



Erasmus+

**Quadro di riferimento per la formazione degli  
animatori giovanili del patrimonio rurale  
“ Giovani Cittadini in Azione per il Patrimonio  
Rurale”**

Luglio 2017

## CONTENUTI

Introduzione: La logica del progetto YCARHe	3
Il Quadro di Riferimento	4
Gruppi Target	4
Risultati dell'apprendimento	4
Argomenti	5
Come usare il quadro di riferimento	6
Parole e concetti chiave	7
Il Patrimonio Rurale	8
Apprendimento esperienziale e Lavoro in team	9
Un viaggio di scoperta: principi dell'apprendimento esperienziale	10
Stili di apprendimento	11
Cittadinanza Attiva	13
Interpretazione del patrimonio per i giovani	14
Alfabetizzazione sui media per il patrimonio	15
Il percorso di apprendimento YCARHE	17
Gli strumenti disponibili	18
Bibliografia e Link utili	27
Il Patrimonio Rurale	27
L' apprendimento esperienziale e gli stili di apprendimento	28
gruppi di giovani e gestione dei progetti	29
Giovani e cittadinanza	30
Interpretazione del Patrimonio	30
Alfabetizzazione sui media e uso degli strumenti tecnologici	31
Quadro di riferimento YCARHe - sintesi	33
Obiettivi principali	33
Approccio YCARHe – concetti chiave	33
Ringraziamenti	37

## INTRODUZIONE: LA LOGICA DEL PROGETTO YCARHE

Oggi, un numero crescente di giovani che vivono nelle aree rurali dell'Europa si trovano a vivere condizioni di esclusione sociale e civica. Esistono varie ragioni, tra cui l'isolamento geografico, la crescente povertà rurale, il difficile accesso all'occupazione e il basso livello di partecipazione ai processi decisionali. A ciò si aggiunge la capacità limitata di iniziative a causa di una mancanza di sostegno, così come uno scarso interesse per le risorse o ai beni presenti nella loro regione. Infine, i giovani sono in gran parte ignari delle opportunità che queste risorse possono offrire al loro sviluppo professionale e personale, tale situazione è esacerbata da maggiori difficoltà di aderire ai programmi di mobilità internazionale rispetto alle loro controparti urbane.

Ci sono comunque molte organizzazioni giovanili rurali che cercano di incoraggiare il coinvolgimento dei giovani nelle loro comunità, ma stanno affrontando difficoltà crescenti per assicurare questo impegno. La mancanza di strumenti e mezzi adeguati alle loro aspettative e difficoltà è una delle ragioni, ma vi è anche una conoscenza insufficiente delle risorse fornite dal patrimonio locale per permettere ai giovani di essere coinvolti nella vita locale. Allo stesso tempo, i gruppi di conservazione del patrimonio rurale stanno lottando per mobilitare i giovani.

Il patrimonio culturale, materiale o immateriale, è fondamentale per l'identità delle aree rurali, eppure è a rischio di scomparire senza sforzi per trasferirlo e "recuperare" questo patrimonio dal punto di vista delle generazioni più giovani. Tuttavia, questo patrimonio rappresenta un legittimo condotto per promuovere una cittadinanza europea attiva e una fonte di occupazione per i giovani con bassa istruzione o nessun titolo accademico.

YCARHe (Giovani Cittadini in Azione per il Patrimonio Rurale) riunisce 6 partner (organizzazioni giovanili e culturali) in 5 paesi (Bulgaria, Croazia, Francia, Grecia e Italia) per affrontare questi problemi in modo globale e interdisciplinare. Il progetto mira principalmente a promuovere un senso di cittadinanza tra i giovani che vivono nelle aree rurali, ma anche il loro sviluppo personale e lo spirito imprenditoriale, utilizzando il patrimonio rurale come mezzo.

Di conseguenza YCARHe cerca di:

- Aumentare la qualità e l'innovazione dei metodi di apprendimento non formale per i giovani nel campo del patrimonio rurale e favorire una maggiore inclusione nei programmi educativi legati alla cittadinanza gestiti dalle organizzazioni giovanili.
- Rafforzare la cooperazione tra le organizzazioni giovanili e i gruppi di conservazione del patrimonio rurale.
- Sviluppare un programma di apprendimento transnazionale e interculturale e non formale per i giovani europei che vivono nelle zone rurali, in particolare quelli che si sentono ai margini della società o abbandonano la scuola. Questo incoraggerà il loro coinvolgimento nella vita della comunità attraverso azioni collettive e individuali per il loro patrimonio locale.
- Raccogliere, testare e diffondere esempi di pratiche di successo a livello europeo.

Vedere: "Union APARE-CME, capofila YCARHe ", intervista con Céline Lelièvre, Direttore di Union APARE-CME

## IL QUADRO DI RIFERIMENTO

Il quadro di riferimento "**Giovani cittadini in azione per il patrimonio rurale**" fornisce linee guida, metodi e attività formative non formali per rafforzare la connessione tra i giovani e il patrimonio rurale, per aumentare le loro competenze legate al patrimonio e la loro capacità di agire come cittadini europei .

## GRUPPI TARGET

Il quadro di riferimento è destinato a sostenere le organizzazioni giovanili e le organizzazioni per la salvaguardia del patrimonio, che operano nelle zone rurali dell'Europa, che intendono costruire la capacità del proprio personale nel campo della gioventù e del patrimonio rurale.

Più in dettaglio, i gruppi target sono:

- youth worker: qualsiasi persona, dipendenti o volontari, che lavorano con i giovani (cioè dai 15 ai 30 anni di età);
- facilitatori / interpreti del patrimonio: qualsiasi persona il cui compito o hobby sia quello di diffondere conoscenze sul patrimonio naturale o culturale in una zona rurale e che voglia sviluppare attività con i giovani.

Questo Quadro di riferimento è destinato ad essere un punto di riferimento per la formazione degli youth worker e dei facilitatori del patrimonio che cercano di utilizzare il patrimonio rurale locale come uno sbocco per la consapevolezza dei giovani, l'empowerment e la loro cittadinanza.

## RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO

Lo scopo di questo quadro di riferimento è quello di fornire ai gruppi target un piano di apprendimento che promuova un maggiore interesse e il coinvolgimento dei giovani nel patrimonio rurale locale. L'idea è quella di sviluppare competenze per guidare i giovani alla scoperta del loro patrimonio locale a sviluppare un progetto o qualsiasi altra attività legata al patrimonio e promuovere la cittadinanza attiva. Per raggiungere questo obiettivo, il piano di apprendimento comprende tre fasi principali, ognuna con specifici obiettivi formativi.

Queste tre fasi sono complementari e forniscono un sostegno continuo ai giovani attraverso il seguente percorso:

- Scoperta del patrimonio rurale locale

I formatori impareranno come aiutare i giovani a capire cosa sia il patrimonio rurale e ad identificarlo. Questa parte include un'introduzione a "Che cosa è il patrimonio naturale e culturale?". I giovani devono essere in grado di riflettere sulla loro identità culturale, identificare il patrimonio e raccontare la differenza tra il patrimonio tangibile e intangibile.

In questa fase, una delle sfide principali per il trainer / facilitatore è come scegliere gli strumenti giusti per suscitare la consapevolezza e l'interesse dei giovani per il patrimonio.

- **Comprendere il patrimonio locale**

Successivamente, i formatori si abituano ad alcuni approcci e strumenti per aiutare i giovani a capire meglio e comprendere il proprio patrimonio e il suo valore esistente o potenziale. Ciò riguarda temi come vecchi e nuovi usi del patrimonio locale, i valori socio-culturali ed economici del patrimonio. Questo compito può essere abilmente supportato dai metodi e dalle tecniche di interpretazione del patrimonio, utilizzando i più recenti mezzi di comunicazione, per offrire ai giovani un tema più attraente e sperimentale, piuttosto che metodi formali e accademici.

- **Sostenere i progetti sul patrimonio basati sui cittadini**

Infine, i facilitatori e i formatori dovrebbero essere in grado di aiutare i giovani a sfruttare i loro nuovi interessi e conoscenze nel patrimonio rurale per un maggiore e attivo coinvolgimento nelle loro comunità locali. In definitiva, ciò potrebbe comportare lo sviluppo di progetti a beneficio della comunità locale. Inoltre impareranno a nutrire e sostenere i progetti basati sui cittadini, come ad esempio favorire le dinamiche di gruppo o come avviare i giovani con metodi per sviluppare progetti che promuovano il patrimonio locale. In questo modo, il patrimonio funge da pilota per coltivare iniziative giovanili e aumentare l'inclusione dei giovani nella comunità.

Vedere intervista su ["Giovani e Patrimonio Rurale"](#)

## ARGOMENTI

Questo quadro di riferimento fornisce:

- ✓ una definizione di parole e concetti chiave che costituiscono i principi pedagogici di YCARHe
- ✓ il percorso di apprendimento di YCARHe
- ✓ strumenti disponibili, incluse una serie di attività
- ✓ strumenti di autovalutazione
- ✓ bibliografia e link utili

## COME USARE IL QUADRO DI RIFERIMENTO

SEI UNO YOUTH WORKER CHE CERCA DI COINVOLGERE GRUPPI DI GIOVANI SUL CONCETTO DI PATRIMONIO?

SEI UN FACILITATORE CHE VUOLE SVILUPPARE LE PROPRIE ATTIVITA' DI VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CON I GIOVANI ?

**Questo quadro di riferimento è per te.** Ti offre una serie di concetti e attività basati su un piano di apprendimento diretto. Comprende definizioni e schede di attività, illustrate con immagini e video, documenti e altri link utili per ampliare le tue conoscenze.

Sulla base delle tue conoscenze e abilità, del tuo target e dei tuoi obiettivi, troverai un interesse per specifiche attività proposte nel quadro di riferimento e potrai utilizzarlo per le tue esigenze. Le attività proposte mirano ad un ampio pubblico di giovani e possono essere adattate all'età (dai 15 ai 30 anni), ai diversi profili socio-culturali e ai livelli di istruzione.

Ovviamente non si intende utilizzare tutte le attività proposte, ma ti consigliamo di creare un tuo proprio programma di attività seguendo il processo del piano di apprendimento YCARHe e successivamente presentando le attività dei 3 moduli presenti. In questo modo, accompagnerai i tuoi giovani attraverso il processo di **SCOPERTA E AZIONE**, utilizzando **attività interattive, divertenti, creative e partecipative**.

È possibile accedere direttamente al quadro di riferimento dal sito web di YCARHe Centro Risorse o scaricare la versione PDF.

## PAROLE E CONCETTI CHIAVE

Prima di iniziare il piano di apprendimento di YCARHe e le sue varie attività, vale la pena ricordare alcuni concetti chiave che sostengono l'approccio pedagogico di YCARHe.

Il quadro di riferimento di YCARHe si basa sulla conoscenza e sull'esperienza pratica dei partner del progetto, una esperienza pluriennale nel lavoro con i giovani, o nella promozione del patrimonio. Le organizzazioni partner hanno fornito numerose iniziative pratiche e di educazione non formale rivolte ai giovani che promuovono una maggiore partecipazione per la valorizzazione e promozione del patrimonio rurale. Sulla base delle loro esperienze e delle osservazioni congiunte, ci sono alcuni concetti fondamentali che ritengono devono essere presi in considerazione quando si offre un'attività didattica di educazione non formale per i giovani.

Introducendo questi concetti base si otterrà una migliore comprensione della strategia di apprendimento proposta.

Per cominciare, guarderemo ciò che intendiamo con il termine "patrimonio rurale" che è il focus principale del progetto YCARHe. Poi, guarderemo le diverse caratteristiche del piano di apprendimento proposto e agli obiettivi di YCARHe che puntano di utilizzare le attività proposte per sviluppare la cittadinanza attiva. Infine spiegheremo perché YCARHe dà un'attenzione particolare agli strumenti di interpretazione del patrimonio e utilizza le TIC per "modernizzare" l'immagine che i giovani hanno dei patrimoni rurali.

## IL PATRIMONIO RURALE

In linea di massima, il concetto di patrimonio identifica i beni che passano da una generazione all'altra. Il patrimonio culturale rurale è rappresentato quindi da tutti i beni culturali tangibili e immateriali passati attraverso le generazioni nelle aree rurali. Quindi può essere rappresentato da:

- le caratteristiche architettoniche che riflettono i modi di vita, le abitudini e le modalità di lavoro nelle comunità di campagna (case, edifici religiosi, lavanderie, mulini, capanne, muri, ecc.);
- oggetti tangibili, come vestiti, strumenti, gioielli, ecc., che dimostrano gli usi delle comunità precedenti;
- patrimonio intangibile, in molte forme, come melodie musicali, danze, racconti, riti, tecniche di produzione (agricoltura, allevamento di bestiame, artigianato, ecc.), Metodi di gestione dell'acqua, tradizioni culinarie, fiere e mercati;
- i paesaggi rurali e le caratteristiche che li contengono, legati all'agricoltura delle generazioni passate (terrazze, siepi, sentieri, ecc.) possono essere considerati patrimonio;
- e per estensione, possiamo anche includere il patrimonio genetico legato alle tradizioni agricole, come, ad esempio, tipi e varietà di patrimoni vegetali o razze animali.

La storia rurale dell'Europa ha prodotto un patrimonio estremamente ricco e variegato, ma la diminuzione della popolazione rurale nell'Unione europea, accompagnata dai cambiamenti nei modi di vita rurali e nelle condizioni di lavoro, porta alla questione cruciale della conservazione di questo patrimonio: possiamo conservarlo o ripristinarlo e perché?

Per rispondere a queste domande, dobbiamo guardare le funzioni e gli usi contemporanei del patrimonio.

- innanzitutto, il patrimonio rurale rappresenta oggi una testimonianza della vita rurale in passato che merita di essere almeno parzialmente conservata per la memoria e per la conoscenza, ma anche per educare le generazioni attuali. Può anche essere un oggetto utilizzato per identificare una comunità locale e il senso di appartenenza di tale comunità al suo territorio. Il patrimonio successivamente assume un valore sociale comunitario che deve anche essere considerato;
- in secondo luogo, il patrimonio rurale aiuta a migliorare l'attrattiva economica delle regioni, in particolare per il turismo. A volte, salvaguardare o ripristinare il patrimonio può contribuire a sviluppare determinati settori di attività (cucina e catering, artigianato e agricoltura, ad esempio) o perché contribuisce a eventi culturali e attività nelle aree locali;
- in terzo luogo, il patrimonio rurale può contribuire a mantenere la qualità dell'ambiente o del paesaggio, come il terreno agricolo che affronta l'erosione del suolo, il modo in cui i canali di irrigazione dei pozzi alimentano i bacini idrici, il ruolo che i muri a secco hanno nel fermare l'estensione della vegetazione e delle abbandonate costruzioni in pietra che ora fungono come riparo per certi animali come pipistrelli, ecc.

Considerando tutti questi usi possibili, oltre ai valori sociali ed estetici che la comunità locale o la popolazione di un paese gli conferiscono, può essere considerato ogni singolo aspetto del patrimonio se vale la pena conservarlo o svilupparlo.

## Le risorse locali del patrimonio rurale

Le scarse risorse pubbliche non possono aiutare a preservare tutta questa ricchezza di patrimonio rurale in termini di ordine pubblico. Tuttavia, le azioni adottate da proprietari privati, associazioni e volontari possono integrare gli sforzi del settore pubblico e aumentare notevolmente la capacità di valorizzare il patrimonio rurale europeo nel lungo periodo.

Prima di sviluppare un progetto educativo mirato alla scoperta o al restauro del patrimonio rurale, i giovani possono essere portati a identificare gli attori locali impegnati nella conoscenza o il risparmio di questo patrimonio e mobilitare risorse bibliografiche, esperti o organizzazioni partner nei loro progetti.

- Il territorio su cui si basa il progetto educativo è incluso in una riserva naturale o in una zona protetta? Esiste una politica pubblica per la protezione o lo sviluppo dell'ambiente o del patrimonio? Se la risposta è sì, ci sono certamente strutture pubbliche o private che contribuiscono a questa politica e dispongono di risorse accessibili. Più specificamente, se l'eredità mirata è oggetto di una misura di salvaguardia o di una protezione specifica, c'è necessariamente un inventario, delle ricerche ed esperti incaricati di questa protezione che consentiranno di saperne di più e di preparare l'attività educativa.
- C'è un museo, un'accademia, un luogo pubblico concentrato sulla valutazione del patrimonio locale? È facilmente accessibile ai giovani in termini di contenuti o supporto?
- C'è un'associazione locale professionale o volontaria responsabile della protezione del patrimonio? In numerosi spazi rurali europei, le organizzazioni, generalmente volontarie, esistono e saranno disposte a mobilitarsi se coinvolte.

### Vedere:

[Intervista su "Patrimonio Rurale" – Matthieu Guary, Eucomis Conseil \(Francia\)](#)

[Intervista su "Patrimonio e sviluppo locale" - Lucija Puljak – Presidente dell'Associazione Udruga Brac \(Croazia\)](#)

["Impegno per il patrimonio architettonico" – Intervista con Boris Stoimenov e Kubrat Milev, CHI \(Bulgaria\)](#)

## APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E LAVORO IN TEAM

Se seguite nella sua interezza (cioè i tre moduli), il metodo YCARHe e il piano di apprendimento proposto offrono una serie di esercizi pratici di apprendimento che coinvolgono attivamente i beneficiari nel loro percorso di apprendimento. In questo modo, costruiscono le loro conoscenze attraverso la ricerca e la sperimentazione.

[Vedere l'intervista su "Educazione basata sull'esperienza" con Daniel Santic, Consulente per l'apprendimento, Associazione Udruga Brac \(Croazia\)](#)

YCARHe principalmente esplicita l'apprendimento attraverso l'esperienza. Il processo di apprendimento proposto viene fornito attraverso il lavoro di gruppo e le attività in piccoli gruppi. È la combinazione di coinvolgimento personale e di gruppo che contribuisce a ciò che i cittadini attivi faranno in futuro.

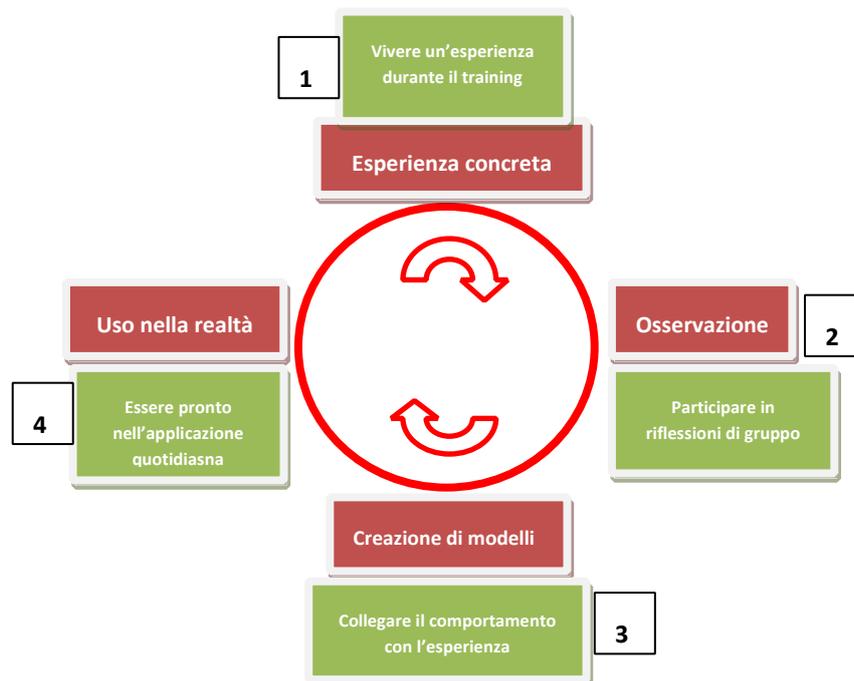
---

## UN VIAGGIO DI SCOPERTA: PRINCIPI DELL'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE

### I passi logici proposti

I passi logici proposti si basano su un percorso di scoperta usando l'esperienza (ispirata al classico modello di apprendimento di Kolb). Ciò consente ai partecipanti di sviluppare modelli comportamentali durante le attività. Fornisce esperienze dal vivo che si riferiscono costantemente alle esigenze di formazione dei partecipanti e all'efficacia delle soluzioni che possono gestire in modo indipendente nella loro vita quotidiana.

Il modello comprende 4 fasi che formano il ciclo di apprendimento. Il ciclo di apprendimento originale di Kolb è segnato in rosso e le misure equivalenti per il programma di formazione YCARHe sono contrassegnate in verde:



I formatori applicano il ciclo di apprendimento basato sull'esperienza pratica attraverso attività e esercizi che facilitano il processo di assimilazione personale da parte dei giovani (1). Quindi, devono riflettere su ciò che il gruppo ha sperimentato, ancora una volta esaminando gli strumenti e la motivazione personale (2). Solo dopo questo passaggio, e per ogni fase del corso, i formatori possono

presentare una serie di informazioni e approfondimenti ai giovani in modo da "ancorare" la propria esperienza di osservazione (3) e sviluppare modelli di comportamento personale replicabili. Infine, valutando individualmente il corso, i partecipanti ampliano le conoscenze e prendono in considerazione gli insegnamenti appresi in termini di "prova" di ciò che hanno sperimentato. Ciò aumenta anche la loro consapevolezza nella vita quotidiana (4).

Infatti, il metodo attivo è caratterizzato da due fattori: 1) non trasmette la conoscenza, ma favorisce l'appropriazione; 2) promuove lo sviluppo indipendente dei giovani. Di conseguenza, il processo di acquisizione delle conoscenze è strutturato su appropriazione-scoperta piuttosto che trasferimento-ricezione.

I giovani partecipanti saranno quindi incoraggiati a cercare risposte e soluzioni utilizzando metodi analitici, intuitivi e di ricerca, per aumentare attivamente le proprie conoscenze e sfruttare appieno le proprie capacità intellettuali piuttosto che ricevere passivamente informazioni dagli altri. Ciò permetterà loro di gestire meglio le competenze che essi stessi hanno contribuito a sviluppare.

I giovani partecipanti imparano come raggiungere soluzioni collettive attraverso il dialogo e la cooperazione e, in ultima analisi, agiscono da cittadini. Il trainer interviene solo per guidare e aiutare il gruppo verso i propri obiettivi, lavorando con processi di facilitazione che non ostacolano l'autonomia e la libertà del gruppo.

I formatori devono acquisire strumenti utili per costruire lo spirito di squadra e la comprensione reciproca dei partecipanti e dei loro background. Questi processi sono prerequisiti per avviare un corso di formazione con un gruppo di giovani e costituiscono un elemento essenziale per i prossimi passi logici del programma di formazione.

I formatori o i facilitatori devono pertanto poter acquisire le competenze necessarie per:

- gestire la dinamica del gruppo;
- agevolare la cooperazione e la co-creazione;
- gestire i conflitti.

YCARHe fornisce alcune attività per sviluppare questi aspetti. → [Vedere Modulo 3](#)

[Vedere l'intervista su "Costruzione del gruppo" con Guido Spaccaferro, Dipartimento Europa - AMESCI \(Italia\).](#)

---

## STILI DI APPRENDIMENTO

L'apprendimento basato sull'esperienza identifica lo stile di apprendimento di un gruppo. Definendo lo stile di apprendimento di ciascun individuo nel gruppo, il trainer può scegliere gli strumenti giusti per attirare il gruppo di lavoro e aumentare il proprio interesse per il patrimonio. Il quadro di riferimento fornisce strumenti funzionali per un ampio target. Gli youth worker possono quindi scegliere gli strumenti più adatti al loro specifico target.

La metodologia per definire gli stili di apprendimento dei partecipanti aiuta i formatori a scegliere le tecniche più appropriate per raccogliere e presentare informazioni, adattate allo stile di apprendimento del gruppo. Inoltre, i giovani partecipanti imparano anche come attirare l'attenzione della gente. Utilizzando l'inventario dello stile di apprendimento di David Kolb (vedi 'Bibliografia e link utili'), si possono identificare 4 stili principali:

- Stile di apprendimento convergente - questo si basa sulle abilità di apprendimento della concettualizzazione astratta e della sperimentazione attiva. La più grande forza di questo approccio sta nel risolvere i problemi e nel prendere decisioni. Questo stile funziona meglio in situazioni in cui esiste una sola risposta o soluzione corretta per una domanda o un problema.
- Convergent learning style – this relies on the learning abilities of abstract conceptualisation and active experimentation. The biggest strength of this approach lies in problem-solving and decision-making. This style works best in situations where there is a single correct answer or solution to a question or problem.
- Stile di apprendimento divergente - questo ha punti di forza opposti allo stile convergente. Sottolinea l'esperienza concreta e l'osservazione riflessiva. Le persone che hanno questo stile si affidano all'osservazione piuttosto che all'azione. L'approccio migliore è una sessione di "brainstorming" di idee. Lo stile suggerisce una preferenza per le esperienze socio-emotive sul compito da svolgere.
- Stile di apprendimento assimilatorio - riflette la concettualizzazione e l'osservazione attraverso il pensiero. Le persone che hanno questo stile di apprendimento si concentrano meno sulle interazioni socio-emotive e più su idee logiche e concetti astratti.
- Stile di apprendimento omogeneo - ha punti di forza per sottolineare l'esperienza concreta e la sperimentazione attiva. Le persone con questo stile di apprendimento preferiscono fare le cose, eseguire piani e compiti e partecipare a nuove esperienze. Questo stile è più adatto per coloro che verosimilmente scartano il piano o la teoria.

Sulla base della teoria di Kolb, YCARHe fornisce un questionario progettato da due specialisti di sviluppo di gestione, Peter Honey e Alan Mumford. Il suo scopo è quello di aiutare i partecipanti a identificare il loro stile di apprendimento preferito, le abitudini e le esperienze di apprendimento.

Vedere "Interpretazione del patrimonio o condivisione di documenti?",  
Modulo 2

Ovviamente, questi stili di apprendimento forniscono semplicemente un aiuto agli youth worker, mentre esistono altri elementi per aiutarli a scegliere gli strumenti più adatti al gruppo. Durante il workshop YCARHe in Francia (Isle-sur-la-Sorgue), l'associazione Unione APARE-CME ha presentato diversi esempi di strumenti specifici ai partecipanti:

- strumenti adatti alle persone con disabilità, in particolare per i non vedenti e le persone con disabilità visive;
- strumenti adatti a bambini (di età inferiore a 10 anni);
- strumenti adatti a giovani adulti in situazioni sociali instabili.

Il progetto YCARHe cerca di combinare metodi educativi basati sui cittadini con pratiche di apprendimento legate al patrimonio per aumentare la capacità dei giovani di sviluppare e fornire iniziative collettive o individuali basate sui cittadini incentrate sul patrimonio rurale. YCARHe fornisce anche nuove soluzioni per supportare le esigenze dei giovani che vivono nelle zone rurali, soprattutto quelle con meno opportunità di sviluppare il loro senso di cittadinanza e le proprie capacità.

L'obiettivo conseguente è quello di promuovere la "cittadinanza attiva".

### Cosa è la cittadinanza attiva?

La **cittadinanza** riguarda una persona che è ufficialmente riconosciuta come cittadino, cioè un membro di uno stato, o in senso lato, una nazione. Essere cittadino di una nazione è legato a un certo numero di valori fondamentali, legati ai diritti e agli obblighi relativi alla nazione specifica:

- **la mentalità civica:** è costituita da ogni persona che rispetta e garantisce il rispetto di leggi e regole in vigore, ma riguarda anche la consapevolezza dei loro obblighi verso la società, vale a dire attenzione all'interesse generale e non solo a quello individuale;
- **civiltà:** si tratta di un atteggiamento rispettoso verso gli altri cittadini e lo spazio pubblico;
- **solidarietà:** ciò corrisponde ad un atteggiamento aperto ad altri ed incarna anche il principio della fraternità.

Il concetto di **cittadinanza attiva** aiuta a sottolineare il fatto che gli obblighi del cittadino non si limitano a svolgere le proprie funzioni elettorali e dimostrare il minimo rispetto per i suddetti valori. I cittadini devono effettivamente mettere in pratica tali valori, diritti e obblighi nella società. Essere parte della vita della comunità, partecipare ad attività che servono all'interesse generale, il volontariato, la partecipazione alla politica o alle organizzazioni politiche sono esempi di come può essere intrapresa la cittadinanza attiva.

L'esercizio attivo della propria cittadinanza può richiedere formazione e sostegno, soprattutto per i più giovani. Questo è il ruolo dell'istruzione, ma anche delle organizzazioni giovanili che possono offrire un quadro concreto per i giovani in modo da dimostrare la loro mentalità civica, la loro solidarietà, il loro senso di iniziativa e il loro rispetto.

[Vedere l'intervista con Matthieu Guary, Eucomis Conseil \(Francia\) e Guido Spaccaferro, AMESCI \(Italia\)](#)

## INTERPRETAZIONE DEL PATRIMONIO PER I GIOVANI

*"L'interpretazione del patrimonio è l'arte di creare da un lato una relazione tra gli elementi di un sito o una raccolta di patrimonio e dall'altro il significato e il valore dei visitatori. Crea collegamenti cognitivi ed emotivi tra i visitatori e ciò che possono scoprire in un parco naturale, in un sito storico o in un museo.*

*Nel 1957 il giornalista Freeman Tilden, a nome del Servizio Nazionale del Parco Nazionale degli Stati Uniti, ha definito alcuni principi generali sull'interpretazione del patrimonio definendola come un'attività educativa che mira a rivelare significati e relazioni attraverso l'uso di oggetti originali, con esperienza diretta e con mezzi illustrativi, piuttosto che semplicemente comunicare informazioni sul patrimonio in questione.*

*È chiaro che l'apprendimento al giorno d'oggi non è più limitato alle scuole. L'apprendimento avviene ovunque. [...] Seguendo questa tendenza i siti naturali e culturali, i monumenti e i musei offrono il contesto ideale per i visitatori a imparare e che l'interpretazione offre le tecniche ideali per rendere questo apprendimento il più significativo possibile."*<sup>1</sup>

### **Perché interpretare il patrimonio?**

Secondo Interpret Europe, l'Associazione Europea per l'Interpretazione del Patrimonio "La buona interpretazione è sempre basata sull'esperienza di prima mano e spesso a contatto personale con il personale in loco. L'interpretazione fa quattro cose:

- *provoca la curiosità e l'interesse dei visitatori in un soggetto o tema sconosciuto;*
- *connette il sito o gli oggetti alla conoscenza, all'esperienza, al fondo e ai valori dei visitatori;*
- *rivela il significato del sito o degli oggetti che i visitatori possono comprendere e apprezzare;*
- *aiuta le persone a godere di una esperienza soddisfacente."*<sup>2</sup>

Pertanto, utilizzando l'interpretazione del patrimonio, i membri più giovani di una comunità possono scoprire (o riscoprire in modo interattivo) il proprio patrimonio, sia naturale che culturale. Imparano ad apprezzare e contribuire così a mantenerlo vivo per le generazioni future.

Infine, imparando i principi fondamentali dell'interpretazione del patrimonio, essi stessi possono diventare i migliori ambasciatori del loro patrimonio, contribuendo a modo loro in un futuro più sostenibile.

Vedere l'intervista su "Interpretazione del patrimonio" -  
Sandy Colvine, Consulente del patrimonio (Francia)

Vedere Attività del Modulo 1 Cosa è il Patrimonio?  
e Attività del Modulo 2 Interpretazione del Patrimonio

---

<sup>1</sup> Progetto InHerit "Intro to Professional Development in Heritage Interpretation"

(<http://www.interpretingheritage.eu/en/outcomes/brochure> )

<sup>2</sup> <http://www.interpret-europe.net/feet/home/heritage-interpretation.html> (24 Gennaio 2017)

*"Siamo ancora all'alba dell'era digitale: le previsioni tecnologiche sono ricche, ma è ciò che la gente fa con le tecnologie che farà la differenza".*

*Carry Bazalquette, 2007*

L'alfabetizzazione sui media è "la capacità di condividere i significati attraverso sistemi di simboli per partecipare pienamente alla società"<sup>3</sup> (Hobbs 2010: 30-31), così un testo multimediale (qualsiasi tipo di messaggio prodotto con suoni e immagini), definisce la nostra necessità di diventare abili nell'uso degli strumenti mediatici.

Oggi, la gente incontra e partecipa allo scambio di messaggi multimediali su base giornaliera, sia come visualizzatore, consumatore, commentatore o creatore. Questo dialogo potrebbe riguardare un programma televisivo, un film, un post di Facebook / Instagram, che unisce immagini e testo, un videogioco o un tutorial di YouTube, ma bisogna avere un atteggiamento critico nei confronti dei prodotti audiovisivi.

- **Quale è il contributo che l'alfabetizzazione sui media fornisce al processo di apprendimento?**

Una caratteristica fondamentale dei mezzi di comunicazione è che di solito ci impegnano a visualizzare una serie di elementi (immagini, testi, suoni, discorsi, grafica ecc.) che costituiscono un insieme unificato. Se scomponi questa intera struttura di multilivelli, ottieni una serie di campi su cui lavorare. A seconda dell'approccio particolare per il risultato dell'apprendimento, la maggior parte di questi elementi può essere facilmente adattata ad una gamma di età, capacità e tempi per un'attività didattica.

Le principali domande sono: "Stiamo esaminando contenuti, temi o ricerche e procedure prima del processo di creazione? Qual è l'impatto che questo lavoro di media ha già avuto su di noi o potrebbe avere domani su altri? Oppure quali sono gli elementi ritmici, il dialogo, le parole, i suoni e le immagini che hanno uno scopo? La storia è significativa e come viene raccontata? Che cosa diciamo (o mostriamo) in primo luogo e come si sviluppa in una narrazione interessante? I processi di apprendimento possono pertanto beneficiare di tutte le caratteristiche interdisciplinari delle creazioni dei media, cioè tematiche, rappresentative, artistiche, comunicative e sociali".

Inoltre, poiché i media di solito richiedono uno sforzo di squadra per creare un lavoro, ciò porta a un apprendimento interattivo e partecipativo. Il famoso metodo di insegnamento basato sul progetto è particolarmente utile per la produzione di testi audiovisivi. Il lavoro del gruppo è organizzato attorno a masterizzare la tecnologia specifica, il processo decisionale collettivo attraverso formulazione di argomenti e processi di negoziazione, sviluppando competenze per comporre testi audiovisivi e ricevere feedback attraverso la risposta del pubblico. Questi sono solo alcuni parametri tipici che aiutano a costruire un atteggiamento critico. Attraverso attività opportunamente progettate, i partecipanti sono incoraggiati a riconoscere che assolutamente tutto può assumere significati diversi, a seconda di quale punto di vista essi adottano. Ottenere una comprensione dell'osservazione soggettiva di ogni membro del gruppo arricchisce la nostra capacità di adottare un atteggiamento critico alla nostra realtà circostante e, di conseguenza, governa la nostra cultura della comunicazione.

---

<sup>3</sup> Hobbs, R. Digital and Media Literacy: A Plan of Action. Istituto Aspen (2010).

- **Come coinvolgere in modo attivo i giovani nel loro patrimonio locale usando i nuovi strumenti media?**

Lavorare con i media unisce conoscenze, competenze e prospettive. Ci sono tre possibili motivi per cui i giovani possono essere coinvolti più attivamente nel patrimonio utilizzando i media:

- la natura complessa dei media promuove una comprensione di diversi aspetti del nostro patrimonio e degli attori in gioco. Ad esempio, anche un piccolo artefatto (un coltello medievale o una macchina da caffè di nuova concezione), un sito naturale locale o una costruzione artificiale (un ponte o una fortezza) possono nascondere una storia più ampia. Ciò potrebbe essere rappresentata da informazioni aneddotiche, connessioni a una situazione sociale più ampia o storie personali. Per fare una produzione di media con suoni e immagini, dobbiamo esaminare attentamente dettagli e sfumature, o gesti, che rivelano alcuni di questi aspetti;

- l'espressione audiovisiva costituisce un sistema di comunicazione integrato oltre il linguaggio scritto e parlato. Questa forma di espressione consente ai partecipanti di gestire un complesso sistema di comunicazione interculturale e ha un grande potenziale di diffusione delle idee tra persone provenienti da diverse nazionalità, culture e competenze;

- la conoscenza esperienziale dei nuovi media e del mondo digitale oggi è vasta e praticamente 'appartiene' a tutti i giovani. Essa offre loro la possibilità di esprimersi e comunicare attraverso la creazione di mezzi. Vi è una vasta gamma di opzioni narrative disponibili, utilizzando diversi software e applicazioni in aggiunta alle più tradizionali tecniche di editing.

La capacità di mettere a fuoco la creatività dei giovani attraverso dispositivi mobili relativamente economici e quotidiani o anche le loro versioni analogiche/manuali possono essere ottenute attraverso attività strutturate e di breve durata. Ogni attività concentra la propria attenzione su alcuni aspetti dell'espressione dei media e del tema culturale scelto. Le attività audiovisive possono essere parte di un processo più ampio, accompagnando una discussione o un'esplorazione di temi culturali a livello locale o nazionale. Ci sono numerosi esempi che possiamo usare, anche per brevi visite, da un semplice spettacolo fotografico con un concetto specifico in mente, una registrazione sonora, una giustapposizione di registrazioni realistiche a elementi immaginativi, fittizi, poetici o relazionali relativi al patrimonio locale.

### Obiettivi

Integrare e utilizzare il patrimonio locale come un supporto alla cittadinanza giovanile nelle aree rurali

### Gruppo Target

Youth workers

Interpreti del Patrimonio che lavorano con i giovani

Leader culturali che lavorano con i giovani

Apprendimento basato sull'esperienza – Cittadinanza attiva

## I giovani scoprono il patrimonio locale

Cosa è il patrimonio?

*patrimonio naturale e culturale, materiale e immateriale*

Introduzione del patrimonio locale

*uso dei valori naturali, culturali, sociali ed economici*



## Comprendere il patrimonio ed essere coinvolti

Come interpretare il patrimonio in modo attrattivo?

Uso delle nuove tecnologie per scoprire il patrimonio in modo attivo

Introdurre ai giovani il concetto di protezione e valorizzazione del patrimonio



## Promuovere e supportare progetti basati sui cittadini

Migliorare il lavoro di gruppo e la co-creazione

Rafforzare i giovani aiutandoli a:

*Mobilizzare gli stakeholder attorno al patrimonio*

*Sviluppare progetti sul patrimonio locale*



## Verificare l'acquisizione dei concetti

Questi strumenti mirano a fornire ai partecipanti vari esempi di attività che possono utilizzare facilmente per raggiungere i giovani e far loro interiorizzare le 3 componenti di apprendimento di YCARHe, che riguardano le seguenti questioni:

- Come posso aiutarli a scoprire e aumentare il loro interesse nei confronti del patrimonio locale?
- Come possono i giovani comprendere meglio il valore del loro patrimonio locale e partecipare?
- Come posso supportarli nell'ambito di iniziative giovanili di sviluppo del patrimonio locale?

Questi strumenti prevedono diverse attività che sono state testate da professionisti ed esperti. Sono tutti basati sul quadro scientifico menzionato in questo documento (vedi: basi metodologiche)

Le attività proposte giocano un ruolo fondamentale nell'insegnamento della partecipazione e dell'apprendimento basato sull'esperienza. Esse richiedono creatività individuale e lavoro di gruppo.

Il target a cui sono destinate queste attività è molto vasto e la maggior parte di esse possono essere eseguite con gruppi di giovani a partire dai 12-15 anni. Durano da 40 minuti a un intero giorno, il che permette ai trainer di selezionare le proprie attività e costruire un programma personale sulla base del tempo di cui dispongono.

La maggior parte sono state testate su gruppi internazionali di giovani, con ottimi risultati. In questo caso, la diversità culturale dei giovani e in senso ampio della storia e degli usi del patrimonio rurale possono essere messi in risalto. Ciò accentua anche il beneficio della condivisione e dell'approccio di apprendimento non formale e partecipato proposto da YCARHe.

Per ciascuna di queste attività potete trovare i dettagli sui seguenti aspetti:

- Il tema e gli obiettivi di apprendimento, vi danno un'immediata panoramica dei principali vantaggi dell'attività. Questi aspetti vi aiuteranno a selezionare le attività utili per il vostro gruppo di giovani, in base al loro livello di conoscenza e in linea con il vostro target specifico. Per esempio, un gruppo di giovani già coinvolti in un progetto di patrimonio rurale locale non ha bisogno di svolgere l'attività dal titolo "Cosa è il patrimonio?", o determinate attività di costruzione del gruppo (modulo 3 Ice-breakers);
- La tipologia e l'età del target vi dirà se l'attività corrisponde al vostro gruppo di discenti. Tuttavia, i gruppi di età proposti sono solo indicativi e la maggior parte delle attività YCARHe possono essere facilmente adattate a tutti i tipi di platea;
- una descrizione dettagliata indica come eseguire le attività, dall'organizzazione al gruppo fino alla previsione degli outputs e/o feedback della sessione;
- La tipologia di spazio, materiali e tempo necessari per svolgere correttamente l'attività vi aiuterà nella preparazione di tutti gli aspetti pratici;

- Infine, uno o più referenti, o una persona di contatto dall'organizzazione YCARH con elevata esperienza nell'erogazione delle attività, vi darà l'opportunità di saperne di più e chiedere maggiori informazioni.

## MODULO 1 - Alla scoperta del patrimonio locale

Questo modulo di apertura offre una serie di attività per stimolare l'interesse dei giovani nei confronti del loro patrimonio circostante. Prima di tutto, vi sono diversi esercizi per comprendere meglio il concetto di patrimonio ed il suo significato completo. Il passo successivo è scoprire e capire il legame tra patrimonio e vita quotidiana e, più in generale, il suo contributo allo sviluppo locale, come pure ciò che costituisce le fondamenta culturali, economiche e sociali di una comunità.

*Note: Tutte queste attività incoraggiano il lavoro di squadra. Si prega di fare riferimento al modulo 3 - Supporto ai progetti basati sulla cittadinanza, per tutti gli aspetti legati alle dinamiche di gruppi di giovani e al lavoro di squadra.*

### Obiettivi del Training

Una volta familiarizzato con le attività proposte in questo modulo, il Formatore/educatore dovrebbe essere in grado di:

- Spiegare cosa sia il patrimonio
  - Il patrimonio rurale e le sue diversità
  - Patrimonio naturale e culturale
  - Patrimonio materiale e immateriale
  
- Fare riferimento al patrimonio locale in termini di
  - Contesto storico e sociale
  - Usi e costume culturali, sociali ed economici
  - Contributo allo sviluppo locale sostenibile

### Contenuti dei Moduli

#### **Cosa è il patrimonio?**

⇒ Il mio patrimonio personale

Individuare, esplorare e condividere le mie qualità, come patrimonio personale

[vedi anche il Modulo 3 – Gestione del gruppo-Icebreaker].

⇒ Cosa è il patrimonio?

Pensiero critico su cosa sia il “patrimonio”.

⇒ Rituali – patrimonio immateriale

Alla scoperta della diversità del patrimonio presentando un rituale locale.

⇒ Piante selvatiche nel patrimonio

Sperimentare attraverso la connessione tra patrimonio naturale e vita quotidiana.

⇒ Illustrare il patrimonio ad un pubblico di non vedenti (Natur'a tatons)

Un gioco che permette ai non vedenti di scoprire il patrimonio naturale.

⇒ Un gioco di orientamento per scoprire il patrimonio

Attività in outdoor con caccia al Tesoro per scoprire il patrimonio naturale e culturale di un'area.

## **Patrimonio e comunità locale**

⇒ Disegnare le nostre realtà rurali

Discussione circa le realtà abitative nelle regioni e nei paesi dei partecipanti.  
[vedi anche Modulo 3 - Cooperazione]

⇒ Frammenti del patrimonio viaggiando nel tempo

Gioco teatrale per capire il significato del patrimonio nella nostra vita quotidiana.

⇒ Andare, vedere e mostrare agli altri

Comprendere il patrimonio attraverso ricerche sul campo spiegando il nesso causale tra le condizioni di vita in un'area e le caratteristiche specifiche del patrimonio naturale e culturale.

⇒ Interpretami

Un gioco basato sull'immaginazione e sull'interpretazione degli oggetti del patrimonio locale.

## MODULO 2 – Comprendere il patrimonio e partecipare

Una volta capito il concetto e le funzioni del patrimonio, il passo successivo è imparare ad interpretare il patrimonio (Vedi concetti chiave) per meglio motivare i giovani a partecipare.

Utilizzando esercizi di interpretazione del patrimonio e media (immagini, audio, video, internet, ecc.), i giovani partecipanti possono sviluppare ulteriormente i legami con il loro patrimonio, sviluppare un occhio critico nei confronti del modo in cui è gestito e, successivamente, sviluppare la necessità di comunicare circa il loro patrimonio e condividere ciò che hanno scoperto.

### Obiettivi del Training

Prendendo familiarità per mezzo delle attività proposte in questo modulo, il Formatore/educatore dovrebbe essere in grado di:

- Utilizzare tecniche di interpretazione del patrimonio per presentarlo ai giovani in maniera accattivante
- Incoraggiare modi creativi di interpretazione del patrimonio attraverso l'utilizzo dei media
- Stimolare i giovani alla conservazione e valorizzazione del patrimonio

### Contenuti dei Moduli

#### **Interpretazione del patrimonio**

- ⇒ Interpretazione del patrimonio o condivisione dei fatti?  
Imparare attraverso il lavoro di gruppo ad interpretare il patrimonio e ad adattarlo a differenti platee.  
[vedi anche Modulo 3 – Gestione del gruppo-Comunicazione]
- ⇒ Patrimonio Unico  
Partendo dall'interpretazione del patrimonio: presentare l'unicità delle caratteristiche di un fenomeno o di un oggetto.
- ⇒ Migliora la tua scrittura oltre l'ordinario!

Guidare il giovane pubblico attraverso il processo di scrittura creativa e i punti chiave per meglio percepire e comunicare il patrimonio.

⇒ Ti racconto una storia

Utilizzando le tecniche di scrittura creativa di cui sopra, i partecipanti spiegano e capiscono a vicenda quello che osservano con la creazione di storie.

### **Utilizzare new media**

⇒ Da una visita nel web

Una fotografia e un esercizio di scrittura creativa per sviluppare un punto di vista critico e la capacità di comunicazione sul patrimonio.

⇒ Una storia in 5 foto

Combinare patrimonio immateriale, storytelling e social networks.

⇒ Soundscapes

Osservare e ricreare uno spazio sociale/culturale attraverso il suono.

⇒ Un oggetto, 5 punti di vista

Utilizzando una fotografia, i partecipanti comprendono la varietà delle interpretazioni che un oggetto può offrire in base al modo in cui noi scegliamo di presentarlo.

## **MODULO 3 – Promuovere e sostenere progetti giovanili basati sulla cittadinanza**

Dopo le attività basate sulla scoperta, l'approccio basato sulla consapevolezza, stimolando l'interesse dei giovani nei confronti del patrimonio e delle strategie per promuoverlo, il modulo 3 del piano di apprendimento YCARHe cerca di motivare e/o sostenere i giovani su come partecipare alle attività legate al patrimonio o ai progetti locali.

Questo impegno presuppone in primo luogo che il giovane gruppo in questione sia sufficientemente solido per sviluppare un'idea insieme. Per fare ciò, YCARHe propone dinamiche di gruppo e attività di risoluzione dei conflitti finalizzate a facilitare la comunicazione e la cooperazione del gruppo.

Le attività che seguono illustrano la possibilità di interazione con il patrimonio locale, dalla ideazione di un progetto di promozione del patrimonio alla preparazione di uno schema di restaurazione per edifici rurali.

Infine, YCARHe offre diversi strumenti interattivi di monitoraggio e valutazione, che consentono ai team di giovani di tracciare i progressi dei loro progetti e delle dinamiche di gruppo.

### Obiettivi del Training

- Migliorare le dinamiche di gruppo e gestire il conflitto per cooperare.
- Essere in grado di incoraggiare i giovani a diventare attivi (coinvolgendo stakeholders rilevanti e/o sviluppando piccoli progetti)
- Essere in grado di facilitare lavoro di gruppo, monitoraggio e valutazione.

### Contenuti dei Moduli

#### **Dinamiche di gruppo e problem solving**

⇒ Cosa ho detto?

Conoscersi (icebreaker)- cooperazione solo per gruppi internazionali.

- ⇒ Dici e mostra chi sei!  
Conoscersi- icebreaker.
- ⇒ Il mio patrimonio personale  
Gestione del gruppo – icebreaker.  
[vedi anche Modulo 1 – Cosa è il patrimonio?].
- ⇒ Disegnare le nostre realtà rurali  
Team building, conoscenza reciproca.  
[vedi anche Modulo 1- Patrimonio e comunità locali].
- ⇒ Il gioco delle 5 parole  
brainstorming e gioco sulla gestione del conflitto.  
[vedi anche Modulo 3 – Monitoraggio e valutazione].
- ⇒ Gioco della palla e time challenge  
Capacità di problem solving e giochi cooperativi.
- ⇒ Juice or Cake?  
Un role-play per la gestione del conflitto.
- ⇒ La macchina dell'uovo volante  
Un gioco per migliorare il teamwork, il project management e la risoluzione del conflitto.
- ⇒ Electric fence  
Una attività di team building per risolvere problem e sviluppare cooperazione in un gruppo

### **Imparare come interagire con il patrimonio locale.**

- ⇒ Coloro che ci circondano  
Riconoscere gli stakeholders e come possono influenzare la conservazione e la promozione del patrimonio.
- ⇒ Introduzione alle tecniche di costruzione con pietra a secco  
Passare dalle semplici tecniche di restauro del patrimonio alla scoperta del patrimonio connesso alla vita rurale e al paesaggio.
- ⇒ Ricostruiamo ...  
Individuare e dimostrare le interazioni spaziali di un vecchio edificio per escogitare un progetto di restauro che gli garantisca un nuovo uso.
- ⇒ Avvio e gestione di un campo di lavoro volontario  
Principali aspetti per creare e sviluppare un progetto di restauro del patrimonio architettonico.
- ⇒ Avvio e gestione di un campo sul patrimonio  
Come organizzare un seminario di studio multidisciplinare su un progetto locale per il patrimonio.

⇒ Business Model Canvas

Una gestione strategica e un modello di start-up per sviluppare nuovi modelli di business da utilizzare in progetti legati al patrimonio.

## **Monitoraggio e valutazione**

⇒ Cinque parole

Uno strumento per il brainstorming sulle pietre miliari.

⇒ Strumenti di valutazione giornaliera– termometro e tachimetro

Una tecnica divertente per testare l'umore del team, l'attività o il risultato.

⇒ Strumenti di valutazione giornaliera – Metaplan

Esprimi e pubblica le tue impressioni e conoscenze acquisite durante il giorno.

⇒ Strumenti di valutazione giornaliera – il gioco della patata

Un gioco che consente ai partecipanti di dire quello che sentono alla fine di ogni giorno.

⇒ Strumento di valutazione finale - Target

Un modo semplice e facile per fare una valutazione della sessione del training, meeting o attività.

### IL PATRIMONIO RURALE

#### **Bibliografia**

- Aplin, G.J., Heritage: Identification, Conservation, and Management, Oxford University Press, 2002
- Chassagne M.E., Gorgeu Y., Guide de la valorisation économique des ressources locales – Fédération des parcs naturels de France, 1989
- Collective work, Guide européen d’observation du patrimoine rural, CEMAT-Conseil de l’Europe, 2003
- Collective work, European Rural Heritage Observation Guide, CEMAT-Council of Europe, 2003
- Collective work, Patrimoine rural – comment monter et financer son projet? Guide à l’usage des particuliers, des élus, des associations et des agents de développement - , Revue ESPACES, April 2007
- Collective work, European Rural Heritage, Naturopa - Council of Europe, 2001
- Collective work, Landscape and Rural Heritage, European Spatial Planning and Landscape n°88, Council of Europe, 2007
- DG Enterprise –Using natural and Cultural Heritage to develop sustainable tourism in non traditional tourist destinations , European commission, 2002
- Gollinelli M.G., Cultural Heritage and Value Creation – towards new pathways, Springer, 2012
- ICOMOS, Heritage a driver of development: rising to the challenge, ICOMOS France, 2013
- Revue Pour, Culture et Patrimoine en milieu rural, Editions du GREP, 2015

#### **Link utili**

<https://www.icomos.org/fr/centre-de-documentation>

<https://www.icomos.org/en/documentation-center>

<http://histcape.eu/sites/histcape.drupal.pulsartecnalia.com/files/documents/BROCHURE%20HITSCAPE.pdf>

<http://whc.unesco.org/en/culturallandscape/>

<http://www.maisons-paysannes.org/protection-du-patrimoine/histoire-fondements/>

## L' APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E GLI STILI DI APPRENDIMENTO

### **Bibliografia**

- Coombs, P. H. with Prosser, C. and Ahmed, M., New paths to learning for rural children and youth, 1998
- Kolb, D. Experiential learning, experience as the source of learning and development, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984
- Kolb, A., D. Kolb, The Kolb Learning Style Inventory—Version 3.1 2005 Technical Specifications, 2005
- Lingham, T., Developing a measure of conversational learning spaces in teams. Unpublished doctoral dissertation, Department of Organizational Behavior, Case Western Reserve University, Cleveland, OH, 2004
- Loo, R., Evaluating change and stability in learning style scores. Educational psychology, 17: 95-101, 1997
- Ord, J., John Dewey and Experiential Learning: Developing the theory of youth work, Youth & Policy, No. 108, 2012
- Smith, M. K., Developing Youth Work, Milton Keynes: OUP, 1988
- Rayner, R. R. & Rayner, S. R., Cognitive styles and learning strategies: understanding style differences in learning behaviour, London: David Fulton, 1998
- Wood, G., How to study: Use your personal learning style to help you succeed when it counts. Learning Express, 1998
- Chisholm, L. & Hoskins, B. (eds.), Trading up – Potential and performance in non-formal learning, Council of Europe, 2005
- Bruner, J., The Culture of Education, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1996
- Gardner, Howard, Frames of Mind: The theory of multiple intelligences, New York: Basic Books, 1983-1993
- Gardner, Howard, Intelligence Reframed. Multiple intelligences for the 21st century, New York: Basic Books, 1999

- Gardner, H., 'Jerome S. Bruner' in J. A. Palmer (ed.) Fifty Modern Thinkers on Education. From Piaget to the present, London: Routledge, 2001
- Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Kathleen A. Cruikshank, Richard E. Mayer, Paul R. Pintrich, James Raths and Merlin C. Wittrock, A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing — A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, Addison Wesley Longman, Inc., 2001
- Piaget, J.; Inhelder, B., Le développement cognitif de l'enfant, Paris: PUF. Bruner, J (1960)
- The Process of Education, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2012
- Piaget, J., Inhelder, B., Le développement cognitif de l'enfant, Paris: PUF, 2012

### **Link utili**

- <http://www.learningfromexperience.com>
- <http://learningfromexperience.com/tools/kolb-learning-style-inventory-lsi/>
- <http://www.clinetech.com.au/assets/LEARNING-STYLES-Kolb-QUESTIONNAIRE.pdf>
- <http://economics.fiu.edu/research/working-papers/2008/08-06/08-06.pdf>
- <http://infed.org/mobi/david-a-kolb-on-experiential-learning/>
- <http://www2.le.ac.uk/departments/gradschool/training/eresources/teaching/theories/kolb>
- <http://aim.stanford.edu/wp-content/uploads/2013/05/Kolb-Learning-Style-Inventory.pdf>

## **GRUPPI DI GIOVANI E GESTIONE DEI PROGETTI**

### **Bibliografia**

- Toolbox — For Training and Youth Work  
SALTO-YOUTH (network of eight Resource Centres working on European priority areas within the youth field)  
<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/search/>
- Tool-kit 3: Project management - For trainers, youth workers running projects.  
Published by the Council of Europe and the European Commission. <http://pjp-eu.coe.int/documents/1017981/1667915/tkit3.pdf/63828fe8-4022-4944-9459-32ac0c8b6fbf>  
(available in 12 languages)
- T-Kit 10: Educational Evaluation in Youth Work  
Published by the Council of Europe and the European Commission. <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-10-educational-evaluation-in-youth-work>  
(available in 12 languages)

## GIOVANI E CITTADINANZA

### **Bibliografia**

- Dolejšiová D. and García López M. A. (eds). European citizenship - In the process of construction - Challenges for citizenship, citizenship education and democratic practice in Europe, Council of Europe, 2009  
[http://pjp-eu.coe.int/documents/1017981/1668207/European\\_citizenship\\_book.pdf/a635ab93-c3b6-43de-9810-1a2f73f45e18](http://pjp-eu.coe.int/documents/1017981/1668207/European_citizenship_book.pdf/a635ab93-c3b6-43de-9810-1a2f73f45e18)
- Inspiring! Youth organisations contribution to citizenship education - 2016 European Youth Forum  
<http://www.youthforum.org/assets/2016/10/Youth-organisations-contribution-to-citizenship-education.pdf>
- T-kit 7: Under Construction Citizenship, Youth and Europe  
Reflections and exercises about the evolving concept of European Citizenship.  
Council of Europe and European Commission, October 2012  
<http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-7-under-construction...citizenship-youth-and-europe>  
(disponibile in 11 lingue)

## INTERPRETAZIONE DEL PATRIMONIO

### **Bibliografia**

- Beck, L. and Cable, T. T. (1998) Interpretation for the 21st Century. Champaign: Sagamore Publishing
- Brochu, L. and Merriman, T. (2002) Personal Interpretation. Fort Collins: interpPress
- Brochu, L. and Merriman, T. (2011) Put the Heart Back in Your Community. Fort Collins: Heartfelt Publications
- Buchholz, J., Lackey, B., Gross, M., Zimmerman, R. (2015) The Interpreter's Guidebook. 4th edn. Stevens Point: University of Wisconsin
- Ham, S. (1992) Environmental Interpretation. Golden: Fulcrum
- Ham, S. (2013) Interpretation – Making a difference on purpose. Golden: Fulcrum
- ICOMOS - International Council on Monuments and Sites (2008) The ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites. Québec: ICOMOS

- Knudson D. M., Beck, L., and Cable, T. T. (1999) *Interpretation of Cultural and Natural Resources*. State College: Venture Publishing
- Ludwig, T. (2003) *Basic Interpretive Skills*. Werleshausen: Bildungswerk interpretation
- Ludwig, T. (2012) *Quality Standards in Heritage Interpretation*. Werleshausen: Bildungswerk interpretation
- Tilden, F. (1957) *Interpreting Our Heritage*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press
- UNESCO – United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (1972) *Convention on the Protection of World Cultural and Natural Heritage*. Paris: UNESCO

### **Link utili**

- Interpret Europe – The European Association of Heritage Interpretation: <http://www.interpret-europe.net/>
- HeriQ project: <http://heriq.org/>
- “The Interpretive Guide” manual (available in 11 different European languages): <http://heriq.org/category/downloads/>
- InHerit project: <http://www.interpretingheritage.eu/en>
- Real World Learning: <http://www.rwlnetwork.org>

## **ALFABETIZZAZIONE SUI MEDIA E USO DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI**

### **Bibliografia**

- Ben Bachmair & Cary Bazalgette, “The European Charter for Media Literacy: meaning and potential” *Research in Comparative and International Education*, Volume 2, Number 1, 2007
- Bazalgette, C. (Ed.). (1989). *Primary Media Education: A Curriculum Statement*. London: British Film Institute.
- David Buckingham, Jenny Grahame, Mandy Powell, Andrew Burn and Sue Ellis. *Developing Media Literacy: Concepts, Processes and Practices*, document written to accompany a teaching pack called *Developing Media Literacy*, published in 2014 by the English and Media Centre.
- Renee Hobbs, *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. The Aspen Institute 2010. Available at: <https://works.bepress.com/reneehobbs/13/>
- Menis Theodoridis, *Issues of Audiovisual Education and Media Literacy*, in (Zoniou Ch. Ed.) *Youth docs, Documentary theatre and video on youth culture, personal Identity and contemporary*

reality, Directorate of Secondary Education of Eastern Attica, 2016

- Menis Theodoridis, Audiovisual Education, Pathways and dead ends, in Video-museums – recording traces of our subjective culture. Audiovisual Education for young people, Directorate of Secondary Education of Eastern Attica, 2012
- The European Charter for Media Literacy: meaning and potential. Research in Comparative and International Education, Volume 2, Number 1, 2007

**Link utili**

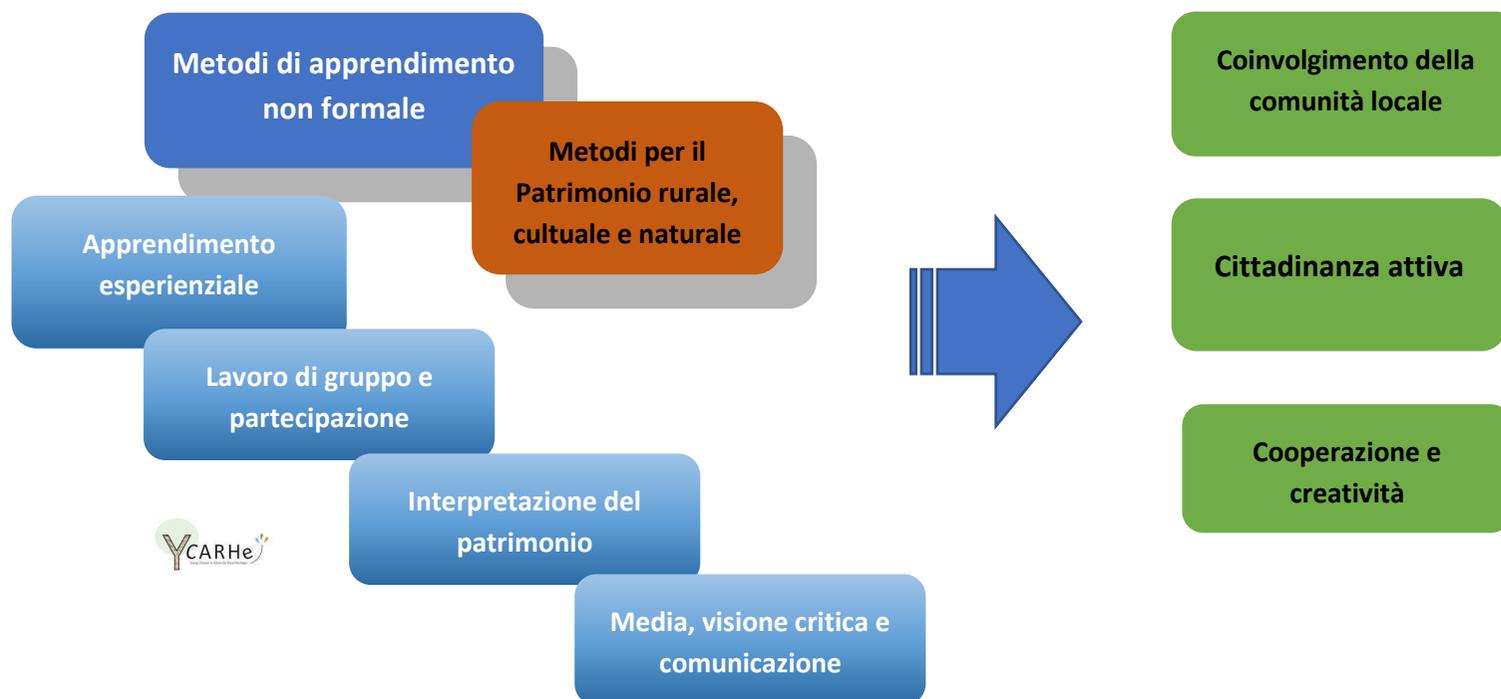
- KARPOS – Centre for Education and Intercultural Communication  
<http://www.karposontheweb.org/material/?lang=en>

## QUADRO DI RIFERIMENTO YCARHE - SINTESI

### OBIETTIVI PRINCIPALI

- Promuovere l'interesse dei giovani e il loro coinvolgimento nelle loro aree rurali
- Utilizzare il patrimonio locale come supporto per la partecipazione civica dei giovani
- Recuperare il patrimonio locale come componente in via d'estinzione dell'identità e potenziale fonte di occupazione

### APPROCCIO YCARHE – CONCETTI CHIAVE



	Modulo 1	Modulo 2	Modulo 3
	<p><b>Alla scoperta del patrimonio locale</b></p>	<p><b>Comprendere il patrimonio e partecipare</b></p>	<p><b>Coltivare e sostenere progetti giovanili basati sulla cittadinanza</b></p>
<p><b>Abilità che i giovani lavoratori devono sviluppare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Essere in grado di spiegare cosa è il patrimonio e le sue diversità</i></li> <li>• <i>Essere in grado di far riferimento al patrimonio locale in ambito culturale sociale ed economico</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Essere in grado di utilizzare tecniche di interpretazione del patrimonio</i></li> <li>• <i>Utilizzare metodi creativi di interpretazione del patrimonio con i nuovi media</i></li> <li>• <i>Essere in grado di stimolare i giovani alla tutela e valorizzazione del patrimonio</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sviluppare dinamiche di gruppo e gestione del conflitto per cooperare</i></li> <li>• <i>Essere in grado di incoraggiare i giovani ad attivarsi</i></li> <li>• <i>Essere in grado di facilitare il lavoro di gruppo monitoraggio e valutazione</i></li> </ul>

<p><b>Contenuti / attività</b></p>	<p><b>Cosa è il patrimonio?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il mio patrimonio personale</li> <li>• Cosa è il patrimonio?</li> <li>• Rituali, patrimonio immateriale</li> <li>• Piante selvatiche e patrimonio</li> <li>• Illustrare il patrimonio a persone non vedenti</li> <li>• Una caccia al Tesoro per scoprire il patrimonio</li> </ul> <p><b>Patrimonio e comunità locale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegniamo le nostre realtà rurali</li> <li>• Frammenti di patrimonio viaggiando nel tempo</li> <li>• Vai, vedi e mostra agli altri</li> <li>• InterpretaMI</li> </ul>	<p><b>L'interpretazione del patrimonio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretare il patrimonio o mostrare i fatti?</li> <li>• Unicità del patrimonio</li> <li>• Condurre la lingua scritta fuori dall'ordinario!</li> <li>• Ti racconto una storia</li> </ul> <p><b>Utilizzare i nuovi media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Da una visita nel web</li> <li>• Una storia in 5 foto</li> <li>• Soundscapes</li> <li>• Un oggetto, cinque punti di vista</li> </ul>	<p><b>Dinamiche di gruppo e problem solving</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cosa ho detto?</li> <li>• Dici e mostra chi sei!</li> <li>• Disegniamo le nostre realtà rurali</li> <li>• Il gioco della palla e time challenge</li> <li>• Succo o torta?</li> <li>• La macchina dell'uovo volante</li> <li>• Recinzione elettrica</li> </ul> <p><b>Imparare come interagire col patrimonio locale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coloro che ci circondano</li> <li>• Introduzione alle tecniche di costruzione con pietra a secco</li> <li>• Ricostruiamo ...</li> <li>• Organizzare campi sul patrimonio</li> <li>• Organizzare campi di lavoro volontario</li> <li>• Modello di bussiness</li> </ul>
------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<b>Monitoraggio e valutazione</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cinque parole</li><li>• Strumenti di valutazione quotidiana</li><li>• Strumenti di valutazione finale</li></ul>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## RINGRAZIAMENTI

Questo documento è stato ideato e prodotto da:

Isabelle TRINQUELLE – Mediterranean Centre of Environment (Grecia), insieme a Anne-Gaelle JAY – Union APARE-CME (Francia) e Matthieu Guary, Consulente con EucomisConseil (Francia)

Con il contributo di:

- Sandy Colvine, Consulente del patrimonio presso Union APARE-CME (Francia)
- Armonie Segond, Youth worker e coordinatrice dei workcamp presso Union APARE-CME (Francia)
- Daniela Georgieva, Direttrice dell'associazione Community integration initiatives (Bulgaria)
- Margarita Kaisheva, Direttrice del Center for Heritage interpretation (Bulgaria)
- Maria Leonida, Produttrice/Trainer e Direttrice dell'associazione KARPOS (Grecia)
- Lucija Puljak –Presidente dell'associazione Udruga Brac (Croazia)
- Daniel Santic – Consulente per l'apprendimento, associazione Udruga Brac (Croazia)
- Guido Spaccaforno, Dipartimento Europa - AMESCI (Italia)
- Valya Stergioti, Interprete del patrimonio e trainer per Mediterranean Centre of Environment (Grecia)

Video illustrativi sui concetti chiave e schede di attività:

Elisavet Tzovani e Isabelle Trinquelle, Mediterranean Centre of Environment (Grecia)

*Questo documento riflette solo la vision degli autori, e l'Agenzia Esecutiva per l'istruzione l'audiovisivo e la cultura e la Commissione Europea non possono essere ritenuti responsabili di qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni contenute in esso.*

Atene, Grecia - Luglio 2017



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union