

#Smash  
TheHate  
**SMASH!**

# Report sulla formazione pilota

ITALIA / **CENTRO PER LO SVILUPPO  
CREATIVO DANILO DOLCI**

Scopri di più: [smashproject.eu](http://smashproject.eu)

**la xixa**  
CREATIVE SOCIAL INNOVATION

**XAMFRÀ**  
MUSICA/ESCENA/INCLUSIVO SOCIAL

Panevėžio teatras  
**Menas**



THE  
JACITIRO

RESEARCH  
& DESIGN

**CENTRO SVILUPPO  
CREATIVO  
DANILO DOLCI**



Co-funded by  
the European Union



**Autori:** Giulia D'Annibale

**Progetto:** SMASH –Journalistic theatre for Social Media Action against Online Hate Speech

**Codice del progetto:** 2024-1-ES02-KA220-YOU-000248802

**Programma:** Erasmus+ Partenariati di cooperazione nel settore della gioventù

**Anno di pubblicazione:** 2026

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Nazionale Spagnola (INJUVE). Né l'Unione Europea né l'autorità concedente possono essere ritenute responsabili per essi.

**Licenza:** Creative Commons – Attribuzione, Non commerciale, Condividi allo stesso modo



Cofinanziato  
dall'Unione europea

# INDICE

|                  |                                                          |           |
|------------------|----------------------------------------------------------|-----------|
| <b><u>1.</u></b> | <b>Introduzione</b>                                      | <b>4</b>  |
| <u>1.1</u>       | Panoramica generale del progetto                         | 5         |
| <u>1.2</u>       | Partner e contesto locale                                | 6         |
| <b><u>2.</u></b> | <b>Quadro metodologico e percorso di apprendimento</b>   | <b>7</b>  |
| <u>2.1</u>       | Il quadro metodologico SMASH                             | 8         |
| <u>2.2</u>       | Adattamento locale e percorso di apprendimento           | 8         |
| <b><u>3.</u></b> | <b>Dal metodo alla pratica: l'implementazione pilota</b> | <b>10</b> |
| <u>3.1</u>       | Contesto e logistica                                     | 11        |
| <u>3.2</u>       | Il percorso di apprendimento                             | 11        |
|                  | - Tabella del percorso di apprendimento                  | 12        |
| <u>3.3</u>       | Approfondimenti facoltativi                              | 14        |
| <b><u>4.</u></b> | <b>Valutazioni e impatto</b>                             | <b>15</b> |
| <u>4.1</u>       | Approccio di valutazione                                 | 16        |
| <u>4.2</u>       | Impatto sui partecipanti                                 | 16        |
| <u>4.3</u>       | Impatto sugli operatori giovanili e sui facilitatori     | 17        |
| <u>4.4</u>       | Impatto sull'organizzazione                              | 17        |
| <u>4.5</u>       | Riflessioni generali                                     | 18        |
| <b><u>5.</u></b> | <b>Insegnamenti chiave e raccomandazioni</b>             | <b>19</b> |
| <u>5.1</u>       | Insegnamenti metodologici                                | 20        |
| <u>5.2</u>       | Raccomandazioni per future implementazioni               | 21        |
| <u>5.3</u>       | Consigli pratici                                         | 21        |



# 1. INTRODUZIONE



## 1.1 PANORAMICA GENERALE DEL PROGETTO

Il progetto SMASH – mira a responsabilizzare i giovani e gli operatori giovanili a riconoscere, analizzare e contrastare l'incitamento all'odio online attraverso approcci creativi, partecipativi e artistici.

Combinando metodologie teatrali, media digitali e riflessione etica, SMASH cerca di promuovere la consapevolezza critica, l'empatia e l'impegno responsabile negli ambienti digitali. Il progetto promuove l'inclusione sociale e la cittadinanza digitale ragionando sull'incitamento all'odio non solo come fenomeno digitale, ma anche come esperienza sociale ed emotiva che influisce sulle comunità.

Il progetto coinvolge un consorzio di sei organizzazioni provenienti da Spagna, Francia, Italia e Lituania, che riuniscono competenze complementari – teatro dell'oppresso, diritti digitali ed etica, lavoro giovanile, inclusione sociale ed educazione critica ai media – per creare un metodo pedagogico condiviso che colleghi il teatro e la comunicazione online.

Nell'ambito **del Work Package 2 (SMASHING Hate Speech Online I & II)**, ogni partner ha testato e convalidato la metodologia SMASH a livello locale attraverso una serie di workshop e laboratori creativi. Questi progetti pilota sono serviti per esplorare come le pratiche artistiche e digitali possano essere utilizzate per comprendere i meccanismi dell'odio online, decostruire gli stereotipi e generare contro-narrazioni per una partecipazione online positiva.



## 1.2 PARTNER E CONTESTO LOCALE



La formazione pilota in Italia è stata condotta dal Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci, un'organizzazione senza scopo di lucro con sede a Palermo. L'associazione nasce dal lavoro sociale ed educativo di Danilo Dolci, un noto attivista che ha iniziato a lavorare in Sicilia nel 1952 con l'obiettivo di creare spazi creativi per la consapevolezza critica e la pianificazione dal basso, gettando le basi per un cambiamento reale e duraturo nel territorio.

Oggi l'organizzazione porta avanti questo impegno attraverso progetti e iniziative locali, nazionali e internazionali, promuovendo sinergie e opportunità di cooperazione con individui, scuole, università, istituzioni, organizzazioni e la comunità in generale.

Con oltre 20 anni di esperienza nella gestione di programmi di finanziamento nazionali, europei e internazionali - come Erasmus+, AMIF, Creative Europe, CERV, EYE, ISF CSEP, ENPI CBC MED ed EuropeAid - il Centro si avvale di un team di 15 dipendenti permanenti, supportati da oltre 40 volontari, esperti esterni e collaboratori. Lavora in stretta collaborazione con una rete di oltre 25 scuole, università e associazioni locali, nonché con più di 300 organizzazioni partner in 50 paesi diversi.

Nell'ambito del progetto SMASH, il Centro si è concentrato principalmente sull'approfondimento e l'applicazione della metodologia degli incidenti critici sviluppata da Margalit Cohen-Emerique. Questo approccio è ampiamente utilizzato nell'ambito dell'educazione e della formazione interculturali e si basa sull'analisi di situazioni di vita reale, i cosiddetti "incidenti critici", in cui possono sorgere incomprensioni, conflitti o tensioni a causa di differenze culturali, norme implicite, valori o relazioni di potere.

Anziché considerare tali incidenti come problemi da evitare, la metodologia li considera preziose opportunità di apprendimento. Attraverso una riflessione guidata, i partecipanti sono incoraggiati a esplorare i propri preconcezioni, le proprie reazioni emotive e i propri schemi interpretativi, considerando al contempo prospettive alternative. Questo processo contribuisce a promuovere la consapevolezza interculturale, la riflessività e l'empatia e favorisce lo sviluppo di atteggiamenti e pratiche più inclusivi. Nel contesto di SMASH, la metodologia si è dimostrata particolarmente efficace nell'affrontare l'incitamento all'odio e la discriminazione, poiché consente ai partecipanti di confrontarsi in modo critico con situazioni quotidiane e trasformarle in momenti di apprendimento collettivo e cambiamento sociale.



## **2. QUADRO METODOLOGICO E PERCORSO DI APPRENDIMENTO**



## 2.1 IL QUADRO METODOLOGICO SMASH

La metodologia SMASH combina l'analisi critica dei media e l'espressione teatrale creativa per affrontare l'incitamento all'odio online. Incoraggia i partecipanti a esplorare come l'odio e l'empatia si costruiscono negli ambienti digitali, a riflettere sui propri comportamenti online e a creare narrazioni alternative e inclusive.

Il metodo è strutturato in due fasi complementari:

- **SMASHING Hate Speech Online I – Analisi critica dei media:** osservare, decodificare e discutere i contenuti online per identificare i meccanismi di odio, gli stereotipi e le relazioni di potere che stanno dietro alla comunicazione digitale.
- **SMASHING Hate Speech Online II – Creazione di contenuti** trasformare queste riflessioni in contro-narrazioni creative attraverso meme, brevi video o altri formati digitali, utilizzando l'umorismo, l'ironia e l'immaginazione artistica per promuovere l'empatia e l'inclusione.

Il processo integra strumenti teatrali ispirati al **Teatro dell'Oppresso, al Teatro Forum, al Teatro dell'Immagine, al Process Work, al Critical Incident e al Teatro Giornalistico**. Questi strumenti combinano incarnazione, consapevolezza emotiva e riflessione collettiva per esplorare esperienze reali di interazione online e collegarle alla cittadinanza digitale, all'etica dei media e alla responsabilità sociale.

## 2.2 ADATTAMENTO LOCALE E PERCORSO DI APPRENDIMENTO

In Italia, la formazione è stata strutturata come un piloting di tre giorni adattato al contesto locale combinando metodologie di analisi critica con pratiche artistiche e creative. Il quadro condiviso è stato interpretato ponendo forte enfasi sul Teatro dell'Oppresso, sulla Metodologia degli Incidenti Critici e sulla creazione partecipativa dei media, consentendo ai partecipanti di passare progressivamente dalla consapevolezza e dall'analisi all'espressione e alla creazione.

Il primo e il terzo giorno sono stati dedicati principalmente all'esplorazione, alla riflessione e all'apprendimento esperienziale. Durante queste sessioni sono state utilizzate metodologie tratte dal Teatro dell'Oppresso e dall'approccio degli Incidenti Critici per analizzare criticamente i contenuti mediatici e riflettere sull'odio online come fenomeno profondamente radicato nella vita quotidiana. Particolare attenzione è stata dedicata al contesto iper-digitalizzato in cui vivono i partecipanti, dove l'accesso agli spazi online è molto diffuso e l'impatto dei discorsi di odio può influenzare gli individui sia online che offline.

Il primo giorno, in particolare, è stato dedicato alla costruzione di una comprensione condivisa dell'odio online, partendo dalle esperienze e dalle percezioni dei partecipanti. Attraverso discussioni collettive ed esercizi incentrati sullo shock culturale e sugli incidenti critici, il gruppo ha esplorato come i malintesi, gli stereotipi e le norme implicite possano degenerare in comportamenti discriminatori, sia negli ambienti digitali che nelle interazioni faccia a faccia. Questa fase ha generato un forte coinvolgimento, in gran parte dovuto alla diversità del gruppo, i cui membri hanno condiviso esperienze di vita, background culturali e narrazioni personali diversi. Lo scambio di prospettive ha contribuito a promuovere l'empatia, il riconoscimento reciproco e una maggiore consapevolezza di come il posizionamento culturale influenzi l'interpretazione e le reazioni emotive.

Il secondo giorno ha segnato una chiara transizione dall'analisi alla produzione creativa. Partendo dalle riflessioni emerse durante il primo giorno, ai partecipanti è stata presentata l'idea di una campagna di sensibilizzazione digitale, discutendo il ruolo dei contenuti online nel contrastare l'incitamento all'odio e nel promuovere narrazioni più inclusive. È stata condotta una riflessione collettiva sull'uso dei social media, compreso un sondaggio informale sulle piattaforme più utilizzate dai partecipanti e sui motivi di tale scelta, incoraggiando il pensiero critico sulla visibilità, la responsabilità e l'etica nella comunicazione digitale.

Questa fase di riflessione si è naturalmente evoluta in una creazione pratica. I partecipanti hanno lavorato in tre piccoli gruppi per produrre diverse forme di contenuto, tra cui brevi video e meme, traducendo riflessioni astratte in messaggi concreti. Parallelamente, sono state registrate tre interviste con partecipanti selezionati. Questo momento ha rappresentato un passo significativo nel processo di apprendimento, poiché i partecipanti sono passati dall'osservazione critica alla creazione attiva, sperimentando come il linguaggio creativo e ironico possa essere utilizzato per sfidare l'incitamento all'odio.

L'ultimo giorno è stato dedicato al consolidamento dell'apprendimento attraverso pratiche incarnate e performative, dando più spazio al corpo, alle emozioni e alla comunicazione non verbale. Sono stati utilizzati esercizi teatrali per riflettere sull'ascolto, sulla presenza negli spazi condivisi e sulle risposte emotive alla discriminazione e all'esclusione. Questa fase ha permesso ai partecipanti di ricollegare le intuizioni analitiche all'esperienza vissuta, rafforzando la coesione e la fiducia del gruppo. Emozioni come disagio, empatia, rabbia e solidarietà sono state esplorate apertamente, contribuendo a una più profonda consapevolezza collettiva di come l'incitamento all'odio influenzi gli individui sia a livello personale che relazionale.





# **3. DAL METODO ALLA PRATICA: L'IMPLEMENTAZIONE PILOTA**

*Seguendo il quadro SMASH condiviso, ogni partner ha tradotto la struttura in due fasi - Analisi critica dei media e creazione di contenuti - in un processo locale pratico. Questa sezione presenta come la metodologia ha preso vita all'interno del progetto pilota nazionale: il suo contesto, i partecipanti e il percorso di apprendimento.*



## 3.1 CONTESTO E LOGISTICA

- **Luogo:** Palermo, Italia
- **Date e durata totale:** 10, 11 e 12 dicembre 2025 - 3 sessioni
- **Descrizione della sede:** il corso si è svolto nella sala di formazione della nostra organizzazione, un ampio spazio interno regolarmente utilizzato per attività di formazione e sessioni pilota. La sede era perfettamente adatta alle esigenze del gruppo, in quanto sufficientemente spaziosa da consentire il movimento e l'interazione fisica durante gli esercizi teatrali.
- **Numero di sessioni:** 3 workshop principali + focus group organizzato durante l'ultimo giorno del workshop
- **Facilitatori e team di supporto:**
  - Giulia D'Annibale - facilitatrice
  - Antonella Alessi – facilitatrice
  - Rosalia Argano – creatrice di contenuti e facilitatrice, responsabile principalmente delle attività di creazione dei contenuti
- **Profilo dei partecipanti:** I partecipanti coinvolti nelle attività del progetto erano principalmente giovani donne arrivate da poco in Italia, soprattutto dalla Nigeria, e giovani uomini nati in Italia o arrivati in giovane età dalla Nigeria e dalla Costa d'Avorio. In totale, hanno partecipato alle attività 13 persone: 10 donne e 3 uomini, di età compresa tra i 18 e i 35 anni.

Il gruppo era composto prevalentemente da persone con un background migratorio, ma con esperienze migratorie molto diverse. Alcuni partecipanti erano arrivati in Italia solo di recente e avevano una conoscenza limitata della lingua italiana, mentre altri erano migranti di seconda generazione, nati in Italia da genitori stranieri. Questi partecipanti hanno dimostrato una forte familiarità con il contesto sociale e culturale locale e spesso avevano valori più vicini a quelli della società ospitante.

Questa diversità si è rivelata un punto di forza significativo. Lo scambio di prospettive tra partecipanti con traiettorie di vita così diverse è stato estremamente arricchente, poiché ha permesso al gruppo di riflettere sul contesto ospitante da molteplici punti di vista e di esplorare le esperienze di discriminazione attraverso lenti diverse, che andavano dal recente arrivo e dalle barriere linguistiche all'integrazione a lungo termine e alla negoziazione dell'identità.

I partecipanti sono stati reclutati attraverso una partnership locale con Edu Club, un'associazione comunitaria i cui membri includono giovani donne nigeriane che si incontrano regolarmente in uno spazio sicuro e aperto per il dialogo, il sostegno reciproco e la riflessione collettiva. Questa collaborazione ha svolto un ruolo chiave nella costruzione della fiducia e nel garantire il coinvolgimento attivo dei partecipanti durante tutta la formazione.

## 3.2 IL PERCORSO DI APPRENDIMENTO

Questa sottosezione illustra come la metodologia SMASH ha preso forma nella pratica durante i workshop, riassumendo il percorso di apprendimento sperimentato dal gruppo: come i partecipanti sono passati dall'analisi dei discorsi di incitamento all'odio online alla creazione di contro-narrazioni basate sull'empatia e l'inclusione.

Sebbene il quadro generale fosse condiviso da tutti i partner, ogni organizzazione ha adattato la durata, la struttura e gli strumenti artistici delle sessioni al proprio contesto locale e alle esigenze dei partecipanti. Il processo ha alternato riflessione e azione, combinando esplorazione teatrale, analisi dei media e creazione digitale.

## TABELLA DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO

## Giorno 1 – Consapevolezza e analisi

| Focus principale                      | Comprensione dell'odio online e delle prospettive culturali                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attività chiave e strumenti artistici | <p>Metodologia degli incidenti critici; discussioni di gruppo sull'odio online e lo shock culturale.</p> <p>Attività 1: Attività rompighiaccio per rafforzare la coesione del gruppo e incoraggiare i partecipanti a conoscersi: i partecipanti hanno detto il loro nome e un'attività che amano fare che inizia con la stessa lettera; in un secondo round, hanno ripetuto l'esercizio ricordando anche il nome e l'attività della persona successiva.</p> <p>Attività 2: Presentazione del progetto SMASH tramite slide PowerPoint per aiutare i partecipanti a comprendere meglio il programma e il contesto in cui si inserisce.</p> <p>Attività 3: Presentazione della piramide dell'odio e del concetto di incitamento all'odio online attraverso diapositive PowerPoint, compresa una spiegazione delle implicazioni legali sia nel contesto italiano che in quello europeo, seguita da una discussione utilizzando post-it con parole chiave per riassumere il concetto.</p> <p>Attività 4: Esercizio sullo shock culturale utilizzando immagini che potrebbero essere percepite come disturbanti a seconda del background culturale dei partecipanti, seguito da una discussione sul perché quelle immagini potrebbero causare disagio.</p> |
| Apprendimento e riflessioni           | <p>I partecipanti hanno elaborato una definizione condivisa di odio online e hanno riflettuto su come le norme culturali, le esperienze migratorie e le relazioni di potere influenzano le percezioni e le reazioni. Le differenze di età e di durata del soggiorno in Italia sono emerse come fattori chiave nel determinare gli shock culturali, con i nuovi arrivati che spesso sperimentano forme di esclusione più immediate e visibili, mentre i partecipanti che vivevano in Italia da più tempo - o che erano nati lì - riflettevano maggiormente su forme sottili e normalizzate di discriminazione legate all'appartenenza e all'identità. La diversità dei background ha favorito l'empatia e ha rivelato punti di vista contrastanti sulla discriminazione e l'appartenenza.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

## Fase 2 – Dalla riflessione alla creazione

| Focus principale                      | Trasformare la consapevolezza in espressione digitale                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attività chiave e strumenti artistici | <p>Riflessione di gruppo sull'uso dei social media; discussione sulle campagne di sensibilizzazione; creazione di contenuti (video, meme); interviste tra pari.</p> <p>Attività 1: Brainstorming di gruppo sull'odio online per riprendere e approfondire l'argomento discusso il giorno precedente.</p> <p>Attività 2: Presentazione PowerPoint sull'uso dei social media e sulle piattaforme più utilizzate a livello globale e nazionale.</p> <p>Attività 3: Creazione di meme utilizzando applicazioni e video per una potenziale campagna contro l'odio online: tre video in stile intervista su cosa si intende per odio online e tre video creativi che affrontano l'argomento.</p> |
| Apprendimento e riflessioni           | <p>Il gruppo è passato dall'analisi alla creazione, sperimentando linguaggi creativi e ironici per contrastare l'incitamento all'odio. I partecipanti hanno riflettuto criticamente sul loro ruolo di creatori di contenuti e sulla responsabilità che comporta la comunicazione online.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## Fase 3 - Incarnazione e consolidamento

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Focus principale                      | Consapevolezza emotiva, ascolto ed elaborazione collettiva                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Attività chiave e strumenti artistici | <p>Esercizi teatrali ed espressione corporea; consapevolezza spaziale; riflessione emotiva.</p> <p>Attività 1: Gioco rompighiaccio per riscaldare il gruppo, "Cosa porterei su un'isola deserta": i partecipanti si siedono in cerchio e ognuno dice cosa porrebbe su un'isola deserta, ripetendo tutti gli oggetti menzionati dai partecipanti precedenti prima di aggiungere i propri.</p> <p>Attività 2: Esplorazione dei concetti attraverso il corpo. Ai partecipanti viene chiesto di stare in cerchio ed esprimere diversi concetti usando il proprio corpo, uno alla volta. Successivamente, i partecipanti vengono divisi in due gruppi: il primo gruppo crea una struttura fisica collettiva basata su un dato concetto, mentre il secondo gruppo descrive ciò che vede e identifica il concetto che viene rappresentato. I gruppi poi si scambiano i ruoli.</p> <p>Attività 3: Il facilitatore forma delle coppie. Ogni coppia inizia stando faccia a faccia e guardandosi negli occhi in silenzio per un minuto. Successivamente, a ciascuno viene chiesto di scrivere su un foglio di carta quali pensano siano l'animale, il cibo e il colore preferiti dell'altra persona. Il foglio viene conservato fino alla fine dell'attività.</p> <p>Successivamente, ogni partecipante ha due minuti per condividere con il proprio partner un ricordo felice dell'infanzia, mantenendo il contatto visivo. Una volta trascorso il tempo, la coppia si guarda in silenzio per un altro minuto. Ogni persona scrive poi di nuovo sullo stesso foglio ciò che ora ritiene essere l'animale, il colore e il cibo preferiti del proprio partner.</p> <p>Nei due minuti successivi, entrambi i partecipanti condividono un episodio della loro infanzia che li ha profondamente spaventati. Al termine di questa fase, i partecipanti si guardano nuovamente negli occhi e poi disegnano un ritratto del proprio partner senza mai distogliere lo sguardo o guardare il foglio.</p> <p>Una volta completati i ritratti, i partecipanti si scambiano i fogli e discutono del perché hanno scritto e immaginato quelle cose specifiche, chiedendosi a vicenda quanto ritengono di essersi avvicinati alla verità.</p> <p>Attività 4: Focus group e valutazione finale sul programma del workshop, concentrandosi su processo, ostacoli incontrati, punti di forza e competenze sviluppate.</p> |
| Apprendimento e riflessioni           | L'apprendimento è stato consolidato attraverso pratiche concrete che hanno collegato emozioni, esperienze vissute e intuizioni analitiche. La coesione del gruppo è aumentata e i partecipanti hanno esplorato sentimenti come disagio, rabbia, empatia e solidarietà in risposta alla discriminazione.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |



### 3.3 PROSPETTIVE ALTRE

Un momento particolarmente significativo che illustra chiaramente il processo di apprendimento del gruppo e l'essenza della metodologia SMASH si è verificato durante l'esercizio sullo shock culturale il primo giorno di formazione.

Durante questa attività, i facilitatori hanno presentato una serie di immagini che raffiguravano scenari e situazioni fortemente associati alla cultura occidentale e hanno invitato i partecipanti a scegliere l'immagine che li faceva sentire più a disagio o che li stimolava maggiormente, spiegando le ragioni della loro scelta. Questo esercizio semplice ma potente ha immediatamente rivelato differenze significative all'interno del gruppo. In particolare, è emersa una chiara distinzione tra i partecipanti più giovani, nati o cresciuti in Italia, e quelli arrivati in Italia in età più avanzata. Mentre i primi spesso percepivano le immagini come familiari o meno stimolanti, i secondi le associavano a confusione, disagio o senso di disorientamento legati al fatto di trovarsi in un ambiente culturale sconosciuto.

La discussione che ne è seguita è diventata un punto di svolta fondamentale nelle dinamiche di gruppo. Ascoltare e moderare lo scambio tra partecipanti con prospettive così diverse ha evidenziato come lo shock culturale sia influenzato anche dall'età, dalla storia personale e dalla durata della residenza nel paese ospitante. Il dibattito è stato ricco, rispettoso ed emotivamente coinvolgente e ha permesso ai partecipanti di articolare esperienze spesso difficili da esprimere, in particolare in contesti interculturali.

Questo momento si è rivelato particolarmente significativo, poiché ha aiutato il gruppo ad aprirsi veramente e a costruire una fiducia reciproca, gettando le basi per l'atmosfera collaborativa e riflessiva che ha caratterizzato il resto della formazione. Ha permesso ai partecipanti di riconoscere la complessità dell'adattamento a un nuovo ambiente culturale e di prendere atto delle molteplici forme di vulnerabilità e resilienza. In questo senso, l'esercizio ha incarnato i principi fondamentali della metodologia SMASH: trasformare i momenti di disagio in riflessione condivisa, promuovere l'empatia e creare le condizioni per un dialogo significativo e un apprendimento collettivo durante l'intero progetto pilota.





## **4. VALUTAZIONI E IMPATTO**

## 4.1 APPROCCIO DI VALUTAZIONE

La valutazione dei progetti pilota SMASH ha combinato due strumenti complementari: questionari di feedback individuali per i partecipanti e gli operatori giovanili e un focus group collettivo. Entrambi i gruppi hanno compilato brevi moduli di valutazione alla fine dei workshop utilizzando una scala di valutazione da 1 a 5, seguiti da una discussione di gruppo per approfondire le riflessioni e le emozioni.

I questionari hanno fornito informazioni e approfondimenti personali sull'organizzazione dei workshop, il processo di facilitazione e i risultati di apprendimento percepiti. Il questionario per gli operatori giovanili si è concentrato più specificamente sugli aspetti metodologici e di facilitazione dell'approccio SMASH, nonché sulla sua applicabilità nei loro contesti professionali.

I focus group, guidati dalle domande comuni del WP2, hanno catturato aspetti qualitativi quali la libertà di espressione, la responsabilità online, la collaborazione e la fiducia nel digitale. Questa sezione riassume i principali risultati osservati a tre livelli: partecipanti, facilitatori/operatori giovanili e organizzazioni.

## 4.2 IMPATTO SUI PARTECIPANTI

La valutazione del programma di formazione è stata effettuata attraverso due metodi complementari: un focus group finale, volto a riflettere collettivamente sui tre giorni trascorsi insieme, e un questionario progettato per valutare i cambiamenti percepiti nelle conoscenze e nelle competenze relative all'odio online.

Il focus group è servito principalmente ad esplorare la dimensione emotiva ed esperienziale della formazione. Molti partecipanti hanno descritto il processo come interessante e intenso, sottolineando di aver imparato cose nuove e di essersi sentiti emotivamente a proprio agio nell'ambiente creato durante le sessioni. Diversi partecipanti hanno sottolineato l'importanza di sentirsi ascoltati e rispettati, il che ha permesso loro di affrontare in modo più aperto argomenti delicati.

Allo stesso tempo, alcuni partecipanti hanno sottolineato che le barriere linguistiche a volte hanno reso difficile seguire appieno tutte le discussioni, causando talvolta un senso di disagio. Tuttavia, questi partecipanti hanno anche espresso apprezzamento e gratitudine per gli sforzi compiuti dai facilitatori e dai colleghi per tradurre, spiegare e sostenerli, sottolineando che questi gesti li hanno aiutati a sentirsi inclusi nonostante le difficoltà.

I risultati del questionario hanno mostrato una valutazione molto positiva dell'organizzazione logistica e dell'atmosfera del gruppo, che i partecipanti hanno descritto come accogliente e solidale. La chiarezza dell'agenda e dei contenuti ha ricevuto valutazioni leggermente inferiori, principalmente perché i partecipanti non avevano ricevuto in anticipo informazioni dettagliate sulla struttura e sulle attività della formazione. Tuttavia, questa mancanza di informazioni preventive non sembra aver influito negativamente sul coinvolgimento complessivo.

I facilitatori sono stati valutati molto positivamente, con la maggior parte dei punteggi compresi tra 4 e 5, e punteggi simili sono stati assegnati all'acquisizione di nuove conoscenze e competenze. Molti partecipanti hanno riferito una maggiore consapevolezza dell'odio online, affermando di sentirsi ora più capaci di riconoscerne i meccanismi e di capire come rispondere ai contenuti dannosi. Per quanto riguarda la creazione di contenuti, tuttavia, non tutti i partecipanti si sono sentiti pienamente sicuri, spesso a causa delle limitate competenze tecnologiche o digitali, che hanno influenzato il loro livello di comfort durante questa fase.

Nel complesso, la valutazione conferma che l'uso di metodologie non formali e partecipative ha svolto un ruolo cruciale nel successo della formazione. Questi approcci si sono rivelati particolarmente efficaci all'interno di un gruppo caratterizzato da background ed esperienze diverse, in quanto hanno consentito strategie di comunicazione alternative e hanno permesso ai partecipanti di confrontarsi con l'argomento non solo attraverso la discussione verbale e l'analisi razionale, ma anche attraverso il corpo, le emozioni e i processi creativi condivisi.



## 4.3 IMPATTO SUGLI OPERATORI GIOVANILI E SUI FACILITATORI

Il processo di formazione ha rappresentato anche un momento di crescita e scoperta per gli stessi facilitatori. Due dei formatori avevano già partecipato alla formazione SMASH tenutasi in Lituania e hanno potuto sviluppare ulteriormente le competenze acquisite mettendole in pratica nella formazione pilota in Italia. In questo modo, hanno progettato un percorso formativo che combinava metodi e attività già familiari all'organizzazione con nuovi approcci e strumenti introdotti attraverso il progetto SMASH. Per il team di facilitatori, questa esperienza è stata una preziosa opportunità di apprendimento, in particolare nell'applicazione di metodologie non formali ben note al contesto digitale complesso e stratificato, che richiede costante adattamento e riflessione.

L'interazione con i partecipanti è stata nel complesso molto positiva, nonostante alcune difficoltà linguistiche che occasionalmente hanno rallentato il processo e reso difficile mantenere un flusso continuo nelle discussioni. In alcuni momenti, anche le differenze di esperienza, consapevolezza e strumenti disponibili tra i partecipanti si sono rivelate impegnative. Alcuni partecipanti erano più sicuri nell'uso degli strumenti e nella comunicazione digitale, mentre altri hanno incontrato maggiori difficoltà. Sebbene queste differenze abbiano evidenziato un divario tra i partecipanti, hanno anche favorito il sostegno reciproco e la collaborazione, contribuendo allo sviluppo di una dinamica di gruppo attenta e premurosa in cui i partecipanti si aiutavano attivamente a vicenda.

In prospettiva, sarebbe utile considerare l'organizzazione di futuri corsi di formazione con gruppi differenziati in base al livello di competenza, al fine di garantire un'esperienza di apprendimento più equilibrata ed efficace per tutti. Allo stesso tempo, la creazione di momenti di scambio tra gruppi con diversi livelli di esperienza potrebbe rimanere un elemento prezioso. Inoltre, la presenza di un mediatore culturale o linguistico professionista potrebbe sostenere ulteriormente il processo di apprendimento, in particolare nell'affrontare le sfide legate alla lingua. Ciononostante, la formazione è stata svolta con successo grazie al forte senso di solidarietà e cooperazione che è emerso tra i partecipanti.

## 4.4 IMPATTO SULL'ORGANIZZAZIONE

Il progetto pilota ha rappresentato anche una preziosa opportunità di crescita organizzativa e di sviluppo delle capacità. Attraverso l'attuazione della formazione, l'organizzazione ha acquisito nuove attività, strumenti e approcci metodologici tratti da un quadro progettuale diverso, che possono essere rivisti, adattati e riutilizzati in future iniziative educative. Le metodologie testate durante il progetto pilota si sono dimostrate altamente flessibili e trasferibili, particolarmente adatte a un'organizzazione come la nostra che lavora con gruppi eterogenei di beneficiari e in contesti sociali e culturali diversi.

Dal punto di vista dello sviluppo delle competenze, il progetto pilota ha rafforzato sia le capacità teatrali che quelle di facilitazione, ampliando al contempo la capacità dell'organizzazione di affrontare le questioni relative al digitale e all'online attraverso l'istruzione non formale. L'applicazione di metodi esperienziali, partecipativi e creativi ad argomenti quali l'odio online e la comunicazione digitale ha permesso al team di collegare le competenze esistenti con nuove aree tematiche, arricchendo il suo approccio educativo.

Inoltre, la formazione ha creato un momento significativo di scambio e connessione con un nuovo attore locale nel contesto territoriale. Questo incontro ha gettato le basi per future collaborazioni anche in altre iniziative educative e comunitarie. L'esperienza ha contribuito a plasmare la programmazione futura, rafforzando l'impegno dell'organizzazione verso percorsi di apprendimento adattabili, inclusivi e creativi.



## 4.5 RIFLESSIONI GENERALI

L'esperienza formativa ha offerto un quadro chiaro di come funziona in pratica l'approccio SMASH e perché può essere particolarmente efficace quando si affrontano fenomeni sociali complessi come l'odio online e la discriminazione. Uno degli elementi più evidenti emersi dalla formazione è stato il valore di lavorare attraverso molteplici forme di espressione. Andando oltre la semplice discussione e consentendo ai partecipanti di impegnarsi attraverso il movimento, le immagini, la creatività e l'esplorazione emotiva, l'approccio ha reso il processo di apprendimento più accessibile e inclusivo, soprattutto per i gruppi con diverse abilità linguistiche e background culturali.

Un altro aspetto importante emerso è la flessibilità dell'approccio. La combinazione di pratiche teatrali, riflessione critica e creazione digitale crea un percorso di apprendimento completo ed equilibrato, che affronta sia l'esperienza personale che le dinamiche collettive. Questa combinazione permette di rimodellare e riutilizzare le attività in contesti diversi e con pubblici diversi, senza perderne l'efficacia. Per le organizzazioni e le comunità, questo rende l'approccio particolarmente adatto al lavoro educativo a lungo termine piuttosto che a interventi isolati.

Allo stesso tempo, il progetto pilota ha evidenziato alcuni elementi che richiedono un'attenzione particolare. Lavorare con metodi esperienziali e creativi in un contesto digitale richiede forti capacità di facilitazione, sensibilità interculturale e capacità di adattarsi a diversi livelli di fiducia, competenza linguistica e abilità tecniche. Questi aspetti non hanno rallentato o compromesso il processo, ma hanno invece evidenziato l'importanza della flessibilità e di un adeguato supporto nell'attuazione delle attività.

Piuttosto che produrre solo risultati di apprendimento a breve termine, il piloting ha favorito un impegno costante e una riflessione significativa, aiutando i partecipanti a collegare le esperienze personali con dinamiche sociali più ampie.

Oltre a questi risultati, il piloting ha anche generato preziose intuizioni per future repliche e miglioramenti della metodologia SMASH. La sezione seguente riassume questi apprendimenti chiave e raccomandazioni.

- Process Work.





# **5. INSEGNAMENTI CHIAVE E RACCOMANDAZIONI**



## 5.1 INSEGNAMENTI METODOLOGICI

La realizzazione della formazione ha permesso al nostro team di riflettere su come l'approccio SMASH funziona in contesti formativi reali, in particolare quando viene applicato a gruppi eterogenei e in un arco di tempo limitato. L'esperienza ci ha aiutato a comprendere meglio cosa sostiene il processo, cosa richiede attenzione e come le scelte di facilitazione influenzano le dinamiche di gruppo.

- L'uso di molteplici forme di espressione si è rivelato molto efficace, in quanto ha permesso ai partecipanti di partecipare anche quando la comunicazione verbale era difficile.
- Le attività teatrali hanno contribuito a gettare le basi per il lavoro digitale, creando fiducia e sicurezza emotiva prima di passare alla creazione dei contenuti.
- La facilitazione è stata flessibile per tutto il tempo, adattandosi ai diversi livelli di competenza linguistica, sicurezza e abilità digitali.
- Le barriere linguistiche hanno talvolta rallentato il processo, dimostrando l'importanza di disporre di un'ulteriore mediazione linguistica o culturale.
- Spiegazioni più chiare all'inizio migliorerebbero le sessioni future, soprattutto per i partecipanti che non hanno familiarità con l'apprendimento non formale.
- La diversità del gruppo ha arricchito l'esperienza, anche quando le differenze di competenze e consapevolezza hanno richiesto tempo e sostegno supplementari.
- L'approccio funziona al meglio con una facilitazione attenta e reattiva, in cui le esigenze del gruppo guidano il flusso.



## 5.2 RACCOMANDAZIONI PER FUTURE IMPLEMENTAZIONI

Condividete suggerimenti concreti per migliorare o replicare la metodologia SMASH, sulla base della vostra esperienza. Questi possono riguardare:

- pianificazione, durata o sequenza delle sessioni;
- equilibrio tra tempo di riflessione e tempo di creazione;
- garantire l'inclusione, l'accessibilità e la sicurezza del gruppo;
- il coinvolgimento collaborativo di operatori giovanili, artisti ed educatori.

## 5.3 CONSIGLI PRATICI (FACOLTATIVI)

Sulla base della nostra esperienza, i seguenti suggerimenti potrebbero contribuire a rafforzare le future implementazioni della metodologia e renderla più rispondente alle diverse composizioni dei gruppi e alle esigenze di apprendimento:

- Lavorare con gruppi differenziati, quando possibile, organizzando i partecipanti in base alla competenza linguistica e alla consapevolezza digitale. Ciò consente ai facilitatori di adattare meglio i contenuti, il ritmo e gli strumenti, creando comunque momenti di scambio tra gruppi con diversi livelli di esperienza.
- Adattare i tempi e la struttura alle esigenze del gruppo, privilegiando sessioni più brevi distribuite su più giorni piuttosto che sessioni lunghe e intensive. Ciò può migliorare la concentrazione, ridurre la fatica e rendere più facile per i partecipanti seguire e partecipare, soprattutto quando si tratta di argomenti linguistici o emotivi.
- Fornire un orientamento più chiaro all'inizio della formazione, spiegando cosa sperimenteranno i partecipanti, come è strutturato il processo e perché vengono utilizzati determinati metodi. Questo aiuta a gestire le aspettative e aumenta la fiducia, in particolare per coloro che non hanno familiarità con approcci non formali o performativi.
- Creare e mantenere intenzionalmente uno spazio sicuro, in cui la diversità di background, esperienze e prospettive sia riconosciuta come una risorsa piuttosto che come un ostacolo. Riconoscere esplicitamente le differenze e stabilire accordi condivisi favorisce l'apertura, il rispetto reciproco e una partecipazione più profonda.
- Bilanciare attentamente riflessione e creazione, assicurandosi che i partecipanti abbiano tempo sufficiente per elaborare le discussioni e le emozioni prima di passare alla produzione digitale o artistica, in modo che i risultati creativi siano percepiti come significativi piuttosto che forzati.
- Valutare la possibilità di coinvolgere figure professionali complementari, quali mediatori culturali o facilitatori digitali, per favorire l'inclusione e alleggerire il carico di lavoro dei facilitatori quando si lavora con gruppi complessi ed eterogenei.





[smashproject.eu](https://smashproject.eu)



Cofinanziato  
dall'Unione europea