

GIUSTIZIA RIPARATIVA E INCLUSIONE SOCIALE DEI GIOVANI: UN MANUALE DI FORMAZIONE

Risultato del progetto 1

Progetto Nr. 2021-1-ES02-KA220-YOU-
000028785

www.digi-arts.eu



INFORMAZIONI

ANNO	2022
AUTORI	Michaela Antoniou, Clio Fanouraki, Theo Gavrielides, Sabine Wiemann
VERSIONE DEL DOCUMENTO	Versione 2 (finale)
LICENZA	CC BY-SA
PROGETTO NR.	2021-1-ES02-KA220-YOU-000028785

PARTNER DI PROGETTO



BUPNET



HELLENIC REPUBLIC

**National and Kapodistrian
University of Athens**

— EST. 1837 —

SCHOOL OF PHILOSOPHY

Department of Theatre Studies

pistes solidaires



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



MINISTERIO
DE SANIDAD, SERVICIOS SOCIALES
E IGUALDAD

SECRETARÍA
DE ESTADO
DE SERVICIOS SOCIALES
E IGUALDAD

injuve

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

INDICE DEI CONTENUTI



UNO 04 Introduzione

05 Il progetto DigiArts e i suoi obiettivi

09 Giustizia riparativa: teoria e pratica

09 Introduzione alla giustizia riparativa e alle sue opportunità per l'animazione giovanile

12 Metodologie pratiche per l'applicazione della giustizia riparativa

28 L'arte della giustizia riparativa per il lavoro con i giovani e la salute mentale

28 Forme terapeutiche dell'arte, giovani e salute mentale

31 Arte della giustizia riparativa

DUE 37 Arti e creatività nel lavoro con i giovani.



INDICE DEI CONTENUTI

Uso di strumenti e metodologie digitali nel lavoro con i giovani e il potenziamento della creatività	41
I valori della giustizia riparativa applicati ai processi teatrali/drammatici artistici digitali	41

TRE

Rendere visibile l'apprendimento informale - Validazione delle competenze con il LEVEL5	52
Validazione delle competenze - per cosa e per chi	53
LEVEL5 per convalidare la capacità di utilizzare la giustizia riparativa nel lavoro con i giovani	54
La procedura del LEVEL5	55

QUATTRO

Bibliografia indicativa	58
-------------------------	----

CINQUE

INTRODUZIONE

Lo scopo di questo documento è quello di fornire informazioni e linee guida agli operatori giovanili che saranno coinvolti nel programma Digital Arts Dialogue - DigiArts. La struttura del presente manuale segue uno sviluppo lineare che parte, in primo luogo, dagli obiettivi del programma DigiArts, in secondo luogo, dagli aspetti teorici e pratici della giustizia riparativa e dal loro legame con le arti, in terzo luogo, dal collegamento con il teatro, in quarto luogo, dalle tecnologie digitali e dalla drammaturgia digitale, mentre c'è una sezione finale, incentrata sulla formazione circa il LEVEL5. La filosofia del programma e del manuale si basa sulle prospettive interdisciplinari e sulle connessioni tra teatro, giustizia riparativa e tecnologie digitali.

IL PROGETTO DIGIARTS E I SUOI OBIETTIVI

Il Progetto

Alla luce della recente pandemia e delle restrizioni applicate alle opportunità di incontrare altre persone di persona, la collaborazione e il dialogo tra i giovani, il lavoro giovanile e la consulenza in generale, hanno sofferto una grande mancanza di qualità, possibilità e offerta. L'esperienza di lavoro e lo scambio con le organizzazioni che collaborano e i contatti di rete dei partner del progetto DigiArts hanno dimostrato che nell'ultimo anno è stato difficile creare un ambiente inclusivo in cui i giovani possano condividere le loro preoccupazioni, i loro desideri e le loro storie.

Il progetto DigiArts mira a concentrarsi su questo dialogo "interrotto" e a sviluppare un modo qualitativo ed efficace per i giovani e gli operatori giovanili di creare dialogo e cooperazione e di sostenersi a vicenda in un modo digitale innovativo. DigiArts si concentra sullo sviluppo di un metodo innovativo e creativo per gli operatori giovanili per promuovere l'inclusione sociale.

Si basa sul progetto pilota Culture & Art for Unity (CA4U) sulla giustizia riparativa, realizzato dall'organizzazione RJ4All nel Regno Unito e vincitore del primo premio del concorso Culture Seeds del sindaco di Londra nel 2019.

DigiArts utilizza i valori della giustizia riparativa (condivisione del potere, uguaglianza, dignità, rispetto e coinvolgimento nel processo decisionale) e le sue pratiche basate sul dialogo per creare un ambiente inclusivo per i giovani di diverse origini etniche, identità di genere e classi sociali.

Il progetto DigiArts e i suoi obiettivi

I giovani svantaggiati sono invitati a parlare delle loro preoccupazioni, motivazioni e ostacoli agli altri in un ambiente sicuro e inclusivo, sostenendo lo scambio interculturale tra i gruppi e aumentando la consapevolezza delle storie, delle preoccupazioni e dei bisogni degli altri giovani.

Gli operatori giovanili imparano a sostenere i giovani nel trasformare le loro preoccupazioni in una creazione artistica utilizzando il teatro, che è una forma d'arte multidisciplinare in quanto è costituita da testi (letteratura, poesia, ecc.) e dalla parola, da scenografie, costumi e arti visive, da musica, suoni e paesaggi sonori, luci e light design. Tutti questi elementi artistici del teatro possono essere sviluppati ed eseguiti digitalmente sotto forma di video, foto o disegni e progetti digitali, che possono essere scambiati con altri giovani.

Questo progetto offre agli operatori giovanili e ad altri professionisti del settore l'opportunità di ampliare le loro metodologie e di adeguare i loro metodi di lavoro ai valori della giustizia riparativa, al fine di promuovere un dialogo di cooperazione e comprensione reciproca tra i giovani.

In questo modo DigiArts migliorerà le pratiche attuali degli operatori giovanili e rafforzerà le loro competenze su temi sensibili nel lavoro con i giovani. Gli operatori giovanili impareranno a incorporare i valori della giustizia riparativa nei loro metodi e ad applicare questo approccio attraverso strumenti artistici creativi nel loro lavoro con i giovani.

Ciò fornirà loro strumenti che li aiuteranno a promuovere un dialogo tra gruppi diversi, favorendo così l'inclusione e aumentando l'accettazione verso la diversità, le differenze di identità di genere, di classe sociale e di background migratorio a livello locale, regionale, nazionale ed europeo, consentendo ai professionisti del lavoro con i giovani di

Il progetto DigiArts e i suoi obiettivi

adottare e attuare un approccio nuovo e innovativo per affrontare argomenti sensibili e conflittuali con i giovani.

Permetterà agli operatori giovanili di ampliare il raggio d'azione del loro lavoro e di fornire sostegno e aiuto a un maggior numero di giovani, anche a quelli che non sono in grado di partecipare a una consulenza o a un intervento di persona.

Il progetto DigiArts mira a consentire ai giovani di usare la loro creatività e immaginazione per interagire e collaborare con i loro coetanei e condividere con gli altri le loro preoccupazioni. Questo approccio artistico dovrebbe sostenerli in modo aperto e creativo, aumentando al contempo la consapevolezza dei vantaggi, delle sfide e dei rischi del lavoro digitale.

UNO
PARTE

GIUSTIZIA RIPARATIVA: TEORIA E PRATICA

1 Introduzione alla Giustizia Riparativa e sue opportunità per il lavoro con i giovani

Non esiste una definizione universale di giustizia riparativa (Restorative Justice), né esiste un accordo sul contesto in cui la giustizia riparativa dovrebbe operare (ad esempio, Braithwaite, 2002; Gavrielides, 2008).

Gavrielides (2007; 2021) ha inteso la giustizia riparativa come "un'etica con obiettivi pratici, tra cui quello di riparare il danno includendo le parti interessate in un incontro (diretto o indiretto) e in un processo di comprensione attraverso un dialogo volontario e onesto" (p. 139).

Il termine *ethos* significa "un modo di vivere. È un nuovo approccio alla vita, alle relazioni interpersonali e un modo di dare priorità a ciò che è importante nel processo di apprendimento della coesistenza" (Gavrielides 2007, p. 139). Braithwaite (2002) e McCold (1999) hanno affermato che i principi alla base di questo "ethos" sono la riparazione della vittima, la responsabilità del reo e le comunità di cura

McCold sostiene che se non si presta attenzione a tutti e tre questi aspetti, il risultato sarà solo parzialmente riparativo. In modo simile, Daly (2006) ha affermato che la giustizia riparativa pone "l'accento sul ruolo e sull'esperienza delle vittime nel processo penale" (p. 7) e che coinvolge tutte le parti interessate in una discussione sul reato, sul suo impatto e su ciò che dovrebbe essere fatto per ripararlo.

Secondo Daly, il processo decisionale deve essere condotto da attori sia laici che legali. Secondo Gavrielides (2007), "la giustizia riparativa adotta un nuovo approccio

Giustizia Riparativa: teoria e pratica

ai conflitti e al loro controllo, mantenendo allo stesso tempo alcuni obiettivi riabilitativi" (139).

Nonostante l'ambiguità definitoria della giustizia riparativa, c'è consenso sul fatto che la sua attenzione si concentra sul ripristino del danno riconosciuto come un fenomeno complesso, che include esperienze, motivazioni, interazioni, ruoli sociali, conflitti, bisogni di tutte le parti che non possono essere limitati nella rigidità schematica delle norme.

Questo rappresenta un'enorme opportunità per applicare la giustizia riparativa nell'ambito della gioventù

- coinvolgendo diversi livelli di relazioni sociali e istituzionali
- non ponendo limiti di applicabilità in relazione al pregiudizio
- promuovendo la partecipazione attiva dei giovani e degli operatori giovanili.

Inoltre, a livello locale, il coinvolgimento di volontari nella comunità, adeguatamente formati, offre l'opportunità di una maggiore partecipazione dei giovani cittadini al processo giudiziario, di una più ampia esposizione della comunità alle abilità di risoluzione non violenta dei conflitti e di una riduzione dei costi del programma.

A livello transnazionale, guardando all'esperienza dei sistemi più "integrati" in cui la Giustizia Riparativa è abbastanza ben compresa, conosciuta, facilitata e messa in pratica anche se con modalità di applicazione diverse, troviamo elementi comuni, utili per comprendere le opportunità di ampliare la visione e l'applicazione di questa pratica:

- il coinvolgimento diretto, nell'attuazione, di livelli di governo più decentrati, in collaborazione con partner pubblici e privati a livello locale e nazionale
- l'utilizzo, oltre che nei reati penali, nei conflitti sociali (con finanziamenti e modalità di attuazione che sembrano essere generalmente più semplici).

Giustizia Riparativa: teoria e pratica

Nel contesto di DigiArts, ci siamo chiesti quali opportunità presenta l'applicazione della giustizia riparativa, soprattutto in relazione alla diffusione della conoscenza, della consapevolezza e dell'empowerment tra i giovani e gli operatori giovanili?

Le idee emergenti si concentrano principalmente su:

- Sviluppo di buone pratiche, modelli e standard
- Formazione di professionisti del settore giovanile
- Miglioramento della comunicazione tra i vari livelli istituzionali
- Campagne di sensibilizzazione e coinvolgimento della comunità.

Accanto a ciò, è certamente necessario prevedere l'istituzione di un organismo di coordinamento centrale e ufficiale, oltre a garantire una maggiore indipendenza politica e amministrativa ai programmi di giustizia riparativa e un maggiore sostegno del governo centrale alle azioni locali.

È importante promuovere una maggiore diffusione e utilizzo di questo strumento, dal livello transnazionale a quello locale:

- Lo sviluppo di un supporto legislativo per le risorse pubbliche a sostegno del movimento della giustizia riparativa, basato sull'evidenza del suo impatto.
- L'impegno - a livello di sistema - a offrire ai cittadini l'accesso alle pratiche di giustizia riparativa a livello di comunità locale come prima scelta per affrontare i danni e le disuguaglianze.
- Lo sviluppo di molteplici forme ibride di intervento che mediano tra i punti di forza e i limiti dei singoli interventi di giustizia riparativa.
- Rafforzare la comunità e la responsabilità civica aumentando il coinvolgimento in iniziative basate sulla comunità.

Giustizia Riparativa: teoria e pratica

- Applicazione dei principi e delle pratiche della giustizia riparativa nella scuola e in altri contesti educativi, comprese le università.
- Aumento dell'uso dei principi e delle pratiche della giustizia riparativa sul posto di lavoro.

Infine, occorre prestare particolare attenzione a come creare strutture, tecniche e modelli aperti e flessibili che possano essere condivisi da più Paesi e che consentano di misurare e valutare le pratiche e i risultati della giustizia riparativa nel tempo.

In sintesi, la giustizia riparativa riunisce le parti che sono state colpite da una forma di danno e dà loro l'opportunità di condividere le proprie esperienze in un modo che può facilitare la comprensione e l'empatia (cfr. Gavrielides 2007; 2020). Alcuni descrivono la giustizia riparativa come un modo per allontanare il conflitto dalle organizzazioni e portarlo nelle mani degli individui che ne sono stati colpiti. La giustizia riparativa si basa sulla comunicazione.

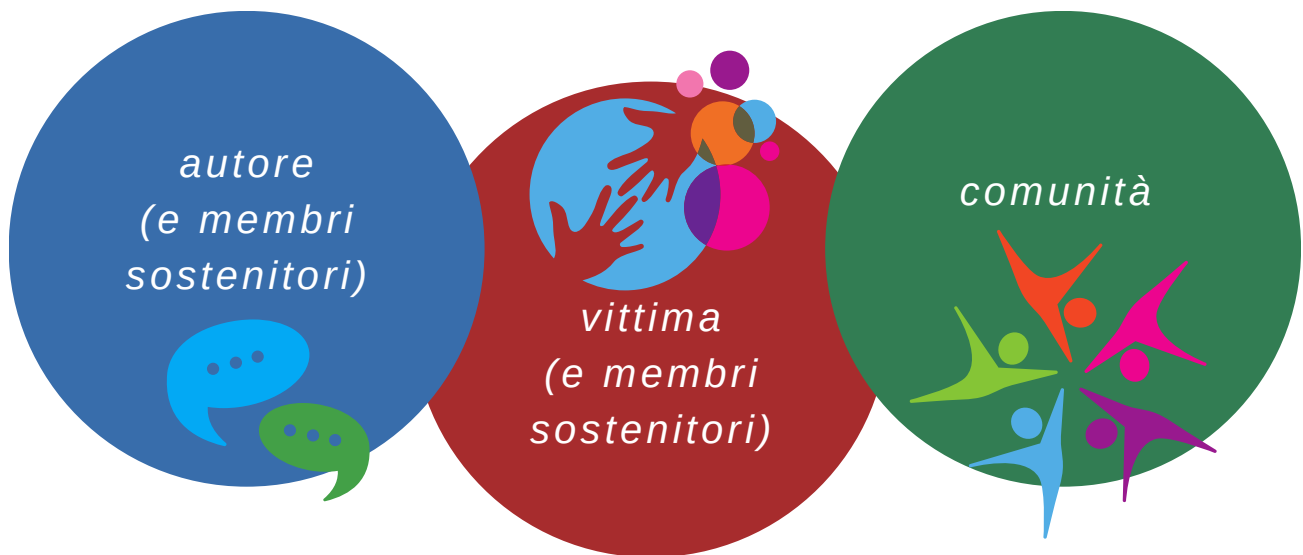
2 Metodologie pratiche per l'applicazione della giustizia riparativa

La giustizia riparativa offre una serie di programmi alternativi, sia nell'approccio riabilitativo che in quello retributivo (Bazemore e Walgrave, 1999; Braithwaite, 1997; Gavrielides, 2008), come una sorta di "ombrello" che comprende diversi tipi di intervento in un contesto di giustizia penale.

Il paradigma della giustizia riparativa, che può essere declinato in diversi approcci teorici e programmi specifici, si basa su tre caratteri:

1. l'autore del reato, che deve essere responsabilizzato
2. la vittima, che ha subito il danno, che ha bisogno di riparazione
3. la comunità che ha bisogno di riconciliazione

Giustizia Riparativa: teoria e pratica



Nel paradigma riparativo queste tre parti coinvolte si incontrano, ma, a seconda della situazione e dell'evento specifico, ci sono applicazioni diverse e flessibili delle pratiche di giustizia riparativa. Se solo due delle tre aree si intersecano, o se il programma agisce in una sola area, si ha un programma mediamente o parzialmente riparativo.

Esistono programmi parzialmente riparativi, che riguardano solo uno degli attori (reo, vittima o comunità) e che includono il lavoro con le famiglie del reo, il lavoro sociale incentrato sulla famiglia, il lavoro di comunità, il lavoro esclusivamente con il reo: la responsabilità è centrale in questi programmi.

I metodi di attuazione della giustizia riparativa comprendono:

- mediazione vittima/reo
- conferenze di gruppo con le famiglie
- conferenze di gruppo della comunità,
- circoli di pace.

Il programma, nella sua pianificazione, deve considerare, nella scelta di una delle forme citate: il territorio di attuazione, la comunità locale, la frattura delle relazioni sociali che ha prodotto sofferenza. La pratica alla base di queste forme è il dialogo riparativo (RD), in cui le parti possono parlare e ascoltare in sicurezza. Ciò richiede:

Giustizia Riparativa: teoria e pratica

- Sospensione del giudizio
- Apertura all'ascolto di ciò che l'altro ha da dire, anche se non lo si condivide
- Umiltà e compassione
- Impatto trasformativo sulle relazioni
- Relazioni che collocano il conflitto in un contesto personale (per entrambe le parti).

Le pratiche di RD possono includere il Dialogo 1 a 1 o il Dialogo in gruppo, senza un facilitatore, oppure il Dialogo 1 a 1 o il Dialogo in gruppo con la presenza di un facilitatore.

Quando il facilitatore è presente, parla poco, ma è totalmente presente emotivamente, intervenendo solo quando è necessario. Certamente, è essenziale che il facilitatore sia in grado di offrire un ascolto profondo ed empatico, di onorare le storie personali di tutti, di valorizzare il potere del silenzio, di prestare attenzione al linguaggio del corpo, della mente e del cuore, e soprattutto di saper comunicare calore e sicurezza nel dialogo.

Qui facciamo riferimento ad alcune pratiche chiave della giustizia riparativa:

2.1 Mediazione vittima/offendente (VOM)

La VOM è uno dei programmi di giustizia riparativa più conosciuti e utilizzati, soprattutto in Nord America e in Europa.

La progettazione di un programma efficace è la fase più impegnativa e critica: l'esperienza dimostra che spesso, tuttavia, questa fase viene sottovalutata.

Quando si progetta un programma VCO è importante definire:

- obiettivi: se, per definizione, il programma VCO si fonda sull'obiettivo primario di fornire un processo di risoluzione dei conflitti che sia percepito come equo sia per la vittima che per l'autore del reato, ogni programma locale, tuttavia, deve identificare quali obiettivi secondari sono

Giustizia Riparativa: teoria e pratica

importanti per la comunità, come la prevenzione del crimine, la riabilitazione dell'autore del reato, l'assistenza alla vittima, la risoluzione dei conflitti comunitari, l'empowerment della vittima, la riconciliazione con la vittima o un'alternativa alla detenzione.

- qualsiasi supporto della comunità/sistema
- fonti di finanziamento
- popolazione target
- gestione dei sistemi informativi
- formazione dei mediatori.

Nell'organizzazione di un programma VOC, è necessario considerare alcuni aspetti cruciali per il successo del processo:

- l'ammissione di colpevolezza da parte dell'autore del reato
- il consenso volontario delle parti (anche per l'autore del reato non deve essere coercitivo)
- l'organizzazione di incontri faccia a faccia tra la vittima e l'autore del reato
- la formazione e la neutralità dei mediatori.

Gli attori chiave dovrebbero includere giudici, pubblici ministeri, avvocati difensori, personale penitenziario; difensori delle vittime; personale addetto alla libertà vigilata, servizi alle vittime, rappresentanti politici della città, religiosi, referenti di quartiere, leader civici e commerciali. L'analisi degli attori chiave deve valutare come ciascuno di essi possa influenzare in modo significativo lo sviluppo del programma.

Anche la creazione di un comitato consultivo può contribuire in modo significativo all'efficacia di un programma di mediazione tra vittime di reato.

La sua struttura può variare, a seconda della natura del contesto e delle esigenze del programma, coinvolgendo una vittima che ha partecipato a una VCO, un autore di reato che ha partecipato a una VCO, operatori giovanili della comunità, rappresentanti della magistratura o dell'amministrazione giudiziaria,

funzionari di polizia, operatori del servizio vittime, operatori sociali, operatori sanitari, rappresentanti della comunità dei media, scuole, chiese, ecc.

L'obiettivo

Lo scopo principale del VOC è quello di creare un processo di risoluzione dei conflitti che coinvolga attivamente la vittima e l'autore del reato, per:

- riparare i danni emotivi e materiali causati dal reato
- dare alle due parti l'opportunità di discutere del reato
- esprimere i propri sentimenti
- sviluppare insieme, vittima e autore del reato, un percorso per affrontare e risolvere il danno causato dall'evento criminoso.

La motivazione a partecipare

Tra le motivazioni principali che spingono le parti a partecipare a una conferenza c'è, sia per la vittima che per l'autore del reato, il fatto di voler/poter esprimere i propri sentimenti e parlare direttamente con l'altra persona, nonché di poter svolgere un ruolo attivo nella risoluzione del problema (cosa che, molto spesso, sembra essere negata all'interno del sistema di giustizia penale).

Accanto a ciò, vi sono alcune ovvie ragioni altruistiche, come il "voler ripagare il danno" per gli autori del reato, o il "voler aiutare l'autore del reato" per le vittime.

Infine, ci sono anche elementi di dovere sia per le vittime che per gli autori del reato: dovere verso l'altra parte, verso la famiglia, verso la società.

Tuttavia, non vi è mai alcun tipo di coercizione delle vittime o degli autori di reato a partecipare alle conferenze.

Caso di studio: Attacco a sfondo razziale (in un college)

Secondo un caso di studio riportato dal West Midlands Restorative Justice HUB, durante un dibattito in classe sul terrorismo, la vittima ha fatto un commento che è stato giudicato razzista dall'aggressore, il quale ha poi attaccato la vittima.

I primi passi

Il caso è stato sottoposto al West Midlands Restorative Justice Hub e tutti i dettagli sono stati raccolti dall'ufficiale di polizia competente.

Dopo aver valutato l'opportunità del percorso di giustizia riparativa, la vittima (e suo padre) è stata convocata e ha accettato un incontro; è stata richiesta l'approvazione dei genitori (presenti all'incontro) poiché la vittima era minorenni.

Successivamente, sono stati convocati la madre dell'autore del reato e l'autore del reato e sono stati presi accordi per un incontro, in cui i genitori hanno dato il loro consenso (essendo l'autore del reato anch'egli minorenni).

Preparazione

Durante l'incontro con l'autore del reato e sua madre, è stata effettuata la valutazione iniziale: l'autore del reato ha espresso piena responsabilità e ha riconosciuto gli effetti sulla vittima. L'autore ha spiegato che in quel momento era arrabbiato perché credeva che la vittima avesse insultato la sua religione, mostrandosi consapevole che, anche se fosse stato così, non aveva il diritto di aggredirlo. L'autore credeva che comunicare con la vittima lo avrebbe motivato a non ripetere l'offesa, oltre a permettergli di scusarsi.

Caso di studio: Attacco a sfondo razziale (in un college)

In seguito i due mediatori hanno incontrato la vittima e suo padre, informandoli che la madre dell'aggressore era dispiaciuta per l'accaduto e voleva che lei sapesse che l'aggressore voleva scusarsi; la vittima ha quindi accettato di dirigere la giustizia riparativa.

Poiché l'incidente è avvenuto all'università, si è deciso di organizzare l'incontro in quella sede, coinvolgendo il tutor di entrambi gli studenti, con il consenso di entrambe le parti e dei loro genitori.

La vittima e l'autore del reato sono stati incontrati più volte per assicurarsi che entrambi fossero pienamente preparati all'incontro diretto.

Incontro diretto

Il giorno dell'incontro diretto, un operatore ha incontrato la vittima all'università, ha spiegato cosa sarebbe successo e ha preparato la stanza.

Il secondo operatore ha incontrato l'autore del reato per prepararlo all'incontro.

Il tutor universitario era presente durante l'incontro.

Dopo una presentazione da parte di tutti i partecipanti, sono state riviste le regole dell'incontro.

La vittima ha spiegato come l'incidente l'abbia colpito, fatto arrabbiare e influenzato il suo comportamento, discutendo con l'autore del reato, esponendo gli effetti sui suoi sentimenti e sulla sua educazione.

Caso di studio: Attacco a sfondo razziale (in un college)

L'autore del reato è stato in grado di scusarsi e di spiegare i suoi pensieri prima e dopo il reato e come si è sentito quando ha sentito le informazioni che la vittima gli ha raccontato.

Le due parti hanno raggiunto un accordo per cercare di risolvere qualsiasi problema se dovesse sorgere un disaccordo tra loro in futuro.

Feedback

Dopo l'incontro, l'autore del reato ha discusso di come l'esecuzione del processo gli abbia fatto capire l'impatto che ha avuto sulla vittima, rendendosi conto delle conseguenze delle sue azioni oltre al danno fisico.

La vittima ha dichiarato di averne bisogno e di provare un senso di sollievo dopo le scuse dell'autore del reato.

2.2 Conferenza di gruppo della famiglia (FGC)

La FGC coinvolge la comunità delle persone più colpite dal reato (la vittima e l'autore del reato, la loro famiglia, gli amici e i principali sostenitori di entrambe le parti) nel decidere se risolvere un atto criminale o delinquenziale.

Questa pratica è stata avviata in Nuova Zelanda, dove è attualmente utilizzata per la maggior parte dei reati minorili. È stata poi adattata dalle forze di polizia australiane e introdotta negli Stati Uniti.

Viene spesso utilizzato nel processo di giustizia minorile, ma può essere usato anche dopo la sentenza per affrontare questioni emotive irrisolte o per determinare specifiche condizioni di restituzione. Il processo è stato utilizzato in alcuni casi di adulti, per alcuni reati come furto, incendio doloso, aggressioni minori, reati di droga e vandalismo.

Le conferenze familiari di gruppo sono attuate nelle scuole, nei dipartimenti di polizia, negli uffici di sorveglianza e nei gruppi di quartiere. Alcuni programmi sono implementati all'interno di una singola agenzia, mentre altri sono sviluppati in collaborazione tra diverse agenzie.

In alcuni Paesi il FGC è gestito dalla polizia (in alcune parti dell'Australia e dell'Inghilterra), in altri dai tribunali minorili (Australia del Sud), in altri ancora dal sistema assistenziale (Nuova Zelanda) e in alcuni Paesi da altre organizzazioni che si avvalgono di facilitatori comunitari (Queensland in Australia, Paesi Bassi).

L'obiettivo

La conferenza di gruppo della famiglia ha lo scopo di offrire alla vittima l'opportunità di essere coinvolta nella discussione sul reato e sulle sanzioni adeguate, e allo stesso tempo di aumentare la consapevolezza dell'autore del reato dell'impatto umano del suo comportamento e di tenere pienamente conto della sua responsabilità.

Giustizia Riparativa: teoria e pratica

Il coinvolgimento delle principali persone di supporto, quindi, consente a entrambe le parti di ricollegarsi ai principali sistemi di sostegno della comunità, nonché di assumersi la responsabilità collettiva del sistema di supporto dell'autore del reato anche in relazione al suo comportamento futuro.

La motivazione a partecipare

Soprattutto nel caso delle conferenze di gruppo con minori autori di reato, i risultati di diversi studi hanno dimostrato che le famiglie degli autori di reato sono più frequentemente e attivamente coinvolte nel processo giudiziario quando partecipano a una conferenza di gruppo con la famiglia, rispetto ai processi giudiziari standard (Maxwell e Morris, 1993).

In questa pratica, la famiglia gioca un ruolo cruciale, soprattutto nella vita di un minore autore di reato: l'intervento della giustizia riparativa ha quindi un grande potenziale per rafforzare la responsabilità sia della famiglia dell'autore di reato sia della vittima.

Gli autori di reato e le vittime li considerano utili, e c'è un risultato positivo nel rispetto, da parte degli autori di reato, degli accordi raggiunti durante le conferenze, così come nella riduzione della paura per molte vittime.

Infine, contribuiscono a sviluppare le competenze della comunità nella risoluzione dei conflitti e nel processo decisionale partecipativo. Infatti, avendo un pubblico più ampio di partecipanti, sono potenzialmente coinvolte nella reintegrazione del reo nella comunità e nell'empowerment della vittima.

Caso di studio: Vandalismo nella scuola

Adam, uno studente liceale di 15 anni che simpatizzava fortemente per le idee neonaziste, aveva commesso atti di vandalismo durante una festa del fine settimana nella sua scuola.

Nei primi contatti con la madre (Adam era minorenne), sono stati raccolti dettagli sulla loro storia: la famiglia si era trasferita in Ungheria dalla Romania; la madre aveva altri due figli più grandi, uno aveva 26 anni ed era stato incarcerato per aggressione aggravata e percosse, l'altro figlio, di 23 anni, aveva un bambino che era stato cresciuto dall'altro genitore; il marito era morto anni prima.

Sua madre era a conoscenza degli atti di vandalismo e ne aveva parlato con Adam, avvertendolo di non farlo più; aveva ammesso di sapere che Adam si era già messo nei guai durante le vacanze e temeva che ciò avrebbe causato problemi più gravi. Lo aveva costantemente avvertito di non parlare in modo negativo della comunità rom.

Adam ha spiegato che una sera, dopo una festa, mentre lui e i suoi amici stavano tornando a casa, ha distrutto un contenitore di rifiuti. Ha sottolineato che i suoi amici non erano coinvolti in questo atto. Quando gli è stato chiesto perché l'avesse fatto, ha risposto solo che era molto arrabbiato perché dall'altra parte della strada c'era un gruppo di diversi rom. Adam ha detto che non gli avevano fatto del male; era solo infastidito dal fatto che fossero fisicamente troppo vicini a lui.

Sua madre ha riferito lo stesso comportamento in altre situazioni precedenti.

Caso di studio: Vandalismo nella scuola

La madre di Adam ha discusso con il figlio affinché abbandonasse queste idee radicali. Tuttavia, era anche consapevole che il figlio si comportava così a causa della situazione familiare: uno dei suoi fratelli era in prigione e la famiglia si stava deteriorando.

Feedback

In questo caso, l'analisi approfondita condotta con il ragazzo, la madre, i compagni di scuola e gli insegnanti ha evidenziato la mancanza di attenzione da parte dei familiari nei confronti del ragazzo.

Nel percorso di Giustizia Riparativa, oltre al lavoro di relazione con la comunità di appartenenza e con i compagni di ROMA, è centrale il coinvolgimento della madre, per la ricostruzione di una relazione positiva tra i due, in termini di influenza positiva e di sostegno da parte sua per permettere al ragazzo di esprimersi in modo diverso e di sviluppare l'autostima.

2.3 Conferenze di gruppo della comunità

In questa pratica, i membri della comunità sono coinvolti nel programma della giustizia riparativa. Sviluppata negli anni Venti, ha continuato a essere utilizzata negli Stati Uniti, soprattutto a San Francisco e nel Vermont (Bazemore e Umbreit, 2001). Le conferenze di gruppo di solito riguardano gli autori adulti di reati non violenti e minori. Più recentemente, sono state utilizzate con autori di reati minorenni e consistono in incontri tra un piccolo gruppo di cittadini e gli autori del reato, per partecipare alla preparazione di accordi sanzionatori con gli autori, monitorare l'osservanza e presentare rapporti di conformità al tribunale.

L'obiettivo

Le comunità di cittadini possono essere direttamente coinvolte nel processo giudiziario, fornendo conseguenze significative "guidate dalla comunità" alle azioni criminali.

I partecipanti contribuiscono a determinare i dettagli della riparazione in un accordo che ripara il danno e promuove la responsabilità positiva e la reintegrazione.

La motivazione a partecipare

In questa pratica, la possibilità di rappresentare la comunità più colpita dal crimine gioca un ruolo importante.

In questo tipo di programma, i membri della comunità hanno interessi nella comunità e quindi promuovono la sicurezza, la responsabilità e la reintegrazione per tutte le parti coinvolte.

L'idea di base è la capacità della giustizia comune di esprimere il potere e i valori della comunità.

Studio di caso: Attacco a sfondo razziale in città

Il caso riguarda un uomo di origine africana vittima di un'aggressione a sfondo razziale, per le strade di una grande città, da parte di due uomini che hanno lanciato insulti razzisti e pronunciato la frase "torna al tuo paese". Chiamata da un testimone, la polizia raccoglie le dichiarazioni della vittima e di altri testimoni. La matrice razziale dell'aggressione viene confermata. La comunità del quartiere inizia a manifestare ansie e paure a causa dell'aumento di episodi di questo tipo.

In questo caso si può adottare una conferenza di gruppo: dopo la fase preparatoria (selezione, informazione e accordo con i partecipanti; incontro con la vittima; incontro con l'autore del reato) un gruppo di cittadini incontra l'autore del reato per discutere la natura del reato e gli effetti negativi che ha avuto sulla vittima e sulla comunità.

I cittadini, le vittime e l'autore del reato possono proporre una serie di sanzioni, che vengono discusse con l'autore del reato e la vittima, fino a raggiungere un accordo equo e accettabile.

2.4 Circoli

I Circoli sono stati ampiamente utilizzati nelle scuole (Mirsky, 2007, 2011; Wachtel & Wachtel, 2012), nell'industria per coinvolgere i lavoratori nel raggiungimento di elevati standard produttivi (Nonaka, 1993) e poi, dal 1992, nella giustizia, per coinvolgere i membri della comunità nel decidere come comportarsi con un trasgressore della legge (Lilles, 2002).

I Circoli sono stati utilizzati inizialmente negli Stati Uniti, nella giustizia penale tradizionale, dal 1996 in Minnesota. Oggi sono utilizzati in tutto il Nord America e in altre parti del mondo sia per i minori che per i criminali adulti, in diversi tipi di reato e contesti.

L'obiettivo

Come la VOM e la FGC, anche i Circoli offrono uno spazio per l'incontro tra la vittima e l'autore del reato, ma coinvolgono anche la comunità nel processo decisionale.

I partecipanti alla comunità possono spaziare dal personale del sistema giudiziario a chiunque nella comunità sia stato toccato dal reato: tutti i partecipanti - la vittima, la famiglia della vittima, l'autore del reato, la famiglia dell'autore del reato, i rappresentanti della comunità - durante il processo parlano intorno al cerchio, passandosi l'un l'altro un "pezzo di conversazione".

La motivazione a partecipare

I cerchi sono una pratica versatile di giustizia riparativa, da usare in modo proattivo, per costruire comunità, o in modo reattivo, per rispondere a errori, conflitti e problemi.

Gli elementi importanti dei circoli possono essere identificati in: la volontà di cambiare, la partecipazione del reo alla comunità e il sistema di supporto. L'attenzione si concentra sul senso di comunità, promuovendo una responsabilità condivisa in cui tutte le parti lavorano insieme per trovare soluzioni costruttive.

Giustizia Riparativa: teoria e pratica

Nonostante i pochi studi condotti sulla loro efficacia, i Circoli sono per lo più visti come un processo equo che permette a ogni persona di avere voce e di lavorare insieme per trovare una soluzione, e come una strategia efficace per costruire relazioni e rafforzare la comunità.

A differenza delle conferenze, i temi affrontati riguardano comunità più ampie e questioni sociali.

Studio di caso: Discriminazione scolastica

Questo caso si è verificato in una scuola in cui la maggioranza degli alunni era di etnia rom. Il conflitto è emerso tra gli alunni rom ungheresi e quelli rom rumeni.

Pregiudizi e stereotipi sono degenerati in un conflitto così grande da richiedere l'intervento di un assistente sociale.

Considerando che molti studenti sono stati colpiti dall'ambiente negativo, le attività di gruppo sono state scelte come metodo per risolvere i problemi.

Se il conflitto è molto violento, verbalmente o fisicamente, i bambini che sono maggiormente responsabili dell'escalation (i "piantagrane") dovrebbero essere allontanati dalla situazione e seguire sessioni individuali con professionisti.

GIUSTIZIA RIPARATIVA ARTE PER IL LAVORO CON I GIOVANI E LA SALUTE MENTALE

1 Forme d'arte terapeutiche, giovani e la salute mentale

Esiste un numero crescente di prove che dimostrano come la giustizia riparativa e l'arte possano avere un effetto curativo ma anche di coesione comunitaria all'interno dei contesti giovanili. Erickson & Young (2010) confermano che i programmi artistici comunitari sono concettualizzati fornendo opportunità nelle comunità emarginate per esplorare l'auto-espressione e incoraggiare l'autostima e lo sviluppo emotivo, necessari per attuare la riparazione.

Le pratiche di arteterapia sono una soluzione efficace quando si lavora con gli adolescenti e si sostengono i loro problemi di percezione dell'identità, riconoscendo i bisogni di relazione interpersonale e affrontando i problemi di salute mentale. Questi fattori protettivi si ottengono attraverso la riproduzione dell'immagine di sé e il corso di sviluppo emotivo (Hartz & Thick, 2005).

Durante queste sessioni, i giovani sono in grado di esplorare i loro rischi concentrandosi sugli aspetti che possono controllare invece che sulle loro risposte iniziali ai fattori scatenanti, di cambiare potenzialmente l'esito delle circostanze che portano al comportamento criminale riconoscendo il potenziale dell'autocontrollo e concentrandosi su opzioni alternative quando si trovano in situazioni simili.

Con la realizzazione dell'opera d'arte i partecipanti sono in grado di individuare la loro risposta iniziale ai fattori scatenanti e di modificare il corso della situazione.

L'arte della giustizia riparativa per i giovani e la salute mentale

Sviluppano una nuova consapevolezza: accettando il potenziale dell'autocontrollo e dell'autosufficienza emotiva, migliorano l'autostima e la fiducia in se stessi e riducono il rischio di recidiva (Erickson & Young, 2010).

Secondo Hartz & Thick (2005), i programmi di arteterapia sono sufficienti quando si tratta di coinvolgere gli adolescenti nei sistemi minorili. Biologicamente, un alto livello di forze creative cognitive è programmato/disponibile per essere esplorato, in particolare quando si costruiscono meccanismi di coping in giovane età, quindi, se indirizzato in modo appropriato, potrebbe essere incanalato come una sequenza nell'elaborazione dello sviluppo dell'identità, così come nella riflessione sui problemi comportamentali e sulla produttività della salute mentale.

Quando si impegnano in queste attività, i giovani sono in grado di comunicare le loro emozioni utilizzando espressioni solide, liberando così un certo livello di pressioni/ansie condizionali. Lo spazio terapeutico creato attraverso il dialogo simbolico permette loro di ricaricare il disagio emotivo, aumenta la loro autoconsapevolezza e li aiuta a mettere in discussione la loro percezione di sé disturbata (Persons, 2009).

La teoria del recupero suggerisce (Drennan, 2018) che una traiettoria alternativa stabilita - la programmazione creativa, quando si lavora con individui con condizioni di salute mentale distintive o lievi, consente a questi partecipanti di cambiare la loro percezione cognitiva di sé e di rafforzare l'autoconsapevolezza e l'autocontrollo, riducendo così i rischi di recidiva.

L'obiettivo principale del recupero personale è l'accettazione della responsabilità della malattia e quindi il recupero del controllo sulle circostanze che hanno portato al reato.

L'arte della giustizia riparativa per i giovani e la salute mentale

L'appropriazione della malattia e l'assunzione di responsabilità riducono la necessità di giustificare il proprio comportamento illecito, favorendo così la gestione del rischio di recidiva futura. Pertanto, la programmazione creativa nei contesti forensi/mentali potrebbe implementare il processo di giustizia riparativa quando si lavora con individui con bisogni di salute mentale, poiché l'approccio della giustizia riparativa si concentra non solo sul danno causato alla vittima, ma anche sul riconoscimento del danno dell'autore del reato che porta essenzialmente al comportamento offensivo (Drennan, 2018).

La teoria del recupero personale è costruita (Drennan, 2018) nell'ottica di sostenere gli individui a migliorare se stessi nel contesto sociale, riconoscendo e conoscendo le caratteristiche della propria condizione di salute mentale e quindi prevedendo modelli individuali e concludendo una maggiore responsabilità per le proprie azioni dannose e la recidiva.

Il recupero personale, noto anche come adattamento condizionato, è diverso dal recupero clinico in quanto si concentra sull'autoconsapevolezza, sull'accettazione di sé, su attività mirate, sullo sviluppo di obiettivi personali e quindi sulla proprietà del proprio comportamento quando si ha a che fare con la cognizione della salute mentale, invece di concentrarsi sul recupero clinico (Drennan, 2018).

Alcuni programmi artistici contribuiscono ad aumentare la curiosità dei partecipanti a proseguire con l'istruzione formale, mentre altri sostengono la dipendenza e le esigenze di reinserimento nella comunità. Un team di ricerca guidato da RAND Europe in collaborazione con ARSC UK e l'Università del Galles meridionale sta implementando il toolkit commissionale IOMI (Intermediate Outcomes Measurement Instrument) per misurare la progressione della desistenza per le organizzazioni artistiche e di volontariato.

L'arte della giustizia riparativa per i giovani e la salute mentale

Sebbene non sia ancora stato pubblicato, è stato ampiamente sperimentato dalle organizzazioni pilota.

Viene sottolineato che le componenti che portano alla desistenza non sono solo i processi cognitivi o i fattori strutturali esterni, ma anche il capitale sociale/umano. Sebbene l'arte e altri programmi culturali non siano in grado di dimostrare un impatto diretto sulla riduzione della recidiva, contribuiscono a creare fiducia in se stessi, responsabilità e capacità di impegnarsi con gli altri in modo costruttivo.

I programmi artistici sono collegati al miglioramento dell'autogestione in carcere e a una migliore comunicazione con gli altri partecipanti e con il personale (Ings & McMahon, 2018).

2 Arte della giustizia riparativa

Vi è un crescente consenso sul fatto che l'arte possa essere uno strumento potente nei processi di giustizia riparativa. Ciò è dovuto, in parte, alla natura terapeutica dell'arte: l'arte, in quanto sforzo introspettivo ed espressivo, può incoraggiare l'elaborazione emotiva e il tipo di guarigione attiva e produttiva a cui mira la Giustizia Riparativa.

Che cos'è dunque l'arte della giustizia riparativa? Proviamo a definire l'arte della giustizia riparativa, ma proprio come la giustizia riparativa dovremmo andare oltre le etichette ed evitare gli errori del passato. L'arte della giustizia riparativa è un processo e un'esperienza. Proprio come il brivido della guida, se non avete mai guidato, è impossibile sperimentare o comprendere il suo impatto su di voi. Il progetto Mental Health Matters, gestito dal Restorative Justice for All International Institute e finanziato da Erasmus, ha implementato l'arte della giustizia riparativa in contesti di salute mentale (Gavrielides, 2022).

L'Arte della Giustizia Riparativa può essere potenziante e aprire i canali della comunicazione e della condivisione del potere.

L'arte della giustizia riparativa per i giovani e la salute mentale

Attraverso semplici passi e l'espressione delle emozioni, l'arte della giustizia riparativa può raggiungere ciò che il modello medico non può raggiungere. Può guarire e ripristinare.

Due dei messaggi chiave emersi dal progetto sono che l'arte della giustizia riparativa può essere uno strumento efficace per raggiungere gli obiettivi di salute mentale in tutti i contesti, ma soprattutto all'interno delle istituzioni di salute mentale, del sistema di giustizia penale (ad esempio le carceri e le strutture di sicurezza) e di altre cliniche in cui si persegue il benessere dei pazienti.

Il secondo messaggio chiave è che l'arte della giustizia riparativa può essere dolorosa e può portare a rischi inaspettati. Per questo motivo deve essere fatta con responsabilità.

Si è scritto più volte sulla necessità di realizzare qualsiasi forma di giustizia riparativa con attenzione e responsabilità (Gavrielides 2018; 2017; 2016; 2015). Dobbiamo evitare di fare affermazioni infondate e dobbiamo praticarla secondo i suoi principi. Nei casi in cui si riscontrano squilibri di potere, dobbiamo essere particolarmente vigili e addestrati a gestire ciò che può accadere.

MHM non è l'unico progetto che ha implementato l'arte della giustizia riparativa. Esistono infatti diverse organizzazioni che hanno creato programmi che integrano arte e giustizia riparativa all'interno e intorno al sistema penale: Young New Yorkers, il Prison Arts Collective in California, un programma a Nashville, il Mural Arts Programme a Philadelphia, la Justice Arts Coalition, un progetto a livello nazionale, Transform/Restore Brownsville e Project Reset a Brooklyn, tra gli altri (Murali, 2020).

Un altro esempio è la Geese Theatre Company, riportata in "Arts, culture and innovation in criminal justice: guide for commissioners" (Arti, cultura e innovazione nella giustizia penale: guida per i commissari) della National Criminal

L'arte della giustizia riparativa per i giovani e la salute mentale

Justice Arts Alliance, che ha esplorato temi come chiedere aiuto, connettersi con gli altri, lasciar andare le convinzioni negative, fissare obiettivi e sviluppare nuove abilità. I progetti hanno utilizzato esercizi attivi, giochi di ruolo e metafore teatrali come la maschera e l'esplorazione di modelli cognitivo-comportamentali.

Per dimostrare che il progetto ha avuto molto successo, citiamo le valutazioni dei partecipanti al progetto riguardo alla loro esperienza:

"Ho passato 8 anni in salute mentale senza trovare aiuto - Geese mi ha dato delle tecniche per aiutarmi ad aiutare me stesso...".

"Mi ha fatto vedere i lati positivi della mia vita... ha creato fiducia in me stesso - avere fiducia in me stesso mi aiuta a scontare la mia pena e a perseguire altre cose quando esco".

"Dopo il corso ho avuto 15 risultati positivi per essere andato oltre i normali doveri, come aiutare. L'ho messo in pratica. Come quando il personale ha detto che pensava che avrei dato un pugno in faccia a qualcuno la settimana scorsa - hanno detto che avevano le mani sulle sveglie, ma poi non l'ho fatto. Ho stretto i pugni, avevo un groppo in gola e normalmente avrei dato in escandescenze, ma non l'ho fatto e mi sono sentita così orgogliosa di me stessa".

La giustizia riparativa può concretizzarsi attraverso il teatro, la poesia, la musica, il disegno, il cinema, il dramma, la musica e le mostre. Le arti si svolgono nei programmi educativi, sanitari e di gestione dei detenuti. Vengono anche praticate da soli (ad esempio in cella) con risultati straordinari. Utilizzando un approccio basato sulle risorse, le arti e la creatività possono favorire il miglioramento del benessere, risvegliare l'interesse per l'apprendimento, sviluppare le competenze per l'occupazione e aiutare le persone a costruire nuove identità positive.

L'arte della giustizia riparativa per i giovani e la salute mentale

L'impegno nelle arti può anche portare a nuove competenze e opportunità di lavoro, oltre che a far nascere nei partecipanti il desiderio di impegnarsi attivamente nella propria comunità e nella cultura.

Il teatro, la musica, la danza, l'arte visiva e la scrittura creativa hanno una lunga tradizione di successo nell'aiutare i detenuti e gli ex detenuti a cambiare vita, contribuendo a prevenire la recidiva (Parkinson, 2016).

Esiste un numero crescente di prove che dimostrano l'impatto positivo delle arti nei contesti educativi nel coinvolgere, motivare e fornire opportunità alle persone di sviluppare nuove competenze e scoprire nuovi modi di comportarsi e relazionarsi con gli altri. Ricerche precedenti hanno dimostrato il chiaro contributo che le arti possono dare nel sostenere i percorsi di desistenza, in particolare migliorando la salute mentale, affrontando il problema dell'uso di droghe e alcol, migliorando la capacità degli individui di mantenere relazioni forti con le famiglie e i bambini e invertendo gli atteggiamenti sociali negativi (Hughes, 2005).

In sintesi, le prove a sostegno dell'uso dell'arte della giustizia riparativa nei contesti giovanili dimostrano che:

- La partecipazione ad attività artistiche di giustizia riparativa consente ai giovani di iniziare a ridefinire se stessi, un fattore importante per la desistenza dal crimine.
- I progetti artistici di giustizia riparativa facilitano alti livelli di impegno tra i giovani. È stato dimostrato che l'impegno nei progetti artistici di giustizia riparativa porta anche a una maggiore partecipazione all'istruzione e alle attività lavorative.
- I progetti artistici di giustizia riparativa possono avere un impatto positivo sul modo in cui i giovani si gestiscono durante l'istruzione, in particolare sulla loro capacità di cooperare con gli altri, compresi gli altri partecipanti e il personale. Ciò è correlato a un maggiore autocontrollo e a una migliore capacità di risolvere i problemi.

L'arte della giustizia riparativa per i giovani e la salute mentale

- L'impegno con i progetti artistici di giustizia riparativa facilita la coesione della comunità e promuove un senso di empowerment.
- I progetti artistici di giustizia riparativa rispondono alle esigenze individuali dei partecipanti. L'attuale documentazione politica sulla commissione di servizi per soddisfare i bisogni dei giovani sottolinea l'importanza della reattività nel soddisfare le diverse esigenze.
- I progetti artistici di giustizia riparativa forniscono spazi sicuri ai giovani, agli educatori e agli operatori giovanili per vivere esperienze positive e iniziare a fare scelte individuali in uno spazio sicuro dove il potere è condiviso.
- Infine, una serie di progetti artistici di giustizia riparativa dimostrano la loro efficacia nel migliorare il benessere mentale e nel sostenere il recupero e la riabilitazione da problemi di salute mentale. Le prove dimostrano anche il valore dell'integrazione dell'arteterapia nei programmi di trattamento esistenti, al fine di migliorarne l'efficacia.

DUE
PARTE

ARTI E CREATIVITÀ NEL LAVORO CON I GIOVANI

Le arti nel lavoro con i giovani sono spesso utilizzate "come mezzo di espressione, sperimentazione e formazione dell'identità" e "come cornice per l'educazione" (Howard, 2017, sezione 2, paragrafi 1 e 7). Numerosi progetti sul lavoro con i giovani, le arti e la creatività artistica sono stati realizzati come iniziative indipendenti e nell'ambito di progetti Erasmus+ a livello locale, regionale, nazionale e internazionale, con l'obiettivo di aiutare i giovani a esplorare la loro creatività (Reichert, 2015).

In linea di principio, le arti nel lavoro con i giovani:

- Consente ai giovani partecipanti di esplorare modi alternativi di comunicare
- Incoraggia idee personali e inventive
- Contribuisce in modo fondamentale allo sviluppo di una serie di intelligenze
- Migliora la vita e ha un valore inestimabile nello stimolare il pensiero creativo e nel promuovere la capacità e l'adattabilità
- Enfattizza il processo creativo e garantisce che il lavoro sia personale e di qualità
- Garantisce la valorizzazione delle espressioni artistiche, il rafforzamento dell'autostima, l'incoraggiamento della spontaneità e dell'assunzione di rischi e la celebrazione delle differenze.

I progetti indicativi raccolti dai partner del progetto DigiArts mostrano che le arti hanno iniziato a far parte delle strategie educative. E, anche se "il lavoro con i giovani fatica ancora a trovare un posto sicuro all'interno dell'offerta nazionale e locale per i giovani" (Davies, 2021, p.2) - un fatto che è stato rafforzato durante la pandemia di Covid-19 - sembra che gli sviluppi futuri siano importanti.

Arte e creatività nel lavoro con i giovani

Il progetto DigiArts, che è stato effettivamente innescato dalla pandemia di Covid-19, sarà una forte aggiunta a queste iniziative, combinando i valori della giustizia riparativa con gli strumenti multidisciplinari che possono essere forniti dal teatro per educare gli operatori giovanili e avvicinare i giovani. Come afferma Marvin Carlson, "le origini di ciò che oggi viene chiamato teatro risalgono a molto prima della storia registrata". Il teatro, come forma d'arte, combina attività che sono state "sviluppate in innumerevoli modi diversi in comunità e culture diverse, dando luogo nel mondo moderno a una vasta gamma di forme teatrali e correlate" (Carlson, 2014, p. 1). Pertanto, il teatro è un'arte onnicomprensiva perché comprende tutte le arti, ovvero letteratura, musica, danza, pittura, scultura e tutte le belle arti attraverso la scenografia, i costumi e le luci.

Questa nozione di teatro come "opera d'arte totale", un Gesamtkunstwerk, è un'idea sviluppata da Richard Wagner a partire dal 1849 e fino al 1952. Si opponeva alla scissione tra le arti, Zersplitterung der Kúste, e aveva implicazioni sociali e politiche perché riconosceva che le arti e il teatro in particolare possono "servire allo scopo 'superiore' dell'educazione' e del perfezionamento dell'uomo" (Fisher-Lichter, 2008, p. 202). Questo, ovviamente, delinea anche che l'idea che le arti abbiano la qualità di aiutare lo sviluppo dell'essere umano non è una novità.

Tornando al teatro, tuttavia, va notato che nell'ultimo quarto del XX secolo e fino a oggi, la performance e gli aspetti performativi hanno acquisito un rilievo sempre maggiore (Carlson, 2014, p. 59) e hanno ampliato e reso più ampi gli strumenti del teatro.

Così, accanto alla letteratura, alla musica, alla danza e alle belle arti, il cinema e tutte le forme cinematografiche costituiscono un'aggiunta eccezionale o addirittura una parte integrante degli spettacoli, e vari aspetti performativi sono

Arte e creatività nel lavoro con i giovani

arrivati a estendere la portata del teatro incorporando materiale digitale nella performance e/o sul palco.

Inoltre, le preoccupazioni sociali e culturali della performance e la sua attenzione alle questioni di identità e di genere, che sono stati temi e problemi intrinsecamente legati alla nascita della performance (McKenzie, 2001, p. 7-14), forniranno lo spazio per affrontare i desideri, le aspirazioni e i bisogni dei giovani.

Il progetto DigiArts si concentrerà sul dramma greco antico, in particolare sull'opera *Le Troiane* di Euripide. Il tema dell'opera, incentrato sulla guerra, la prigionia, la migrazione e l'"altro", è legato alle preoccupazioni dei giovani, ma si avvicina anche a problematiche civili, sociali e culturali contemporanee e pertinenti. La funzione del coro, come intermediario tra i personaggi dello spettacolo e gli spettatori, può dare il via a forme di espressione artistica che possono spaziare dalla musica alla danza, dalla poesia al fumetto. Inoltre, lo stato di catarsi, che è parte integrante della tragedia antica, può essere associato ai valori della giustizia riparativa (Gavrielides, 2021).

In questo quadro, il teatro e la performance possono riunire giovani e operatori giovanili interessati a diverse forme d'arte. Può dare loro la libertà di esprimersi, pensare in modo creativo e affrontare le problematiche contemporanee attraverso i valori della giustizia riparativa.



TRE
PARTE



USO DI STRUMENTI E METODOLOGIE DIGITALI NEL LAVORO CON I GIOVANI E NEL POTENZIAMENTO DELLA CREATIVITÀ

1 I valori della giustizia riparativa applicati al processi teatrali/drammatici artistici digitali

La creatività attraverso il teatro e le arti digitali valorizza i valori, le posizioni e le competenze della giustizia riparativa nel lavoro con i giovani, come la condivisione del potere, il processo decisionale, l'uguaglianza, la diversità e il rispetto. In questa sessione si discuterà di come le forme digitali del teatro e delle arti possano essere applicate come approccio creativo ai temi e ai casi di studio della giustizia riparativa.

Il termine generale dramma e teatro per i giovani comprende tutte le forme, i generi e le tecniche di dramma e teatro che utilizzano le tecnologie digitali. La drammaturgia e il teatro digitali per i giovani sono sia una forma d'arte che una metodologia creativa e didattica polivalente per la drammaturgia e il teatro stessi o per altre materie e aree cognitive.

In questa guida, l'applicazione delle tecnologie digitali si riferisce all'approccio olistico alla drammaturgia e al teatro nello Youth Work, come forma d'arte e strumento di apprendimento, ma anche a forme o sottocategorie specifiche della materia in cui la confluenza di tecnologie digitali, drammaturgia e teatro porta ad azioni più o meno avanzate dal punto di vista tecnologico e richiede diversi tipi di attrezzature digitali (ad esempio, l'uso di fotocamere digitali, dispositivi mobili intelligenti, giochi digitali, programmi di editing digitale, scenografie digitali ecc.)

Uso di strumenti digitali nel lavoro con i giovani e creatività

"Teatro/dramma con tecnologie digitali" si riferisce allo strumento multimodale del teatro/dramma, che può fare uso di computer, schermi di proiezione, telefoni cellulari, dispositivi mobili intelligenti, macchine fotografiche e telecamere digitali e qualsiasi dispositivo o accessorio digitale. Si tratta di una forma d'arte e di un approccio didattico che utilizza il teatro e la drammaturgia per fare un uso creativo delle tecnologie digitali, piuttosto che di un'introduzione spettacolare o tecnocratica all'educazione teatrale. L'integrazione dei media digitali nell'insegnamento del teatro è studiata insieme alla promozione e alla conservazione delle caratteristiche chiave del teatro nell'educazione, che si riassumono nell'interazione umana, nella fisicità, nella collettività, nella coltivazione dell'immaginazione e nell'apprendimento attraverso esperienze cinestesiche ed esperienziali" [Fanouraki, 2016: 22-23].

L'integrazione delle tecnologie digitali nella drammaturgia e nel teatro arricchisce, potenzia e ridefinisce le forme teatrali, in quanto consente ai giovani di poterle applicare utilizzando creativamente le tecnologie digitali (drammatizzazione, teatro di creazione, performance, performance digitale, performance online, ecc.)

In altre parole, applicando le forme e i generi teatrali di cui sopra, si mettono in pratica la fotografia digitale, le riprese, l'uso del computer e di Internet (Web 2.0), l'uso del proiettore e di altri dispositivi di proiezione, i dispositivi mobili intelligenti e altre tecnologie digitali.

Allo stesso tempo, nel contesto della drammaturgia e del teatro, i partecipanti possono essere guidati nella progettazione e nella realizzazione di cortometraggi, video e documentari creativi, nella scrittura di sceneggiature di gruppo o individuali, nella creazione di forme di animazione di base, nell'uso parallelo di software linguistici e scratch, di giochi digitali e nella produzione di un portfolio digitale di fotografie con o senza testo di accompagnamento, ecc.

Uso di strumenti digitali nel lavoro con i giovani e creatività

L'introduzione delle tecnologie digitali nella drammaturgia e nel teatro apre un dialogo contemporaneo sulla nozione di fisicità, cinestesia, interazione umana e comunicazione sia nel contesto di spettacoli o eventi dal vivo che utilizzano le tecnologie digitali, sia nel contesto di forme di drammaturgia e performance online (on line drama, digital performance, web based performance). Queste forme teatrali digitali spostano la nozione di fisicità e di "presenza" in un'altra sfera, in un altro "spazio", dove la presenza o la fisicità possono essere nuovamente percepite, ma la struttura e il design del dramma cambiano (forme miste di performance dal vivo e sul web, dramma on line con forme di partecipazione dal vivo, videoconferenza nel contesto della performance o del corso, ecc.)

Le tecnologie digitali migliorano l'uso del simbolo, considerato un elemento chiave della drammaturgia e del teatro, attraverso l'ambiente virtuale. Jannet Murray nel suo libro di riferimento *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, che segue il libro di riferimento di Brenda Laurel *Computers As Theatre*, rifacendosi alla citazione di Coleridge sulla sospensione dell'incredulità, sottolinea che, quando entriamo in un mondo di finzione, "non sospendiamo tanto l'incredulità quanto coltiviamo la convinzione". Murray afferma che gli ambienti digitali creano nuove opportunità per l'applicazione pratica di questa coltivazione attiva della credenza e spiega come un oggetto possa essere visto come reale quando ottiene un uso funzionale nell'ambiente virtuale (cfr. Murray 1997, 110-111; Fanouraki, 2016, 27-28).

L'obiettivo dell'unità tematica è quello di introdurre gli operatori giovanili ai concetti di base della drammaturgia e del teatro digitali e all'assimilazione dell'immersione creativa delle Tecnologie Digitali nel teatro e nella drammaturgia, arricchendo i processi di produzione e creazione e il prodotto finale, sia che si tratti di una performance, di un evento, di un progetto

Uso di strumenti digitali nel lavoro con i giovani e creatività

artistico digitale che utilizza le Tecnologie Digitali o di un video creativo, di una performance online, ecc. Gli obiettivi specifici di questi processi digitali sono quelli di comprendere la diversità di argomenti, di apprendimento e di motivazioni estetiche che vengono promosse quando la drammaturgia, il teatro e le tecnologie digitali diventano un polo che fa perno sulla giustizia riparativa contemporanea e sul rispetto dei codici etici nell'uso della tecnologia.

LA NARRAZIONE DIGITALE NEL TEATRO E NELLE ARTI DIGITALI

Lo storytelling digitale è stato integrato in modo creativo come una delle forme o tecniche delle TIC che offre al facilitatore la possibilità di creare narrazioni individuali o di gruppo utilizzando una varietà di media digitali, principalmente attraverso l'uso di fotografie o immagini in movimento, accompagnate (o meno) da voce e suono, nonché attraverso l'uso di ambienti o sistemi di storytelling digitale sul computer e applicazioni di dispositivi mobili intelligenti, ecc.

Nel contesto della drammaturgia e del teatro nel lavoro con i giovani, lo storytelling digitale arricchisce dinamicamente il concetto di narrazione:

- la semplice narrazione o la narrazione con rappresentazione o drammatizzazione simultanea di una storia realistica o fittizia, di un mito, di una fiaba.
- Una storia che introduce i partecipanti al dramma e che può derivare dall'improvvisazione, dall'esperienza personale o essere basata su una fonte scritta (testo teatrale, letteratura, cinema, ecc.).



Lo storytelling digitale consente sia allo studente che all'insegnante di arricchire il proprio ruolo di narratore, potendo utilizzare:

- un'azione registrata
- un paesaggio sonoro
- una proiezione su schermo
- melodie registrate improvvisate o conosciute per narrare un punto della storia (inizio, metà o fine della storia).

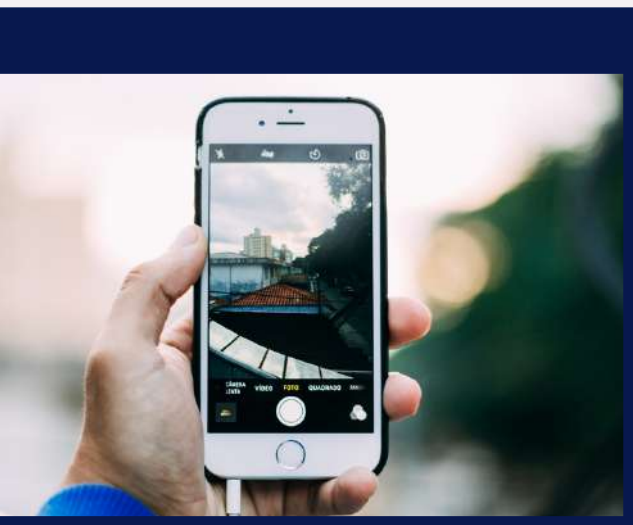
Allo stesso tempo, la narrazione digitale può essere un potente stimolo per l'inizio del dramma e come materiale digitale a sé stante può essere l'inizio dell'azione o il prodotto finale del dramma.

PORTAFOGLIO DIGITALE

La creazione di un portfolio digitale utilizzando fotografie, suoni e narrazioni (composte o frammentate) offre una varietà di possibilità per la narrazione digitale in tutte le fasi di preparazione e creazione di azioni teatrali e drammatiche. Uno scenario fotografico, un video con suoni sperimentali o una voce registrata possono essere il pretesto di una lezione o possono essere integrati nel contesto di una performance teatrale digitale.

Il materiale fotografico, filmato e audio può anche provenire da;

- dall'applicazione di esercizi drammatici, in cui gli studenti registrano le loro azioni,
 - oppure da azioni individuali libere o guidate e da progetti individuali o di gruppo di loro libera scelta.
- Altre tecnologie digitali che favoriscono la narrazione digitale nel teatro e nella drammaturgia sono le cuffie senza fili (per la riproduzione della narrazione audio), le tecnologie Web 2.0. e i social media, i programmi di registrazione e riproduzione creativa di audio e video dal computer o da dispositivi mobili intelligenti.



Il tempo della narrazione digitale varia da azioni molto brevi a lunghe che possono coprire diversi periodi di tempo, ma possono anche essere presentate in modo lineare e non lineare all'interno del dramma. Allo stesso tempo, nel contesto della drammatizzazione digitale, i partecipanti possono utilizzare programmi, piattaforme, applicazioni e altre tecnologie digitali già pronte che consentono loro di presentare la propria storia in modi nuovi (ambienti virtuali educativi, giochi digitali o sistemi di storytelling come My Storymaker, Kidspiration, StoryMat, Storytelling Alice, ecc.)

Vale la pena notare che improvvisando e creando azioni e prodotti di storytelling digitale, i partecipanti sono anche portati alla produzione creativa di un discorso scritto e artistico e possono trasformare le narrazioni digitali in varie forme di testi, utilizzando applicazioni già pronte o processi digitali creativi e giochi in cui sono motivati dall'animatore-coordinatore del gruppo. Inoltre, il contenuto e la forma della narrazione digitale possono essere un importante strumento di ricerca nella drammaturgia digitale e nella ricerca teatrale.

SCENOGRAFIA DIGITALE. TECNOLOGIE E INTERAZIONE CON LO SPAZIO E IL CORPO

PARTE 1

Questa sezione esamina come le tecnologie digitali interagiscono con lo spazio scenico dell'aula o dello spettacolo e ridefiniscono una nuova forma di scenografia digitale per il pubblico giovane. Dotare gli spazi degli operatori giovanili di computer, proiettori e schermi di proiezione consente l'emergere creativo della scenografia digitale nella Giustizia riparativa, ma in molti casi tende anche a ridurre al minimo la presenza di oggetti di scena e a creare nuove forme di scenografia ibrida che combinano oggetti scenici con l'ambiente digitale. Sullo schermo, i partecipanti alla drammatizzazione digitale possono proiettare fotografie digitali, materiale registrato, animazioni, materiale d'archivio e ogni sorta di materiale improvvisato, reale o immaginario, che hanno esplorato o creato come se stessi o all'interno di un ruolo.



La proiezione attraverso il proiettore permette ai partecipanti di sperimentare: il rapporto tra l'azione dal vivo e l'immagine proiettata, ferma o in movimento, e di provare composizioni visive con il corpo sull'immagine proiettata, tecniche e forme di teatro d'ombre digitale e di marionette contemporanee, interazione con la comunicazione verbale o non verbale con i volti dell'immagine proiettata, improvvisazioni, proiezione interattiva di esercizi teatrali, giochi e altre attività di interazione digitale.

La proiezione attraverso il proiettore permette ai partecipanti di sperimentare il rapporto tra l'azione dal vivo e l'immagine proiettata (ferma o in movimento) attraverso:

- Improvvisazioni in relazione all'immagine proiettata
- composizioni visive con il corpo e interazione con l'immagine proiettata
- conversazione o comunicazione non verbale con i personaggi del video o con le immagini fisse digitali, dentro o fuori ruolo



SCENOGRAFIA DIGITALE. PARTE 2

TECNOLOGIE E INTERAZIONE CON LO SPAZIO E IL CORPO

- composizioni visive di corpi associati all'immagine digitale attraverso l'uso di oggetti scenici (rapporto complementare, contrastante o interattivo tra immagine e corpo)
- la creazione di coreografie basate sull'interazione dei partecipanti in scena o in sala con i volti o gli oggetti sullo schermo
- l'uso di forme specifiche di teatro/drammaturgia, come il teatro d'ombre digitale, il Black Light Theatre di Praga, la marionetta moderna, i giochi di dita, i burattini e l'uso di maschere per il pubblico giovanile, con o senza l'aggiunta di fonti di illuminazione
- scrittura interattiva sull'immagine proiettata utilizzando un proiettore interattivo con una penna o un pennarello elettronico o utilizzando programmi interattivi di scrittura, disegno e illustrazione, ecc.



La proiezione su grande schermo in combinazione con l'uso di piccole fonti di luce (piccoli proiettori, torce elettriche, ecc.) o l'uso parallelo di oggetti scenici, aumenta le soluzioni e le proposte scenografiche creative nella produzione di uno spettacolo o di un programma teatrale. La proiezione di materiale digitale richiede una preparazione adeguata da parte del coordinatore e dell'équipe, soprattutto se l'équipe è anche responsabile della sua creazione (riprese, registrazioni, ecc.). Nel contesto del teatro digitale e delle opere teatrali, i partecipanti e gli animatori possono utilizzare la lavagna interattiva anche per motivi cognitivi, oltre che estetici e artistici. Inoltre, negli spettacoli o negli eventi giovanili, si può ricorrere al Video o al Projection Mapping, soprattutto quando sia i professionisti delle TIC sia gli studenti conoscono e utilizzano in modo funzionale programmi e tecnologie digitali specifici per la proiezione su oggetti, edifici, superfici di proiezione alternative e per la proiezione 3D di oggetti su superfici 2D. Allo stesso modo, i programmi di pittura digitale creativa e di progettazione di immagini al momento dello spettacolo possono arricchire la scenografia digitale e aumentare l'interesse dei partecipanti per lo spazio scenico reimmaginato digitalmente della loro azione.

VIDEO CREATIVI E PERFORMANCE DIGITALE

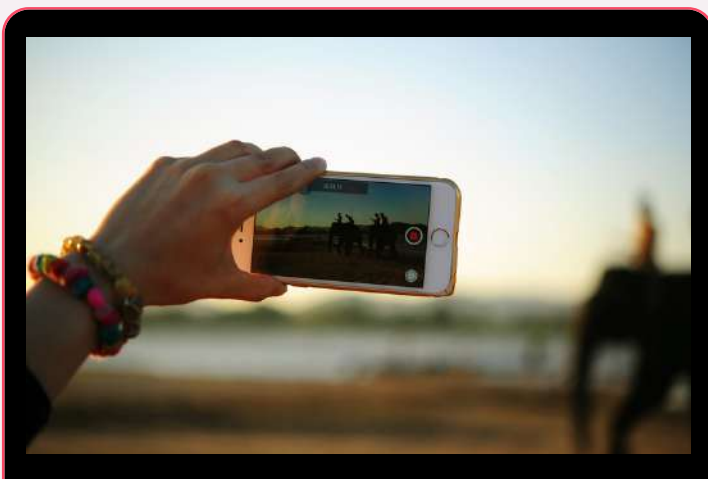
PARTE 1

Nel contesto della drammaturgia e del teatro digitali, creare e lavorare con film e documentari è uno stimolo molto creativo e multidimensionale, ma anche lo scopo di un'unità curricolare o il risultato finale di un'azione.

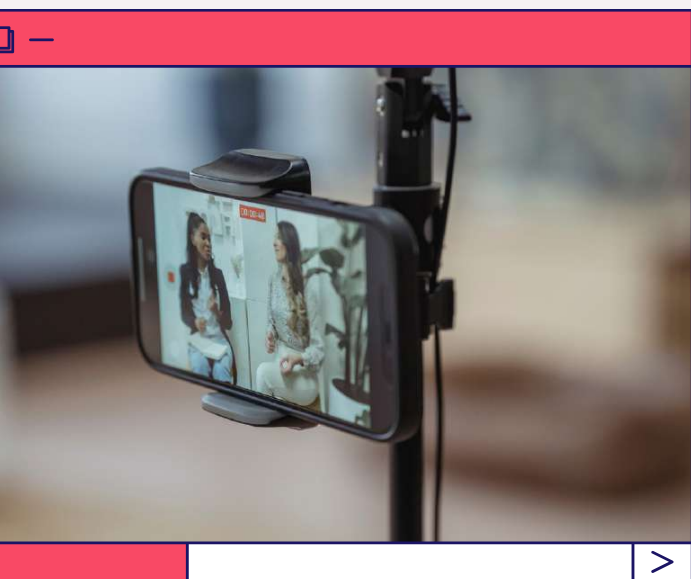
Cortometraggi e lungometraggi, documentari, serie educative o televisive/online possono essere il programma e il contenuto di una lezione, di un'attività o anche di una performance o di un evento digitale. I film e i documentari servono come punto di partenza per la lezione o vengono utilizzati durante un corso con contenuti specifici o nella fase di valutazione e feedback delle attività (Fanouraki, 2016, 81).

Il tema, il formato e il genere di un film possono essere il contenuto di improvvisazioni prima o dopo la visione. Le tecniche teatrali e le improvvisazioni possono essere messe in atto in tutte le fasi della visione del film (prima/dopo) e se opportuno (per attività specifiche) e durante la proiezione, che può essere interrotta per consentire agli studenti di indovinare, prevedere la fine della storia o, in alternativa, narrare la propria versione del finale e poi guardare il resto del film.

Il film o il documentario è materiale per la creazione di spettacoli, attività teatrali ed educative e può essere adattato dai partecipanti in un evento, una performance, un cortometraggio, una scrittura creativa o teatrale, ecc. Parallelamente, il film diventa un'occasione di studio e ricerca sulle tecniche e gli elementi strutturali della sceneggiatura, della recitazione per il cinema, della regia, della fotografia, del montaggio e di ogni singola specialità/arte del cinema.



Il documentario può essere integrato in modo creativo nella ricerca dei partecipanti su un argomento e può essere utilizzato come materiale da utilizzare da parte degli studenti nel ruolo di esperti su quell'argomento utilizzando le tecnologie digitali (Mantello dell'esperto). Nel contesto della storia drammatizzata, il documentario viene presentato dal facilitatore o dal partecipante nel ruolo di uno degli elementi che fa avanzare la sua ricerca e allo stesso tempo dà un nuovo tocco alla drammatizzazione. In alternativa, il documentario può essere un punto di partenza per la drammatizzazione e può essere adattato creativamente dagli studenti attraverso la libera improvvisazione o attività più guidate.



Inoltre, la creazione di cortometraggi e documentari da parte degli studenti può essere il risultato finale della drammatizzazione digitale o può essere integrata in un programma di educazione teatrale o in una performance digitale. La partecipazione degli studenti ai processi di progettazione e produzione di cortometraggi e documentari rafforza i metodi di lavoro collaborativo di gruppo e aiuta a promuovere un'atmosfera di squadra e la percezione estetica della settima arte. I moderni media digitali consentono la sperimentazione e la creazione di video anche attraverso dispositivi mobili intelligenti, con un facile accesso all'acquisizione di immagini, al suono e al montaggio, ma allo stesso tempo richiedono un'alfabetizzazione cinematografica e una conoscenza dell'insieme dei co-creatori che mettono in pratica la visione individuale (o di gruppo) del regista.

Conclusione

Tutte le metodologie digitali e artistiche sopra descritte motivano i giovani a usare la loro creatività e ad aprirsi alle loro preoccupazioni, opinioni e necessità, condividendole in un contesto di gruppo. Il Teatro e la Drammatizzazione Digitale combinano diverse forme di arti digitali offrendo libertà e modi a ogni singola persona di ridefinire il proprio sé all'interno di un ambiente sicuro e di gruppo.

QUARTER O

RENDERE VISIBILE L'APPRENDIMENTO INFORMALE – VALIDAZIONE DELLE COMPETENZE CON IL LEVEL5

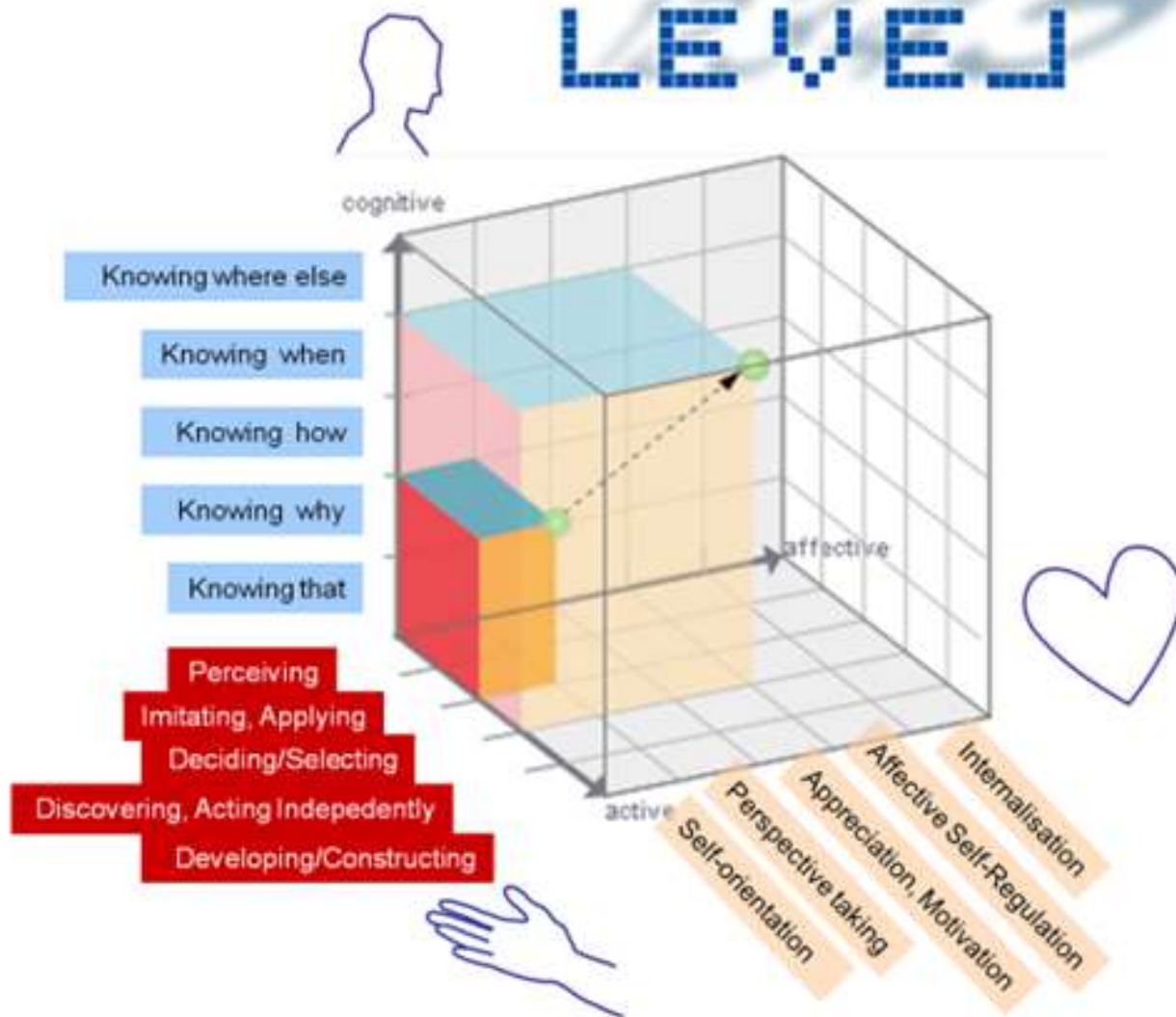
Perché l'apprendimento avviene ovunque!

Quando impariamo, sviluppiamo le nostre competenze, cioè le nostre capacità e potenzialità di affrontare sfide e risolvere compiti concreti. Affrontando queste sfide, cresciamo - ci evolviamo costantemente e diventiamo più capaci. Fin dall'epoca dell'Illuminismo, grazie alle opere del pedagogista svizzero Pestalozzi, sappiamo che l'apprendimento avviene con "testa, cuore e mano". Negli ultimi anni la ricerca neurobiologica (sul cervello) ha dimostrato chiaramente che le dimensioni non cognitive sono particolarmente importanti per l'apprendimento.

La metodologia LEVEL5 si basa su questi concetti. In un modello tridimensionale, il cosiddetto cubo LEVEL5, gli sviluppi di conoscenze, abilità e atteggiamenti sono visualizzati su cinque livelli di qualità per due momenti, all'inizio e alla fine di un'attività di apprendimento. In questo modo il cubo visualizza gli sviluppi delle competenze a colpo d'occhio. I livelli di una competenza sono definiti attraverso i cosiddetti sistemi di riferimento in cui una competenza è descritta su cinque livelli in ogni dimensione della competenza.

Nel contesto del nostro progetto DigiArts, gli operatori giovanili hanno l'opportunità di utilizzare LEVEL5 per riflettere sul proprio apprendimento e per riflettere insieme agli studenti sul loro apprendimento e sui loro progressi.

Convalida delle competenze con LEVEL5



1 Validazione delle competenze- Per cosa e per chi?

La validazione può essere definita come "il processo di identificazione, valutazione e riconoscimento delle abilità e delle competenze acquisite in contesti non formali e informali". L'apprendimento non formale e informale e la sua validazione mirano a diversi benefici dimostrabili: uno è quello di promuovere la motivazione allo sviluppo attraverso il riconoscimento dell'apprendimento. La convalida può contribuire a rendere gli studenti più consapevoli e critici e a impegnarsi in un ulteriore apprendimento.

Un altro obiettivo è quello di offrire una prova dei risultati di apprendimento acquisiti al di fuori del sistema educativo formale da comunicare ad altre parti interessate, ad esempio ai datori di lavoro, e

Convalida delle competenze con LEVEL5

di promuovere l'occupabilità di persone che non hanno titoli di studio formalmente riconosciuti o che ne hanno pochi.

Competenze preziose, spesso sviluppate attraverso l'apprendimento informale e non formale, sono raramente convalidate e certificate dai fornitori di apprendimento. Ciò lascia un'enorme quantità di progressi e sviluppi che non possono essere dimostrati o provati ai potenziali interessati. Pertanto, la convalida rappresenta una notevole opportunità per i gruppi target vulnerabili e per le persone che lavorano con loro.

Un approccio per convalidare gli sviluppi delle competenze è LEVEL5, un sistema sviluppato e sperimentato in una serie di progetti finanziati dall'Europa a partire dal 2005.

2 LEVEL5 per convalidare la capacità di utilizzare la giustizia riparativa nel lavoro con i giovani

L'approccio LEVEL5 si basa su una procedura in cinque fasi, che inizia con la descrizione del progetto o dell'attività di apprendimento e termina con l'evidenziazione dei risultati dell'apprendimento e la validazione degli studenti e dei progetti di apprendimento attraverso il software LEVEL5.

Nel contesto di DigiArts, LEVEL5 può essere applicato a due livelli:

- valutare e riconoscere le competenze sviluppate dai formatori e dagli operatori giovanili coinvolti in termini di integrazione della giustizia riparativa nelle loro attività di apprendimento con i giovani;
- identificare gli sviluppi delle competenze dei giovani e l'impatto della giustizia riparativa, ad esempio attraverso l'implementazione delle attività di apprendimento offerte da DigiArts.

A questo scopo, l'approccio LEVEL5 è stato personalizzato e contestualizzato al contesto del progetto:

Per gli operatori giovanili e i formatori è stato sviluppato un sistema di riferimento che descrive in modo tangibile la competenza nell'uso della

giustizia riparativa come mezzo per promuovere l'inclusione sociale nelle opere giovanili attraverso le arti. Attraverso questo sistema di riferimento possono valutare la loro competenza nell'"uso della giustizia riparativa per promuovere l'inclusione sociale attraverso le arti".

I giovani possono riflettere e valutare l'impatto delle attività di apprendimento attraverso un questionario di auto-riflessione basato sul LEVEL5 relativo alla loro "maggiore accettazione della diversità, maggiore collaborazione e cooperazione, maggiore creatività e immaginazione, nonché maggiore consapevolezza dei vantaggi, delle sfide e dei rischi del lavoro digitale".

3 La procedura LEVEL5

La procedura LEVEL5 per gli animatori e i formatori segue le seguenti fasi:

- Gli animatori giovanili e i formatori riflettono sul loro contesto di apprendimento e identificano i loro obiettivi di apprendimento nel contesto dato - lo chiameremo "progetto di apprendimento". (Se aspirano a un certificato, dovranno descrivere brevemente il loro progetto di apprendimento nel modello fornito, disponibile sulla piattaforma DigiArts).
- All'inizio della fase di apprendimento viene effettuata una prima valutazione: A tal fine, leggono la descrizione delle competenze e il sistema di riferimento e identificano il loro livello di competenza in ciascuna delle tre dimensioni. Forniscono ragioni o esempi che dimostrano la loro valutazione.
- Perseguono gli obiettivi di apprendimento nel contesto dato.
- Effettuano la seconda valutazione alla fine della fase di apprendimento: Leggono la descrizione della competenza e il sistema di riferimento e identificano nuovamente il loro livello di competenza in ciascuna delle tre dimensioni. Forniscono ragioni o esempi che dimostrano la loro valutazione. Se desiderano ricevere un certificato, scrivono anche una sintesi del processo di apprendimento per ogni dimensione.

Convalida delle competenze con LEVEL5

- Per ricevere il certificato di LEVEL5, che evidenzia e visualizza i loro progressi di apprendimento nel campo delle competenze della giustizia riparativa, documentano la loro attività di apprendimento e i risultati della loro valutazione. Per ulteriori informazioni è possibile contattare il nostro ufficio LEVEL5: info@level5.de.

L'applicazione del LEVEL5 con gli studenti segue fondamentalmente gli stessi passi, solo che lo scenario di valutazione è diverso.

- Ai giovani viene fornito il questionario di auto-riflessione disponibile all'indirizzo: [Link allo spider delle competenze](#)
- All'inizio della fase di apprendimento, fanno una valutazione iniziale: A tal fine, leggono le affermazioni incluse nello strumento "ragno delle competenze" e selezionano il loro livello di accordo per ogni affermazione. Ricevono quindi una rappresentazione visiva delle loro affermazioni sotto forma di ragnatela. Possono salvarla o farsela inviare via e-mail.
- Gli animatori dovrebbero organizzare una sessione di debriefing per discutere i risultati di questa prima valutazione e chiarire eventuali domande. Possono anche approfittare di questa occasione per discutere con i giovani i risultati di apprendimento che vorrebbero raggiungere.
- I giovani partecipano alle attività di apprendimento previste e perseguono i loro obiettivi di apprendimento nel contesto dato.
- La seconda valutazione viene effettuata dai giovani alla fine della fase di apprendimento con l'aiuto dello spider delle competenze. Possono rivedere ciò che hanno dichiarato nella prima valutazione e confrontare i loro due ragni per vedere quanti progressi hanno fatto.
- Gli operatori giovanili dovrebbero fare un altro debriefing e riflettere con i giovani sui loro risultati di apprendimento. Potrebbero incoraggiarli a fornire ragioni ed esempi che dimostrino l'impatto delle attività di apprendimento.

CINQUE
BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA INDICATIVA

Carlson, M. (2014). Theatre: A Very Short Introduction. Oxford University Press.

Davies, B. (2021). Youth Work: A Manifesto Revisited – at the time of Covid and beyond. Youth & Policy, 1-20 <https://www.youthandpolicy.org/wp-content/uploads/2021/09/Manifesto-for-Youth-Work-2021-v2.pdf>

Emert, T. 2014 «Interactive Digital Storytelling with Refugee Children», Language Arts 91 (6), pp. 401-415.

https://www.academia.edu/21313044/Interactive_Digital_Storytelling_with_Refugee_Children

Fischer-Lichte, E. (2008). The Transformative Power of Performance. A new aesthetics. Routledge.

Gavrielides, T. (2021). Power, Race, and Justice. The Restorative Dialogue We Will Not Have. Routledge.

Howard, F. (2017) The Arts in Youth Work: A Spectrum of Instrumentality? <https://www.youthandpolicy.org/articles/the-arts-in-youth-work/>

McGeoch, K. & Hughes, J. (2009): «Digital storytelling and drama: language, image and empathy», στο: Anderson M., Carroll J., Cameron D. Drama Education with Digital Technology. London: Continuum. Chapter. 8 [pp. 113-128]

McKenzie, J. (2001). Perform or Else. From discipline to performance. Routledge.

Murray, J. (1997). Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge Massachusetts: The MIT Press. [pp. 106-125]

Reichert, M. (2015). Unleashing young people's creativity and innovation. European good practice projects. European Union.

https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/publications/creativity-innovation_en.pdf

Chung, S. (2007). Art Education Technology: Digital Storytelling. *Art Education*, 60 (2), 17-22.

[https://www.jstor.org/stable/pdf/27696201.pdf?](https://www.jstor.org/stable/pdf/27696201.pdf?refreqid=search%3A95217837ca9bc25f576067e3b9ffe829)

[refreqid=search%3A95217837ca9bc25f576067e3b9ffe829](https://www.jstor.org/stable/pdf/27696201.pdf?refreqid=search%3A95217837ca9bc25f576067e3b9ffe829)

Prensky M. (2001a) «Digital natives, digital immigrants», *Horizon* 9 (5).

Prensky M. (2001b) «Digital natives and digital immigrants. Part II: do they really think differently?», *Horizon* 9(6).

Fanouraki, Clio, "E-Antigone through Drama Education with the use of Digital Technologies" [in English], *Parabasis-(Academic) Journal of the Department of Theatre Studies of the University of Athens* 15/1 (2017), pp. 83-93.

Web Links

<http://www.voicethread.com>

<http://www.storycenter.org>

<http://www.teacherlink.org/content/social/digresources>

<http://www.ohs.org.uk>