

Lista di controllo: Progettazione di un'attività comunitaria inclusiva guidata dai giovani per ragazzi con disabilità visive

1. Comprendere le esigenze e gli interessi dei giovani

Prima di pianificare un'attività:

- ☐ Ho coinvolto i giovani nell'individuazione dei loro interessi e bisogni?
- ☐ Ho chiesto loro a quali attività vorrebbero partecipare?
- ☐ Ho tenuto conto delle loro diverse esperienze, abilità e preferenze?
- ☐ Ho evitato di formulare supposizioni su ciò che i giovani con disabilità visiva possono o non possono fare?

Suggerimento: le attività inclusive iniziano dall'ascolto dei giovani.

2. Creare opportunità di leadership per i giovani

Un'attività guidata dai giovani significa che i giovani sono creatori attivi, non solo partecipanti.

- ☐ I giovani hanno un ruolo nella pianificazione dell'attività?
- ☐ Possono proporre idee e prendere decisioni?
- ☐ Ci sono opportunità per loro di assumersi delle responsabilità?

Possibili ruoli:

- ☐ Facilitatore dell'attività
- ☐ Mentore tra pari
- ☐ Organizzatore di eventi
- ☐ Relatore o rappresentante
- ☐ Coordinatore di progetto

Ricorda: il ruolo del facilitatore è quello di sostenere, guidare e incoraggiare — non di prendere tutte le decisioni.

3. Rendere l'attività accessibile

Prima dell'attività:

- ☐ Il luogo è accessibile e facile da raggiungere?
- ☐ Sono state prese in considerazione le esigenze di trasporto?
- ☐ Le informazioni sono disponibili in formati accessibili?
- ☐ I materiali digitali sono compatibili con le tecnologie assistive?
- ☐ I partecipanti sono informati su cosa aspettarsi?

Durante l'attività:

- ☐ Le istruzioni sono chiare e facili da seguire?
 - ☐ Sono disponibili diverse modalità di partecipazione?
 - ☐ Tutti possono contribuire in base alle proprie capacità e ai propri interessi?
-

4. Creare un ambiente sicuro e inclusivo

Crea uno spazio in cui tutti si sentano apprezzati.

- ☐ Incoraggiare il rispetto e la partecipazione paritaria.
- ☐ Sfidare gli stereotipi sulla disabilità.
- ☐ Incoraggiare i partecipanti a condividere le proprie esperienze e idee.
- ☐ Assicurarsi che i giovani si sentano a proprio agio nell'esprimere le proprie opinioni.
- ☐ Promuovi la cooperazione tra i partecipanti.

Idea chiave: inclusione significa appartenenza, non solo presenza.

5. Sostenere lo sviluppo personale e l'empowerment

Progettare attività che aiutino i giovani a sviluppare:

- ☐ la fiducia in se stessi
- ☐ Capacità comunicative
- ☐ Capacità decisionali
- ☐ Capacità di risoluzione dei problemi
- ☐ Creatività
- ☐ Autonomia

Chiediti:

- ☐ Questa attività permette ai giovani di scoprire e mettere in pratica i propri punti di forza?
 - ☐ Offre opportunità di crescita e apprendimento?
-

6. Incoraggiare la partecipazione sociale e il legame con la comunità

Valuta in che modo l'attività possa rafforzare le relazioni.

- ☐ Offre opportunità di incontro e collaborazione con gli altri?
- ☐ Incoraggia l'interazione tra persone con e senza disabilità?
- ☐ Promuove la visibilità e l'inclusione nella comunità più ampia?

Esempi di attività:

- ☐ Eventi culturali
 - ☐ Campagne di sensibilizzazione
 - ☐ Laboratori creativi
 - ☐ Attività di apprendimento tra pari
 - ☐ Progetti comunitari
-

7. Utilizzare approcci creativi per il coinvolgimento

Le attività creative possono favorire:

- ☐ L'espressione di sé
- ☐ Lo sviluppo dell'identità
- ☐ Il benessere emotivo
- ☐ La comunicazione
- ☐ Il lavoro di squadra

Possibili approcci:

- ☐ Teatro e narrazione
- ☐ Danza e movimento
- ☐ Musica
- ☐ Arti tattili
- ☐ Creatività digitale

Suggerimento: la creatività non riguarda solo il prodotto finale, ma anche la partecipazione e la crescita personale.

8. Promuovere l'autodifesa

Aiuta i giovani a far sentire la propria voce.

- ☐ Incoraggiali a esprimere le loro opinioni.
- ☐ Crea opportunità per consentire loro di fare delle scelte.
- ☐ Aiutali a comunicare i propri bisogni.
- ☐ Includere discussioni sui diritti e sull'accessibilità.

Attività utili:

- ☐ Giochi di ruolo
 - ☐ Discussioni di gruppo
 - ☐ Narrazione di storie
 - ☐ Interventi in pubblico
 - ☐ Mentoring tra pari
-

9. Utilizzare la tecnologia come strumento di inclusione

Da considerare:

- ☐ Le attività online sono accessibili?
- ☐ I materiali digitali sono compatibili con i lettori di schermo?
- ☐ I partecipanti conoscono le tecnologie assistive utili?

La tecnologia può favorire:

- ☐ L'indipendenza
 - ☐ L'accesso alle informazioni
 - ☐ La comunicazione
 - ☐ La partecipazione
-

10. Valutare l'attività con i giovani

Dopo l'attività:

- ☐ Chiedere ai giovani un feedback.
- ☐ Incoraggiarli a suggerire miglioramenti.

- ☐ Valutare cosa ha funzionato bene e cosa potrebbe essere modificato.
- ☐ Riconoscete il loro contributo e i risultati raggiunti.

Domande di riflessione:

- Cosa ti è piaciuto di più?
- Ti sei sentito/a incluso/a e coinvolto/a?
- Cosa cambieresti?
- Cosa vorresti realizzare in futuro?

Promemoria finale per gli animatori giovanili

Un'iniziativa di successo guidata dai giovani non è pensata **per** i giovani con disabilità visive.

Viene creato **insieme a** loro.

L'obiettivo è aiutare i giovani a diventare partecipanti attivi, responsabili delle decisioni e leader all'interno delle loro comunità.