



LeaveCare-LiveLife (LC-LL)

Building the European Care Leavers Network for youngsters leaving foster and residential care and actively living and participating in life

n. 2017-2-IT03-KA205-011223

Youth Mobility Programma dettagliato

GIORNO 1

TIME FRAME 09.00 - 09.30

ARGOMENTO Scopo della formazione! (10 minuti)

Presentazione dei partner, del progetto e dei risultati della formazione: raccomandazioni e poster (20')

TIME FRAME 09.00 - 10.30

ARGOMENTO GIRO INTRODUTTIVO DEI PARTECIPANTI

COME FARE DA GUIDA AD UN NON VEDENTE

Tipo di attività: team building

Descrizione dell'attività: il gruppo siede in cerchio. Il facilitatore dimostra ai partecipanti come guidare un non vedente. Quindi i partecipanti si mettono alla prova (si prendono per mano, indossando a turni una benda sugli occhi, e si muovono, cambiano direzione, passano ostacoli, si siedono).

Gruppo target: Per tutti

Durata dell'attività: dipende dal numero di partecipanti.

Risorse: Benda (dipende dal numero di partecipanti).

Risultati: conoscenza su come guidare i non vedenti

IMPARARE A CONOSCERSI – INTERO GRUPPO

PALLANOME (10')

Ognuno dice il proprio nome. Poi i partecipanti si passano la palla tra di loro nel cerchio dovendo, prima di passare, dire il nome della persona che riceve.

GIOCO DEL LENZUOLO (20')

Ad ogni turno, ogni squadra sceglie un volontario che si posiziona, in piedi o seduto, dietro la coperta/lenzuolo. Si conta fino a 3 e si lascia la coperta. Il primo giocatore a identificare correttamente il nome dell'individuo opposto vince il round, guadagnando un punto per la sua squadra.

GIOCO DEI 60 SECONDI (20')

I partecipanti si posizionano in cerchio. Al segnale del facilitatore tutti chiudono gli occhi e contano fino a 60 (un minuto), ognuno per sé. Una volta finito di contare, possono aprire gli occhi ma rimangono in silenzio, in attesa di ulteriori istruzioni.

Anche se un minuto, o 60 secondi, è una misura molto precisa, i partecipanti apriranno gli occhi in tempi totalmente diversi. Questo minuto si trasformerà in una misura

totalmente soggettiva e ci mostrerà quanto siamo diversi; come ogni persona ha il suo "tempo", e anche quando qualcosa è così semplice ed esatto, tendiamo a reagire in modo molto diverso. Ecco perché abbiamo bisogno di regole: per bilanciare le nostre differenze e per trovare il modo migliore per raggiungere i nostri obiettivi sentendoci bene.

TIME FRAME 10.30 – 11.00

ARGOMENTO pausa

TIME FRAME 11.00 – 12.00

ARGOMENTO LAVORO IN DUE TEAM

RUNNING BALLS (15')

I partecipanti, divisi in due piccoli gruppi, stanno in cerchio, alternando una persona del primo gruppo con una del secondo. Due persone (scelte a caso) vicine tra loro sono i leader dei gruppi e all'inizio tengono i palloni. Al segnale di "Inizio" i palloni iniziano a girare il cerchio – con un membro di ogni squadra che deve lanciare il pallone alla persona successiva della propria squadra.... Il vincitore è il gruppo la cui palla viene restituita per prima al leader. Se la palla cade, bisogna ricominciare l'intero processo (dal leader).

FORMAZIONE RAPIDA (20')

Far formare file al gruppo. Due squadre gareggeranno per farlo in modo più rapido e corretto. Tutto deve essere fatto in silenzio (senza parlarsi):

- In ordine alfabetico in base al loro nome.
- Mese del compleanno, a partire da gennaio.

L'ONDA (10')

Vengono schierate due squadre in fila. Tutti tranne i primi della fila hanno gli occhi chiusi. Un facilitatore è in piedi tra i due capitani delle squadre. Il facilitatore dà il via, silenziosamente; la prima persona di ogni fila stringe la mano alla seconda e così via, come un'onda, l'ultima persona nella fila dovrebbe prendere la palla che è in mano dal secondo facilitatore quando l'onda arriva a lei / lui. Si gioca alla meglio dei cinque.

NONNA, SAMURAI, DRAGO (10')

Il principio alla base del gioco è lo stesso di sasso, carta, forbici ma con espressioni corporee, che vengono mostrate ai partecipanti dai facilitatori. Due squadre giocano l'una contro l'altra. Ogni squadra decide insieme che posa mostrerà, e al segnale del facilitatore verrà mostrata la posa concordata. Vince la squadra la cui posa è "più forte". È anche importante che tutti nella squadra mostrino la stessa posa, perché altrimenti si perde immediatamente. La partita si gioca alla meglio dei cinque.
La Nonna è più forte del Samurai.
Il Samurai è più forte del Drago.
Il Drago è più forte della Nonna.

TIME FRAME 12.00 – 14.00

ARGOMENTO PRANZO

TIME FRAME 14.00 – 15.30

ARGOMENTO Attività di gruppo e discussione in plenaria su: "chi sono i care leaver e cos'è la partecipazione?"

14.00 - 14.10

L'impulso

Tipo di attività: Energizer

I partecipanti si posizionano in piedi in cerchio e si tengono per mano. Il facilitatore sceglie una persona che inizierà il gioco. Questa persona "lancia l'impulso". Ciò significa che sta stringendo la mano alla persona alla sua sinistra o destra (a sua scelta). Dopo che una persona riceve l'impulso, dovrebbe a sua volta passarlo alla persona accanto, stringendogli la mano una sola volta. Può anche decidere di rimandare indietro l'impulso stringendo invece due volte la mano della persona da cui lo ha ricevuto, cambiando quindi direzione. Il gioco può durare fin quando vogliono i partecipanti e la persona che invia per prima l'impulso può essere cambiata.

Risorse necessarie: Nessuna

Risultati: Migliora la concentrazione e la comunicazione non verbale dei partecipanti.

14.10 - 15.00

Puzzle dell'identità, chi sono?

I giovani fanno un puzzle di se stessi, ogni persona riceve 5-6 pezzi di puzzle. Sul retro di ogni pezzo scrivono di un aspetto della loro identità. Questa attività è un buon modo per iniziare una discussione su quanto possa essere complessa l'identità di una persona a causa dei numerosi elementi che la formano, proprio come i pezzi di un puzzle. Il gruppo poi si riunisce, e i partecipanti possono vedere quali parti dei loro puzzle corrispondono ai puzzle di altre persone. Una volta terminati, i "puzzle" possono essere uniti per crearne uno più grande. Su questo puzzle può essere disegnata un'immagine volta a rappresentare tutti i care leaver.



Risorse necessarie: tessere/supporti rigidi, forbici, penne

Risultati: I partecipanti iniziano ad esplorare la loro identità, scoprendo elementi comuni che condividono con gli altri, ma anche differenze. Il gioco dimostrerà che ogni care leaver è unico e che le esperienze di tutti sono importanti.

TIME FRAME 15:30-17:00

ARGOMENTO CHI SONO I CARE LEAVER

Lavorare in piccoli gruppi di 6 o 7 partecipanti.

Il processo di condivisione nei piccoli gruppi è facilitato dai capigruppo di tutti i partner.

È presente almeno un facilitatore per ciascun gruppo.

I gruppi saranno creati dai capigruppo di tutti i partner durante la mattina o al più tardi durante la pausa dopo pranzo. I piccoli gruppi dovrebbero essere il più possibile un mix di tutti i paesi.

I partecipanti condivideranno in piccoli gruppi la loro esperienza nei sistemi di tutela con un' enfasi specifica sul processo di uscita e sulla vita una volta lasciati questi programmi - in che tipo di accoglienza erano, come era pianificato il processo di uscita, se erano coinvolti nella pianificazione di questo processo e in quale misura, come vivono una volta abbandonato il sistema di tutela - rischi e benefici ...

Ogni gruppo avrà 45-55 minuti per la condivisione delle esperienze e la preparazione di un breve rapporto.

Riunirsi nel gruppo più grande. (20-25')

Ogni piccolo gruppo riporterà le principali conclusioni e impressioni del proprio gruppo e risponderà a domande o a richieste di chiarimenti.

PHOTOFINISH (10')

Trovare una linea dritta sul pavimento o usare un pezzo di nastro o una stringa per crearne una. L'obiettivo è di stare tutti su un lato della linea, e al segnale attraversare la linea nello stesso momento.

Questo richiederà alcuni tentativi e una risoluzione creativa dei problemi per capire come poter attraversare tutti nello stesso esatto momento: scattare una foto come prova renderà tutto ancora più divertente!

GIORNO 2

TIME FRAME 9.00 - 10.30

ARGOMENTO Quadro teorico sulla partecipazione e diritto alla partecipazione (CRC)

ATTIVITÀ 1

(9.00 -9.45) QUAL È LA TUA POSIZIONE? * WHERE DO YOU STAND?*

- In questa attività di discussione le persone si alzeranno letteralmente in piedi per argomentare le proprie opinioni.

Obiettivi

- Comprendere l'esistenza della CRC.
- Comprendere le differenze tra diritti civili e politici e diritti sociali ed economici
- Comprendere l'esistenza del Diritto alla Partecipazione (art. 12 CRC) e la Raccomandazione sulla partecipazione di bambini e giovani di età inferiore ai 18 anni

1. Breve introduzione alla CRC, alla Raccomandazione sulla partecipazione di bambini e giovani di età inferiore ai 18 anni e alle differenze tra diritti civili e politici e diritti sociali ed economici.
2. 5 minuti di brainstorming sui diversi diritti che rientrerebbero in ciascuna categoria: diritti civili e politici e diritti sociali ed economici.
3. Posizionare agli estremi della stanza due poster con "Sono d'accordo" "Non sono d'accordo". Spiegare che le persone possono occupare qualsiasi punto lungo questa linea (immaginaria), ma che dovrebbero cercare di posizionarsi, per quanto possibile, vicino alle persone le cui opinioni quasi coincidono con le loro.
4. Leggere le dichiarazioni a turno.
5. Spiegazione e discussione chiedendo alle persone agli estremi il perché abbiano occupato queste posizioni estreme e a qualcuno vicino al centro se la loro posizione indica la mancanza di un'opinione forte o una mancanza di conoscenza (è consentito spostarsi in seguito a commenti degli altri).

Dichiarazioni da discutere

- È più importante avere una casa, cibo e beni di prima necessità piuttosto che avere libertà di parola.
- La responsabilità più elementare di qualsiasi governo è assicurarsi che tutti i cittadini non soffrano la fame.
- Il diritto al "riposo e tempo libero" è un lusso che solo i ricchi possono permettersi.
- Non è compito del governo assicurarsi che le persone non muoiano di fame, ma delle persone!
- I paesi poveri dovrebbero concentrarsi sulla garanzia di uno standard di vita

minimo per tutti prima di preoccuparsi dei diritti civili e politici dei loro cittadini.

- Una disuguaglianza economica estrema è una violazione dei diritti fondamentali.
- I diritti sociali ed economici esprimono un ideale per il futuro, ma il mondo non è pronto a garantirli oggi.
- Il punto di vista di bambini e giovani non è importante per promulgare leggi.
- Se i diritti non possono essere garantiti, non ha senso averli.
- I più esperti dei percorsi assistenziali sono i professionisti che vi lavorano
- Alcuni diritti sono più importanti di altri.
- Alcune persone hanno, naturalmente, più diritti di altre.
- Alcune persone sono senz'altro perché vogliono esserlo.
- I ricchi sono più felici dei poveri.
- È impossibile eradicare totalmente la povertà.
- Non nasciamo con diritti; li otteniamo.
- Sarebbe importante ascoltare il punto di vista dei bambini per migliorare il sistema di assistenza.

Materiali

- Una copia del foglio delle dichiarazioni.
- Grandi fogli di carta, lavagna a fogli mobili, penne.

ATTIVITÀ 2

(9.45 -10.30) LA SCALA DELLA PARTECIPAZIONE

I partecipanti riflettono sul significato della partecipazione dei giovani e discutono modi per aumentare la propria.

Obiettivi

- Riflettere sul modo in cui i giovani possono partecipare e sui fattori che ostacolano o facilitano la loro partecipazione.
- Sviluppare abilità per cooperare, organizzare e agire insieme ad altri.
- Coltivare un senso di responsabilità per le proprie azioni.

1. Cos'è la Scala della Partecipazione?

Chiederemo ai partecipanti di condividere cosa significa per loro il termine "partecipazione dei giovani" e distribuiremo il diagramma della scala di partecipazione, spiegando come questo è un modello per pensare ai diversi modi di partecipazione.

2. Discussione sulla partecipazione

Lavoro individuale per 5 minuti, cercando di trovare esempi nella propria esperienza per il maggior numero possibile degli 8 livelli. Ricordare ai partecipanti di pensare a tutti gli aspetti della loro vita: casa, scuola, i club, assistenza, lavoro ma anche famiglia e gli amici.

Condivisione degli esempi in piccoli gruppi di 4-5 persone. Durante la discussione degli esempi, chiederemo ai partecipanti di pensare ad ostacoli (cose che impediscono loro di raggiungere livelli più alti della scala) ed

elementi facilitanti (ciò che aiuta a raggiungere la cima della scala). Dovrebbero scrivere ogni idea su un diverso "post-it". Quindi il gruppo si riunirà e i facilitatori chiederanno ai partecipanti di attaccare i post-it sul muro sotto le intestazioni.

3. Spiegazione e presentazione del modello Lundy.

Materiali

- Opuscolo: "La Scala di Partecipazione"
- Grande foglio di carta, pennarelli e forbici
- "Post-it" o piccoli foglietti da fissare su un muro

TIME FRAME 11.00 – 12.00

ARGOMENTO Legislazione e politiche per i care leaver in Europa

ATTIVITÀ FIORI DI CACTUS*

Questa attività cerca di migliorare la comprensione di leggi, politiche e pratiche di ciascun paese in materia di care leaver, a partire dall'esperienza dei partecipanti.

Obiettivi

- Comprendere la legge, le politiche e gli iter di ciascun paese in materia di care leaver.
- Condividere esperienze sulla separazione dal sistema di assistenza.

1. I partecipanti saranno divisi per paese in gruppi. Ogni gruppo disegnerà un fiore per rappresentare il proprio paese. Al centro del fiore saranno riportate le leggi e le politiche nazionali relative ai care leaver. I petali saranno le migliori prassi che i care leaver conoscono o che li riguardano personalmente. Infine, disegneranno foglie tutt'intorno, volte a rappresentare le condizioni necessarie per far fiorire i loro fiori, per completarli.

2. Ogni gruppo condividerà con gli altri il fiore e la descrizione. Tutti i fiori verranno messi su un grande cactus che rappresenta l'Europa con, alla base, il diritto comune, come ad esempio la CRC e le Raccomandazioni sulla partecipazione di bambini e giovani di età inferiore ai 18 anni.

Materiali

- Un disegno di un cactus di grandi dimensioni.
- Grandi fogli di carta o lavagna a fogli mobili, penne

TIME FRAME 14.00 – 15.30 e dalle 15.45 alle 17.00

ARGOMENTO Raccomandazioni

In gruppo: riepilogo delle raccomandazioni del CLPG e poi presentazione delle raccomandazioni da parte dei gruppi di ciascun paese

(14.00 – 15.15)

ATTIVITÀ 1

Riepilogo delle raccomandazioni

- Contesto del CLPG e ciò che è stato presentato a Bucarest.
- Sintesi delle difficoltà incontrate dai care leaver e temi ricorrenti nei diversi paesi.
- Riassumere le raccomandazioni per i principali problemi dei CL - istruzione, casa, problemi psicologici, farmaci (o altri trattamenti medici), problemi legali, accesso ai documenti.
- Elaborazione di un testo di 10 paragrafi con le raccomandazioni dei CL, un documento ufficiale che può rappresentare i Care Leaver europei.
- Dettagli sulle raccomandazioni e su quali benefici potrebbero apportare ai care leaver se fossero affrontate.
- Proiezione delle raccomandazioni e alcune azioni concrete, casi studio di come abbiano avuto successo in Irlanda.

(15.45-17.00)

ATTIVITÀ 2

Presentazione delle raccomandazioni di ciascun paese

- Esercizio per ciascun paese per riflettere sui possibili risultati dell'implementazione delle raccomandazioni e per fornire un riepilogo delle potenziali soluzioni e benefici per i care leaver, ad esempio:

Problema	Soluzione	Vantaggio
Basso numero di care leaver che partecipano all'istruzione di 3° livello rispetto alla popolazione generale	Fornire un programma educativo specifico per i bambini in assistenza, che si concentri su obiettivi educativi e la necessità di assistenza	Migliori risultati scolastici ed educativi per i care leaver
Scarso accesso ai documenti sulla loro esperienza in assistenza da parte dei care leaver	Dovrebbe essere istituita in ogni paese un'agenzia specifica per l'elaborazione e l'accesso ai documenti per i care leaver e gli adottati che erano in assistenza	I care leaver possono comprendere il proprio passato e ottenere un sostegno adeguato da professionisti qualificati, in modo da essere aiutati nel proprio percorso di guarigione

- Ogni paese sintetizzerà le proprie raccomandazioni e il facilitatore le riassumerà per categoria (educative, finanziarie, emotive, ecc.) con un documento di sintesi sui potenziali benefici delle raccomandazioni.



- I care leaver avranno quindi la possibilità di assegnare un punteggio a queste raccomandazioni su una lavagna bianca e di lasciare note personali su ciò che queste raccomandazioni significano o avrebbero significato per loro.

TIME FRAME: Dopo cena (della durata di circa un'ora o più se c'è interesse)

ARGOMENTO: SPETTACOLO DEI PAESI

Il gruppo di ogni paese si sistema dove vuole e posiziona ciò che ha portato dal proprio paese (caramelle o cose simili). Si può anche suonare musica o presentare qualche gioco ecc.

Durante tutto il tempo, i facilitatori e i partecipanti possono girare, dare un'occhiata e presentarsi in modo molto rilassato.

GIORNO 3

TIME FRAME 9.00 – 12.00

ARGOMENTO Workshop sui principali assi tematici

09.00 - 09.15

Un'orchestra senza strumenti - ICE BREAKER

Tipo di attività: Team building

Il facilitatore spiega al gruppo che insieme creeranno una "orchestra" senza strumenti. L'orchestra utilizzerà solo suoni che possono essere emessi dal corpo umano. I partecipanti possono usare mani, piedi, voce ecc., ma non parole. Si può ad esempio fischiare, canticchiare, sibilare o pestare i piedi. Ogni giocatore dovrebbe scegliere un suono. Scegliere una melodia famosa e chiedere a tutti di suonare insieme, usando lo "strumento" scelto. In alternativa, il facilitatore non dà una melodia e lascia che il gruppo crei un suono unico.

Risorse : nessuna.

Risultati (se presenti): Il gruppo comunicherà meglio e sarà più rilassato e pronto a lavorare.

09.15 - 10.30

Definire raccomandazioni per argomento/asse?

In gruppi transnazionali (numero di gruppi corrispondente al numero di argomenti/aree identificate alla fine del Giorno 2): l'obiettivo è riflettere sulle raccomandazioni e preparare una versione finale di ciascun gruppo di raccomandazioni.

Risorse : Post-it, penne.

Risultati (se presenti): Il gruppo penserà e definirà le principali raccomandazioni per area/argomento.

TIME FRAME **10.30 -11.15**

ARGOMENTO Plenaria

I risultati dei singoli gruppi verranno riportati all'intero gruppo e verrà poi creato un documento che rispecchia tutte le principali raccomandazioni.

Risorse : laptop per raccogliere le risposte una volta definite in ciascuna area.

Risultati (se presenti): Il gruppo fornirà feedback sulle raccomandazioni e aiuterà a raccogliere in un documento conclusivo.



TIME FRAME **11.15 -19.00**

Visita della città o attività rilassanti per migliorare la conoscenza e comprensione reciproca.

GIORNO 4

TIME FRAME 9.30 - 10.30, 11.00 – 12.00, 14.00 – 15.30

ARGOMENTO In gruppo: come presentare le raccomandazioni e la creazione di poster!

(9.30 -10.15) ATTIVITÀ 1

Coro di Animali

- I partecipanti formeranno gruppi di 5 persone.
- Cantare insieme è sempre un'esperienza che avvicina. Creare un coro in cui non bisogna davvero saper cantare è ancora meglio!
- Il gruppo sceglierà una canzone popolare che tutti potrebbero conoscere e canterà usando rumori di animali. È volutamente ridicolo, quindi non c'è imbarazzo nel canto, ma consente comunque di fare qualcosa insieme. Uno dei partecipanti coordinerà il coro in modo da impedire che diventi troppo sciocco.
- Il direttore d'orchestra insegnerà ai "musicisti" i segnali della mano per andare più o meno forti, accelerare e rallentare.
- Immagina "Row, Row, Row Your Boat" cantato da polli. Faremo anche un giro con ogni nuovo gruppo che farà il verso di un animale diverso!

(11.00-12.00) ATTIVITÀ 2

Come presentare le raccomandazioni

- Stabilire alcune regole in merito al linguaggio da usare per formulare le raccomandazioni.
- Ogni paragrafo deve essere conciso, chiaro e spiegare appieno le idee dei Care Leaver.
- Classificare le raccomandazioni nei vari problemi dei CL – istruzione, casa, problemi psicologici, farmaci (o altri trattamenti medici), problemi legali, accesso ai documenti.
- Elaborazione di un testo di 10 paragrafi con le raccomandazioni dei CL, un documento ufficiale che può rappresentare i Care Leaver europei.

ATTIVITÀ 3

Il Paesaggio

- I partecipanti formeranno gruppi di 10-15 persone.
- Riceveranno un tema: la foresta, il deserto, la città, uno zoo, il circo.

- Ogni partecipante, senza dire alcuna parola, entrerà nel paesaggio, cercando di assomigliare o comportarsi come un oggetto (ad esempio allargare le braccia per sembrare un albero), una persona o un animale.
- Dopo che tutte le persone saranno entrate nel paesaggio, l'altro gruppo proverà ad indovinare tutti i pezzi del puzzle.

ATTIVITÀ 4

Presentare le raccomandazioni in modo artistico

- Mostrare alcuni esempi per presentare le idee dei CL in modo diverso da quello ufficiale, che è standardizzato e spersonalizzato.
- Lettera a un professionista - educatore, assistente sociale, psicologo. Scrivere una poesia, scrivere le proprie memorie (storia della propria vita), adattare un testo ad un tema musicale hip-hop, disegnare, fare una presentazione o un cortometraggio.
- Realizzare un breve filmato di presentazione con tutte le creazioni ottenute dopo questa giornata, come fosse un servizio per le news o un video report.

(14 - 15.30) ATTIVITÀ 5

Gioco – Realizziamo un disegno, aiutandoci a vicenda

- Tutti i partecipanti verranno messi in fila o in circolo e riceveranno un pezzo di carta e alcune matite colorate.
- Il primo compito è quello di riempire il foglio di fronte a loro con disegni, senza alcun senso particolare e senza direttive.
- Ognuno consegnerà il suo foglio alla persona vicina, e riceverà a sua volta un disegno.
- Il prossimo compito è scoprire figure familiari nel disegno, trovare una struttura nel caos, renderla più visibile, e disegnare le familiarità il più chiaramente possibile.
- Ogni partecipante scambierà il foglio con un altro, ma non riceverà indietro i propri disegni.
- L'ultimo compito è quello di inventarsi una storiella a partire dal disegno ricevuto, per cercare di spiegare le figure disegnate.
- Lo scopo principale di questo gioco è quello di stimolare l'immaginazione dei partecipanti.



ATTIVITÀ 6

Realizzare un poster

- Spiegazione sulle 2 assi per la realizzazione di un poster: il testo (una spiegazione, uno slogan) e la parte grafica.
- Alcune idee sul messaggio che i Care Leaver vogliono comunicare attraverso il poster: Empowering, mostrare la situazione attuale, una situazione ironica o una situazione ideale.
- Immaginarsi un supereroe o un superpotere che può cambiare l'attuale situazione dei Careleaver.
- Creare insieme un poster o pensare semplicemente ad uno sketch, o anche realizzare diversi poster, a seconda di ciò che i partecipanti preferiscono fare.

TIME FRAME 16.00 – 17.00

ARGOMENTO Presentazione plenaria dei risultati (poster e stesura finale delle raccomandazioni)

GIORNO 5

TIME FRAME 09 - 10.30

ARGOMENTO Verifica finale di documenti e poster
Discussione comune sui risultati ottenuti (anche di formazione) e processo democratico di verifica.

TIME FRAME 11.00 – 12.00

ARGOMENTO Valutazione della formazione

ATTIVITÀ 1

Questo è meglio di quell'altro

Chiedere ai partecipanti di trovare da quattro a sette oggetti lì intorno e di portarli nella stanza. Questi oggetti possono essere qualcosa che usano quotidianamente, come una penna o una sedia. Tuttavia, dovrebbero essere incoraggiati a trovare oggetti più strani o unici. Questo renderà il gioco più impegnativo.

Allineare gli oggetti e dividere il gruppo in sotto-squadre. Assegnare ad ogni squadra la scelta di un oggetto da usare per sopravvivere se bloccati su un'isola deserta. I partecipanti non possono sceglierne più di uno e devono presumere che sarà l'unico oggetto che avranno sull'isola. Lasciare ai team il tempo per decidere e poi chiedere loro di presentare l'oggetto che hanno scelto e il perché.

La discussione mostrerà come valutiamo in modo diverso le cose.

ATTIVITÀ 2

Il modulo di valutazione ex post sarà illustrato e consegnato ai partecipanti (vedremo se online o stampato)

TIME FRAME 14 - 15.30

ARGOMENTO Prossimi passi: cosa dobbiamo fare e cosa vorremmo fare insieme

TIME FRAME 16.00 - 17.00

ARGOMENTO Saluti



Il Cerchio di Chiusura

I giovani si siedono in cerchio con una palla al centro; si siedono in silenzio e, se lo desiderano, possono prendere la palla e condividere i loro pensieri e sentimenti sulla loro esperienza alla conferenza. Quando qualcuno ha la palla, è l'unico a parlare. Si può parlare nella propria lingua, che verrà tradotta in inglese per il gruppo.

Risorse: una pallina

Risultati (se presenti): Il gruppo fornirà feedback sulle proprie impressioni e si "rilasserà" dopo la settimana.

Distribuire le Happiness Bag

Ogni giovane riceverà una Happiness bag nella propria lingua.

Risorse : Happiness bag nelle varie lingue.

Risultati: Il gruppo avrà qualcosa che gli ricorderà la conferenza, la felicità provata e il senso di "famiglia" che hanno con gli altri care leaver.