



Together

STRENGTHENING CHILD AND
YOUTH PARTICIPATION IN
PUBLIC DECISION-MAKING

A noi la parola!

L'Assemblea dei Rappresentanti di classe
dell'I.C. R. Massa di Milano
si mette in dialogo con i referenti adulti del territorio

21 maggio 2024



Finanziato
dall'Unione europea



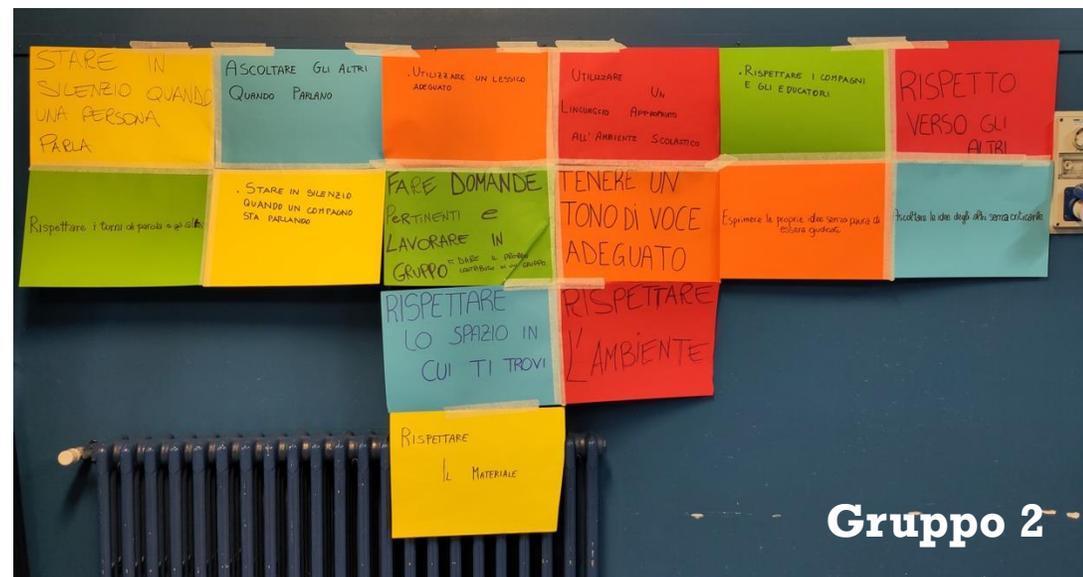
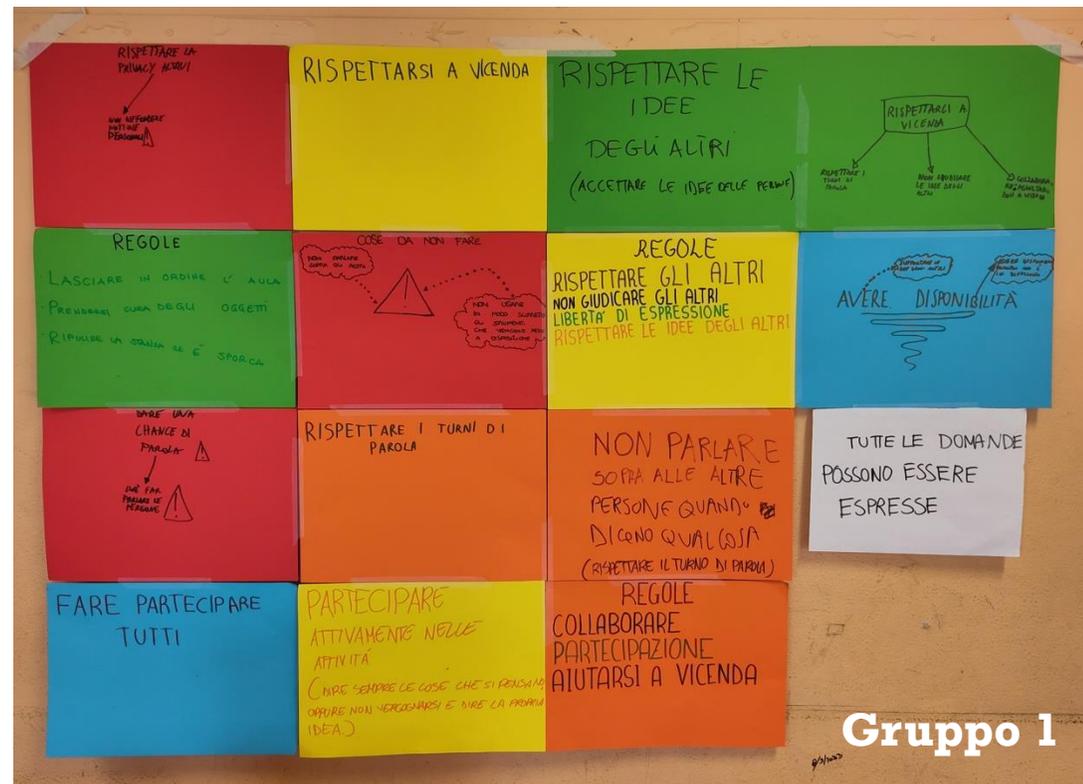
SOS VILLAGGI
DEI BAMBINI
ITALIA

LABORATORIO TRA PARI

Gli incontri a scuola

1. Presentazione del Laboratorio, conoscenza e patto d'aula	gennaio
2. Diritti e partecipazione: quali diritti hanno bambini e ragazzi? Cos'è la partecipazione?	febbraio
3. Il processo decisionale: come prendiamo le decisioni? Chi decide? Come ci si sente a partecipare?	
4. La partecipazione nel processo decisionale: il ruolo dei rappresentanti di classe	marzo
5. Prendere parte alle decisioni: la scala di R. Hart	aprile
6. Elaborazione di idee e messaggi da rivolgere agli adulti	maggio
7. Condivisione e confronto delle idee e dei messaggi emersi dai due gruppi	
8. Preparazione, dialogo con gli adulti e chiusura del Laboratorio	

IL PATTO D'AULA



“HO I MIEI DIRITTI!”



CONVENZIONE ONU SUI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA
Versione semplificata

SOS CHILDREN'S
VILLAGES

DIRITTI REAL

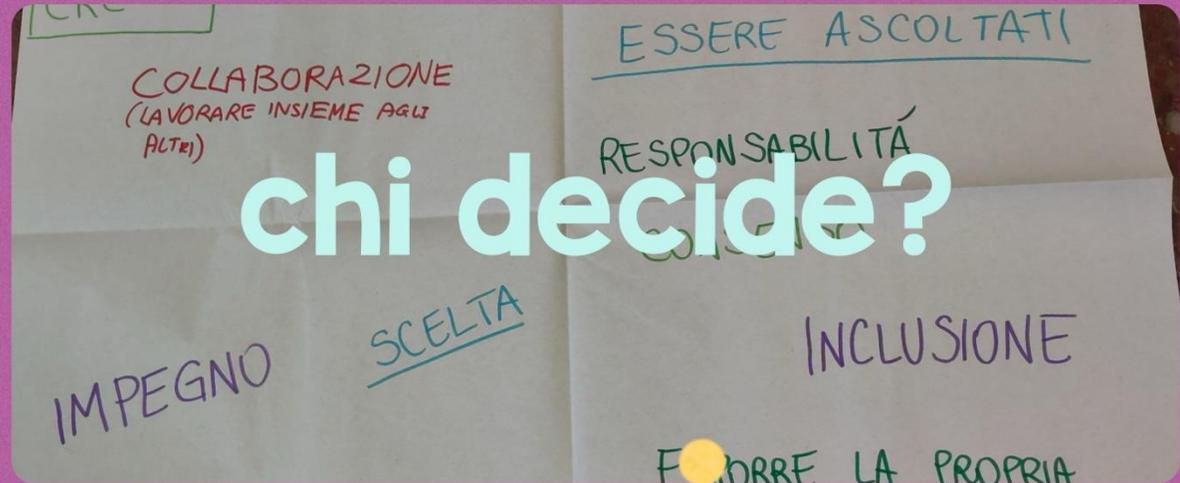
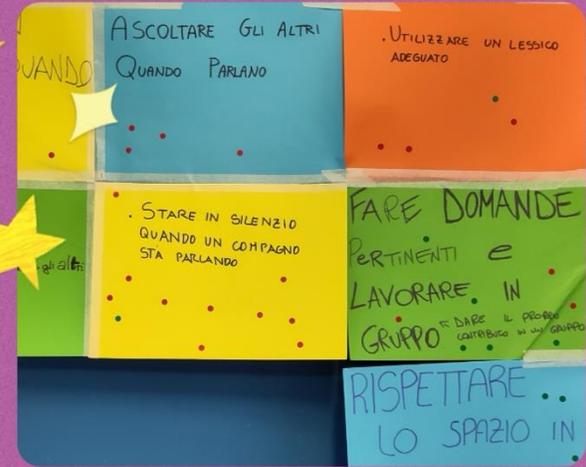


DIRITTI REAL e DIRITTI FAKE

DIRITTI FAKE



CHI DECIDE ???



LA SCALA DI ROGER HART



LIVELLI PROGRESSIVI DI PARTECIPAZIONE

8. PROGETTI AVVIATI DAI RAGAZZI E DECISIONI CONDIVISE CON GLI ADULTI - I ragazzi pensano all'iniziativa o al progetto, gli adulti collaborano e contribuiscono (per gli aspetti che li riguardano).

7. PROGETTI AVVIATI E DIRETTI DAI RAGAZZI - I ragazzi pensano all'iniziativa o al progetto e la/o realizzano da soli (senza il coinvolgimento degli adulti).

6. DECISIONI DEGLI ADULTI CONDIVISE CON I RAGAZZI - Gli adulti prendono alcune delle decisioni insieme ai ragazzi su un'iniziativa/progetto.

5. INFORMATI E CONSULTATI
- I ragazzi vengono informati dagli adulti e consultati su come, secondo loro, potrebbe essere realizzata l'iniziativa o il progetto pensato dagli adulti.

4. INCARICATI MA INFORMATI
- I ragazzi vengono informati dagli adulti su come e perché sono coinvolti in un'iniziativa/progetto (pensata/o dagli adulti) e vengono dati loro dei piccoli incarichi.

3. PARTECIPAZIONE SIMBOLICA
(anche chiamata *tokenism*) - I ragazzi sono presenti e si esprimono in un'iniziativa/progetto pensato e deciso dagli adulti, ma le loro idee hanno poca o nessuna possibilità di impatto.

2. PARTECIPAZIONE DECORATIVA
- I ragazzi sono presenti (ma non esprimono il loro punto di vista) in un'iniziativa/progetto pensato e deciso dagli adulti.

1. MANIPOLAZIONE
- Gli adulti fingono di coinvolgere i ragazzi in un'iniziativa (o in un progetto), invece usano i ragazzi per supportare idee e progetti pensati e decisi solo da loro (adulti).

LIVELLI DI COINVOLGIMENTO "APPARENTE"

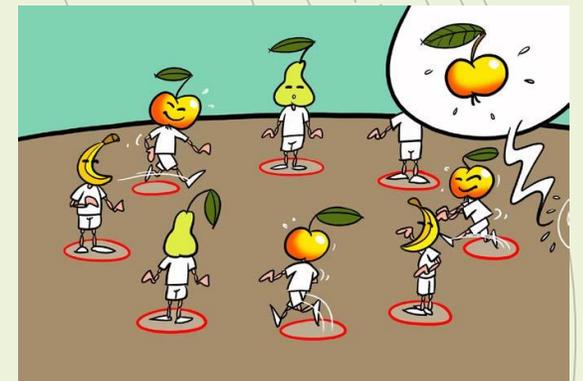
(Sembra partecipazione ma i ragazzi non hanno nessuna possibilità di impatto)

LE CARATTERISTICHE DI UN BUON RAPPRESENTANTE DI CLASSE

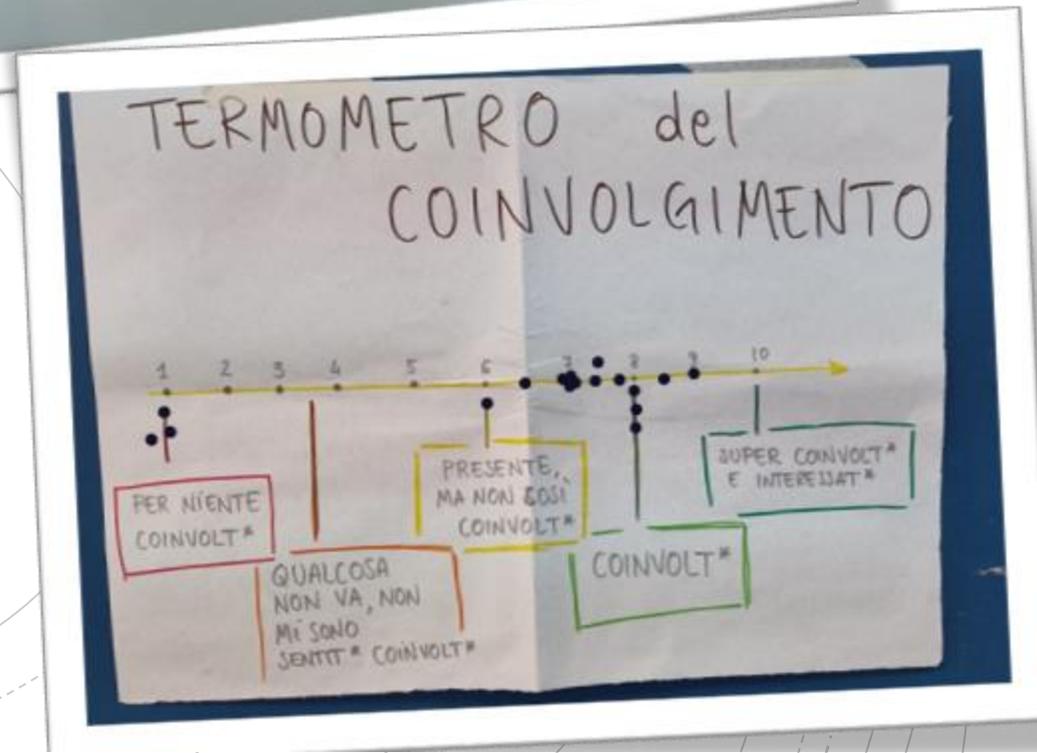


GIOCHI

ICEBREAKER & ENERGIZER



FEEDBACK E CONCLUSIONE DELLE ATTIVITA'





SCUOLA

Ci piacerebbe essere coinvolti e metterci in dialogo con gli adulti rispetto a:

SPAZI DELLA SCUOLA

- Laboratori
- Giardino

LEZIONI INTERATTIVE E COMPITI A CASA

- Lavori di gruppo
- Metodi divertenti per imparare e studiare (es. contest)
- Organizzazione per verifiche e interrogazioni (per evitare sovrapposizioni)



SCUOLA

MATERIALI DA PORTARE CON NOI

- Si potrebbe pensare ad uno spazio a scuola dove lasciare i propri materiali e/o fare in modo di non avere nello stesso giorno materie che prevedono di portare materiale aggiuntivo (strumenti, cambio, cartellina...)

GITE e USCITE

- Coinvolgere i ragazzi nella scelta di gite e uscite

OPEN DAY

- Possibilità di organizzare gli open day e scegliere cosa raccontare della propria scuola

MUNICIPIO E QUARTIERE

Ci piacerebbe essere coinvolti e metterci in dialogo con gli adulti rispetto a:

- LUOGHI ADATTI A NOI

→ fare in modo che i ragazzi e le ragazze si sentano sicuri nei luoghi dedicati a loro

→ centri e spazi culturali, spazi con possibilità di fare giochi diversi

→ restaurare spazi che non sono utilizzabili

- INFORMAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE SULLE
TEMATICHE AMBIENTALI

- CURA DEL QUARTIERE

MUNICIPIO E QUARTIERE

- **SICUREZZA DEI RAGAZZI** → Sistemare i punti pericolosi nelle strade
- Come possiamo essere informati delle decisioni prese dal Municipio?
- **CONTATTO DIRETTO E DIALOGO CON GLI ADULTI**
 - organizzare delle giornate con attività divertenti che migliorino il Quartiere
 - assemblee e riunioni con i ragazzi

TEMPO LIBERO

- Perché è importante?
 - Rilassarsi, svagarsi – divertirsi con gli amici - tempo per sé stessi
 - Possiamo scegliere cosa fare nel nostro **tempo libero**?
 - Attività (sport, musica...) – Interessi e passioni (lettura, tv, videogiochi...) – Divertimento e uscite con gli amici
- Non fare (riposarsi, non fare nulla...)
- Collaborare per realizzare i nostri sogni, organizzare insieme
- Attenzione alla troppa/eccessiva competizione (si gioca per divertirsi)

TEMPO LIBERO

- Alcuni consigli agli adulti:

Co-responsabili

Ascoltare i ragazzi

Lasciare libertà di scelta

Mettersi nei nostri panni e capire il perché di alcune nostre preferenze

Avere fiducia in noi

Non giudicare come scegliamo di trascorrere il nostro tempo libero