

MULTIPLIER EVENT: SICILY

28 OCTOBER 2022

L'EVENTO MULTIPLIER CHE SI È TENUTO AD AIDONE, IN SICILIA, IL 28 OTTOBRE 2022 HA ACCOLTO 40 PARTECIPANTI PROVENIENTI DALL'ITALIA, DA DIVERSI PAESI AFRICANI E DAL BANGLADESH. CI SIAMO INCONTRATI TUTTI AL BETEYA INNOVATION HUB, UN CENTRO DI SCAMBIO CULTURALE GESTITO DA DAS COOPERATIVA, PARTNER STORICO DI DON BOSCO 2000. L'EVENTO SI È SVOLTO DI PERSONA, POICHÉ NON C'ERANO RESTRIZIONI COVID-19 AL MOMENTO. L'EVENTO SI È ARTICOLATO IN TRE PARTI: È STATA MOSTRATA LA PRESENTAZIONE IN POWERPOINT CHE DESCRIVEVA IL PROGETTO E SONO STATI SPIEGATI I TRE RISULTATI INTELLETTUALI (IO); SI SONO SVOLTI DUE WORKSHOP SEPARATI E L'EVENTO SI È CONCLUSO CON UN BUFFET CONDIVISO PER CELEBRARE LA CHIUSURA DEL PROGETTO.

LA PRESENTAZIONE HA ILLUSTRATO IL PROGETTO E IL RUOLO SVOLTO DA DON BOSCO 2000 NELLO SVILUPPO DEL PROGETTO. LA PRESENTAZIONE SI È SVOLTA IN ITALIANO, LE DIAPOSITIVE ERANO SCRITTE IN INGLESE E FRANCESE E DUE MEDIATORI LINGUISTICO E CULTURALE HA TRADOTTO IN ARABO E BENGALESE PER COINVOLGERE TUTTI I PARTECIPANTI. UNA VOLTA TERMINATA LA PRESENTAZIONE, IL GRUPPO È STATO DIVISO IN DUE GRUPPI. DA UN LATO, I MINORI NON ACCOMPAGNATI HANNO PARTECIPATO AL LABORATORIO IN CUI SONO STATE UTILIZZATE LE ATTIVITÀ DEL MANUALE. IN PARTICOLARE, L'ATTIVITÀ SVOLTA È STATA QUELLA IN CUI SI CHIEDE ALLE PERSONE DI DISEGNARE CIÒ CHE SENTONO E PROVANO QUANDO SONO CIRCONDATI DALL'AMBIENTE. UN FACILITATORE, COADIUVATO DAI MEDIATORI LINGUISTICO-CULTURALI, HA SPIEGATO GLI SCOPI DELL'ESERCIZIO, OLTRE A CHIEDERE FEEDBACK E OPINIONI SULL'ARGOMENTO.

IN GENERALE, TUTTI I PARTECIPANTI HANNO COMPRESO L'IMPORTANZA DI RISPETTARE L'AMBIENTE E HANNO SUGGERITO ALCUNE PICCOLE AZIONI PER FARLO. SUCCESSIVAMENTE, POICHÉ UNA DELLE OPINIONI CITAVA LE ATTIVITÀ FISICHE ALL'APERTO, IL FACILITATORE HA SUGGERITO DI IMPLEMENTARE ALCUNI GIOCHI DI ATTIVITÀ PER MANTENERE I PARTECIPANTI COINVOLTI NELL'ARGOMENTO. DAL MOMENTO CHE I PARTECIPANTI PERSONIFICANO COMPLETAMENTE I GIOVANI DIFFICILI DA RAGGIUNGERE AFFRONTATI NEL PROGETTO, È IMPORTANTE CAPIRE LE LORO ESIGENZE DURANTE QUESTO TIPO DI ATTIVITÀ, QUINDI IL FACILITATORE HA IMPLEMENTATO DUE GIOCHI. IL PRIMO CONSISTE IN DUE SEGNALI (IL NUMERO 1 E IL NUMERO 2, PER PERMETTERE A TUTTI DI CAPIRE), AI QUALI I PARTECIPANTI DEVONO REAGIRE SALTANDO AVANTI E INDIETRO.

L'ALTRO GIOCO PREVEDEVA L'USO DELLA MUSICA PER SFIDARE I PARTECIPANTI A MUOVERSI E A FERMARSI UNA VOLTA CHE LA MUSICA SI FOSSE FERMATA.

INTRODURRE L'ASPETTO DELLA SFIDA È ESSENZIALE QUANDO SI HA A CHE FARE CON QUESTO TARGET, MENTRE SEMPLIFICARE LE SPIEGAZIONI E L'ESERCIZIO È QUASI INNEGABILE PER SOPPERIRE ALLE BARRIERE LINGUISTICHE.

IL FEEDBACK DATO ALLA FINE DI OGNI ATTIVITÀ È STATO POSITIVO.

D'ALTRA PARTE, LE PERSONE CHE PARLAVANO ITALIANO SONO STATE ACCOLTE A PARTECIPARE ALL'ATTIVITÀ CHE CONSISTEVA NEL RISPONDERE AL QUIZ SULLE 4 DIMENSIONI. I FORMATORI HANNO TESTATO LE LORO CONOSCENZE SULLE QUATTRO DIMENSIONI E HANNO DATO UN FEEDBACK SUI QUIZ.

PRESENTAZIONE E WORKSHOPS

