificarle a colori. I partecipanti possono anche mettere "like" ai commenti degli altri. Può essere utilizzato per domande semplici, brainstorming, così come per commenti (per esempio durante gli scambi giovanili) o per le valutazioni.

FLINGA



Kahoot

Kahoot! è una piattaforma di apprendimento basata sul gioco che rende possibile creare, condividere e giocare a giochi di apprendimento o quiz di curiosità. Questi giochi di apprendimento sono chiamati 'Kahoots'. Il formato e il numero delle domande spetta all'ideatore del kahoot.

E' possibile aggiungere alle domande video, immagini e diagrammi.

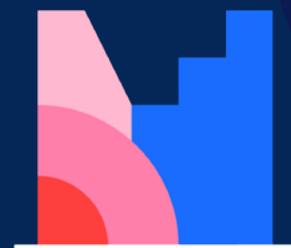
Kahoots è ottimale per le attività di gruppo. Per partecipare al gioco i partecipanti hanno bisogno di un unico PIN e c'è bisogno di un grande schermo. I partecipanti rispondono dai propri apparecchi elettronici alle domande proiettate sul grande schermo. In aggiunta al gioco dal vivo è possibile inviare delle sfide che i giocatori completano coi loro tempi

Mentimeter

Mentimeter è una cosiddetta Audience Engagement Platform (AEP) che rende più facile ascoltare ed essere ascoltati. Con l'app è possibile trasformare ascoltatori passivi in soggetti attivi.

Crea presentazioni interattive con l'editor online. E' possibile aggiungere domande, sondaggi, quiz, slide, immagini, gif e altro. I partecipanti usano il loro cellulare per connettersi alla presentazione dove possono rispondere alle domande. E' possibile visualizzare le risposte in tempo reale per creare un'esperienza divertente ed interattiva. Una volta che la propria presentazione Mentimeter è pronta, è possibile condividere ed esportare i risultati per future analisi e per

Mentimeter è uno strumento di sondaggio online che può aggiungere elementi interattivi ad una attività durante uno scambio giovanile. Le domande possono essere a scelta multipla, Ranking, Scales, Word Cloud and Open Ended e altri. Può essere usato come icebreaker, per verificare la conoscenza, valutare l'opinione e stimolare il dibattito.



Mentimeter



Wordclouds

(Generatore wordcloud online gratuito come ad esempio www.wordclouds.com).

Word clouds o tag clouds sono rappresentazioni grafiche che mettono in risalto le parole che appaiono più frequentemente in un testo. Word clouds (anche conosciuto come text clouds o tag clouds) lavora in modo semplice: più una specifica parola compare in un testo (come ad esempio un discorso, un sondaggio o in un database) più apparirà grande e in grassetto nel word cloud. Questo strumento può essere molto utile ad esempio nella valutazione di uno scambio giovanile.

Wordclouds.com è un generatore gratuito online di word cloud e un creatore di tag cloud. Wordclouds.com lavora su PC, tablet e smartphone. Incolla un testo, carica un documento o apri un URL per generare automaticamente un word o tag cloud; oppure inserisci manualmente parole dall'elenco.

Scegli una forma, seleziona i colori e i font e scegli come rappresentare le parole. Wordclouds.com può anche generare un word cloud cliccabile con un link (immagine della mappa). Quando sei soddisfatto del risultato, salva l'immagine e condividila online.

Slido

Slido è una piattaforma di domande e risposte e sondaggi facile da usare. I partecipanti online semplicemente aderiscono a Slido digitando il codice dell'evento o scansionando un codice QR e inviano le loro domande o i voti attraverso i propri dispositivi. Sullo schermo verrà visualizzata la modalità Presentazione con le domande e i risultati del sondaggio in modo che i partecipanti possano seguire la discussione.

Slido offre un servizio che consente il coinvolgimento attivo in tempo reale dei partecipanti a un evento. L'utilizzo del servizio è gratuito per i partecipanti e non devono registrarsi da nessuna parte.



Canva

Canva è una piattaforma di progettazione grafica, ottima per creare inviti, biglietti da visita, post di instagram e tanto altro. Un'interfaccia "drag and drop" (trascina e rilascia) rende la personalizzazione di migliaia di modelli semplice e facile. L'ampia gamma di funzioni di Canva ti consente di modificare le foto anche senza avere grandi conoscenze o esperienze di fotoritocco.

Canva è gratuito e puoi usare gratuitamente tutti i formati. L'unico momento in cui dovrai pagare è quando usi una o più immagini premium che vengono vendute al prezzo di \$1 per immagine. Offre comunque tonnellate di immagini gratuite da utilizzare.



YouTube

Youtube è un servizio di condivisione di video dove gli utenti possono guardare, likare, condividere, commentare e caricare i propri video. Si può accedere al servizio da PC, portatili, tablet e cellulari. Creare un canale Youtube è completamente gratuito.

Dropbox

Dropbox è un servizio che consente di salvare file online e sincronizzarli al proprio dispositivo. È possibile usare il link di dropbox per condividere file e cartelle con altre persone senza dovere inviare pesanti allegati. Dropbox offre un piano gratuito che include 2 GB di spazio di conservazione.



ThingLink

ThingLink è uno strumento digitale gratuito e facile da utilizzare che offre agli utenti la possibilità di trasformare qualsiasi immagine in una grafica interattiva. ThingLink è uno strumento intelligente che semplifica l'annotazione di elementi digitali. Puoi usare immagini anche di tua proprietà, video o immagini interattive a 360 gradi per la codifica. Aggiungendo tag, puoi consentire ai partecipanti di interagire, inserendo maggiori dettagli. Collegati a un utile sito web, aggiungi note vocali, posiziona immagini all'interno di video e tanto altro.

Aggie.io

Con aggie.io è possibile creare immagini insieme ad altri partecipanti in tempo reale su internet con il semplice utilizzo di un browser. Basta creare una nuova immagine e condividere il link per iniziare a lavorare insieme sull'immagine. E' possibile usare l'applicazione per creare completamente un'immagine insieme ad altri partecipanti o utilizzarla solo come un blocco da disegno per brainstorming o collaborare su un progetto che richiede aiuti visivi.



thinglink..

Diverse fasi di uno scambio giovanile e quali strumenti digitali utilizzare

06

1. Pianificare

Quando si realizza uno scambio giovanile eterogeneo, la pianificazione è molto importante. Sapere in anticipo che alcuni dei giovani coinvolti nello scambio giovanile non sono in grado di viaggiare verso il luogo dello scambio, rende importante pianificare le attività in modo che possano essere accessibili anche a distanza.

Nella fase di pianificazione è raccomandabile indagare se le organizzazioni partner abbiano conoscenza degli strumenti digitali, le possibili licenze che già possiedono e gli hardware che possono essere utilizzati per la parte digitale dello scambio giovanile. Gli strumenti digitali si differenziano molto tra loro, hanno caratteristiche diverse, alcuni richiedono una app e altri vengono utilizzati meglio da browser, altri da computer come altri da pads o cellulari. Quando si lavora con giovani con bisogni speciali è importante la selezione degli strumenti digitali che possono essere da loro utilizzati (con gli specifici supporti se necessario).

Per i brainstorming di idee ad esempio è possibile utilizzare Padlet, dove tutti i partecipanti e le squadre possono mettere insieme le idee nella stessa pagina. Oppure uno spazio digitale cooperativo come ad esempio Flinga.

Ottimi strumenti da utilizzare nella fase di pianificazione sono spazi di lavoro digitali come MS Teams. Con MS Teams si possono organizzare meeting ed è possibile lavorare sullo stesso documento nello stesso momento. Questo richiede però che l'organizzazione che organizza abbia la licenza per il prodotto. Anche Padlet può essere ottimale per la fase di pianificazione, ma in questo caso i meeting online dovranno essere organizzati su una piattaforma differente. Altra possibilità è Discord in quanto con questo strumento è possibile avere chat anche vocali e condividere file.

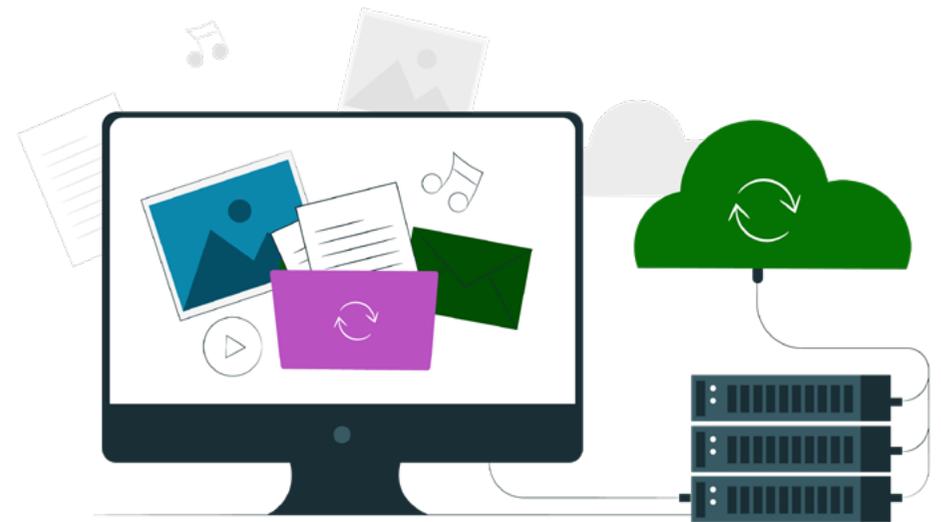
Diverse fasi di uno scambio giovanile e quali strumenti digitali utilizzare

06

E' importante che quando si sceglie lo spazio di lavoro digitale da utilizzare venga poi utilizzato per tutta la durata del progetto. In questo modo i partecipanti si abituano e testano già il suo utilizzo prima dell'effettivo inizio dello scambio. E' importante anche avere uno spazio dove conservare e condividere tutti i documenti ufficiali, importanti e aggiornati, in modo che tutti i partner vi abbiano accesso in caso di necessità.

Può essere funzionale che la lavorazione condivisa dei documenti avvenga in un luogo diverso rispetto a quello di conservazione, in modo da mantenere solo i documenti aggiornati e definitivi senza possibilità di confonderli.

Potrebbe anche essere necessario un modo più informale di comunicare con le organizzazioni e i partecipanti, in questo caso possono essere utili le diverse app di messaggistica come Whatsapp o Signal e simili.



Strumenti che possono essere utilizzati in questa fase

Brainstorming: Padlet, Fling, Jamboard, Mentimeter, Slido

Lavoro insieme: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Comunicazione: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp

Conservazione informazioni: Google Drive, MS Teams, Dropbox

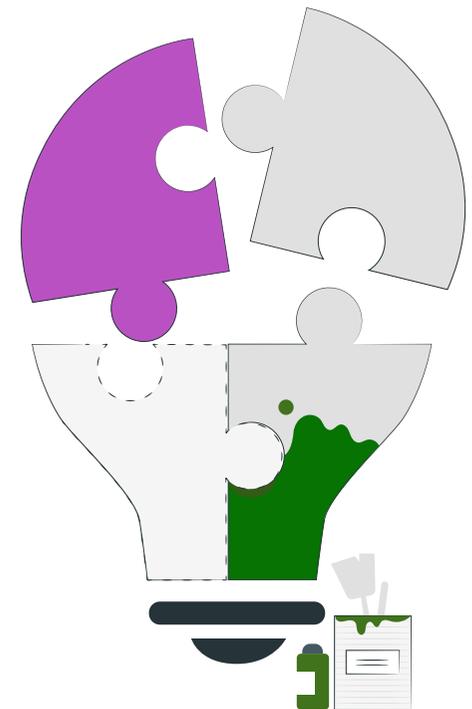
2. Comunicazione e cooperazione prima dello scambio giovanile

Una comunicazione costante tra i partner è la chiave del successo. Una comunicazione digitale può essere stabilita attraverso strumenti differenti. Anche in questo caso è importante che gli stessi strumenti digitali vengano utilizzati durante tutto il processo se possibile, in modo che le organizzazioni ed i partecipanti si abituino ad utilizzarli.

Ci sono alcuni aspetti che possono richiedere un cambiamento negli strumenti utilizzati:

- **Si nota che lo strumento non funziona come previsto.**
- **L'hardware dei partner non è adatto per l'uso della app o del programma.**
- **Lo strumento è troppo difficile da utilizzare per i partecipanti.**
- **Lo strumento non supporta l'accessibilità secondo le necessità individuali** (ad esempio schermi di lettura, se alcuni partecipanti hanno una vista limitata).
- **È disponibile uno strumento migliore.**
- **Il supporto per lo strumento utilizzato è discontinuo.**

Ricordati di coinvolgere nelle comunicazioni tutti i partecipanti dall'inizio. In questo modo anche le persone che non possono viaggiare verso il luogo dello scambio giovanile saranno parte del gruppo e tutti saranno abituati a utilizzare gli strumenti digitali rendendo possibile la partecipazione a distanza.



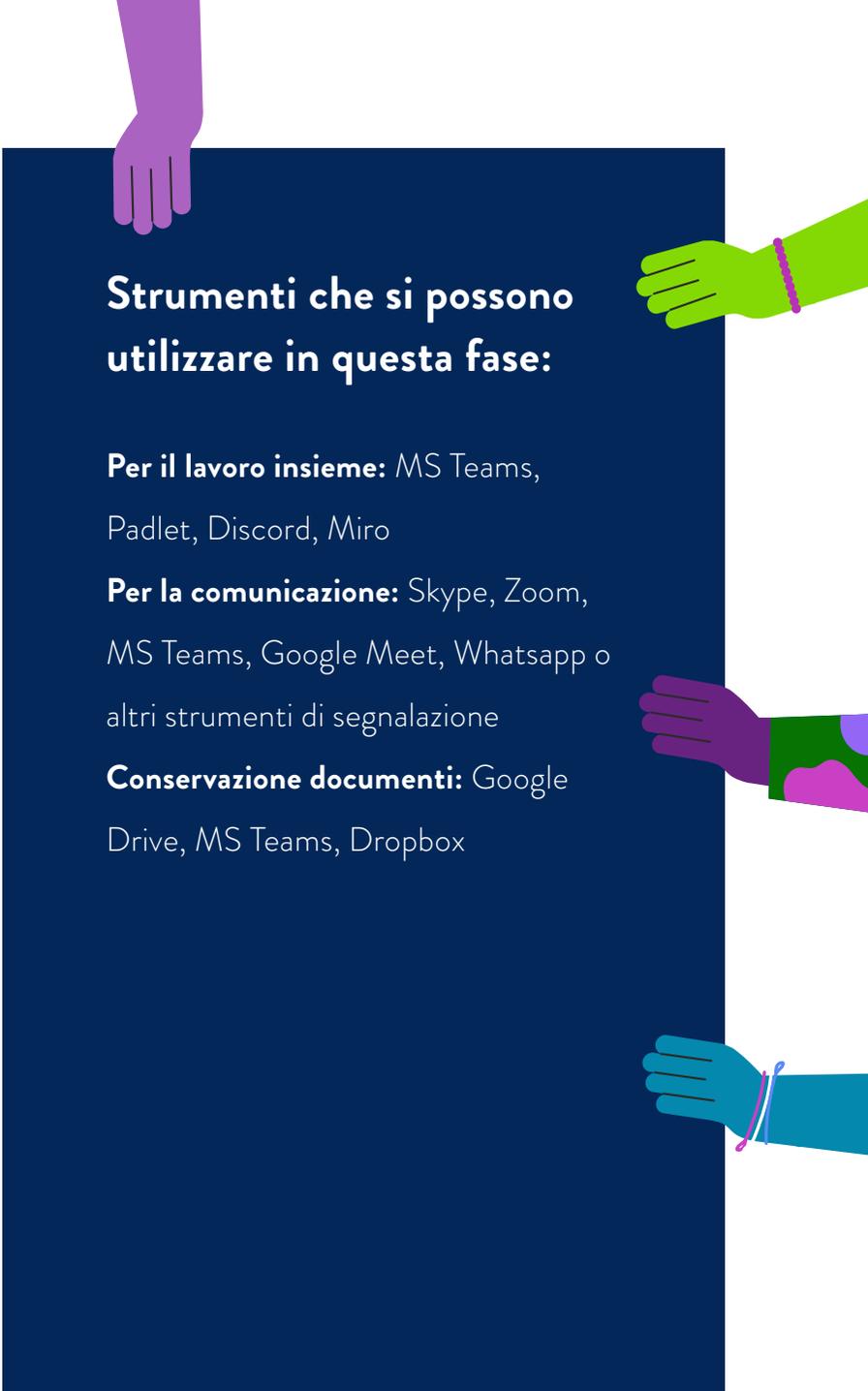
Diverse fasi di uno scambio giovanile e quali strumenti digitali utilizzare

Diverse fasi di uno scambio giovanile e quali strumenti digitali utilizzare

Una parte importante della cooperazione pre scambio è la visita preliminare (APV). In questa visita vengono pianificate le specificità dello scambio. È un buon momento per testare gli strumenti digitali programmati. Gli strumenti funzionano come previsto? E' possibile che ci siano strumenti (ad esempio apparecchiature VR) con cui le organizzazioni non hanno familiarità e l'APV rappresenta una occasione per le organizzazioni per familiarizzare con queste apparecchiature.

E' anche importante definire le regole sull'utilizzo degli strumenti digitali durante lo scambio giovanile. Ad esempio, se tutti hanno il microfono acceso nello stesso momento si può produrre un rumore di voci che non rende comprensibile la conversazione.

-
-
-
-



Strumenti che si possono utilizzare in questa fase:

Per il lavoro insieme: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Per la comunicazione: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp o altri strumenti di segnalazione

Conservazione documenti: Google Drive, MS Teams, Dropbox

Durante lo scambio giovanile gli strumenti digitali superano poi il loro ultimo test, valutando se funzionano come previsto. Prima dello scambio è sempre possibile modificare il modo in cui vengono utilizzati gli strumenti, educare i partecipanti sul loro utilizzo o anche modificarli. Mentre durante lo scambio vero e proprio il tempo per correggere e modificare gli strumenti è molto limitato, quindi devono funzionare correttamente.

Questo è il motivo per il quale è importante:

- Testare, testare e testare gli strumenti, le attrezzature e i collegamenti in anticipo.
- Assicurarsi che tutte le batterie siano cariche.
- Chiedere ai diversi gruppi di registrarsi in anticipo in modo da certificare la loro connessione.
- Ricordarsi di fare il punto della situazione, in altre parole, ricordare ai partecipanti le regole di utilizzo degli strumenti digitali. Ad esempio, quando puoi aprire il microfono acceso.
- Definire un calendario delle attività in modo che tutti sappiano esattamente quando dovranno essere utilizzati gli strumenti digitali.

Quali azioni possono essere realizzate grazie agli strumenti digitali:

- Ice breakers con differenti strumenti come Kahoot, Mentimeter e Flinga;
- Incontri di gruppo con strumenti digitali per i meeting;
- Fare giochi con Kahoot o altri strumenti digitali di gamification;
- Fare sport, balli o altre attività fisiche utilizzando strumenti digitali di meeting o altri;
- Progettare insieme (es. aggie.io);
- Tutti gli spazi digitali dove i partecipanti si possono trovare (gather.town, second life, habbo hotel e altri);
- Creare materiali relativi allo scambio per distribuirli al di fuori dello scambio (come ad esempio i media locali). Canva ad esempio è molto utilizzato in questi casi;
- Se possibile, la tecnologia VR può essere utilizzata per consentire ai giovani di essere effettivamente “lì”. Ciò tuttavia richiede conoscenze e attrezzature che molte organizzazioni non hanno e ha ancora un prezzo relativamente alto.

Come descritto in precedenza il tempo di resistenza all'utilizzo degli strumenti digitali è inferiore e sono necessarie molte pause. Questo è il motivo per il quale nello scambio giovanile vero e proprio non tutti gli strumenti possono essere utilizzati. È anche bene riconoscere il fatto che il grande sforzo che mettiamo nella parte digitale dello YE, sta ancora limitando le interazioni tra le persone fisicamente nello YE e le persone che non hanno potuto partecipare fisicamente.



Strumenti che possono essere utilizzati durante lo scambio giovanile:

Per spazi digitali: Gather.town, Second Life, Habbo Hotel, e molti altri

Per giochi, valutazioni e sondaggi di

opinioni: Flinga, Kahoot, Mentimeter, Slido

Per la comunicazione: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp o altri

Per pianificare insieme: aggie.io

Definizione dei tempi: Padlet, MS Teams, altri strumenti

Per delineare attività: Canva, Adobe Photoshop e altri strumenti (è richiesta una licenza)

4. Valutazione e comunicazione

In qualunque scambio giovanile gli strumenti digitali sono molto utili nella fase di valutazione. È possibile realizzare delle valutazioni giornaliere veloci durante lo scambio, grazie all'utilizzo di strumenti come Mentimeter, Flinga o wordclouds. In questo modo è possibile valutare rapidamente lo stato dello YE e come stanno funzionando le cose.

Dopo lo scambio è possibile realizzare altre valutazioni più dettagliate come ad esempio dei questionari. In questo caso è bene ricordare che quando sono presenti partecipanti giovani con specifici bisogni, devono essere supportati nella loro valutazione e la valutazione potrebbe riflettere la capacità dei partecipanti.

È probabile che sia una buona idea avere valutazioni differenti rivolte a giovani con capacità diverse. Alcuni giovani con bisogni speciali preferiscono e necessitano di spunti e ausili visivi per poter fare una valutazione efficace.

La comunicazione tra le organizzazioni e i partecipanti dovrebbe continuare anche una volta concluso lo scambio, in modo che sia possibile vedere l'impatto effettivo sui partecipanti e anche valutare cosa ha funzionato nello scambio e cosa no.

Strumenti che si possono utilizzare in questa fase:

Strumenti di valutazione:

Mentimeter

Flinga

sanapilvet

Google forms e altre tipologie di questionari

Comunicazione:

Skype

Zoom

MS Teams

Google Meet

Whatsapp o altri strumenti di messaggistica

Salvare e codificare le informazioni:

Google Drive

MS Teams

Dropbox

5. Rendicontazione e condivisione

06

La rendicontazione del progetto e la condivisione dei risultati con altri soggetti sia interni che esterni alle organizzazioni partner è una componente importante di ogni progetto.

Con una buona valutazione e raccolta delle informazioni realizzare il report di progetto è molto più facile. L'ente beneficiario ha un ruolo principale nella stesura del report ma è importante che ogni partner prenda parte a questa fase.

E' importante anche che i risultati di progetto vengano condivisi. In questo caso è possibile utilizzare diversi strumenti digitali per realizzare e condividere il materiale. Nella realizzazione dei documenti è importante includere anche i partecipanti allo scambio.

La rendicontazione viene eseguita al meglio con l'ausilio di spazi di lavoro digitali, in cui tutte le organizzazioni possono prendere parte alla rendicontazione e lavorare sui report contemporaneamente.

Strumenti che possono essere utilizzati in questa fase:

Per il lavoro insieme: MS Teams, Padlet, Discord, Miro

Comunicazione: Skype, Zoom, MS Teams, Google Meet, Whatsapp e altre

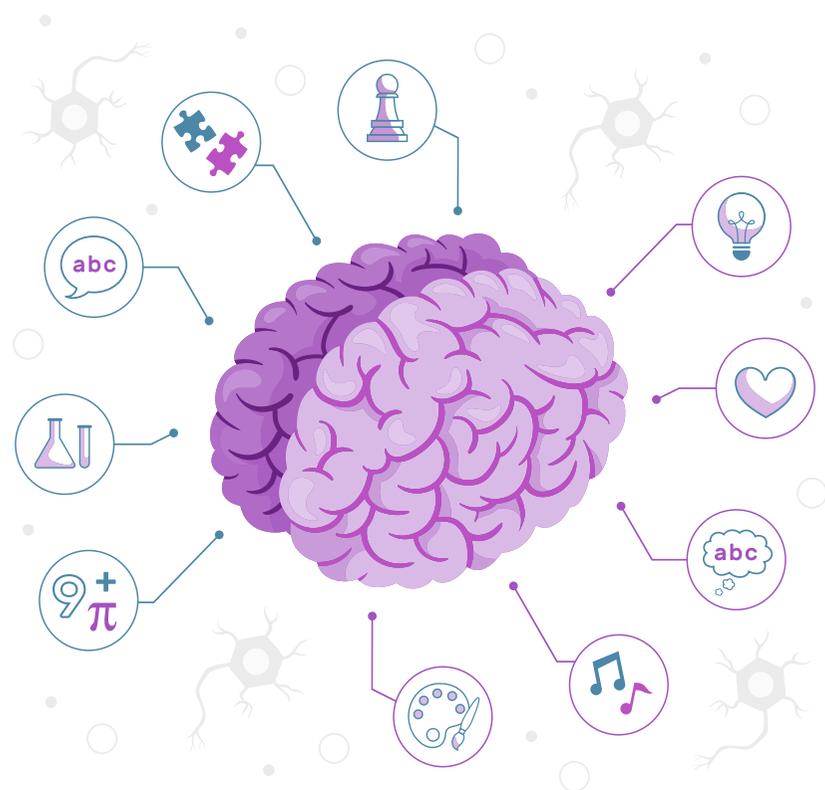
Conservare i documenti: Google Drive, MS Teams, Dropbox

Creare materiali per la comunicazione: Canva, Thing.link, M365 tools (necessaria la licenza), prodotti Adobe (necessaria la licenza)

Condivisione di informazioni: pagine web delle organizzazioni partner di progetto, Youtube e altre piattaforme video, piattaforme di social media

Realtà virtuali e possibilità per il futuro

07



Utilizzare la realtà virtuale come strumento durante lo scambio giovanile può essere molto costoso, ma nuovi strumenti più economici si stanno affacciando sul mercato e questi rappresentano una buona possibilità.

Ad esempio, l'utilizzo di telecamere a 360 gradi per tracciare l'ambiente del luogo dello scambio e l'utilizzo di caschi di realtà virtuale per trasmetterlo ai partecipanti che non possono viaggiare, potrebbe davvero migliorare l'esperienza per i partecipanti stessi. Questi strumenti tuttavia richiedono un bel po' di capacità tecnica da parte dei facilitatori e l'attrezzatura è ancora piuttosto costosa.

Checklist per organizzare scambi giovanili eterogenei per persone con bisogni speciali

08

Di che tipo di supporto hanno bisogno i partecipanti per partecipare virtualmente? Quali sono i limiti?

Valutare se gli strumenti scelti hanno una versione per le organizzazioni no profit o pubbliche. Diversi strumenti sono gratuiti o molto economici per le organizzazioni pubbliche e no profit.

Il luogo scelto per lo scambio giovanili ha una rete digitale sufficiente a supportare gli strumenti scelti per il lavoro?

I partner sanno utilizzare gli strumenti selezionati? E' necessaria una formazione per i facilitatori/team di lavoro e per i partecipanti?

01 — 02 — 03 — 04 — 05 — 06 — 07 — 08

Che tipo di strumenti possono essere utilizzati? Le organizzazioni partner hanno le conoscenze e le licenze per utilizzarli?

Assicurarsi che gli strumenti utilizzati non abbiano barriere in modo che anche le persone con differenti disabilità possano utilizzarli. Rendere tutti i documenti accessibili (possono essere letti ad esempio con lettori di schermo).

I partner hanno ad esempio strumenti VR o possono averli in prestito/affittarli?

Utilizza la modalità virtuale dall'inizio e continua fino alla fine del progetto, in modo che.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



FONDAZIONE
DON GIOVANNI ZANANDREA
ONLUS



Nuorten
Ystävät



Kehitysvammaliitto

