



Volunteers from School - Corso di Formazione Insegnanti

Modulo 2 - **Come motivare gli studenti a partecipare alle
attività di volontariato.**



**Funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per loro. Numero del progetto: 2022-1-ES01-KA220-SCH-000087095.

Volunteers from School - 2022-1-ES01-KA220-SCH-000087095



BELL-LLOC



idec



symplexis

CEIPES



Istituto Scientifico Statale
S. CANNIZZARO

Titolo del progetto:

Volunteers from School (VoterS)

Programma:

Erasmus+

Tipo di azione:

KA220-SCH- Cooperation partnerships in school education

Convenzione di sovvenzione n.:

2022-1-ES01-KA220-SCH-000087095

Durata:

01/09/2022 - 31/08/2024 (24 mesi)

Paesi:

Spagna, Grecia, Italia

Pacchetto di lavoro 2:

Formazione degli insegnanti "volontari scolastici" con rispettivi piani di lezione

Task 2.2:

Sviluppo di un corso di formazione per insegnanti

Responsabile del progetto:

IDEC

Autore:

CEIPES

Livello di diffusione:

Pubblico - **Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale**

Data:

05/07/2023



Sommario

1. Introduzione	3
2. Partecipazione degli studenti alla definizione, pianificazione e processo decisionale delle attività	4
2.1. Tipi di progetti in cui coinvolgere gli studenti	4
2.2. Coinvolgere gli studenti nel processo decisionale	4
2.3. Coinvolgimento nel processo di ricerca	4
3. Stabilire traguardi visibili e significativi	5
3.1. Tenere traccia dei tuoi risultati	5
4. Rafforzare la coesione del gruppo attraverso attività di volontariato	6
4.1. Coesione di Gruppo	6
4.2. Volontariato e coesione di gruppo	6
5. Attività di volontariato e cittadinanza digitale.	7
5.1. Storytelling digitale	7
6. Coinvolgere gli studenti nella valutazione dell'attività	8
6.1. Strumenti globali	8
Appendice	10

1. Introduzione

Questo modulo esplorerà l'insieme delle attività e la preparazione per queste attività per motivare gli studenti a prendere parte a iniziative di volontariato all'interno del programma scolastico.

Il volontariato è un'attività sociale essenziale per definire e plasmare la sensibilità dei giovani e renderli più consapevoli del loro contesto sociale. È un'esperienza che aiuta gli studenti a crescere e un modo per esplorare azioni altruistiche e sentirsi maggiormente parte di una comunità. Tutte queste qualità sono essenziali nella nostra società e saranno più significative se fatte in giovane età.

Avere un progetto è essenziale per costruire un senso di scopo e vocazione, aiuta la coesione all'interno di un gruppo, acquisendo nuove competenze, sviluppando la personalità dei giovani e dando un senso di soddisfazione. Può anche aiutare a ridurre al minimo i problemi quotidiani avendo in mente un obiettivo più grande.

L'apprendimento del servizio è fondamentale per imparare ad affrontare le sfide della vita. Nei paragrafi seguenti troverai alcune domande guida per accompagnare gli studenti a trovare la motivazione per partecipare attivamente a ogni possibile aspetto di un progetto, dalla pianificazione alla realizzazione fino alla valutazione.

2. Partecipazione degli studenti alla definizione, pianificazione e processo decisionale delle attività.

In questa sezione, parliamo specificamente del coinvolgimento degli studenti in progetti diretti a servire la comunità. I beneficiari di questi progetti sono altre persone e il loro sviluppo può avvenire in diversi settori.

2.1. Tipi di progetti in cui coinvolgere gli studenti

Esistono molti tipi di progetti di solidarietà: quelli che insegnano nuove competenze a persone svantaggiate; quelli che prevedono il lavoro con gli anziani; l'aiuto alle persone svantaggiate e con disabilità; i progetti che affrontano le questioni ambientali; le campagne di solidarietà; le attività culturali e quelle legate al patrimonio culturale; quelle che affrontano la sensibilizzazione dei media e la promozione della salute e dello sport.

2.2. Coinvolgere gli studenti nel processo decisionale

Quando si sviluppano progetti a scuola, è chiaro che gli studenti prenderanno parte alle attività pianificate per il progetto. Ma per motivare e far sentire gli studenti davvero parte del progetto, l'ideale è coinvolgerli nell'intero processo di pianificazione. Questo atto partecipativo genera un coinvolgimento fondamentale per il successo del progetto. Il risultato sarà non solo il raggiungimento degli obiettivi del progetto ma il successo in termini di obiettivi per la collettività e la crescita dell'individuo. La partecipazione è un fattore collettivo per cui gli sforzi devono essere diretti al coinvolgimento di tutti gli studenti.

Alcune domande da porsi quando si cerca di coinvolgere gli studenti sono:

- *In che misura gli studenti possono partecipare alla pianificazione del progetto?*
- *Quali aspetti del progetto?*
- *Hanno spazio per suggerimenti?*
- *Come si può fare?*
- *È richiesta la partecipazione individuale e come si può fare in gruppo?*

- *In che modo la cooperazione può essere d'aiuto?*

2.3. Coinvolgimento nel processo di ricerca

È essenziale fare qualcosa di socialmente vantaggioso per il contesto in cui viviamo. Affrontare i bisogni reali su base locale coinvolgendo gli studenti nella fase di ricerca è una grande risorsa per iniziare un progetto. Dopo la fase preliminare, è utile raccogliere idee. Il modo migliore è consultare materiale su diversi argomenti sociali, tagli di articoli e altri progetti. Gli studenti possono discutere e scegliere ciò che si adatta meglio al loro contesto. Quindi è possibile mappare il territorio per trovare quali associazioni possono collaborare con te in base alle esigenze selezionate e assicurarti che gli studenti siano attivi in questo processo contattando direttamente i possibili partner. Questa serie di attività motiverà gli studenti a iniziare nel miglior modo possibile.

3. Stabilisci traguardi visibili e significativi

In SL (Service Learning), ovvero l'apprendimento al servizio degli altri, i destinatari del servizio non sono solo i beneficiari, ma anche i partecipanti coinvolti in primo luogo.

Al fine di motivare i partecipanti durante l'intero processo è essenziale riconoscere il successi raggiunti e traguardi da raggiungere.

Una pietra miliare è la roadmap del progetto. Stabilire una pietra miliare ti consente di avere una visione completa dei risultati dell'apprendimento e di ciò che si impara facendo. Pensa a cosa si può imparare, come identificare il raggiungimento di un traguardo, cosa significa raggiungere questo obiettivo e quali vantaggi ha. Le pietre miliari ti ricordano di celebrare i tuoi risultati e riconoscere l'importanza del tuo lavoro.

3.1. Tieni traccia dei tuoi risultati

Una pietra miliare ti aiuta a tenere traccia dei tuoi risultati, ad avere un quadro chiaro del lavoro svolto, a reimpostare gli obiettivi e a sapere di cosa stai parlando. Puoi tenere traccia di obiettivi, situazioni difficili, attività completate in tempo, aspettative e riconoscimenti.

Per impostare le tappe fondamentali del progetto è necessario eseguire alcuni passaggi:

1. **Identifica le fasi del progetto:** contrassegnali come pietre miliari per concentrarti sui tuoi obiettivi e sulle scadenze più piccole.
2. **Aggiungi dettagli:** definisci in poche righe ogni pietra miliare e suddividila in attività e sottoattività e passaggi necessari per completarle.
3. **Assegna ogni traguardo a una persona o a un gruppo:** ogni studente o gruppo di studenti si occuperà di monitorare e raggiungere un traguardo. Aiuta a mantenere alta la motivazione e il senso di responsabilità.

4. **Visualizza le fasi del tuo progetto:** crea un grafico o disegna un poster con l'icona del progetto. Pietre miliari. In questo modo è più facile tenere d'occhio le fasi del progetto.
5. **Aggiungi significato:** cerca di definire perché ogni traguardo è importante e cosa significa raggiungerlo a livello individuale e collettivo.

E ricorda di essere specifico quando stabilisci una pietra miliare, realistico nei risultati che vuoi raggiungere e stabilisci un lasso di tempo.

4. Rafforzare la coesione del gruppo attraverso attività di volontariato.

Secondo il rapporto di *Thinking Impact* (2023), le azioni partecipative come il volontariato aiutano a creare sentimenti di accesso, equità e connessione tra i membri di una comunità. Per citare Markus e Kirptchenko dal rapporto, "La definizione di coesione sociale si basa su fattori intangibili, come il senso di appartenenza, i valori comuni, la volontà di partecipare e condividere i risultati" (p.24).

4.1. Coesione di gruppo

La coesione del gruppo influenza molti fattori positivi come la motivazione, le prestazioni, la soddisfazione dei membri e l'adattamento emotivo dei membri. Un team coeso si sente motivato, fiducioso e autostimato, tutti fattori che aiutano a far progredire con successo un progetto.

Inoltre, in un gruppo coeso, è più difficile per uno dei membri farsi da parte e lasciare che gli altri facciano tutto il lavoro, un fenomeno chiamato disgusto sociale. Un gruppo unito registra anche livelli più elevati di ottimismo e livelli più bassi di ansia e stress e migliora la capacità decisionale in circostanze stressanti.

La coesione di gruppo può essere promossa attraverso azioni partecipative e sviluppata attraverso metodi e attività di educazione non formale come Team-building, energizzanti e rompighiaccio. Nel prossimo paragrafo vedremo come il volontariato contribuisce a un senso di comunità e coesione.

4.2. Volontariato e coesione di gruppo

La coesione di gruppo è un'idea radicata nel più ampio termine di coesione sociale e inclusione. Secondo il *rapporto Think Impact* (2020): L'idea di coesione sociale è quando ogni membro della società è incluso e tutti hanno le risorse, le opportunità, le capacità e il supporto di cui hanno bisogno per partecipare pienamente alla vita economica e comunitaria della nazione, sviluppare il proprio potenziale ed essere trattati con dignità e rispetto" (p. 24).

Vediamo come le azioni partecipative possono contribuire alla coesione sociale. Forniscono informazioni sociali essenziali e bisogni di gruppo come:

- Accesso alle infrastrutture dove svolgere attività di volontariato e di sostegno alle diverse categorie di persone;
- Connessione tra i membri di una comunità;
- Equità nella distribuzione delle opportunità;
- Sostenere la comunità per avere voce in capitolo nelle discussioni pubbliche e nel processo decisionale;
- Fornire supporto per superare le barriere alla partecipazione alle attività;
- Alto livello di fiducia negli altri;
- Rispetto delle regole sociali;
- Considera il volontario come un individuo e non solo come una risorsa e accetta i diversi valori e stili di vita degli altri.

5. Attività di volontariato e cittadinanza digitale

Per il Consiglio d'Europa, la **cittadinanza digitale** è "la capacità di partecipare attivamente, continuamente e responsabilmente alla vita della comunità (locale, nazionale, globale, online e offline) a tutti i livelli (politico, economico, sociale, culturale e interculturale)".

Il volontariato e l'apprendimento digitale possono beneficiare reciprocamente e lavorare in sinergia. Il lavoro di volontariato può essere digitalizzato e diffuso attraverso diversi canali. I partecipanti possono apprendere nuovi strumenti e acquisire nuove competenze digitali implementando attività di volontariato. Gli strumenti digitali possono aumentare l'entità dell'impatto di un progetto, promuovere una solida rete tra persone e organizzazioni e tenere traccia delle attività svolte e dei progressi.

Le linee guida del Consiglio europeo sull'insegnamento della cittadinanza digitale sottolineano l'importanza di aiutare gli studenti a capire come utilizzare le tecnologie digitali per partecipare ad attività democratiche e prendere parte ad attività offline che promuovono la cittadinanza democratica, come impegnarsi nel dialogo interculturale (Cortesi 2020, p. 15).

Secondo *Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World*: "Le aree che costituiscono la cittadinanza digitale sono 17 e comprendono l'impegno civico e politico, il pensiero computazionale, il contesto, l'esplorazione e la formazione dell'identità e il comportamento positivo/rispettoso".

Quindi, molte delle competenze si concentrano sul contesto sociale e sui comportamenti quando si è membri di una comunità. Le competenze digitali sono insegnate come competenze trasversali nelle

scuole di molti paesi occidentali. Possono essere complementari alle attività di volontariato e fungere da strumenti educativi.

5.1. Storytelling digitale

Lo storytelling digitale è un potente strumento per sviluppare competenze digitali e comunicative. Lo storytelling può riguardare l'esperienza di volontariato su cui la classe sta lavorando, pensieri, sentimenti e la ripartizione dei momenti più significativi. Lo storytelling può essere fatto registrando un podcast, creando un poster online o raccogliendo diversi media su una bacheca online.

(Fai APS! Guida pratica all'apprendimento del servizio per i giovani, p. 22)

6. Coinvolgi gli studenti nella valutazione dell'attività

Alla fine del progetto, è importante prendersi del tempo per valutare l'esperienza, i risultati ma anche la sensazione generale che gli studenti hanno attraversato durante la realizzazione delle attività. È importante guidare gli studenti attraverso domande come:

- *Gli obiettivi sono stati raggiunti?*
- *L'organizzazione era buona?*
- *Le attività pianificate hanno portato al risultato?*
- *Ci sono stati cambiamenti durante l'implementazione?*
- *La collaborazione con le organizzazioni è stata buona?*

Nei prossimi paragrafi vedremo perché la riflessione è importante e come includerla nelle attività. Quali sono i modi per riflettere sul lavoro svolto? Come tenere conto dei sentimenti e dei pensieri dei partecipanti?

La riflessione "aiuta a dare un senso personale e civico all'esperienza vissuta" L'esperienza di riflettere su ciò che è stato fatto aiuta a ripercorrere i passi compiuti, a inquadrare l'esperienza nel suo insieme e quindi a imparare meglio.

Il coinvolgimento nel processo di valutazione può essere fatto in diversi modi attraverso disegni, diagrammi, questionari e riflessioni di gruppo.

Per autovalutarci possiamo distinguere tre momenti **prima**, **durante** e **dopo** l'esperienza

partecipativa.

Prima è utile riconoscere quali sono le tue preoccupazioni, i tuoi punti di forza e le tue capacità.

Durante il processo è importante raccogliere tutte le prove possibili come foto e video in modo da poter monitorare e valutare alla fine se il processo è andato liscio e come è proceduto.

Dopo di che ci sarà la fase di test di ciò che è stato appreso.

L'importanza dell'autovalutazione è dare un senso all'esperienza e alle cose utili apprese. "In sintesi, l'autovalutazione richiede riflessione, conoscenza di sé, autonomia e flessibilità nei processi di apprendimento basati sull'auto-osservazione e sull'auto-consapevolezza di ciò che viene fatto."

6.1. Strumenti globali

Alla base della valutazione degli studenti ci sono criteri di valutazione. I criteri di valutazione sono un insieme di parametri che misurano le prestazioni del progetto. Valutano la pertinenza e la coerenza degli obiettivi, l'efficacia dell'implementazione, l'efficienza con indicatori qualitativi e quantitativi, l'impatto sul contesto e sui partecipanti e la sostenibilità del progetto. Ad esempio, puoi decidere di coinvolgere almeno 5 organizzazioni locali nel tuo progetto o impostare un "approccio di pianificazione strategica" come criterio di efficacia.

Il feedback è uno strumento altrettanto importante per la valutazione alla fine di un progetto. Il feedback può essere raccolto anche durante la durata del progetto. Il feedback può motivare e migliorare le prestazioni ed è uno strumento prezioso per l'apprendimento continuo. Può essere raccolto in diversi modi, dai sondaggi agli scambi verbali o in un'attività non formale.

Il dossier di apprendimento è uno strumento utile non solo per tenere traccia del lavoro svolto ma anche per comprendere le connessioni che si creano all'interno del progetto, le sinergie e un ottimo modo per gestire da soli uno strumento di valutazione. È uno strumento collegato a sentimenti di consapevolezza e gratitudine.

L'autovalutazione di gruppo avviene quando ognuno raccoglie e condivide con gli altri il proprio contributo al progetto.

La co-valutazione aiuta a condividere le conoscenze e facilita lo sviluppo delle competenze su

come apprendere, sviluppare autonomia e iniziativa, e aiuta a migliorare le relazioni tra colleghi. Per svolgere l'attività di co-valutazione c'è la necessità di condividere i criteri di valutazione, fare proposte positive di miglioramento, e concedere tempo per feedback.

Bibliografia

- COM FER APS EN ELS CENTRES EDUCATIUS? :
AVALUACIÓ DELS APRENTATGES EN ELS PROJECTES D'APRENTATGE SERVEI
https://aprenentatgeservei.cat/wp-content/uploads/guies/aps_avaluacio_aprenentatge-amb-annex.pdf
- Cortesi, Sandra, Alexa Hasse, Andres Lombana-Bermudez, Sonia Kim, and Urs Gasser. "Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World." Berkman Klein Center for Internet & Society (2020).
https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/42638976/2020-03_YouthAndDigitalCitizenship%2b%28Plus%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- "Do APS! Practical guide to service learning for young people", aps aprenentatgeservei centre promotor
https://drive.google.com/file/d/1a4IZWvoMKzgy_iSDZSjXLDbgGbCXHKqi/view
- How to write project milestones (with practical tips and examples), Filestage.
<https://filestage.io/blog/project-milestones/>
- Group cohesiveness. (2023, January 29). In Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Group_cohesiveness
- "Report Volunteering, Participatory Action and Social Cohesion Reimagining volunteering for contemporary Australia", Think Impact, 28 September 2020
https://centreforparticipation.org.au/wp-content/uploads/2020/12/J18CFP01_Report_D.pdf
- "What is Evaluation Criteria?", PARS Research, 11th of October 2016.
<https://www.linkedin.com/pulse/what-evaluation-criteria-pars-research/>