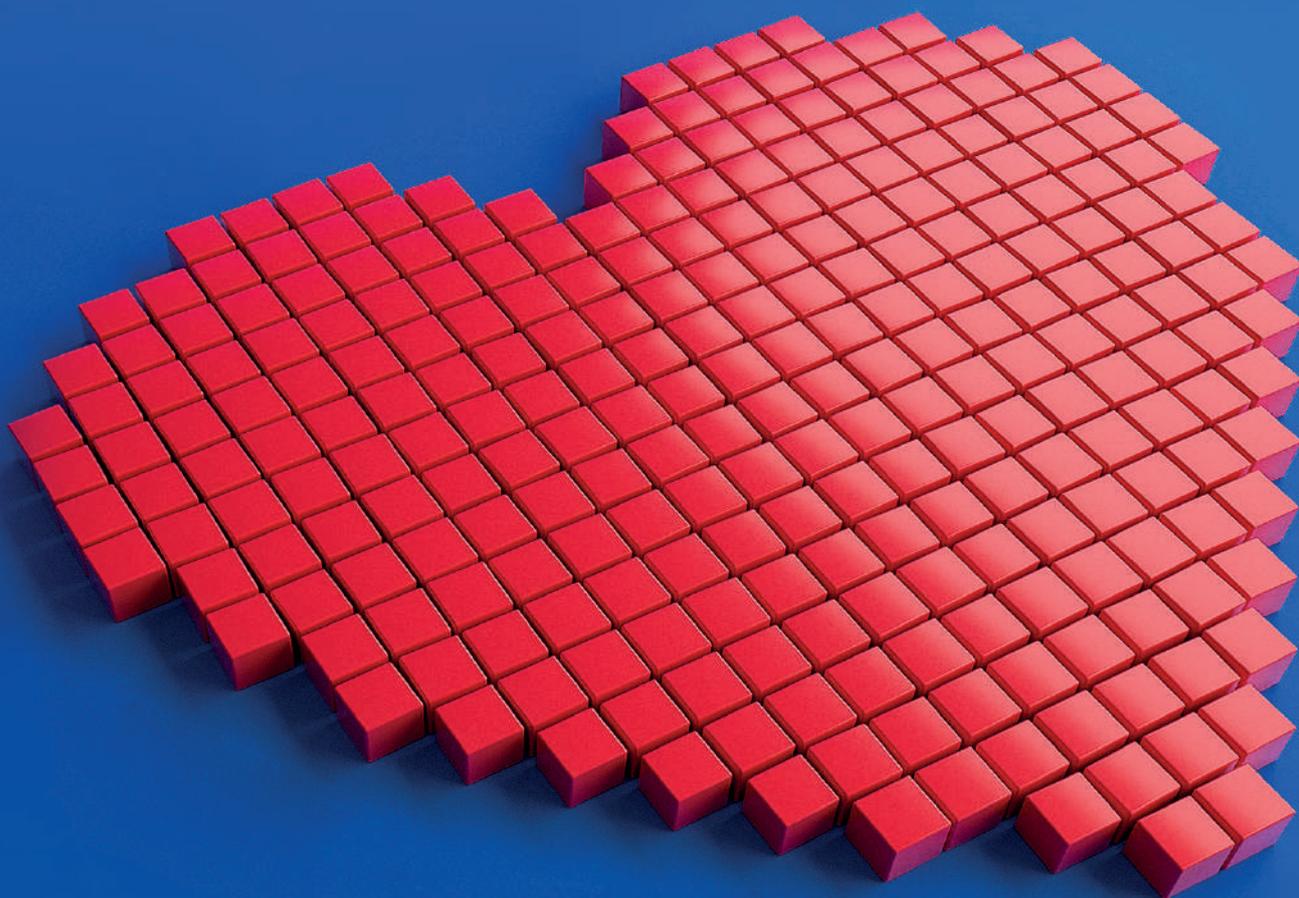


RISE

Realtà virtuale,
Innovazione,
Salute ed
Educazione

PROGETTO FORMATIVO



AVIS[®]

ASSOCIAZIONE VOLONTARI ITALIANI SANGUE ODV

ML



MINISTERO del LAVORO
e delle POLITICHE SOCIALI

DIREZIONE GENERALE DEL TERZO SETTORE
E DELLA RESPONSABILITÀ SOCIALE DELLE IMPRESE

PROGRAMMA FORMATIVO DEL PROGETTO

RISE

*(**R**ealtà virtuale **I**nnovazione **S**alute e **E**ducazione)*

Elaborato dall'equipe formativa di progetto di Avis Regionale Lombardia

Coordinatrice dell'equipe formativa: Mariella Bombardieri

COMPONENTI COMITATO TECNICO SCIENTIFICO

Bombardieri Mariella psicopedagogista, formatrice

Elia Laura referente scientifica progetto scuola Avis Veneto, docente Facoltà Pedagogia IUSVE, formatrice

Garozzo Giovanni medico specialista in Ematologia, già Direttore Sanitario Avis Provinciale di Ragusa

Rocchi Elisabetta coach, formatrice - coordinatrice progetto R.I.S.E. Fondazione Campus

COMPONENTI DELL'ÉQUIPE FORMATIVA

Bombardieri Mariella psicopedagogista, formatrice

Cambiè Giuseppe direttore sanitario Avis Regionale Lombardia

Fumagalli Andreina referente area scuola Avis Provinciale Monza e Brianza

Lucchesini Carolina formatrice

Mapelli Arianna volontaria Avis Provinciale Monza e Brianza

Marantelli Sonia responsabile area formazione Avis Regionale Lombardia

Sartori Cecilia formatrice

Turrini Elisa consigliere nazionale Avis

INFORMAZIONI GENERALI

Progetto realizzato con il finanziamento concesso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali a valere sul Fondo per il finanziamento di progetti e attività di interesse generale nel Terzo Settore ai sensi dell'art. 72 del Decreto Legislativo 3 luglio 2017, n. 117.

PREMESSA

AVIS ritrova, al centro del proprio statuto, uno dei suoi valori più importanti: non solo l'educazione agli stili di vita sani ma, anche e soprattutto, alla cultura del dono e alla cittadinanza attiva. È per questo che l'associazione, da sempre, si impegna in progettazioni rivolte al mondo della scuola, rilevanti, in particolar modo oggi, se inserite all'interno della programmazione didattica (*ad es. all'interno del percorso di educazione civica previsto dalla legge del 20/08/2019, n. 92*). Tali progettazioni trovano sostegno e forza nel Protocollo d'intesa, da anni condiviso, e di continuo rinnovato, con Il Ministero dell'Istruzione.

QUADRO DI RIFERIMENTO

Oggi più che mai serve offrire agli studenti opportunità di pensiero e confronto sui temi del volontariato e sui valori ad esso associati. La pandemia e ora, purtroppo, anche la guerra in corso, hanno fortemente minato la percezione che i giovani hanno del futuro. Sono emersi, in vari modi, anche patologici, sentimenti di paura che hanno generato chiusure, rinunce, forme di depressione e ansia, tutte situazioni che rischiano di minare fortemente la loro crescita. Il volontariato è una *cultura di futuro*, è la testimonianza continua e concreta di chi, con opere di vario genere, calate nell'oggi, semina perché il futuro possa essere migliore, non temendolo, ma costruendolo attivamente passo dopo passo. Il volontariato è anche la *cultura del fare insieme le cose* e, in quanto tale, può davvero essere di supporto alla ricostruzione di dinamiche relazionali positive e aperte in contrasto alle forme di isolamento e conflitto mal gestito, tipiche della situazione che stiamo vivendo. Il volontariato è anche *cultura dell'alterità*, educa alla percezione empatica dell'altro e dei suoi bisogni; in tal senso offre strade diverse dalle forme nichiliste di rinuncia alla partecipazione, attraverso gesti di impegno e aiuto. Educatori impegnati nelle scuole secondarie di secondo grado, testimoniano come esperienze di volontariato nei confronti di persone in vario stato di bisogno, abbiano rafforzato, nei giovani, processi di autostima, di ricostruzione di senso e dell'importanza delle relazioni con il mondo e con gli altri.

FINALITÀ GENERALE DEL PROGETTO

Il progetto intende offrire, agli studenti delle classi terze delle scuole secondarie di secondo grado, un cammino formativo secondo l'ottica dell'*empowerment*, della valorizzazione delle risorse, per far sì che essi utilizzino le proprie energie per vivere un'esperienza partecipata di apprendimento e di condivisione. Il progetto prevede la costruzione di una comunità educante adulta, che si avvalga delle competenze e le sensibilità di dirigenti, insegnanti di riferimento, volontari e formatori professionisti. Infatti, solo attraverso l'unione e la collaborazione tra chi, a vario titolo, si prende cura dei giovani, sarà possibile costruire un'esperienza davvero significativa, capace, cioè, di lasciar segni profondi nella vita dei partecipanti. Le linee guida e gli ambiti di valore del percorso sono stati elaborati da un comitato tecnico scientifico composto da esperti in processi formativi. Il progetto prevede una fase di monitoraggio, coordinata da esperti del settore, in partnership con l'Università di Padova, che si svolgerà nel corso e al termine delle attività, ponendosi l'obiettivo di indagare le tematiche caratterizzanti il progetto stesso ed investigare le opinioni, le preferenze e i risultati relativi al PID (Percorso Interattivo Didattico) che verrà svolto. La valutazione, su base volontaria, avverrà tramite la somministrazione di questionari anonimi, in formato digitale, alle classi sperimentali e alle classi di controllo coinvolte nel progetto. I dati raccolti verranno utilizzati in modo aggregato, per ottenere una miglior comprensione dell'oggetto d'indagine. La condivisione dei risultati avverrà per scopi divulgativi e di ricerca.

DESTINATARI

Studenti di **60 istituti di tutta Italia** e di vari indirizzi, delle **classi III**. È previsto il coinvolgimento di **2 classi per ogni istituto per un totale di 120 classi**. Saranno inserite nell'attività di monitoraggio, per ogni istituto, anche 2 classi di controllo dove non verrà svolto l'intervento.

OBIETTIVI FORMATIVI GENERALI:

- **offrire una proposta formativa alternativa secondo l'ottica dell'*empowerment***;
- **favorire lo sviluppo della cultura del volontariato** nelle giovani generazioni;
- **valorizzare il ruolo dei giovani** come portatori di risorse ed agenti di cambiamento;
- **favorire una riflessione sull'importanza dell'unicità** di ogni persona e dell'integrazione sociale;
- **far conoscere Avis** come associazione e possibile esperienza per i giovani.

RISULTATI CONCRETI CHE SI INTENDE RAGGIUNGERE:

- **proporre un'esperienza di gruppo costruttiva**, di scambio e di valorizzazione del pensiero dei partecipanti;
- **dare spazio ad AVIS** e ai suoi temi più cari quali la salute pubblica, la cittadinanza attiva, la donazione del sangue e la promozione degli stili di vita sani;
- **favorire un'esperienza di apprendimento** sull'ascolto in gruppo;
- **far riflettere sul tema del dono**, della gratuità, della responsabilità, dell'unicità e far emergere quali pensieri ed esperienze hanno gli studenti su queste tematiche;
- **far sperimentare un gioco multimediale** in sottogruppi, attraverso una modalità innovativa che vuole coinvolgere i ragazzi sui temi proposti e aiutare, attraverso una rielaborazione collettiva e una riflessione partecipata, l'emergere di vissuti e risorse allo scopo di valorizzarle e attivare un *empowerment*;
- **favorire la creatività dei ragazzi** attraverso la creazione di un *video-challenge* capace di promuovere aspetti della cultura del dono e della cittadinanza attiva emersi negli incontri precedenti.

CONTENUTI FORMATIVI: i temi proposti saranno quelli della cultura della solidarietà, della partecipazione, del dono e del protagonismo responsabile. Tutti i singoli passaggi del percorso educativo sono pensati per far vivere alla classe e a ogni studente un'esperienza di confronto e di apprendimento di gruppo, favorendo l'ascolto, il rispetto e l'aiuto reciproco.

STRUTTURA DEL PERCORSO FORMATIVO: il percorso formativo prevede l'organizzazione di **4 incontri di circa 2 ore ciascuno**.

METODOLOGIE FORMATIVE: gli strumenti educativi previsti dal progetto sono: **un gioco legato alla realtà virtuale fruibile tramite smartphone** e cardboard e la co-costruzione di **una social challenge** focalizzata su un gesto simbolico relativo al dono nelle sue varie forme, ai valori etici ad esso collegati, alla cittadinanza attiva e, più in generale, ai valori che identificano il volontariato. Inoltre, la tecnica applicata alla formazione prevede modalità di apprendimento principalmente basate su **dinamiche non formali** che favoriscono la componente del gruppo come strumento di confronto, condivisione e crescita personale e facilitano l'utilizzo delle risorse interne degli studenti che divengono, da subito, attori protagonisti della loro formazione.

RISORSE PROFESSIONALI COINVOLTE: ogni incontro formativo prevede la copresenza di **1 formatore AVIS** con esperienza in ambito didattico e di **1 volontario AVIS con esperienza associativa**. I profili individuati dal Cts per le figure del formatore e del volontario sono i seguenti:

Formatori:

- competenze multimediali anche di base
- abilità di accoglienza e di comunicazione e capacità di gestione delle relazioni di gruppo
- se possibile percorso di studi psicologici, pedagogici o di scienze della comunicazione
- esperienza nella conduzione di gruppi di adolescenti e capacità di rielaborazione delle esperienze
- esperienze di formazione nelle scuole
- età tra i 30 e 45 anni circa

Volontari:

- pregressa esperienza di sensibilizzazione al dono nelle scuole o in altri contesti
- esperienze di incontri con adolescenti e capacità di empatizzare con loro
- interesse nel progetto Rise
- disponibilità negli orari scolastici
- non eccessiva distanza anagrafica con gli adolescenti

TEMPI: ogni singolo incontro impegnerà **2 lezioni contigue della durata di 50/60 minuti ciascuna**. L'ipotesi di articolazione oraria delle attività proposte si basa su un tempo a disposizione di **circa 100/110 minuti ad incontro**. Qualora il tempo effettivamente disponibile fosse superiore o inferiore servirà rimodulare l'utilizzo dei tempi a disposizione. Nel caso, si darà più o meno spazio al dialogo con i ragazzi, al feedback finale.

PROGRAMMA DEGLI INCONTRI

PRIMO INCONTRO DI FORMAZIONE

ATTIVITÀ PRELIMINARE		50 MINUTI
1	APERTURA	15 MINUTI
2	PRESENTAZIONE DEL GRUPPO CLASSE	15 MINUTI
3	RACCOLTA DELLE ASPETTATIVE	10 MINUTI
4	PATTO FORMATIVO	10 MINUTI
ATTIVITÀ SPECIFICA		35 MINUTI
5	CANZONE RAP: ATTIVITÀ INDIVIDUALE	15 MINUTI
6	LABIRINTO: ATTIVITÀ IN PICCOLI GRUPPI	20 MINUTI
ATTIVITÀ CONCLUSIVA		25 MINUTI
7	CONFRONTO IN PLENARIA	15 MINUTI
8	FEEDBACK E CHIUSURA	10 MINUTI
TEMPO TOTALE A DISPOSIZIONE		110 MINUTI

ATTIVITÀ PRELIMINARE

1. APERTURA

- **TEMPO NECESSARIO:** 15 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** il formatore e il volontario indosseranno un badge AVIS con indicato il loro nome e un simbolo che li caratterizza (ad es. se il formatore si chiama *Felice* disegnerà un viso sorridente, se si chiama *Natale* un albero di Natale, ecc.) così come, nella fase successiva, proporranno ai giovani di compilare.
- **OBIETTIVI:** presentazione del formatore e del volontario presenti in aula; presentazione del progetto, dei suoi obiettivi e della sua articolazione.

- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore si presenterà brevemente indicando: *nome, cognome, motivazione ad essere in classe, desiderio rispetto alla conoscenza dei ragazzi*. Poi passerà la parola al volontario che si presenterà, altrettanto in sintesi, indicando: *nome, cognome, da quanto è volontario Avis, perché ha scelto di esserlo e il suo desiderio rispetto al progetto*. Entrambi avranno il badge che riporterà i loro nomi e un simbolo che verrà spiegato durante la presentazione iniziale. Terminata la presentazione, il formatore illustrerà brevemente: *le finalità del progetto, i suoi obiettivi e la sua articolazione*. Tutto ciò avverrà senza il supporto di slide e in maniera sintetica, richiamando semplicemente le informazioni più importanti per evitare di offrire ai giovani troppi contenuti contemporaneamente. Già in apertura di questo primo incontro il formatore dovrà dedicare un piccolo spazio alla *challenge finale* in modo da favorire la motivazione alla partecipazione al progetto e alla gara finale.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** presentazione formale senza supporti visivi.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE:

- **fare attenzione alla disposizione della classe** che deve il più possibile favorire lo scambio e l'ascolto reciproco;
- **avere predisposto in anticipo tutto il materiale necessario all'incontro** in modo da dare l'idea che la proposta sia curata ed organizzata e della propria serietà professionale;
- **non entrare nel ruolo di docente;** il formatore non fa lezione, ma offre spunti, ascolta, rilancia, riassume, apre con nuove domande al gruppo; pertanto, è molto attento oltre che a sé stesso, a ciò che sta accadendo in aula. In alcuni casi potrebbe dover fermare un attimo il lavoro per chiedere al gruppo se c'è qualcosa che vogliono dire, che li affatica, se vi sono atteggiamenti che non sono funzionali al lavoro, parlando in generale al gruppo, senza creare tensioni o innescare conflitti. Deve essere attento che non vengano messe in atto forme di derisione, esclusione o giudizio;
- **ricordare ad ogni incontro le regole di rispetto, ascolto, non giudizio.** Deve risultare socievole senza necessariamente eccedere in confidenza poiché è la figura adulta che guida il lavoro e che ha in mano tutto il processo formativo e gli aspetti di relazione. Si può essere molto vicini senza volersi trasformare nel "formatore amico" o nel "coetaneo" che rischia poi di non essere riconosciuto dai ragazzi anche come figura di autorità. Con ciò non si intende che debba utilizzare uno stile autoritario, ma autorevole e democratico.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO:

- il volontario, come il formatore, **indosserà il badge di riconoscimento** con indicato il proprio nome e un simbolo che lo rappresenti. Per risultare più incisivo può essere utile predisporre il materiale in anticipo e realizzare un simbolo semplice, ben visibile e facile da memorizzare;
- il volontario, come il formatore, **si presenterà alla classe come in precedenza descritto**. Dato che il tempo a disposizione è molto limitato (2/3 minuti) è **utile prepararsi la presentazione**.

2. PRESENTAZIONE DEL GRUPPO CLASSE

- **TEMPO NECESSARIO:** 15 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** badge e porta badge in numero adeguato ai partecipanti, pennarelli, penne.
- **OBIETTIVI:** presentazione del gruppo classe in maniera dinamica e interattiva.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore e il volontario, terminata la loro presentazione, distribuiranno alla classe i badge AVIS e le penne. Il formatore chiederà ai giovani (e anche al docente) di scrivere all'interno del badge il proprio nome e di disegnare un simbolo che li possa rappresentare e che funga da "indizio" per memorizzare più facilmente e rapidamente il nome. Mostrerà nuovamente alla classe il proprio badge per illustrare un esempio. Così farà anche il volontario presente. In questo modo gli studenti potranno prendere spunto dal lavoro svolto dal formatore e dal volontario, disegnare il loro simbolo sul badge con il loro nome e potranno, anch'essi, presentarsi quando saranno chiamati a farlo. Non appena tutti gli studenti e il docente avranno completato il lavoro, il formatore chiederà ai partecipanti di alzarsi, a turno in piedi, e di presentarsi nella modalità concordata mostrando il badge e condividendo il simbolo scelto con il resto della classe. Se qualche studente non volesse alzarsi il formatore gli/le lascerà la libertà di decidere e gli dirà di presentarsi. Il formatore ringrazierà ogni studente per aver partecipato ed essersi messo in gioco, valorizzando il lavoro da lui svolto, prima di passare la parola allo studente successivo. Al termine della presentazione ringrazierà l'intera classe e il docente per l'impegno profuso cercando di dare valore alla partecipazione dimostrata e ai migliori contributi.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: occorre far capire ai ragazzi che il badge e il porta badge serviranno per tutti e 4 gli incontri. Al momento in cui li si consegna occorre spiegare il motivo di questo dono, la sua utilità e suggerire un posto dove conservarlo (es. nello zaino, nell'armadietto della docente, ecc.). Il formatore volutamente nella presentazione dell'attività userà il termine "indizio" e/o altri termini della stessa area semantica per iniziare ad introdurre i temi del gioco. È utile anticipare al docente la volontà di coinvolgerlo in questa attività per fare in modo che partecipi attivamente e con attenzione alla presentazione iniziale.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario supporterà il formatore aiutando a distribuire i badge e le penne, agli studenti per evitare di perdere troppo tempo nelle attività preliminari. Dopo che il formatore avrà spiegato l'attività, sarà di supporto ai giovani che non avranno compreso appieno il compito e, come il formatore, cercherà di creare un buon clima di lavoro. Segnerà al formatore eventuali richieste specifiche da parte dei partecipanti in modo che lo stesso possa intervenire per facilitare lo svolgimento dell'attività. È importante che il volontario attenda che il formatore termini la presentazione dell'attività prima di iniziare a consegnare i badge agli studenti.

3. RACCOLTA ASPETTATIVE

- **TEMPO NECESSARIO:** 10 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** cartelloni, post it, scotch di carta, pennarelli e penne.
- **OBIETTIVI:** raccogliere le aspettative dei partecipanti e orientarle.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore inviterà ciascuno studente a scrivere su un post it una propria aspettativa relativamente all'intervento previsto o all'intero progetto (*ad esempio: spero di imparare qualcosa, spero di non stancarmi, spero di divertirmi, sono curioso del gioco multimediale, ecc.*) per, successivamente, condividerla con la classe. Il formatore, sul cartellone che sarà stato appeso dal volontario durante la spiegazione dell'attività, creerà dei gruppi di aspettative simili orientandole in modo efficace e le rimanderà alla classe collegandole agli obiettivi del progetto Rise (***suscitare l'interesse e la curiosità per il gioco ideato ad hoc per questo progetto; far emergere le unicità dei partecipanti e lo spirito cooperativo, riflettere sul concetto di dono che può arricchire il gruppo, non stancarsi e vivere l'esperienza con gioia e curiosità***).
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: per non perdere tempo prezioso è meglio organizzarsi in modo tale che mentre il formatore spiega l'obiettivo dell'attività (non prima, per non confondere i partecipanti), il volontario appenda il cartellone in un luogo ben visibile all'intero gruppo classe già in precedenza concordato e, successivamente, distribuisca i post it. In questo modo, al termine della spiegazione i giovani disporranno del materiale necessario per scrivere le aspettative e il formatore sarà in grado di riportarle nel cartellone.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario deve sempre essere preparato sulle attività che dovrà svolgere a supporto del formatore e sui materiali di cui dovrà disporre. In questa fase, durante la presentazione dell'attività da parte del formatore, il volontario appenderà il cartellone nel luogo concordato in precedenza, avvalendosi dello scotch di carta. Terminata la presentazione aiuterà il formatore a distribuire i post-it (le penne sono state consegnate assieme ai badge), per evitare di perdere troppo tempo nelle attività preliminari. Se lo vorrà, al termine dell'attività, potrà esprimere il proprio pensiero sulle aspettative emerse, nel rispetto del tempo a disposizione. Come per le precedenti attività, al volontario viene chiesto di supportare il formatore nel creare il miglior clima d'aula.

4. PATTO FORMATIVO

- **TEMPO NECESSARIO:** 10 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** cartelloni, post it, scotch di carta e pennarelli.
- **OBIETTIVI:** esplicitare e condividere le regole per lavorare bene insieme.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore chiederà al gruppo di esplicitare quali regole servono per lavorare bene insieme e le discuterà. Qualora non dovessero emergere tutte le indicazioni necessarie, sarà lo stesso formatore a proporle alla classe e a spiegarne l'utilità. Le regole concordate, che dovranno essere poche, chiare e certe (*ad. esempio: non usare i telefoni durante gli incontri, non disturbare, avere rispetto delle opinioni altrui, non giudicare gli altri, ascoltarsi reciprocamente, non divulgare all'esterno i contenuti specifici portati dagli altri compagni per creare un clima di fiducia, ecc.*) **verranno ricordate a tutti gli incontri in apertura.** Se lo spazio a disposizione lo consentisse, le regole potrebbero essere trascritte su un cartellone da incollare nell'aula, in modo da fissarle meglio nella mente. Sarà il formatore a decidere se trascriverle. In tal caso, il volontario coadiuverà il formatore facendo sintesi di quanto emerso, trascrivendo sul cartellone le regole, in stampatello, in forma di elenco e incollando lo stesso nel luogo indicato.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** discussione guidata.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE:

- **monitorare il tempo** a disposizione;
- **valorizzare come positive le proposte emerse** dai ragazzi (potrebbe anche chiedere ai ragazzi di ricordarle ogni volta a turno);
- **non indicare per primo le regole**, ma farle emergere dal gruppo e, solo in un secondo momento, eventualmente proporle;
- **spiegare che le regole servono** proprio per creare un buon clima e per condividere alcune modalità comuni che facilitano il lavoro di gruppo.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario predisporrà il cartellone se concordato con il formatore e se le circostanze lo consentiranno. La compilazione del cartellone dovrà avvenire nel pieno rispetto del tempo a disposizione per l'attività.

ATTIVITÀ SPECIFICA

5. CANZONE RAP: ATTIVITÀ INDIVIDUALE

- **TEMPO NECESSARIO:** 15 minuti
- **MATERIALE NECESSARIO:** la canzone rap commissionata ad hoc per il progetto Rise (**si rimanda all'allegato n.1**), impianto audio-video, casse, prolunghe, adattatori o lavagna Lim o multimediale con audio e video, testo della canzone su foglio A4.
- **OBIETTIVI:** aiutare i ragazzi ad avvicinarsi alle parole chiave del progetto che accompagneranno tutti e 4 gli incontri, ovvero: **DONO, RECIPROCIÀ, UNICITÀ, GRATUITÀ.**
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** gli studenti vengono invitati ad ascoltare attentamente il testo della canzone. Occorre spiegare ai giovani che i versi della canzone serviranno per il successivo lavoro in piccoli gruppi e che, pertanto, vanno ascoltate con attenzione aiutandosi anche, eventualmente, **con il testo riportato nel foglio in formato A4** che verrà distribuito dal volontario.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: potrebbe essere utile, al termine dell'ascolto, leggere ad alta voce il testo della canzone, sia per lasciare qualche minuto in più alla riflessione, che per portare i giovani a riflettere sul significato più profondo dei versi della canzone collegandoli alle parole chiave del progetto ovvero: **DONO, RECIPROCIÀ, UNICITÀ, GRATUITÀ.** A tal proposito, occorre tenere presente che nel testo della canzone le parole chiave del progetto non sono riportate alla lettera, ma semplicemente richiamate, in termini concettuali, nei versi. Occorre, pertanto, portare i giovani ad avvicinarsi ai concetti chiave partendo dal testo della canzone e lavorando insieme sugli ulteriori significati dello stesso.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: supporterà il formatore nella predisposizione dell'impianto audio e delle casse o della Lim o lavagna multimediale. Cercherà di svolgere questo compito, in silenzio, senza distrarre la classe, né la presentazione dell'attività da parte del formatore. Sarà suo compito, **prima dell'incontro**, verificare che l'impianto funzioni e che vi siano le prolunghe e gli adattatori necessari. Anche in questo caso, è molto importante, per il buon esito del lavoro in classe, il rispetto del tempo a disposizione. Verrà, pertanto, richiesto al volontario di predisporre la strumentazione nel minor tempo possibile, in modo tale da permettere alla classe di ascoltare la canzone subito dopo la presentazione della stessa da parte del formatore. **Mentre il formatore presenta l'attività alla classe, il volontario distribuisce il testo della canzone rap in formato A4 in modo che i versi siano immediatamente disponibili**, agevolando così il confronto tra i componenti. Il volontario, nella distribuzione del materiale, farà attenzione a non disturbare la presentazione del formatore. Come per le altre attività, è utile evitare i tempi morti che possono far distrarre gli studenti e far perdere la curiosità sulla proposta avanzata.

6. LABIRINTO: ATTIVITÀ IN PICCOLI GRUPPI

- **TEMPO NECESSARIO:** 20 minuti
- **MATERIALE NECESSARIO:** cartelloni con stampato il labirinto (l'immagine del cartellone è riportata nell'allegato n.2 mentre il materiale cartaceo verrà fornito dalle AVIS di riferimento) in numero adeguato ai gruppi che verranno realizzati, pennarelli e penne, scotch di carta e **testo della canzone su foglio A4 per il lavoro in piccoli gruppi.**
- **OBIETTIVI:** iniziare a familiarizzare con le parole chiave del progetto ovvero: **DONO, RECIPROCIÀ, UNICITÀ, GRATUITÀ** partendo dall'ascolto della canzone RAP commissionata. Dare valore ai pensieri e alle emozioni degli studenti rispetto ai contenuti della canzone, far sperimentare un lavoro di confronto in gruppo, far emergere cosa pensano i ragazzi rispetto alle parole chiave e quanto le sentono vicine. Osservare il loro coinvolgimento nella proposta e le dinamiche di gruppo.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** la classe viene divisa in sottogruppi di 5/6 persone circa. Il formatore consegna ad ogni gruppo:
 - un **cartellone** con il labirinto che ha una partenza ed un arrivo prestabiliti. Nella partenza c'è scritto **"IO"** e all'arrivo c'è scritto **"IO, IN RELAZIONE AGLI ALTRI"**;
 - una **copia del testo** della canzone RAP in formato A4.

Obiettivo dell'attività è portare gli studenti a riflettere sulle modalità di instaurare relazioni positive con gli altri. Per farlo, il formatore pone, ai sottogruppi, la seguente domanda: **"che strada devo fare, a partire da me, per raggiungere gli altri attraverso relazioni positive?"** e, quindi, chiede ai giovani di compilare **i percorsi aperti del labirinto** con i versi della canzone rap che costruiscono relazioni **positive** e **le strade cieche del labirinto** con i versi che generano relazioni negative, non serene, non costruttive. Ogni sottogruppo sceglie, dal testo della canzone rap, i versi che ritiene più significativi per elaborare il proprio percorso e compila il cartellone con **8/9 versi** tra "positivi" e "negativi" nel tempo a disposizione. Il formatore segnala ai sottogruppi che **è possibile completare il percorso del labirinto** anche inserendo delle parole che non sono citate nel testo della canzone se più funzionali allo svolgimento dell'attività. Il formatore segnala, infine, che ogni gruppo dovrà nominare e incaricare due persone:

- un *portavoce* che esporrà in plenaria il lavoro svolto;
 - un *aiutante* che sosterrà il cartellone per renderlo visibile a tutta la classe.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** attività di gruppo.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: dato che il tempo a disposizione per il lavoro è contenuto, è bene spiegare in maniera molto chiara il lavoro, facendo degli esempi concreti. Occorre evitare che le incomprensioni o i tempi morti nelle decisioni ritardino la conclusione del lavoro o non consentano a tutti di completare il cartellone con il labirinto. È utile monitorare il lavoro dei singoli gruppi ed intervenire per sollecitare la realizzazione dell'elaborato. È utile, inoltre, ogni 5 minuti, indicare il tempo trascorso e quello mancante alla conclusione. Occorre, inoltre, accertarsi che i sottogruppi abbiano spazio per confrontarsi senza disturbare troppo il lavoro degli altri e compilare il cartellone agevolmente. Prima di avviare questa attività è utile dare istruzioni efficaci sulla distribuzione nello spazio dei gruppi per metterli nelle migliori condizioni di lavoro.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: in accordo con il formatore potrà ricordare i tempi dell'esercitazione.

ATTIVITÀ CONCLUSIVA

7. CONFRONTO IN PLENARIA

- **TEMPO NECESSARIO:** 15 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** presentare e condividere in plenaria i lavori dei gruppi.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore inviterà il portavoce incaricato di ogni singolo gruppo ad alzarsi in piedi ed illustrare, molto brevemente, con l'aiuto di un compagno che sosterrà il cartellone, il labirinto realizzato, i versi indicati e il perché della scelta. Al termine di ogni presentazione verrà proposto un piccolo applauso per ringraziare il gruppo dell'impegno profuso prima di passare la parola al gruppo successivo. Il formatore ed il volontario chiuderanno l'attività con una breve riflessione e un ringraziamento.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** discussione guidata.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: dato che, anche per questa attività, il tempo è ridotto, è bene suggerire al gruppo di aiutare lo speaker se fosse in difficoltà; ci sarà un compagno che regge il cartellone in modo da renderlo visibile a tutta la classe. Il formatore deve dare, ad ogni gruppo, lo stesso tempo a disposizione, perché tutti si sentano ugualmente valorizzati. Il formatore deve, inoltre, far emergere il buono del lavoro svolto per rinforzare la motivazione dei partecipanti, astenendosi dal giudicare o dall'esprimere pareri personali sui contenuti emersi. Il formatore può esprimere, se reale, la soddisfazione di come ha visto lavorare gli studenti.

CONSIGLI UTILI AL VOLONTARIO: in chiusura dell'attività esprimerà una breve riflessione su quanto emerso dai labirinti, se necessario e se il tempo a disposizione lo consentirà.

8. FEEDBACK E CHIUSURA

- **TEMPO NECESSARIO:** 10 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** ritornare sulle parole chiave che saranno richiamate anche negli incontri successivi e che saranno affrontate all'interno del gioco.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore chiede ad ogni studente, in conclusione del lavoro realizzato, di condividere il verso della canzone RAP che *“si porta via”* dal primo incontro e invita i partecipanti a *“portarlo con loro”* all'incontro successivo anche appuntandolo, eventualmente, sul proprio diario.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** discussione guidata.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: è utile far presente ai partecipanti l'importanza dei versi che sono stati scelti e che saranno impiegati anche nelle successive riflessioni previste dal progetto. Il formatore deve spingere i giovani a ricordare, segnare, appuntare il verso scelto e che sarà impiegato nelle attività successive. Questo anche per dare un senso di continuità e di linearità al lavoro proposto e per lasciare un po' di *suspence* in relazione all'incontro successivo. Il verso scelto sarà il *trait d'union* con l'incontro seguente, per questa ragione non va dimenticato. Anche il formatore si segnerà i versi emersi dal feedback finale; ciò dà agli studenti l'idea che il formatore ha memoria del gruppo, considera i loro pensieri e li valorizza, inoltre fa capire che vi è un'attenzione alle valutazioni dei partecipanti che il formatore tiene in considerazione per eventuali modifiche. Potrebbero anche uscire versi o parole critiche che il formatore deve accogliere ed utilizzare per far un'autovalutazione del proprio lavoro nel primo incontro.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario potrà condividere con il gruppo il verso che si porta via da questo primo incontro, spiegando brevemente le proprie ragioni. Dato che il testo della canzone sarà noto in anticipo, è utile che si prepari prima il proprio intervento e che anticipi al formatore la volontà di prendere la parola in chiusura, in modo che l'intervento del volontario venga proposto alla classe dallo stesso.

RIEPILOGO DEL MATERIALE NECESSARIO PER L'INCONTRO	
<input type="checkbox"/>	badge e porta badge AVIS per il formatore ed il volontario, badge e porta badge AVIS per i partecipanti e per il docente
<input type="checkbox"/>	pennarelli e penne in numero adeguato ai partecipanti
<input type="checkbox"/>	cartelloni, post-it, scotch di carta, cartelloni con il labirinto, fogli A4 con il testo della canzone da distribuire ai gruppi
<input type="checkbox"/>	la canzone rap commissionata ad hoc per il progetto Rise, impianto audio, casse, prolunghe, adattatori o lavagna Lim

SECONDO INCONTRO DI FORMAZIONE

ATTIVITÀ PRELIMINARE		25 MINUTI
1	APERTURA	5 MINUTI
2	ESERCITAZIONE ROMPIGHIACCIO (PRESENTARE UN DONO ATTRAVERSO UN OGGETTO)	20 MINUTI
ATTIVITÀ SPECIFICA		75 MINUTI
3	GIOCO MULTIMEDIALE	40 MINUTI
4	CONFRONTO SULL'ESPERIENZA DI GIOCO MULTIMEDIALE	35 MINUTI
ATTIVITÀ CONCLUSIVA		10 MINUTI
5	CONFRONTO IN PLENARIA E CONCLUSIONE	10 MINUTI
TEMPO TOTALE A DISPOSIZIONE		110 MINUTI

ATTIVITÀ PRELIMINARE

1. APERTURA

- **TEMPO NECESSARIO:** 5 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** ripresa dei contatti con gli studenti, ripresa dei contenuti dell'incontro precedente, ripresa del patto formativo e delle regole condivise, ripresa dei versi/delle parole chiave indicate dagli studenti nel primo incontro e memorizzate dal formatore, breve presentazione degli obiettivi del secondo incontro.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore riprenderà, con molta sintesi, i contenuti dell'incontro precedente focalizzandosi sull'attività specifica svolta (il labirinto) e sui versi che sono stati estrapolati dalla canzone rap fatta ascoltare in aula. Chiederà, quindi, ai giovani di condividere nuovamente con il gruppo classe il verso scelto durante la fase conclusiva del primo incontro valorizzando e ringraziando gli studenti che non l'hanno dimenticato o l'hanno segnato, appuntato nel proprio diario o quaderno. Spiegherà, inoltre, molto velocemente l'articolazione e la finalità del secondo incontro.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** presentazione formale senza supporti visivi.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: potrebbe essere utile chiedere al docente referente di anticipare la ripresa della riflessione sui versi della canzone e da qui sulle parole chiave del progetto (**DONO, RECIPROCIÀ, UNICITÀ, GRATUITÀ**), in modo che i ragazzi si trovino preparati e ricordino i versi precedentemente scelti. Sarebbe controproducente aprire la giornata con un'attività di poco successo dove i ragazzi si fanno trovare impreparati e non rispondono alla richiesta del formatore. Meglio sfruttare il contatto con il docente referente per aiutare i ragazzi a tornare sulla riflessione che ha concluso il primo incontro. Il formatore, prima di iniziare l'incontro, rileggerà i versi appuntati al termine della prima giornata, in modo da essere preparato e ricordare, con maggior fedeltà, ciò che è emerso dal confronto con i ragazzi. Gli appunti presi lo aiuteranno a guidare la riflessione in classe e a rendere più efficace la ripresa dell'attività.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario potrà ricordare al gruppo il verso che si è portato via dal primo incontro supportando così l'attività proposta dal formatore e mostrando alla classe l'interesse nei confronti del lavoro svolto in aula. Può essere utile segnarsi il verso individuato in modo da non commettere errori o inesattezze.

2. ESERCITAZIONE ROMPIGHIACCIO

- **TEMPO NECESSARIO:** 20 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** riprendere i contatti con la classe, ricreare un buon clima per il lavoro di gruppo, far emergere oltre che pensieri anche emozioni legate al dono, valorizzare la voce degli studenti, i loro ricordi, attivarli personalmente, far cogliere che ognuno ha un dono, creare un rispecchiamento tra gli studenti e introdurre il concetto di Dono.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore presenta l'attività "rompighiaccio": spiega cos'è e a cosa serve. Invita, quindi, ciascuno studente a riflettere sul tema del Dono attraverso un oggetto che può essere:
 1. **un oggetto che gli è stato donato da una persona speciale** o in una occasione speciale
(*ad esempio: un ciondolo di una ragazza/o conosciuti in vacanza*);
 2. **un oggetto che lui stesso ha donato ad una persona speciale** o in una occasione speciale
(*ad esempio: un disegno fatto per il compleanno di un amico*);
 3. **un oggetto che rappresenta una propria caratteristica positiva utile a sé**, ma anche agli altri
(*ad esempio: una chitarra che ama suonare, scarpette di danza perché balla in un gruppo, palla da rugby*).Ogni studente prenderà la parola e racconterà, presenterà, mostrerà (se l'oggetto è con lui) questo dono e la sua storia. Sarebbe bello che ogni studente parlasse, ma se si cogliessero difficoltà di alcune persone ad esprimersi, sarebbe opportuno non forzare la mano. Per fare questo potrebbe essere utile non fare il giro del tavolo, ma dare voce a chi lo desidera invitando ad esprimersi e dicendo che ciò che viene condiviso col gruppo è prezioso.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: dato che il tempo a disposizione non è molto e in parte sarà impiegato per la presentazione dell'attività e per la riflessione individuale, è bene illustrare ai giovani che si tratta di un'attività dinamica e mantenere il ritmo degli interventi evitando "tempi morti" ed eccessive attese. Allo scadere del tempo a disposizione il formatore interromperà l'attività ringraziando tutti i partecipanti. È molto importante che passi il concetto di Dono e la sua importanza che va ben oltre il valore in sé dell'oggetto ricevuto o donato. Può essere utile far riflettere i partecipanti su questa differenza. Anche il formatore e il volontario possono condividere il loro dono.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario potrà essere chiamato dal formatore a condividere il proprio dono qualora il tempo a disposizione lo consenta o per rompere il ghiaccio e avviare l'attività. È bene, pertanto, prepararsi non solamente l'oggetto da mostrare agli studenti, ma anche la sua sintetica presentazione. Può essere utile, preliminarmente all'incontro, condividere la proposta di oggetto e di presentazione con il formatore che potrà, eventualmente, suggerire spunti utili per rendere il dono e la sua storia più accattivante ed incisiva.

ATTIVITÀ SPECIFICA

3. GIOCO MULTIMEDIALE

- **TEMPO NECESSARIO:** 40 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** visori, smartphone e cardboard.
- **OBIETTIVI:** in questa fase del gioco si lavora sul tema dell'unicità, sulla responsabilità, e sulla cittadinanza attiva.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore presenterà il gioco (i cui contenuti sono riportati nell'allegato n.3), i suoi obiettivi e le modalità di svolgimento. Darà dei suggerimenti utili ai ragazzi per vivere al meglio l'avventura multimediale.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: è fondamentale prendere parte all'incontro di formazione sul gioco che sarà interamente gestito dal fornitore stesso e dove sarà possibile avanzare domande, condividere dubbi e richieste di informazioni aggiuntive. Il formatore deve conoscere molto bene il funzionamento del gioco e le sue caratteristiche per poter rispondere, in maniera efficace, ad eventuali domande avanzate dalla classe sia preliminarmente che durante lo svolgimento dell'attività.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario sarà di supporto al formatore e collaborerà affinché l'attività si svolga correttamente. Anche il volontario dovrà conoscere approfonditamente il funzionamento del gioco per supportare il formatore nell'attività di assistenza alla classe e per poter rispondere ad eventuali richieste avanzate a lui dagli studenti. È, pertanto, auspicabile che anche il volontario prenda parte all'incontro di formazione sul gioco.

4. CONFRONTO SULL'ESPERIENZA DI GIOCO MULTIMEDIALE

- **TEMPO NECESSARIO:** 35 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** far riflettere i giovani sull'esperienza vissuta e sui valori che ne emergono, valorizzare le idee che sono venute in mente giocando relative a esperienze vicine o lontane dalla loro quotidianità.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore, concluso il gioco, deve creare uno spazio di confronto tra gli studenti ed un'attività di debriefing del gioco; si farà guidare dalle domande riportate nella scheda che segue.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: il formatore dovrà essere attento a quanto emerge dalla classe. Le domande indicate nella scheda non vanno poste tutte, ma servono unicamente da guida per degli approfondimenti e confronti. Il formatore non dovrà entrare in singole questioni personali e non porrà domande che possano aprire a problemi più complessi o che rischino di creare del disagio nei partecipanti. È utile riportare sempre la discussione al gruppo e a pensieri legati al tema del dono, della relazione, dell'unicità e della gratuità. È fondamentale evitare che la discussione si sposti su uno o pochi dei partecipanti. In tal caso è bene ricordare l'importanza della condivisione e del tempo a disposizione che deve garantire a tutti di poter prendere la parola.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario ascolterà quanto emerge dal gruppo e, se ci sarà tempo, d'intesa con il formatore, potrà proporre alla classe una breve riflessione. È importante, come anche nelle altre attività, che ci sia una stretta collaborazione con il formatore in modo da utilizzare al meglio il tempo a disposizione e da restare centrati sull'obiettivo del gioco.

SCHEDA PER L'ATTIVITÀ DI DEBRIEFING SUL GIOCO – II GIORNATA

Cosa pensate di questo gioco?

Il gioco si propone come “giocatore singolo”, ma prevede anche una collaborazione tra voi.

Vi è stato difficile attivarla?

[Se sì,] Perché?

Secondo voi Marco dove si trova?

Che idea vi siete fatti di Marco?

E che idea vi siete fatti di Elena?

Cosa pensate della sua compagna Elena, che va a cercarlo?

Vi capita mai di preoccuparvi per i vostri amici?

Elena, preoccupandosi per lui, dimostra della cura, si prende a cuore la situazione del compagno.

Vi capitano o vi sono capitate questo tipo di situazioni?

Cosa significa, per voi, prendersi cura di qualcuno o di qualcosa?

Giovanni racconta a Marco che a casa ha problemi, nel suo caso con i genitori. Giovanni dimostra di desiderare l'ascolto di Marco. E Marco, offrendogli il suo tempo, dimostra di avere il desiderio di aiutarlo. Allora si può desiderare di ricevere ma anche di dare. Quale delle due cose vi capita più spesso?¹

Si viene a capire, in questa prima parte del gioco, che Marco frequenta la scuola, il parco, il pub e lo fa con gli amici. Che luoghi vi piace frequentare con gli amici? Perché proprio quei luoghi e non altri?

C'è stato qualcosa che vi è piaciuto di più in questa prima parte del gioco?

C'è stato qualcosa che non vi è piaciuto in questa prima parte del gioco?

C'è un messaggio che sentite di aver ricevuto in questa prima parte del gioco?

¹ Qui si affrontano i temi collegati al gioco, ma anche alla challenge e al contempo, si consiglia al formatore di evitare di sollevare questioni troppo profonde o personali per il tempo a disposizione e per gli obiettivi del progetto.

ATTIVITÀ CONCLUSIVA

5. CONFRONTO IN PLENARIA

- **TEMPO NECESSARIO:** 10 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** presentare e condividere in plenaria l'esperienza realizzata e la riflessione sul valore del dono, dell'unicità, della responsabilità e della cittadinanza attiva.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore inviterà i giovani a ripensare al dono ricordato all'inizio dell'incontro e al gioco svolto e porrà questa domanda:
 - **sceglieste adesso, alla fine dell'incontro, lo stesso dono presentato all'inizio o ne indichereste un altro e perché?** (*il cambio di dono potrebbe essere simbolico rispetto alla riflessione svolta*).
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** discussione guidata.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: il formatore dovrà annotarsi quanto emerge dai ragazzi che osservano se vengono ascoltati e valorizzati; non dovrà giudicare, ma rilanciare i contenuti emersi dal gruppo, cercando similitudini e differenze come strumento di arricchimento del gruppo. Dovrà segnare l'interesse mostrato dai ragazzi. Il gioco vuol essere uno spazio ludico, ma anche un'opportunità per far riflettere e far parlare i ragazzi, sfruttare il loro protagonismo. Il formatore dovrà trascrivere, a fine incontro, un breve riassunto di quanto emerso, punti di forza e di debolezza di questo secondo incontro ed eventuali problemi nell'utilizzo del gioco. Dovrà, infine, appuntarsi eventuali questioni lasciate in sospeso da riprendere nell'incontro successivo in modo da dimostrare interesse e garantire una continuità tra le varie giornate.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario svolgerà il ruolo di ascoltatore e offrirà il proprio punto di vista qualora il formatore lo ritenga possibile nel tempo a disposizione. Collaborerà sempre con il formatore per garantire il miglior clima d'aula.

RIEPILOGO DEL MATERIALE NECESSARIO PER L'INCONTRO
<input type="checkbox"/> cardboard
<input type="checkbox"/> smartphone

TERZO INCONTRO DI FORMAZIONE

ATTIVITÀ PRELIMINARE	10 MINUTI
1 APERTURA	10 MINUTI
ATTIVITÀ SPECIFICA	80 MINUTI
2 GIOCO MULTIMEDIALE	30 MINUTI
3 CONFRONTO SULL'ESPERIENZA DI GIOCO MULTIMEDIALE	35 MINUTI
4 SPAZIO DEL VOLONTARIO	15 MINUTI
ATTIVITÀ CONCLUSIVA	20 MINUTI
5 CONFRONTO IN PLENARIA E CONCLUSIONE	20 MINUTI
TEMPO TOTALE A DISPOSIZIONE	110 MINUTI

ATTIVITÀ PRELIMINARE

1. APERTURA

- **TEMPO NECESSARIO:** 10 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** ripresa dei contatti con gli studenti, ripresa dei contenuti dell'incontro precedente, ripresa del patto formativo e delle regole condivise, breve presentazione degli obiettivi del terzo incontro.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore riprenderà, con molta sintesi, i contenuti dell'incontro precedente focalizzandosi sull'attività specifica svolta: l'attività rompighiaccio con l'oggetto e l'esperienza del gioco multimediale. I valori proposti nel secondo incontro sono: **dono, unicità, responsabilità e cittadinanza attiva**. Spiegherà, inoltre, molto velocemente, l'articolazione e la finalità del terzo incontro.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** presentazione formale senza supporti visivi.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: è bene far comprendere agli studenti la linearità del percorso proposto e dare l'idea che ogni incontro sia legato al precedente e al successivo. I ragazzi devono ricevere l'impressione di essere stati inseriti all'interno di un progetto con una struttura ben definita che si compone di vari incontri e varie attività che conseguono tutti gli stessi obiettivi. Il formatore deve riuscire a rendere l'idea globale del progetto e la centralità delle parole chiave. Appuntarsi tutte le questioni che emergono e riprendere quelle lasciate in sospeso è propedeutico a questo scopo.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario svolgerà il ruolo di ascoltatore e offrirà il proprio punto di vista qualora il formatore lo ritenga possibile nel tempo a disposizione. Collaborerà sempre con il formatore per garantire il miglior clima d'aula.

ATTIVITÀ SPECIFICA

2. GIOCO MULTIMEDIALE

- **TEMPO NECESSARIO:** 30 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** visori, cardboard e smartphone.
- **OBIETTIVI:**
 - riflettere sul tema della cittadinanza attiva, della solidarietà, della gratuità, dell'impegno nel volontariato, degli stili di vita sani;
 - imparare a conoscere l'importanza della donazione di sangue e del ruolo sociale di Avis;
 - approfondire il tema delle relazioni positive;
 - riflettere sull'importanza di vivere esperienze costruttive in gruppo e sulla valorizzazione delle proprie risorse personali.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore presenterà la seconda parte del gioco multimediale, i suoi obiettivi e le modalità operative. Riprenderà i suggerimenti utili per vivere, anche in questo caso, al meglio l'avventura multimediale.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: prendere parte all'incontro di formazione sul gioco.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario sarà di supporto al formatore e collaborerà affinché l'attività si svolga correttamente.

3. CONFRONTO SULL'ESPERIENZA DI GIOCO MULTIMEDIALE

- **TEMPO NECESSARIO:** 35 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** far riflettere i giovani sull'esperienza vissuta e sui valori che ne emergono, valorizzare le idee che sono venute in mente giocando, relative a esperienze vicine o lontane dalla loro quotidianità e sull'importanza del donare.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore, concluso il gioco, deve creare uno spazio di confronto tra gli studenti ed un'attività di debriefing del gioco; si farà guidare dalle domande riportate nella scheda che segue.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: il formatore dovrà essere attento a quanto emerge dalla classe. Le domande indicate nella scheda non vanno poste tutte, ma servono unicamente da guida per degli approfondimenti e confronti. Il formatore non dovrà entrare in singole questioni personali e non porrà domande che possano aprire a problemi più complessi o che rischiano di creare del disagio nei partecipanti. È utile riportare sempre la discussione al gruppo e a pensieri legati al tema del dono, della relazione, dell'unicità e della gratuità. È fondamentale evitare che la discussione si sposti su uno o pochi dei partecipanti. In tal caso è bene ricordare l'importanza della condivisione e del tempo a disposizione che deve garantire a tutti di poter prendere la parola.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario ascolterà quanto emerge dal gruppo e, se ci sarà tempo, d'intesa con il formatore, potrà proporre alla classe una breve riflessione. È importante, come anche nelle altre attività, che ci sia una stretta collaborazione con il formatore in modo da utilizzare al meglio il tempo a disposizione e da restare centrati sull'obiettivo del gioco.

SCHEDA PER L'ATTIVITÀ DI DEBRIEFING SUL GIOCO – III GIORNATA

Avete ripensato alla prima parte del gioco? Avete notato che si parla molto di musica in questo gioco? Dall'artista di strada, alle band, al pub, alle esibizioni in pubblico. Cos'è per voi la musica? Alcuni pensano che la musica possa riempire il tempo libero. Sia suonare che ascoltare. Siete d'accordo?

E cos'è per voi il tempo libero? Che differenza c'è tra il tempo in cui si DEVONO fare delle cose e il tempo in cui si POSSONO fare delle cose? E il tempo della cura verso gli altri, in quale tempo lo metto? Perché?

Il divertimento che ruolo ha in tutto questo? Posso farne a meno? E cosa intendo per divertimento?

Marco e i suoi amici avevano un desiderio: suonare assieme come band ed esibirsi. Avete dei desideri da realizzare assieme a qualcun altro o "solo" dei desideri da realizzare personalmente? E cosa può aiutare un desiderio a realizzarsi? Cosa lo può ostacolare?

Il barista, nel gioco, è un adulto che aiuta Marco e gli amici ad avere spazi, tempi, occasioni per realizzare il loro desiderio comune: suonare. Ci sono degli adulti che potrebbero aiutarvi nel realizzare i vostri desideri?

Nel caso di Marco, e della sua band, il desiderio è quello di suonare. Ma suonare per gli altri realizza, contemporaneamente, anche il desiderio di chi vuole ascoltare della musica. Ci sono desideri propri che incontrano quelli degli altri. Do, ma anche ricevo. Vi capita di pensare che un vostro desiderio possa anche realizzare il desiderio di qualcun altro? (questa domanda può portare direttamente al concetto di dono: io amo donare e qualcuno è amato tramite il mio dono. Io mi sento bene a donare sangue e qualcuno vive grazie alla mia donazione. È una "miccia educativa" da tenere quasi alla fine per convergere sulla donazione di sangue).

Come è stato arrivare alla conclusione del gioco, vi è piaciuto? Giunti alla conclusione come vi appare Marco, che ragazzo è? Trovate delle similitudini con i giovani della vostra età? In cosa è diverso? C'è qualcosa che blocca un giovane nell'esperienza del dono? Cosa pensate delle motivazioni che l'hanno portato a sparire?

Vi aspettavate che il gioco finisse così?

Marco non solo ha donato, ma si è attivato per far sì che anche altri lo facessero. Lui l'ha fatto tramite un banchetto. Vi vengono in mente altre idee? Se per salvare una vita servono tanti donatori, avete qualche consiglio da darci?

4. SPAZIO DEL VOLONTARIO

- **TEMPO NECESSARIO: 15 MINUTI**
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** introdurre l'Avis, la sua mission e la sua attività associativa e dare valore all'esperienza del volontario presente in aula che potrà collegarsi a quanto vissuto negli incontri.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore darà la parola al volontario dell'Avis che condividerà la sua riflessione sugli incontri a cui ha preso parte, una sua testimonianza associativa, un ricordo collegato all'età dei ragazzi, alla scelta di diventare donatore Avis, a qualche evento dove ha incontrato dei giovani che lo hanno colpito, ecc.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: è bene che il formatore dia indicazioni molto chiare al volontario sui tempi, sugli obiettivi e sui temi da affrontare nella testimonianza che andrà a condividere con il gruppo classe. È bene orientare il volontario sul “taglio” da dare al proprio intervento e sulla sua durata.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: introdurrà Avis, la propria esperienza cercando degli agganci con quanto è avvenuto in classe, con le riflessioni, le curiosità, le domande degli studenti. È molto importante che nella presentazione dell'associazione il volontario richiami quanto emerso in aula per mostrare l'interesse verso quanto espresso dai giovani e per il lavoro svolto insieme. Potrebbe essere utile, per il volontario, appuntarsi eventuali spunti fatti emergere dagli studenti per riprenderli in maniera puntuale nella propria presentazione. **È sicuramente necessario che il volontario prepari la propria presentazione adattandola ai destinatari e all'attività realizzata, verificando di non sfiorare il tempo a disposizione.** È bene evitare slide e altri supporti visivi per non rubare tempo all'intervento vero e proprio con l'allestimento della strumentazione. Parlare ad alta voce, lentamente, facendo delle pause, può aiutare la migliore comprensione da parte degli studenti dei contenuti. Una modalità di presentazione interattiva e coinvolgente è sicuramente più apprezzata, rispetto ad una presentazione più formale.

ATTIVITÀ CONCLUSIVA

5. CONFRONTO IN PLENARIA E CONCLUSIONE

- **TEMPO NECESSARIO:** 20 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** presentare la challenge.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore introdurrà l'idea della challenge (i cui contenuti sono riportati nel regolamento allegato n.4) perché gli studenti possano pensarci durante la settimana prima dell'ultimo incontro. Presenterà il concetto di challenge portando degli esempi concreti. Offrirà indicazioni utili per riflettere sulla challenge da realizzare nell'ambito di questo progetto. Dopo aver presentato la *challenge* il formatore condividerà una riflessione finale attraverso una domanda tra quelle proposte:
 - *concluso il gioco, cambiereste il verso della canzone che avevate deciso inizialmente di portare con voi?*
 - *c'è una parola che, alla luce dell'esperienza multimediale fatta insieme, vi sembra che racchiuda meglio il senso del nostro progetto?*
 - *l'esperienza del gioco ha dato un valore ulteriore al verso che avevate scelto durante il primo incontro?*
 - *quale tra i versi scelti durante il primo incontro può racchiudere il senso del gioco secondo voi?*
- Il formatore dovrà annotarsi quanto emerge dai ragazzi che osservano se vengono ascoltati e valorizzati. Non dovrà giudicare, ma rilanciare i contenuti emersi dal gruppo, cercando similitudini e differenze come strumento di arricchimento del gruppo classe. Il formatore dovrà trascrivere, a fine incontro, un breve riassunto di quanto emerso, evidenziando i punti di forza e di debolezza e le questioni lasciate in sospeso da riprendere e concludere durante l'ultimo incontro.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: il formatore dovrà leggere e conoscere con attenzione il regolamento della challenge allo scopo di dare informazioni chiare e corrette. In questa fase introdurrà solo la tematica proposta, per aiutare i ragazzi nella riflessione. Nel quarto ed ultimo incontro il formatore approfondirà l'obiettivo indicato e darà spazio alla parte di elaborazione della challenge.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario collaborerà con il formatore per creare un buon clima di lavoro.

RIEPILOGO DEL MATERIALE NECESSARIO PER L'INCONTRO
<input type="checkbox"/> cardboard
<input type="checkbox"/> smartphone

QUARTO INCONTRO DI FORMAZIONE

ATTIVITÀ PRELIMINARE	10 MINUTI
1 APERTURA	10 MINUTI
ATTIVITÀ SPECIFICA	70 MINUTI
2 PRESENTAZIONE/RIFLESSIONE SULLA CHALLENGE	10 MINUTI
3 ELABORAZIONE DELLA CHALLENGE E PRESENTAZIONE DEI RISULTATI	60 MINUTI
ATTIVITÀ CONCLUSIVA	30 MINUTI
5 VALUTAZIONE DEL PERCORSO	30 MINUTI
TEMPO TOTALE A DISPOSIZIONE	110 MINUTI

ATTIVITÀ PRELIMINARE

1. APERTURA

- **TEMPO NECESSARIO:** 10 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** nessuno.
- **OBIETTIVI:** ripresa dei contatti con gli studenti, ripresa dei contenuti dell'incontro precedente, ripresa del patto formativo e delle regole condivise, breve presentazione degli obiettivi del quarto incontro.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore riprenderà, con molta sintesi, i contenuti dell'incontro precedente informando gli studenti che, oltre a lavorare sulla challenge, vi sarà uno spazio per la valutazione del percorso ed i saluti finali
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** presentazione formale senza supporti visivi.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: il formatore deve essere attento ai tempi, al setting e al rispetto delle regole di gruppo ricordandole in maniera dinamica e veloce. In questo incontro il formatore avrà già creato un rapporto con la classe che andrà ulteriormente rinsaldato.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario svolgerà il ruolo di ascoltatore e offrirà il proprio punto di vista qualora il formatore lo ritenga possibile nel tempo a disposizione. Collaborerà sempre con il formatore per garantire il miglior clima d'aula.

ATTIVITÀ SPECIFICA

2. PRESENTAZIONE/RIFLESSIONE SULLA CHALLENGE

- **TEMPO NECESSARIO:** 10 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:**
 - breve video in cui un esperto presenta cos'è una challenge e gli obiettivi delle challenge per il bene comune;
 - breve video di presentazione di alcune challenge a sfondo sociale.
- **OBIETTIVI:** far comprendere agli studenti che cos'è, in generale, una challenge e gli obiettivi delle challenge per il bene comune, mostrare alcune challenge famose a sfondo sociale, far comprendere quali media e canali servono per diffondere le challenge.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore, attraverso un video predisposto ad hoc da Avis Nazionale, proporrà una riflessione introduttiva sull'uso delle challenge e sul loro valore e significato sociale.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** descrizione con video e/o breve riflessione.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: il formatore deve essere molto attento ai tempi e ai contenuti da trasmettere prima del lavoro di gruppo. Deve, inoltre, mantenere alta la motivazione del gruppo classe: essendo l'ultimo incontro la chiusura va fatta in modo vivace e il più possibile partecipato, senza troppi tempi morti.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario svolgerà il ruolo di ascoltatore e offrirà il proprio punto di vista qualora il formatore lo ritenga possibile nel tempo a disposizione. Collaborerà sempre con il formatore per garantire il miglior clima d'aula. Come in precedenza, sarà responsabilità del volontario verificare che la strumentazione funzioni e che siano disponibili tutti i supporti. Può essere utile, per evitare di disturbare il lavoro in aula, fare le verifiche prima dell'avvio dell'attività.

3. ELABORAZIONE DELLA CHALLENGE E PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

- **TEMPO NECESSARIO:** 60 minuti.
- **MATERIALE NECESSARIO:** carta, penna, cartelloni, copie del regolamento della challenge.
- **OBIETTIVI:** aiutare gli studenti ad elaborare il progetto di una social challenge creativa di un gesto simbolico relativo al dono nelle sue varie forme e ai valori collegati ad AVIS quali gratuità, responsabilità, unicità e stili di vita sani che poi verrà concretizzato con l'aiuto del docente che ha partecipato agli incontri in classe.

- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore deve presentare alla classe il seguente mandato. L'obiettivo è di **progettare una social challenge** in cui sia presente un gesto simbolico relativo al dono nelle sue varie forme e riconducibile ai valori collegati ad AVIS ed emersi dal progetto Rise quali: gratuità, responsabilità, unicità e stili di vita sani. La classe viene divisa dal formatore in 4 sottogruppi che, attraverso la scheda operativa qui di seguito riportata, elaborano una proposta, partendo dal titolo previsto dal regolamento. Il titolo della challenge è *“RISE UP: fai parte del cambiamento, diffondi la solidarietà”*:

Ciascun sottogruppo dovrà:

- **PENSARE AD UNA FOTO O DISEGNO** da usare come copertina;
 - **ELABORARE UN TESTO SCRITTO** (minimo 20 righe e massimo 2 pagine, esclusa la copertina) in cui descrivere ed argomentare la proposta in base ai valori di cui all'art. 1 del regolamento (gratuità, responsabilità, unicità e stili di vita sani) esplicitando i concreti vantaggi educativi che si vogliono raggiungere, seguendo le indicazioni fornite dal formatore in classe;
 - **PROGETTARE IL VIDEO** di **15 secondi** al massimo che poi verrà realizzato in un incontro successivo con l'aiuto del docente che avrà partecipato al corso. Seguirà poi la presentazione di quanto emerso dai diversi sottogruppi e si chiederà alla classe di votare la proposta di challenge che piace e su cui poi tutta la classe dovrà lavorare per metterla in scena e da inviare poi ad Avis per il concorso.
- **METODOLOGIA FORMATIVA:** dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: il formatore dovrà dare un mandato molto chiaro, dovrà monitorare il lavoro dei gruppi ed offrire supporto qualora emergessero dei dubbi. Dovrà invitarli a stare nell'obiettivo e nei tempi. Anche quando presenteranno l'esito della loro attività creativa dovrà monitorare il tempo a disposizione, valorizzare le idee emerse, lasciare il testimone all'insegnante a cui saranno state date indicazioni precise su come condurre questa parte di lavoro in autonomia nel rispetto delle modalità e delle scadenze previste dal regolamento. Molto guidata dovrà essere la fase di voto e la scelta della challenge. Ogni studente potrà votare la proposta di challenge che lo convince, ma non potrà votare la propria. Il formatore segnerà su un cartellone le diverse proposte e metterà poi vicino i voti ottenuti.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: il volontario svolgerà il ruolo di ascoltatore e offrirà il proprio punto di vista qualora il formatore lo ritenga possibile nel tempo a disposizione. Collaborerà sempre con il formatore per garantire il miglior clima d'aula. Se il formatore lo riterrà opportuno, collaborerà nel monitoraggio del lavoro dei sottogruppi. In tal caso, può essere utile confrontarsi preventivamente sulle indicazioni da dare, sugli spunti da condividere e sulle modalità di relazione con i gruppi per avere un atteggiamento omogeneo nei confronti dei partecipanti e dello svolgimento del lavoro. È sempre utile evitare di far emergere incomprensioni e di trasmettere indicazioni discordanti alla classe. Occorre far percepire piena armonia nella collaborazione e piena conoscenza degli obiettivi del progetto e delle sue modalità operative. Il confronto con il formatore preliminarmente agli incontri è, pertanto, sempre fondamentale. Per meglio evidenziare i voti ricevuti da ogni challenge proposta, il volontario dovrà attivarsi per fissare in aula il cartellone con lo scotch di carta. Il volontario seguirà, quindi, le indicazioni del formatore per raccogliere e segnare i voti ricevuti dalle varie proposte.

SCHEDA PER L'ATTIVITÀ SULLA CHALLENGE – IV GIORNATA

1° STEP - Riflessione individuale:

*Per favore rispondi alle domande **per iscritto**, in maniera autonoma.*

La riflessione che realizzerai sarà utile per la fase di lavoro di gruppo.

Hai 10 minuti di tempo a disposizione.

Il formatore ti aiuterà a portare a termine l'esercizio proposto nel tempo concordato.

Hai mai partecipato ad una social challenge?

Se sì, quale/i?

Che cosa ti ha incuriosito e spinto a partecipare?

Con chi hai preso parte alla sfida?

Che sensazione ti ha lasciato partecipare alla challenge?

Se no, quale elemento delle challenge ti ha frenato/non ti ha convinto/ha inibito la tua partecipazione?

Che sensazione provi quando vedi on line delle social challenge?

Quali elementi/contenuti della social challenge potrebbero aiutarti/spingerti a partecipare?

C'è una persona o un gruppo con cui avresti potuto/potresti/vorresti prendere parte ad una challenge?

Secondo te, perché oggi i giovani partecipano alle social challenge? Cosa cercano?

2° STEP - Riflessione di gruppo:

Per favore confrontati con il gruppo sulle domande proposte.

Hai 40 minuti di tempo a disposizione.

Il formatore ti aiuterà a portare a termine l'esercizio proposto nel tempo concordato.

Le domande in rosso incentivano il confronto all'interno del gruppo e **non richiedono una risposta scritta.**

Le domande in blu prevedono, invece, **una risposta scritta** condivisa da tutti i partecipanti.

Il titolo della challenge è **"FAI PARTE DEL CAMBIAMENTO, DIFFONDI SOLIDARIETÀ"**:

Cosa significa, per voi, CAMBIAMENTO? Secondo voi, il cambiamento è sempre un processo positivo?

Quali elementi lo rendono tale? C'è un cambiamento positivo che avete vissuto in prima persona?

Quale immagine o gesto potrebbe rendere l'idea di questo cambiamento?

Qual è secondo voi il cambiamento positivo che dovrebbero vivere i giovani di oggi?

Questo cambiamento potrebbe essere sintetizzato in una immagine o in un gesto?

Quale immagine si associa immediatamente all'idea di **cambiamento positivo e solidale**?

Disegna o descrivila nello spazio sottostante (o se preferite, dato che lo spazio a disposizione è poco, riportate la proposta su un altro foglio):

Provate a immaginare l'immagine scelta come un fotogramma di un breve video.

Quale potrebbe essere la storia racchiusa in questa immagine? Chi sono i protagonisti di questa storia?

Dove si svolge? Quando? Che cosa li spinge al cambiamento? Come si manifesta il cambiamento vissuto?

Provate a sintetizzare la breve storia legata a questo **cambiamento positivo e solidale** (dato che lo spazio a disposizione è poco, riportate la proposta su un altro foglio):

La storia di questo cambiamento potrebbe lanciare una sfida sociale legata ai valori del progetto: gratuità, responsabilità, unicità e stili di vita sani?

Provate a sintetizzare **lo storyboard di un breve video di 15 secondi** in cui presentate una challenge sociale (dato che lo spazio a disposizione è poco, riportate la proposta su un altro foglio):

ATTIVITÀ CONCLUSIVA

4. VALUTAZIONE DEL PERCORSO E SALUTI FINALI

- **TEMPO NECESSARIO: 30 MINUTI**
- **MATERIALE NECESSARIO:** oggetto che potrebbe essere lasciato ad ogni studente. Ad esempio, una matita Avis per disegnare il futuro, per proseguire il cammino, ecc.
- **OBIETTIVI:** riprendere le aspettative emerse nel primo incontro per ricordarle, far emergere una valutazione del percorso da parte del gruppo, del docente, del formatore e del volontario e salutarsi in modo empatico.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** il formatore mostrerà le aspettative indicate dal gruppo nel primo incontro, poi darà la parola agli studenti chiedendo:
 - *“quali emozioni ti restano di questa esperienza?”*
 - *“quale immagine ti porti via da questa esperienza?”*
 - *“quale delle parole chiave (dono, gratuità, unicità, responsabilità) vorresti restasse nella tua classe?”*
 - *“cosa hai scoperto con questo percorso?”*
- Il formatore darà poi la parola anche al volontario e al docente, ricordando di stare nei tempi, poi chiuderà con un suo pensiero rispetto alla classe, all'esperienza.

METODOLOGIA FORMATIVA: dinamiche non formali.

CONSIGLI UTILI PER IL FORMATORE: dato che i tempi saranno molto stretti, il formatore dovrà riuscire a dare voce a tutti, a ricordare i tempi, ad essere empatico in questo momento di saluto, valorizzando la classe e quanto emerso. Il formatore dovrà ricordare il lavoro che poi le classi faranno autonomamente.

CONSIGLI UTILI PER IL VOLONTARIO: esprimerà un proprio pensiero rispetto all'esperienza vissuta e potrà dire un'emozione, un'immagine o qualcosa che sente di aver scoperto attraverso il percorso realizzato. Anche in questo caso, il confronto preliminare con il formatore è molto importante per condividere i contenuti da trasmettere alla classe, evitando eventuali ripetizioni.

RIEPILOGO DEL MATERIALE NECESSARIO PER L'INCONTRO
<input type="checkbox"/> video di presentazione della challenge
<input type="checkbox"/> video di presentazione di alcune challenge sociali famose
<input type="checkbox"/> carta, penna, cartelloni
<input type="checkbox"/> copie del regolamento della challenge
<input type="checkbox"/> scotch di carta

LISTA ALLEGATI

- **Allegato n. 1**

Testo canzone rap

- **Allegato n. 2**

Immagine del cartellone del labirinto

- **Allegato n. 3**

Manuale e guida gioco "Another Look"

- **Allegato n. 4**

Regolamento della challenge

Slide presentazione

- **Allegato n. 5**

Riepilogo del materiale necessario per lo svolgimento del progetto

Avis Nazionale

Viale Forlanini 23, 20134 Milano
Numero Verde 800 261580
avis.nazionale@avis.it
www.avis.it

Partner

Avis Regionale Calabria
calabria@avis.it
Avis Regionale Lombardia
avis.lombardia@avis.it
Avis Regionale Veneto
avis.veneto@avis.it



Seguici su:



[avisnazionale](#)