



# L'ADVOCACY PER I DIRITTI DELL'INFANZIA

MANUALE PER EDUCATRICI E EDUCATORI



Co-funded by  
the European Union



# L'ADVOCACY PER I DIRITTI DELL'INFANZIA

## MANUALE PER EDUCATRICI E EDUCATORI



IFM-SEI, 2022

**SCRITTURA:** Christine Sudbrock

**EDITING:** Marta Marzà Florensa

**CONTRIBUTI:** Kids Got Rights Superheroes, Viviana Bartolucci, Txema Escorsa, Nella Heiskanen, Ruba Hilal, Lauren Karstadt, Julia Lennon, Marta Marzà, Sebastian Nielsen, Bettina Rehner, Christina Schauer, Pia Zevnik e il team GREM dell'Università di Barcellona (Laia Ferrús, Elena Noguera, Ana Novella e Maria Rosa Buxarrais)



**GRAFICA, ILLUSTRAZIONI E DESIGN:**

Álvaro Ferreira e Fabi Montiel Kleiner



Questo manuale è sotto licenza Creative Commons Attribution – Noncommercial – Share Alike 3.0 Unported. Il manuale può essere copiato, redistribuito e mostrato liberamente, a patto che venga citata la fonte. Non è consentito l'uso per fini commerciali. Se questo documento viene alterato, trasformato o ampliato, il risultato potrà essere distribuito esclusivamente con una licenza identica a questa

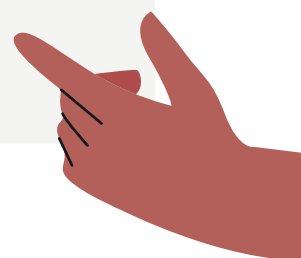
[www.ifm-sei.org](http://www.ifm-sei.org)

International Falcon Movement-Socialist Educational International

Rue Joseph II, 120 / 1000 Brussels



Il contenuto di questo manuale rispecchia esclusivamente il punto di vista dell'autore, di cui si assume ogni responsabilità. La Commissione Europea declina ogni responsabilità rispetto ai possibili usi delle informazioni ivi contenute.



**INTRODUZIONE** 4-5

- ✦ Kids got Rights! \_\_\_\_\_ 4
- ✦ Chi siamo \_\_\_\_\_ 4
- ✦ Cosa c'è in questo manuale? \_\_\_\_\_ 5

**PARTECIPARE** 6-15

- ✦ Cosa sono i Diritti dell'Infanzia? \_\_\_\_\_ 6
- ✦ Cos'è la partecipazione giovanile? \_\_\_\_\_ 9
- ✦ Condizioni per partecipare \_\_\_\_\_ 11
- ✦ Contestare le violazioni dei Diritti dell'Infanzia \_\_\_\_\_ 15

**ADVOCACY** 16-17

- ✦ Che cos'è l'advocacy? \_\_\_\_\_ 16
- ✦ Pianificare un percorso di advocacy \_\_\_\_\_ 17

**VISIONE** 19-23

- ✦ Attività: L'Albero dei Problemi \_\_\_\_\_ 19
- ✦ Attività: Le Cronache dei Diritti dell'Infanzia \_\_\_\_\_ 20
- ✦ Attività: La Macchina del Tempo \_\_\_\_\_ 21

**PIANO** 24-28

- ✦ Attività: L'Albero delle Soluzioni \_\_\_\_\_ 24
- ✦ Attività: La Mappa Mentale \_\_\_\_\_ 26

**AZIONE** 29-31

- ✦ Attività: Brainstorming per Messaggi di Successo \_\_\_\_\_ 28
- ✦ Attività: Mano, Cuore, Testa \_\_\_\_\_ 29
- ✦ Attività: Costruite il Vostro Messaggio \_\_\_\_\_ 29

**DECIDERE** 32-35

- ✦ Stabilite le vostre tattiche \_\_\_\_\_ 31
- ✦ Attività: Le Azioni di Advocacy \_\_\_\_\_ 32
- ✦ Attività: Analisi del Rischio \_\_\_\_\_ 33

**IL VOSTRO PIANO DI ADVOCACY FINALE** 35**VALUTAZIONE** 36-37

- ✦ Attività: Il Barometro degli Obiettivi \_\_\_\_\_ 36
- ✦ Attività: Speed Dating \_\_\_\_\_ 37

**DOCUMENTI DI RIFERIMENTO** 38



**Nota all'edizione italiana.**

Consapevoli del dibattito che anima le questioni di genere, abbiamo deciso di utilizzare la lettera ə (schwa, che si legge come l'ultima lettera della parola "bello" in dialetto napoletano: bell') per indicare insiemi di persone che si identificano al femminile, al maschile oppure in altri generi. Per indicare il plurale, useremo la lettera 3 (che ha la stessa pronuncia, un pochino più lunga). I Diritti dell'Infanzia si applicano a chiunque, e la nostra lingua dovrebbe essere altrettanto inclusiva. Se qualcosa fosse poco chiaro, non esitate a chiedere a qualche adulta...Visto? Potrebbe essere adulto, adulta o altro. È più facile di quello che sembra!

# INTRODUZIONE

## ✦ Kids Got Rights! ✦

Kids Got Rights! è un progetto della durata di due anni che coinvolge bambin3, di età compresa tra gli 8 e i 13 anni, provenienti da Finlandia, Italia, Catalogna (Spagna), Austria, Slovenia, Regno Unito e Danimarca. Il progetto ha permesso loro di incontrarsi in contesti internazionali e nazionali, e assieme hanno svolto diverse attività per imparare – e a loro volta insegnare – i propri diritti: i Diritti dell'Infanzia! Il progetto è stato realizzato da IFM-SEI International Falcon Movement - Socialist Education International, assieme alle organizzazioni che ne fanno parte: Nuoret Kotkat, Arciragazzi, Esplais Catalans, Österreichische Kindefreunde, Slovenian Falcons, Woodcraft Folk and DUI-LEG og VIRKE, grazie a un finanziamento del programma Cittadinanza, uguaglianza, diritti e valori (CERV 2021-2022) dell'Unione europea.

L3 partecipanti del progetto si chiamano "Superheroes", e per due anni hanno imparato un sacco di cose sui Diritti dell'Infanzia; hanno acquisito delle informazioni da altr3 bambin3, e hanno iniziato a insegnare i propri diritti a gruppi di giovani e adult3 – il che l3 rende davvero Superheroes dei Diritti dell'Infanzia!. Attraverso il progetto Kids Got Rights! abbiamo voluto dare all3 bambin3 la possibilità di far sentire le proprie voci e prendere delle decisioni. L3 bambin3 hanno il diritto di essere ascoltatz, di creare dei gruppi e/o associarsi ad altri, di avere accesso a varie informazioni e di essere pres3 sul serio all'interno dei processi decisionali della loro vita quotidiana. E nel momento in cui questi diritti vengono violati, devono avere il diritto di farsi sentire e rivendicare il rispetto che meritano.

## ◆ Chi siamo ◆

L'International Falcon Movement - Socialist Educational International è un movimento educativo internazionale che lavora per incoraggiare bambin3 e ragazz3 ad assumere un ruolo attivo nella società, e a rivendicare i propri diritti. Siamo un'organizzazione a ombrello, che comprende movimenti a conduzione giovanile da tutto il mondo e svolge attività educative sulla base di valori quali uguaglianza, democrazia, pace, cooperazione e amicizia. Grazie alle organizzazioni che fanno parte di IFM-SEI e alle attività internazionali che insieme portiamo avanti, perseguiamo l'obiettivo di informare bambin3 e ragazz3 dei loro diritti, e di incoraggiarli a lottare affinché vengano rispettati. Questi obiettivi ci spingono a organizzare una vasta gamma di attività, quali seminari, corsi di formazione, campi internazionali e conferenze.

La partecipazione giovanile è uno dei principi di base di IFM-SEI. Crediamo fermamente che bambin3 e ragazz3 siano in grado di prendere decisioni ed esprimere opinioni su questioni globali e/o locali che li riguardano; hanno semplicemente bisogno di un vero e proprio empowerment affinché la loro voce possa essere ascoltata nella società. In linea generale promuoviamo la partecipazione di bambin3 e ragazz3 all'interno delle organizzazioni affiliate e del movimento internazionale, coinvolgendoli sin da una tenera età nella pianificazione e nella valutazione di vari progetti, supportandoli nell'organizzazione delle proprie attività e incoraggiandoli ad assumere ruoli di leadership all'interno delle organizzazioni. Allo stesso tempo, i nostri gruppi di bambin3 e ragazz3 partecipano attivamente alla vita quotidiana delle comunità in cui vivono, affrontando le decisioni che li riguardano su una scala più ampia. Organizzano e prendono parte a manifestazioni di vario genere, analizzano quanto le proprie città siano a misura di bambina, si mobilitano contro la povertà giovanile, denunciano episodi di razzismo e molto, molto altro ancora.

All'interno delle nostre attività, e in generale nei nostri gruppi, bambin3 e ragazz3 imparano a conoscere i propri diritti e a far sì che vengano rispettati. Far parte di un gruppo forte sicuramente li aiuta a sviluppare fiducia in se stessi, oltre alla consapevolezza di avere voce in capitolo nelle questioni pubbliche; il gruppo si configura anche come uno spazio sicuro in cui sperimentare l'assunzione di responsabilità, sia per se stessi che per gli altri.

## ◆ Cosa c'è in questo manuale? ◆

Per fare in modo che il progetto Kids Got Rights! – e i relativi risultati – possa continuare a dare i suoi frutti, abbiamo deciso di sviluppare due pubblicazioni: [un manuale](#) ricco di risorse di educazione non-formale, che bambin3 e ragazz3 possono consultare per formare altre persone sui Diritti dell'Infanzia (proprio come hanno fatto i Superheroes del progetto), e questo manuale per educatori3, che ha l'obiettivo di aiutarvi a dare un supporto all3 bambin3 che rivendicano i propri diritti e si impegnano a farli rispettare!

In questo manuale presenteremo brevemente i Diritti dell'Infanzia, focalizzando su quelli relativi al Diritto di partecipare. Esploreremo le ragioni per cui la partecipazione giovanile è importante, e osserveremo quali tra i suoi principi costituiscono, all'interno di IFM-SEI, dei veri e propri pilastri.

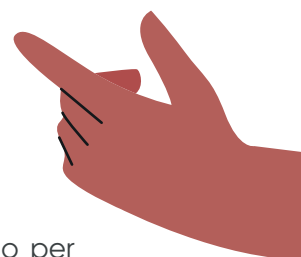
Ci concentreremo poi sui modi in cui bambin3 e ragazz3 possono difendere i loro diritti e su come voi educatori3 potete sostenerli. Vi guideremo attraverso le fasi dello sviluppo di una Vision, della pianificazione, dell'azione e della valutazione, dandovi suggerimenti su come affrontare al meglio queste fasi con gruppi di bambin3 di tutte le età.

Potete leggere il manuale dall'inizio alla fine per avere una visione d'insieme, o anche solo cercare suggerimenti e strumenti per questioni specifiche che state affrontando. Se vi interessa avere qualche esempio strutturato di workshop sulla partecipazione giovanile, oppure sui Diritti dell'Infanzia in senso generale, provate a dare un'occhiata al [manuale Kids Got Rights!](#) o al [Manuale sulla Partecipazione Giovanile](#) (2015) di IFM-SEI.

# PARTECIPARE

## ◆ Cosa sono i Diritti dell'Infanzia? ◆

I Diritti dell'Infanzia sono tutti i diritti di cui bambin3 e ragazz3 hanno bisogno per sentirsi al sicuro, per avere ciò che gli serve per vivere e svilupparsi, e per avere voce in capitolo nei processi decisionali che li riguardano.



Tutti i diritti trovano una formulazione specifica in alcuni documenti legali universali, come la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani; tuttavia, a causa del loro particolare processo di sviluppo, bambin3 e ragazz3 hanno delle esigenze specifiche che necessitano di una particolare attenzione. [La Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia \(UNCRC\)](#) garantisce il riconoscimento di questi diritti specifici. È nostro compito, in quanto organizzazioni giovanili, non solo informare bambin3 e ragazz3 dell'esistenza di questi diritti, ma anche di ricordare alle persone adulte la responsabilità e il potere che esse hanno nel farli rispettare.

La Convenzione venne firmata nel 1989 da tutti i Paesi membri dell'ONU, fatta eccezione per gli Stati Uniti. Il documento consiste di 54 articoli, 42 dei quali relativi esclusivamente a bambin3 e ragazz3 di età compresa tra 0 e 18 anni. I restanti articoli si concentrano sui governi e in generale sulle entità adulte, e su come queste possono assicurare che i Diritti dell'Infanzia vengano rispettati.

✦ **Le principali caratteristiche dei diritti umani che si applicano anche a quelli dell'infanzia sono principalmente quattro:**

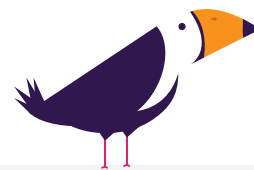
- ✦ **Universalità** I diritti umani si applicano a ogni singolo individuo, a prescindere dalla sua origine, dalla sua cittadinanza e provenienza.
- ✦ **Inalienabilità:** Nessun3 può essere privato dei propri diritti; essi appartengono a ogni individuo, dalla nascita alla morte.
- ✦ **Interdipendenza:** I diritti umani sono interconnessi, e dipendono l'uno dall'altro. Una persona che soffre la fame sarebbe in grado di esercitare al meglio il proprio diritto all'istruzione e all'educazione? Oppure, sarebbe possibile avvalersi del diritto ad avere un'opinione senza il diritto all'istruzione o all'informazione?
- ✦ **Indivisibilità:** I diritti umani non sono divisibili. Una persona non può avere solo una parte di questi diritti; sono tutti ugualmente importanti.



✦ **I Diritti dell'Infanzia possono essere suddivisi in tre categorie:**

- ✦ **Protezione:** garantiscono la salvaguardia di bambin3 e ragazz3 e riguardano problematiche specifiche, quali l'abuso, l'abbandono e lo sfruttamento.
- ✦ **Prestazioni:** coprono le esigenze specifiche di bambin3 e ragazz3 come l'istruzione, l'assistenza medico-sanitaria, i beni e i servizi.
- ✦ **Partecipazione:** riconoscono l'evoluzione della capacità di bambin3 e ragazz3 di prendere decisioni e partecipare alla società, essendo ascoltatz e coinvolt3 nei processi decisionali.

✦ **I diritti relativi alla partecipazione sono i seguenti:**



### Articolo 17

Gli Stati Parti [...] vigilano affinché il fanciullo possa accedere a informazioni e materiali provenienti da varie fonti nazionali e internazionali, soprattutto se finalizzati a promuovere il suo benessere sociale, spirituale e morale, nonché la sua salute fisica e mentale.

INFORMAZIONE

### Articolo 13

Il fanciullo ha diritto alla libertà di espressione. Questo diritto comprende la libertà di ricercare, di ricevere e di divulgare informazioni e idee di ogni specie, indipendentemente dalle frontiere, sotto forma orale, scritta, stampata o artistica, o con ogni altro mezzo a scelta del fanciullo

INFORMAZIONE/  
ESPRESSIONE  
E OPINIONE

### Articolo 14

Gli Stati Parti rispettano il diritto del fanciullo alla libertà di pensiero, di coscienza e di religione.

ESPRESSIONE  
E OPINIONE

**Articolo 12**

Gli Stati Parti riconoscono al fanciullo capace di discernimento il diritto di esprimere liberamente la sua opinione su ogni questione che lo interessa, le opinioni del fanciullo essendo debitamente prese in considerazione tenendo conto della sua età e del suo grado di maturità.

**ESPRESSIONE  
E OPINIONE**

**Articolo 15**

Gli Stati Parti riconoscono il diritto del fanciullo alla libertà di associazione.

**ASSOCIAZIONE**

## ✦ Cos'è la partecipazione giovanile? ✦

Spesso parliamo di una partecipazione "autentica" e "significativa" dell3 giovani, perché non tutto quello che viene definito "partecipazione giovanile" prende sul serio l3 bambin3. Per noi – IFM-SEI e le organizzazioni affiliate, nonché partner di progetto – ogni volta che all3 bambin3 viene imposta una forma di partecipazione, ogni volta che viene chiesto loro di prendere parte a qualcosa che non suscita in loro il minimo interesse, e ogni volta che si chiede loro un'opinione senza poi tenerla in considerazione... non si tratta di partecipazione. Queste circostanze non possono, nel modo più assoluto, costituire forme di partecipazione. In un Commento Generale all'articolo 12 della Convenzione, il Comitato ONU per i Diritti dell'Infanzia (OHCHR) ha dichiarato che, per essere di buona qualità, la partecipazione giovanile deve soddisfare nove requisiti:

### 1) LA PARTECIPAZIONE PREVEDE INFORMAZIONI CHIARE E TRASPARENTI:

✦ I gruppi di bambin3 sanno davvero a cosa stanno prendendo parte, e con quali obiettivi? Hanno tutte le informazioni necessarie a prendere delle decisioni?

## 2) LA PARTECIPAZIONE È VOLONTARIA:

- ✧ All3 bambin3 viene chiesto se vogliono partecipare o meno? Hanno avuto l'opportunità di rifiutare?

## 3) LA PARTECIPAZIONE È RISPETTOSA.

- ✧ L3 bambin3 vengono trattat3 con rispetto dalle persone adulte che sono coinvolte? Le loro opinioni hanno un peso?

## 4) LA PARTECIPAZIONE È RILEVANTE.

- ✧ La partecipazione dell3 bambin3 fa la differenza?

## 5) LA PARTECIPAZIONE È A MISURA DI BAMBIN3.

- ✧ I metodi usati sono adatti all3 bambin3 di una determinata fascia d'età? Il linguaggio utilizzato è adeguato e comprensibile?

## 6) LA PARTECIPAZIONE È INCLUSIVA.

- ✧ Ogni bambin3 può partecipare e contribuire allo stesso modo?

## 7) LA PARTECIPAZIONE È SUPPORTATA DA UNA FORMAZIONE PER ADULT3.

- ✧ L3 adult3 coinvolt3 sanno quello che stanno facendo? Capiscono come supportare l3 bambin3 nella partecipazione?

## 8) LA PARTECIPAZIONE AVVIENE IN UN CONTESTO SICURO E ATTENTO AI FATTORI DI RISCHIO.

- ✧ La partecipazione può essere, ad esempio, riservata? Le fasi successive possono avere qualche impatto negativo sull3 partecipanti?

## 9) LA PARTECIPAZIONE È RESPONSABILE E AFFIDABILE.

- ✧ L3 bambin3 avranno un riscontro rispetto ai risultati e ai passi successivi alla loro partecipazione?

**Perché la partecipazione sia "significativa", è fondamentale che essa prenda in considerazione le differenze che esistono tra i bambini e che si adatti a esse.** Ciascun bambino ha capacità, interessi, esperienze, bisogni, livelli di benessere e abilità differenti. Alcuni potrebbero avere più tempo o energie da investire rispetto ad altri – c'è chi riesce a digerire grosse quantità di informazioni, e chi no. C'è chi riesce a lavorare meglio in autonomia, e chi invece ha bisogno di un po' di supporto in più.

Il **"Fiore della Partecipazione"** mostra le varie forme che la partecipazione può assumere, a seconda del livello di responsabilità. Il Fiore prende spunto dalla **"Scala della Partecipazione" di Roger Hart**; tuttavia con il fiore, come osserveremo, la partecipazione lascia la metafora della scala. In fin dei conti la partecipazione non è una scala – non esiste una forma "migliore" di partecipare, se prendiamo in considerazione i diversi contesti di ogni bambina

Ai livelli più bassi troviamo partecipazione simbolica, decorazione e manipolazione – forme di "partecipazione" pressoché insignificanti. I tre petali più in alto mostrano le forme di partecipazione più significative:

### "IL FIORE DELLA PARTECIPAZIONE"

1. Quelle in cui i bambini avviano delle azioni e condividono i processi decisionali con i adulti;

2. Quelle in cui i bambini prendono

l'iniziativa e conducono delle azioni in autonomia;

3. Quelle in cui i adulti avviano delle azioni e condividono i processi decisionali con i bambini.



◆ **Le tipologie di partecipazione possono anche essere classificate come:**

- ✧ **Partecipazione Consultiva:** I3 adult3 hanno il controllo sull'idea e la sua implementazione, ma chiedono l'opinione dell3 bambin3.
- ✧ **Partecipazione Collaborativa:** I3 adult3 avviano un processo, ma I3 bambin3 sono coinvolt3 nello sviluppo e nella realizzazione dell'idea, e possono acquisire man mano una maggiore titolarità e assumere più responsabilità
- ✧ **Partecipazione Guidata dall3 Bambin3:** I3 bambin3 avviano, pianificano e realizzano un processo, e I3 adult3 si limitano a ricoprire un ruolo di supporto.

Tutte queste forme vanno bene! Dipendono dal contesto, dall'età dell3 bambin3, dai loro interessi e dalle loro abilità.

◆ **Condizioni per partecipare** ◆

- ✧ **Competenze:** Conoscenze, capacità e attitudini adatte a partecipare e prendere decisioni
- ✧ **Motivazione:** Disponibilità ad assumere un ruolo attivo nella vita di comunità
- ✧ **Opportunità:** Mezzi e forze per prendere decisioni, e relative risorse disponibili

Questi requisiti non devono essere soddisfatti solo da bambin3 e ragazz3, bensì anche da parte dell3 adult3 con cui lavorano. Quando parliamo di partecipazione giovanile abbiamo la tendenza a concentrarci sull3 bambin3, ma spesso dimentichiamo che la partecipazione si basa per lo più su una relazione educativa tra adult3 e bambin3. Per questo motivo ci sono una serie di aspetti che noi, in quanto adult3 e educator3, dobbiamo tenere in considerazione.



## ◆ Competenze per la partecipazione ◆

Di seguito vediamo alcuni esempi di competenze di cui bambin3 e ragazz3 hanno bisogno per partecipare:

- ◆ Ascolto attivo
- ◆ Lavoro di gruppo e cooperazione
- ◆ Capacità di confrontarsi, discutere
- ◆ Capacità di spiegare il proprio punto di vista
- ◆ Fiducia in se stessi
- ◆ Capacità di analizzare criticamente le informazioni

Anche le figure educative devono avere delle competenze specifiche per essere un buon supporto alla partecipazione; dovrebbero essere in grado, ad esempio, di facilitare metodi e processi partecipativi, e di capire come costruire un clima di fiducia all'interno del gruppo.

## ◆ Motivazione a partecipare ◆

Una delle competenze chiave è sapere come motivare l3 giovani a prendere parte a vari processi e progetti. Per molt3 bambin3 e ragazz3, la partecipazione passiva sembra essere l'alternativa più semplice; la partecipazione attiva richiede un notevole dispendio di energia ed entusiasmo. Quando sentiamo dire che bambin3 e ragazz3 non sono motivat3 a partecipare, probabilmente questo si deve al fatto che i processi in questione non sono abbastanza stimolanti, oppure sono troppo complicati da elaborare. La motivazione a partecipare si può sviluppare quando racchiude le "3C": Connection (Connessione) / Challenge (Sfida) / Capacity (Capacità).

- ◆ **Connection (Connessione).** L3 giovani hanno bisogno di sentire un legame con il tema oggetto della partecipazione: devono poter sviluppare l'interesse e la volontà a cambiare le cose. Allo stesso tempo, per poter lavorare assieme devono sentire una connessione con le altre persone del gruppo e con la figura educativa che l3 accompagna.

- ✧ **Challenge (Sfida).** Il progetto di partecipazione deve essere interessante; se una sfida sembra troppo facile, è improbabile che i ragazzi sfruttino la propria creatività e si sentano chiamati in causa. Se il processo è accattivante e stimolante, invece, il gruppo affronta l'impresa con orgoglio ed entusiasmo.
- ✧ **Capacity (Capacità).** I giovani hanno bisogno delle competenze e delle risorse giuste per poter partecipare. Queste includono una certa quantità di tempo, di spazio e di sostegno.

### ✧ Opportunità di partecipazione ✧

Infine, abbiamo bisogno di opportunità che ci permettano di supportare bambini e ragazzi nei processi di partecipazione. Questo include aspetti concreti, come le risorse necessarie: potremmo aver bisogno di denaro per pagare gli spostamenti dei giovani verso gli spazi di partecipazione, di una sala riunioni dove lavorare insieme e poi occorre avere abbastanza tempo a disposizione. Le opportunità includono anche, ad esempio, il potere di cambiare le cose all'interno di un'organizzazione. Se il gruppo vuole migliorare un aspetto qualsiasi all'interno dell'organizzazione siete in grado di influire sui cambiamenti? Quali sono i regolamenti interni dell'organizzazione? Infine, le opportunità possono presentarsi all'esterno, ad esempio durante i periodi elettorali, l'annuncio di consultazioni pubbliche oppure la disponibilità di uno spazio pubblico per cui si ricercano nuove idee.

### ✧ Denunciare le violazioni dei Diritti dell'Infanzia ✧

Una forma particolare di partecipazione giovanile si verifica quando i bambini presentano reclami ufficiali sul mancato rispetto dei propri diritti. I Diritti dell'Infanzia non sono semplicemente un insieme di linee guida "belle da vedere". La Convenzione delle Nazioni Unite sui Diritti dell'Infanzia è un documento legale che è stato ratificato da quasi tutti gli Stati membri dell'ONU (eccezion fatta per gli Stati Uniti). Tutti i bambini del mondo hanno

legalmente diritto a tutto ciò che viene incluso nella Convenzione. Questo significa che, nel momento in cui questi diritti non sono rispettati, chiunque – anche la bambina stessa – può fare causa al proprio governo!

Alcuni Paesi – per la precisione 48 – hanno anche ratificato il cosiddetto “Protocollo Facoltativo sulle Procedure di Comunicazione” (OPIC). Tale protocollo permette all3 giovani di questi 48 Paesi di presentare un reclamo direttamente alle Nazioni Unite, specialmente nel caso in cui le violazioni non possano essere affrontate in maniera efficace nel proprio Paese. Anche se si tratta di una procedura molto complicata, per la quale l3 bambin3 avranno sicuramente bisogno dell'aiuto di avvocati per affrontare tutti i passaggi necessari, rimane uno strumento legale di vitale importanza per la tutela dei loro diritti.

Se il vostro Paese non ha ratificato l'OPIC, chiedetegli di farlo! **QUI** potete trovare alcune risorse utili, mentre **QUI** avrete modo di vedere tutti i Paesi che hanno ratificato l'OPIC.

A prescindere dal fatto che il vostro Paese abbia o non abbia ratificato questo Protocollo, o che voi siate alla ricerca di risorse per avviare un'azione legale contro il vostro Paese: bambin3 e ragazz3 devono sapere che possono denunciare le violazioni dei loro diritti a chiunque! Possono rivolgersi al loro consiglio scolastico, all'amministrazione locale, al sindaco, ai genitori, all'organizzazione giovanile di riferimento o a chiunque possa essere responsabile delle violazioni o possa aiutarl3 a rivolgersi ai responsabili.



# ADVOCACY

## ✦ Che cos'è l'Advocacy? ✦

Finora abbiamo visto i Diritti dell'Infanzia e la partecipazione giovanile. Approfondiamo ora quella che definiamo "Advocacy". Che cos'è?

**Il termine "advocacy" comprende tutte le attività che mirano a influenzare coloro che hanno il potere di prendere decisioni** - figure politiche nelle giunte, nei consigli, nei parlamenti e nei governi, dirigenti di scuole e associazioni, ecc. Quando parliamo di advocacy per i Diritti dell'Infanzia, possiamo includere ad esempio le richieste di finanziamento per le organizzazioni giovanili, oppure le richieste di abbassare l'età minima di voto a 16 anni, o di ricevere maggior supporto per i3 bambin3 rifugiats, ecc.

## ✦ L'advocacy include: ✦

- ✦ Cambiare attitudini, comportamenti e conoscenze;
- ✦ Modificare o plasmare le politiche;
- ✦ Trasformare il modo in cui si fanno le cose.

L'advocacy può essere esercitata rivolgendosi direttamente agli organi decisori o chiedendo supporto pubblico per una qualsiasi causa. L'advocacy operata dall3 bambin3 si configura quindi come una forma particolare di partecipazione; ess3 infatti non prendono parte alla pianificazione di un programma né avviano un proprio progetto, ma partecipano chiedendo ad altri enti di operare delle modifiche.

L3 bambin3 percepiscono chiaramente le ingiustizie nella società; nel momento in cui vengono a conoscenza dei loro diritti, imparano anche a rendersi conto delle eventuali violazioni dei diritti propri e altrui. Attraverso l'advocacy possono provare ad affrontare delle situazioni e/o delle politiche ingiuste, e fare la propria parte per difendere, sempre, ovunque e comunque, i Diritti dell'Infanzia.

## ◆ Pianificare un percorso di advocacy ◆

Un percorso di advocacy può essere molto emozionante per i bambini, oltre che incoraggiante; è meraviglioso quando ti attivi e sai che stai lottando per qualcosa in cui credi, quando riesci a motivare altre persone e a convincerle del tuo punto di vista. Questo percorso, però, può essere anche estremamente complicato; se per caso si inizia con delle aspettative molto elevate, e se poi i risultati non sono quelli attesi, tutto il lavoro fatto si traduce in una grande delusione. Per questo motivo abbiamo deciso di elaborare, nei prossimi capitoli, alcuni spunti utili a supportare bambini e ragazzi lungo questo percorso. Per l'advocacy servono una buona quantità di programmazione e pensiero creativo; con l'aiuto di questi consigli speriamo di riuscire a semplificarvi un po' le cose, e di aiutarvi a renderle più fruibili anche per i gruppi con cui lavorate

Per l'advocacy, tutto quello che abbiamo discusso in precedenza sulla partecipazione rimane naturalmente valido; l'intensità della partecipazione dei bambini dipende dalle loro esigenze, dai loro interessi e dalle loro capacità! Il percorso di advocacy non dovrebbe essere un peso per i bambini, ma anzi farli sentire più forti e capaci! Voi, in qualità di educatori e facilitatori, dovrete alleggerire il peso di questo lavoro, e lasciare ai bambini lo spazio per costruire il proprio percorso nei modi che loro ritengono adeguati!

### ◆ IL PERCORSO DI ADVOCACY PUÒ DIVIDERSI IN QUATTRO FASI PRINCIPALI:

- 1. Creare una visione:** Cos'è che non sta funzionando? Cosa vorreste cambiare? Cosa volete che accada? In questa fase, i bambini dovrebbero aver modo di scoprire qualcosa di più sulle problematiche che intendono affrontare.
- 2. Programmare:** Una volta che la visione è chiara, provate a pensare assieme alle tappe necessarie per raggiungerla. Quali sono i piccoli

cambiamenti che si possono iniziare a chiedere? Chi ha il potere di operare questi cambiamenti? A chi bisogna rivolgersi?

**3. Agire:** Agire significa anche lavorare sui messaggi che volete dare (cosa bisogna dire per convincere altre persone?) e sulle vostre strategie e tattiche (cosa bisogna fare per convincere altre persone?). Unendo strategie, tattiche e messaggi sarete in grado di mettere insieme un piano di advocacy.

**4. Valutare:** Fa sempre bene prendersi un po' di tempo per fare una verifica; cosa ha funzionato? Cosa no? E come proseguiamo?



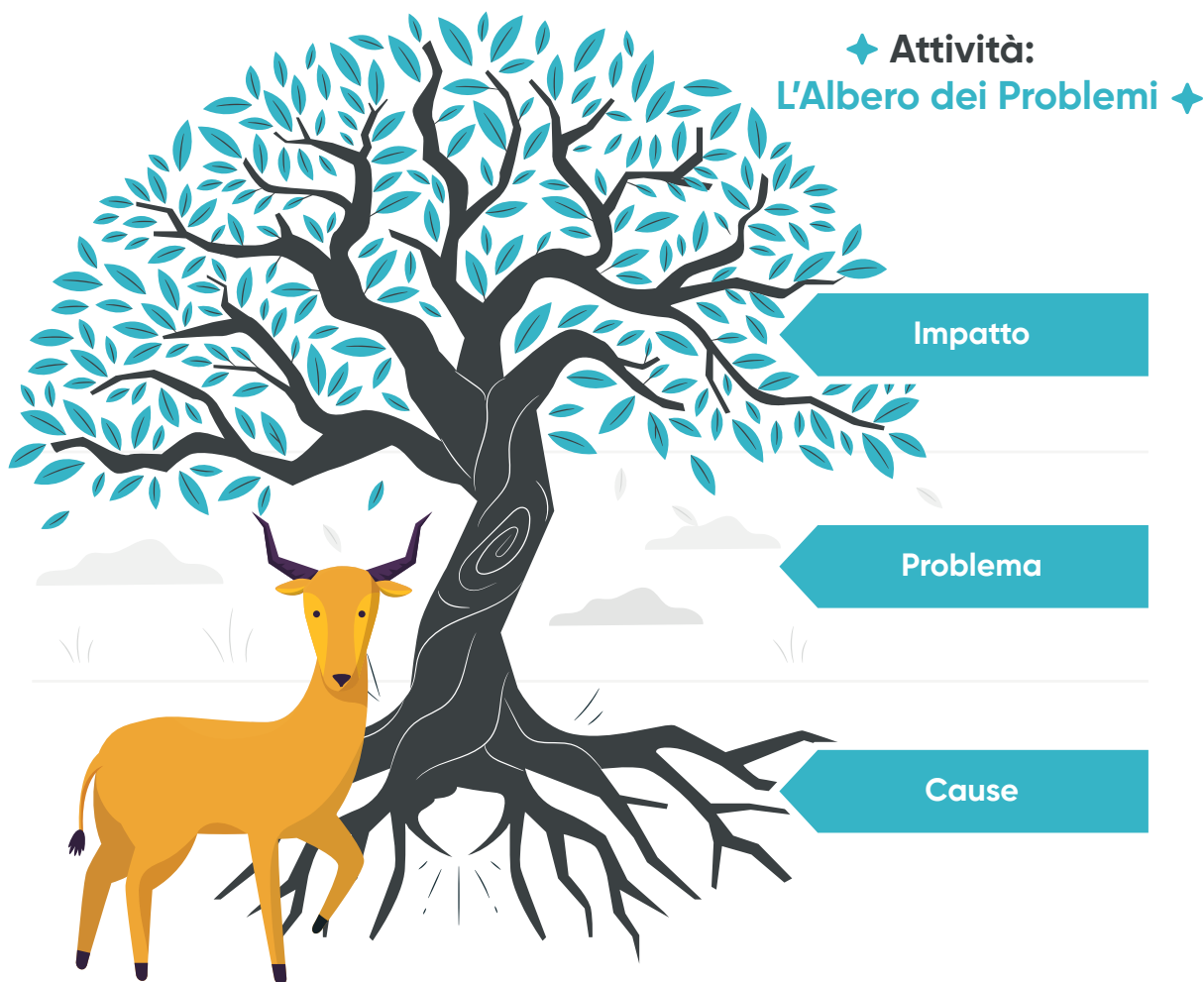
# VISIONE

All'inizio del percorso di advocacy, tendenzialmente i bambini avranno già qualche idea del problema che vogliono affrontare; spesso, però, è difficile iniziare a descrivere il problema in termini concreti e altrettanto difficile è definire la soluzione a cui si vuole arrivare.

**Potete iniziare con alcune domande di base, da discutere in gruppo:**

- ✧ **Qual è il problema?** (Esempio: "Il centro giovanile apre solo tre giorni a settimana").
- ✧ **Perché è un problema?** ("Gli altri giorni non sappiamo dove andare con i nostri amici").
- ✧ **Siamo davanti a un problema reale, o si tratta piuttosto di un sintomo di un altro problema?** (Potrebbe essere un sintomo del problema "Non ci sono abbastanza educatori per aprire più spesso").
- ✧ **Cos'è che sta causando il problema?** (Risorse economiche insufficienti a pagare il personale; i giovani non sono una priorità nell'allocazione delle risorse economiche).
- ✧ **Chi sono le persone interessate?** (Bambini e ragazzi tra i 12 e i 18 anni).
- ✧ **Quale sarebbe la situazione ideale per queste persone?** (Centro giovanile aperto tutti i giorni fino alle 19, e il venerdì anche di più).

Queste domande possono sembrare semplici, ma dovete incoraggiare il gruppo a discuterne in maniera critica e a non fermarsi alla prima risposta che passa per la testa. Spesso ci viene insegnato a vedere le cose in un certo modo, e occorre un po' di coraggio per pensare fuori dagli schemi, fare delle domande un po' più critiche e approfondire i "perché", o le cause, di un problema.



Scegliete voi se lavorare per gruppi o tutt3 insieme, e compilate i campi dell'Albero dei Problemi per fare un po' di chiarezza sul problema in sé. Potete decidere di copiare questo, crearne uno voi o lasciare che il gruppo ne disegni uno su un cartellone.

Iniziate dal **centro dell'albero**: questo è il **problema** o questione che avete deciso di affrontare e cambiare.

Le **radici dell'albero** sono le **cause**. Capire quali sono le cause-radici è una fase importantissima del processo risolutivo: vi aiuta a capire innanzitutto perché il problema si è sviluppato, e poi vi dà qualche idea su come affrontarlo in modo efficace!

Le **foglie dell'albero** rappresentano le conseguenze del problema. Provate a

pensare a effetti stratificati, o **"gli effetti degli effetti"**; quando ottenete un risultato, chiedetevi "e poi cosa succede?".

L'Albero dei Problemi sarà carico di aspetti negativi. Nel prossimo capitolo avrete modo di creare insieme un "Albero delle Soluzioni", e tutti questi aspetti negativi si trasformeranno in cambiamenti positivi.

### ◆ Attività: Le Cronache dei Diritti dell'Infanzia ◆

Per approfondire un po' le problematiche che avete identificato, chiedete al gruppo di preparare la prima pagina di un giornale chiamato "Cronache dei Diritti dell'Infanzia" (in alternativa potete anche pensare a una storia Instagram, oppure a un TikTok).

#### ◆ Si può lavorare in sottogruppi, ciascuno dei quali si occuperà di:

- ✦ Un titolo, un testo e un'immagine (o un TikTok) per descrivere il problema odierno.
- ✦ Un titolo, un breve testo e un'immagine (o un TikTok) per illustrare un futuro ideale, a un anno dal presente.

Incoraggiate i gruppi a fare qualche ricerca per integrare la descrizione del problema con qualche dato statistico e/o altri elementi rilevanti.

Se avete tempo, potete anche pensare di sviluppare un'intera prima pagina con diversi articoli.

Quando i gruppi hanno finito, i risultati vengono presentati in plenaria; potete discutere quali titoli raccontano meglio gli obiettivi che ciascun gruppo intende raggiungere.

### ◆ Attività: La Macchina del Tempo ◆

Una volta che i3 bambin3 hanno identificato il problema, potrete costruire la vostra personale macchina del tempo e usarla per viaggiare verso il mondo in

cui la visione descritta si è realizzata.

Per quest'attività vi serviranno 3 spazi distinti e tempo sufficiente per la preparazione degli spazi.

**1. Create uno "spazio problemi" – ovvero il tempo presente**, per il quale potete sfruttare al massimo la vostra creatività. Decidete se provvedere alla preparazione dello spazio con o senza i bambini; per suscitare nel gruppo un maggiore effetto sorpresa, se ne avete il tempo, vi consigliamo di preparare lo spazio in autonomia prima dell'inizio dell'attività. Lo "spazio problemi" deve avere un aspetto tetto, e riportare alcune immagini della questione che il gruppo vuole affrontare (magari qualche titolo di giornale, delle statistiche, ecc.)

**2. Create uno "spazio soluzioni"**. Questo spazio deve essere accogliente, confortevole, con dei cuscini, un po' di musica, qualche spuntino... Sulle pareti e/o sul pavimento mettete dei cartelloni e dei pennarelli. I cartelloni devono avere dei titoli preparati da voi: "fra 1 anno", "fra 3 anni" e "fra 10 anni". Disponeteli in ordine cronologico.

**3. Fornite materiali creativi.** Mettete a disposizione un po' di materiali, come cartone, carta stagnola, brillantini, nastro adesivo, colori a tempera e altro ancora per costruire insieme la macchina del tempo. Potete decidere se costruire un'unica macchina del tempo per tutto il gruppo, oppure se dividervi in sottogruppi e far viaggiare ciascuno di essi in una macchina del tempo diversa.

**4. Ora si può iniziare a viaggiare nel tempo!** Chiedete a tutto il gruppo di venire con la macchina del tempo nello "Spazio Problemi"; con parole vostre, spiegate loro il problema da affrontare, e lasciate loro il tempo di muoversi nello spazio ed esaminare i vari elementi che avete preparato. Dopo 5 minuti chiedete al gruppo di radunarsi con la macchina del tempo. Potete mettere un po' di musica emozionante, e iniziate un conto alla rovescia a partire da 20. Quando arrivate allo 0, correte insieme al gruppo nello "Spazio Soluzioni".

**5. Mettete un po' di musica allegra, e invitate il gruppo a sedersi con voi.**

Spiegate che adesso sono arrivati nel futuro: possono decidere se sono arrivati un anno, tre anni o dieci anni in avanti nel tempo. In base alla loro scelta dovranno spostarsi verso il relativo cartellone, e lì potranno scrivere o disegnare come vedono la situazione che vogliono cambiare nel futuro. Se vogliono possono anche viaggiare tra un futuro e l'altro, e dare il proprio contributo alle altre due immagini che si vanno delineando. In ogni caso l'atmosfera deve essere rilassata: possono anche decidere di sedersi, mangiare qualcosa, scambiare due parole – e se viene qualche altra idea, la possono aggiungere man mano ai relativi cartelloni.

**6.** Trascorsa una mezz'ora, chiedete all3 bambin3 di riportare i cartelloni alle macchine del tempo; dopodiché iniziate un altro conto alla rovescia per tornare di nuovo al presente

**7. Sedetevi in cerchio, e osservate insieme le immagini.** Discutete:

- ✧ Com'era quello che hanno visto nel futuro? È piaciuto oppure no? Perché?
- ✧ Le immagini sono realistiche? Quale sarà la più difficile da realizzare?
- ✧ Partendo dalle immagini, qual è l'elemento che reputano più importante?

**CONSIGLI PER L3 EDUCATOR3:**

Assicuratevi che l3 bambin3 capiscano che la loro "visione" potrebbe essere difficile da realizzare nel prossimo futuro. È importante avere una visione del mondo in cui vogliono vivere, ma non fate credere loro che un cambiamento radicale si possa ottenere facilmente. In quest'ottica, nel prossimo capitolo definiremo alcuni passi più piccoli, necessari ad avvicinarsi alla loro visione.

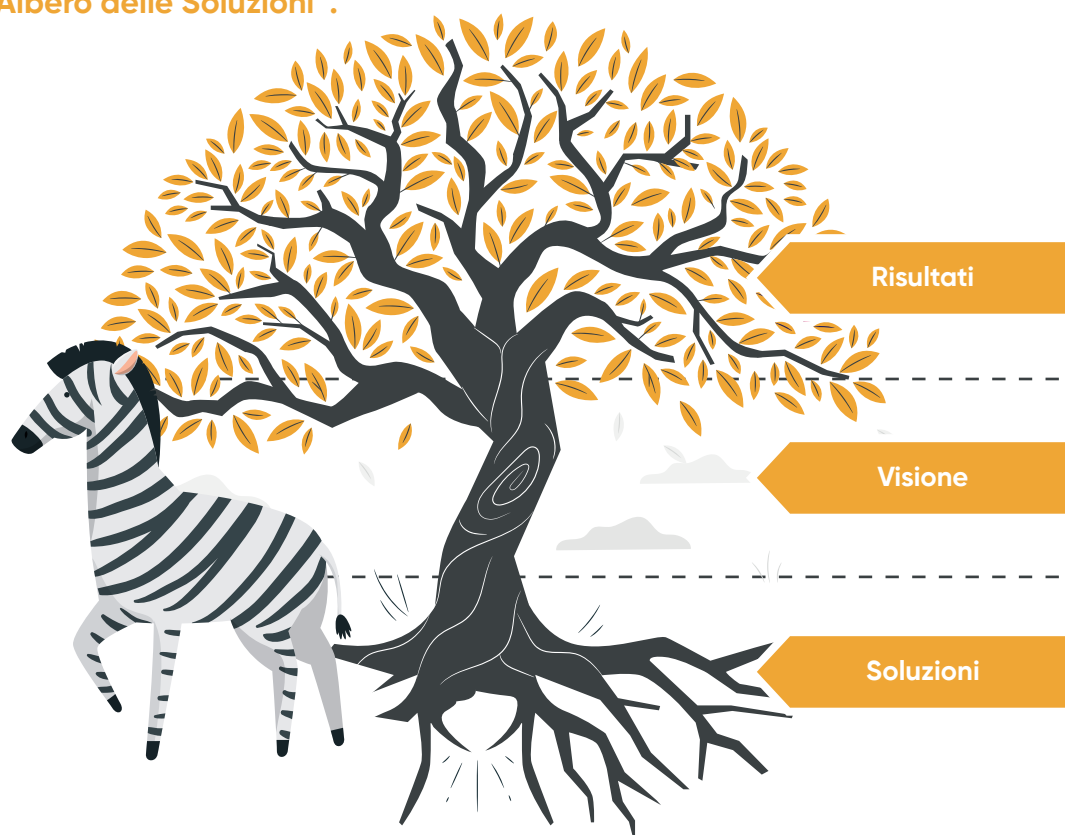
Pensate al giusto equilibrio tra il tempo di programmazione e il tempo di esecuzione dell'attività! La pianificazione è davvero importante per qualsiasi azione di advocacy significativa e non dovrete tralasciare questa fase, ma a volte i "progetti" di advocacy giovanile dedicano così tanto tempo alla pianificazione che, quando passano all'azione, l'interesse del gruppo potrebbe essere già svanito o le circostanze già cambiate.



# PIANO

## ✦ Attività: L'Albero delle Soluzioni ✦

Abbiamo già costruito un **Albero dei Problemi** all'interno dello scorso capitolo; adesso possiamo prendere una direzione un po' più positiva con **"l'Albero delle Soluzioni"**.



Iniziate al **centro** dell'albero, dove potete scrivere la vostra **visione**.

Le **radici** dell'albero ora si possono trasformare in **soluzioni**, ovvero le azioni necessarie a risolvere il problema e a realizzare la visione. Tornate a osservare l'Albero dei Problemi: riuscite a riformulare le cause in affermazioni positive? Per esempio, la causa "I3 giovani non sono una priorità nell'allocatione di risorse economiche" può diventare la soluzione "mostriamo ai consiglieri comunali come I3 giovani sono importanti per la città" (a cui segue "dopo un'efficace campagna giovanile, i consiglieri danno la priorità all3 giovani nel budget comunale").

Le **foglie** dell'albero sono i **risultati**. Provate a pensare agli effetti che le

soluzioni avrebbero sul lungo termine; nel nostro caso, un esempio può essere "dopo aver organizzato le proprie attività durante i nuovi giorni di apertura del centro giovanile, i3 giovani si sentono più forti e capaci".

### ✦ **Definizione degli obiettivi**

Ora che il gruppo ha inquadrato il problema da affrontare, le relative sfaccettature e le possibili soluzioni, è importante definire alcuni piccoli obiettivi da raggiungere per realizzare la visione finale. Questi obiettivi sono basati sulle soluzioni che avete scritto sulle radici dell'albero.

Sicuramente l'avrete già sentito un sacco di volte, ma *repetita iuvant* – gli obiettivi devono essere SMART:

- ✦ **Specifici:** Lavorate in modo chiaro – chi deve fare cosa?
- ✦ **Misurabili:** Come monitorate i progressi?
- ✦ **Accessibili:** Vi sembrano realizzabili? Pensateci in modo realistico.
- ✦ **Riscontrabili:** I risultati vi aiuteranno a realizzare la visione? Come?
- ✦ **Temporizzati:** Quali sono le scadenze?

Non ha senso porsi degli obiettivi vaghi, senza avere un'idea di quando dovrebbero essere raggiunti. Se il raggiungimento degli obiettivi non è riscontrabile, il gruppo si sentirà sempre più scoraggiato; non avere un'idea chiara di quello che si vuole ottenere rende la programmazione ancora più complicata.

Cercate di lavorare in modo realistico, ma non abbiate paura di puntare in alto. Magari non riuscirete a raggiungere uno dei vostri obiettivi, ma per lo meno avrete innescato una serie di confronti con altre persone su una problematica specifica e ciò può rivelarsi estremamente efficace nel lungo termine.

### ✦ **Esempio:**

- ✦ **Visione:** "In questo quartiere ogni bambin@ha uno spazio per giocare."
- ✦ **Soluzione:** "Creare più spazi senz'auto all'interno del quartiere."
- ✦ **Obiettivo:** "Nel corso dei prossimi 12 mesi, trasformare un parcheggio in un parco giochi".

### ✦ Definizione dei gruppi target

Diversi gruppi di individui sono – o per lo meno dovrebbero essere – toccati in qualche misura dai vostri obiettivi di advocacy. Questi sono i cosiddetti “Stakeholders” (parti interessate), tra le quali potete trovare, ad esempio, le persone a cui volete far cambiare idea e/o opinione, oppure quelle che la pensano già come voi e che vi possono supportare, o anche coloro che saranno coinvolte dai cambiamenti futuri in prima persona.

Prima di decidere quali sono i vostri messaggi e le vostre tattiche, dovete avere un’idea chiara di chi sono queste persone o questi gruppi, e come sono collegate al problema e alla soluzione che il vostro gruppo ha delineato.

### ✦ Attività: La Mappa Mentale ✦

Chiedete all3 bambin3 di pensare a tutte le tipologie di persone che sono coinvolte dal problema e dalla relativa soluzione. Date al gruppo dei pezzi di carta o dei post-it; su ciascuno di questi dovranno scrivere un individuo o un gruppo su ogni foglio, e dividerli in seguito (possono dividerli in prima persona, oppure leggerli ad alta voce mentre voi li scrivete su un cartellone in ordine sparso).

Dopodiché lasciate che il gruppo si avvicini al cartellone, e chiedete loro di lavorare insieme per rimettere in ordine i vari elementi. Quali gruppi/persona si legano in modo simile?

### ✦ Discutete con il gruppo:

- ✦ Di chi si tratta? Sono decision-makers (decisori), o influencers (persone che esercitano influenza)?
- ✦ Rispetto alle vostre problematiche, si posizionano a favore o contro?
- ✦ Chi vi può aiutare a entrare in contatto con loro? A chi danno retta?
- ✦ Cos’altro potrebbe suscitare il loro interesse?
- ✦ Cosa avete bisogno che facciano?

✦ Come potete convincerli a farlo?

Fate un ulteriore passo avanti, e analizzate i vari elementi. Uno degli strumenti che si usano più spesso è l'analisi delle parti in causa, o stakeholder analysis, che riportiamo di seguito

**Alto grado di influenza e bassa posta in gioco (la decisione avrebbe scarso impatto su di loro):**

**T trattare con cura e soddisfare le loro esigenze**

Mettetevi in contatto con queste persone e cercate di attirare la loro attenzione, con l'obiettivo di spostarle fra i Personaggi Chiave (sapendo che comunque potrebbe essere difficile).

Fra questi, ad esempio, ci potrebbero essere alcuni imprenditori della città; il supporto finanziario che forniscono ai progetti dell'amministrazione locale, infatti, di solito fa una certa presa sui consiglieri comunali.

**Alto grado di influenza e alta posta in gioco (la decisione avrebbe un grande impatto su di loro):**

**Massima priorità / Personaggi Chiave**

Gestiteli da vicino, e fate in modo di coinvolgerli nei processi decisionali e progettuali. Prestate molta attenzione a queste persone! Sono il vostro target principale.

Fra questi potrete trovare i consiglieri comunali, che stabiliscono l'allocazione di risorse economiche e che, di conseguenza, hanno un impatto non indifferente sulla situazione delle politiche giovanili locali.

**Basso grado di influenza e bassa posta in gioco:**

**Priorità bassa**

Tenete a mente queste persone, nel caso in cui diventino più facilmente influenzabili o acquisiscano una posizione di maggior influenza; per il momento, non focalizzatevi su di loro.

Fra questi potrebbero esserci i genitori di bambini e ragazzi.

**Basso grado di influenza e alta posta in gioco:**

**Tenere informati**

Potrebbero aiutarvi a raggiungere i vostri obiettivi, o per lo meno darvi informazioni utili alla vostra causa. Considerateli vostri "ambasciatori"

Fra di loro potete trovare altre organizzazioni giovanili, o più in generale bambini e ragazzi della vostra città che sono dalla vostra parte e che possono aiutarvi a fare un po' di pressione.

**CONSIGLI PER I3 EDUCATOR3:**

Spesso accade che i gruppi di advocacy privi di esperienza si concentrino sulle persone che hanno un alto livello di posta in gioco, ma poca influenza; si impegnano a convincere delle persone che sono già dalla loro parte, e lo fanno perché è la cosa più semplice da fare. Avere dei gruppi che vi sostengono è sicuramente importante, ma cercate di concentrarvi sulle persone che avete identificato come maggiormente influenti – loro possono davvero fare la differenza!

Ricordatevi che non potete raggiungere tutt3; cercate di identificare due o tre target che secondo voi riuscite davvero a influenzare, e che possono tradurre le vostre idee in modo concreto!



# AZIONE

Ora che il gruppo ha fatto chiarezza sulle problematiche da affrontare, sulle soluzioni da proporre e sulle persone da coinvolgere, passiamo alla fase più divertente: formulare dei messaggi, pianificare le attività vere e proprie e, naturalmente, realizzarle!

I messaggi che costruirete saranno il motore della vostra campagna di advocacy; devono essere talmente convincenti che i decision-makers decideranno di deliberare in vostro favore, e di dare concretezza alle vostre richieste! Potete anche stilare dei messaggi diversi per i vari gruppi che avete identificato; rivolgendovi a un organo politico, ad esempio, userete un linguaggio diverso rispetto a quello che scegliete per un3 bambin3.

## ✦ Attività: Brainstorming per Messaggi di Successo ✦

Chiedete all3 bambin3 di pensare ad alcuni slogan o messaggi che hanno visto a scuola, nei notiziari o sui social media. Lasciate che condividano con il gruppo quelli che secondo loro sono più funzionali e/o convincenti; qualcuno di questi è effettivamente riuscito a far cambiare idee e/o opinioni rispetto a qualche argomento/problematica? Potete fare un rapido brainstorming, oppure chiedere che cerchino un po' di questi slogan su internet e costruiscano dei collage con quelli che preferiscono. Volendo potete anche fornire loro qualche esempio, come "Black Lives Matter" oppure "Pro-scelta" vs "Pro-vita". Non è necessario che si focalizzino solo su slogan brevi – alcuni messaggi possono essere espressi anche con frasi intere!

Una volta che ne avete raccolti un po', discutetene:

✦ Perché vi piacciono questi messaggi?

✦ Cos'è che li rende efficaci?

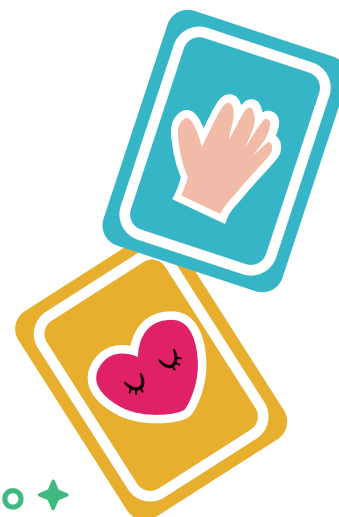
✦ A chi si rivolgono?

### ✦ Attività: Mano, cuore, testa ✦

I messaggi dovrebbero essere accattivanti sia per la mano, sia per il cuore e sia per la testa: dovrebbero spingere le persone a fare qualcosa, a sentire/provare emotivamente qualcosa e a pensare qualcosa!

Preparate un cartellone con una mano, uno con un cuore e uno con una testa, e chiedete all3 bambin3 di riempirli assieme:

- ✦ **Testa:** Cosa volete che le persone sappiano?
- ✦ **Mano:** Cosa volete che le persone facciano?
- ✦ **Cuore:** Cosa volete che le persone sentano/provino?



### ✦ Attività: Costruite il Vostro Messaggio ✦

Considerati gli aspetti di cui sopra, iniziate a preparare i vari messaggi per i diversi gruppi target. Dedicatevi a un gruppo alla volta!

Lo si può fare in modo interattivo, ad esempio chiedendo all3 bambin3 di costruire un messaggio a coppie. Una volta che tutte le coppie hanno scritto qualcosa, unite le coppie a formare dei quartetti; in questa fase l3 bambin3 possono condividere i due messaggi, scegliere quello più convincente oppure crearne uno che racchiuda il meglio di entrambi. Dopodiché si ripete lo stesso processo fra quartetti: i due messaggi vengono condivisi, e se ne sceglie/scrive uno. Proseguite così fino a che il gruppo non è di nuovo tutto insieme; a seguire, ripetete tutto il processo per il gruppo target successivo.

Un'altra modalità potrebbe essere quella di formare dei sottogruppi, uno per ogni target. Una volta che ciascun gruppo ha ultimato il proprio messaggio, si procede a una condivisione in plenaria e ci si dà un feedback a vicenda.



### CONSIGLI PER L3 FACILITATOR3:

Non perdetevi di vista l'obiettivo! Tenete bene a mente quali sono le cose che, secondo i3 bambin3, c'è bisogno di cambiare.

Pensate alle ragioni per cui la problematica è importante.

Chiedete dei feedback! Provate a parlare con delle persone per nulla coinvolte nella campagna (genitori, fratelli, sorelle, ecc.), e chiedete loro se capiscono il vostro messaggio, come si sentono e se in qualche misura sono mosse ad agire

All'interno del suo [Manuale per Advocacy Giovanile](#), l'European Youth Forum ha identificato alcuni metodi efficaci per creare messaggi di successo:

#### 1. Killer facts: dati di realtà e frasi a effetto.

Oxfam di solito ne fa il suo cavallo di battaglia. Sfortunatamente le frasi davvero d'impatto sono poche, e per essere efficaci devono fare leva per lo più sulle nostre emozioni. Forse una delle migliori è questa: "Otto uomini possiedono tanto quanto la metà del mondo". Questa frase funziona non tanto per il numero otto; potrebbe essere 10, o 42 – non ha importanza, nessuno si ricorda mai il numero esatto. Quello che la gente si ricorda è la sensazione di shock misto a rabbia di fronte all'entità della disuguaglianza

#### 2. Storie

Quando si tratta di far cambiare idea, le storie hanno un potere particolare, soprattutto perché è il modo in cui noi ricordiamo le cose. Preferireste raccontare una storia alla vostra famiglia, oppure un semplice dato? "Negli Stati Uniti, le lavoratrici nel settore del pollame lavorano in condizioni



agghiaccianti: devono indossare un pannolone perché non hanno neanche il tempo di andare in bagno”.

### 3. Espressioni

Invece di “tassa sull’eredità”, “tassa sulla morte”. “Aiuti esteri” invece di “aiuti umanitari”. Una “Tassa di Transizione Finanziaria” o una “Tassa Robin Hood”? I ricchi o i benestanti? Le parole hanno un peso.

### 4. Argomentazioni semplici, apparentemente evidenti

“L’immigrazione è fuori controllo, il Paese non ce la fa più”. È sbagliato che le tasse che pagano i miliardari siano inferiori rispetto a quelli dell3 loro segretari3.

### 5. Umore.

Farsi beffe degli oppositori è una buona tattica per sminuirli, e per riassetare i parametri del buonsenso. Portandoci a ridere di fronte all’assurdità, anche l’umorismo fa leva sulle nostre emozioni.

### 6. Immagini.

Karina, una lavoratrice nel settore del pollame, non è in grado di prendere per mano suo figlio a causa di una lesione permanente; questa lesione è dovuta alle innumerevoli ore di lavoro ripetitivo.

(Estratti dal Manuale di Advocacy – European Youth Forum Advocacy Handbook, 2022)

# DECIDERE

## ✧ Stabilite le vostre tattiche ✧

Quando si arriva alle ultime fasi, il gruppo ha deciso cosa vuole cambiare, chi sono le persone in grado di dare una mano, e qual è il messaggio adatto a coinvolgerle. Ora dovete stabilire come arrivare a queste persone, e come trasmettere il vostro messaggio.

Nel momento in cui delineate le vostre tattiche, tenete a mente questi aspetti:

- ✧ Cos'è che potrebbe suscitare l'interesse del vostro gruppo target? Qual è la modalità che lo spingerebbe a darvi retta?
- ✧ Avete le capacità e le risorse necessarie ad adottare una determinata tattica?
- ✧ Ci ha già provato qualcuno? Ha funzionato?
- ✧ Cos'è che il vostro gruppo si diverte a fare?

Se il vostro gruppo target non è sui social (oppure non li usa), non ha senso usarli per avviare una campagna di sensibilizzazione – poco importa che i bambini amino o meno stare su queste piattaforme. Allo stesso modo, non ha senso provare a organizzare un incontro con un organo politico di alto livello se il gruppo non la trova un'attività coinvolgente, oppure se non è in grado di organizzarla.

### ✧ Attività: Decidere le Azioni di Advocacy ✧

Discutete assieme al gruppo i tipi di azioni di advocacy che conoscono; fate un po' di brainstorming, e raccogliete le varie idee su un cartellone. Fra queste potreste trovare:

- |   |   |
|---|---|
| ✧ Organizzare una manifestazione pubblica   | ✧ Lanciare una petizione o una raccolta firme online                  |
| ✧ Incontrare direttamente delle figure politiche (che possono venire a trovarvi, o che vi invitano ad andare da loro) | ✧ Condividere il vostro punto di vista in merito a determinati eventi |
| ✧ Scrivere degli articoli di giornale, parlare con degli giornalisti  | ✧ Organizzare una conferenza o un convegno                            |
| ✧ Organizzare una campagna di sensibilizzazione sui social  | ✧ Allestire uno stand informativo in un luogo pubblico                |

Dopodiché, raggruppate i vari aspetti nelle seguenti categorie. Nelle aree di sovrapposizione troverete delle azioni da prendere in considerazione!

- ✧ Cos'è che potrebbe arrivare al nostro gruppo target?
- ✧ Cos'è che ci piace fare?
- ✧ Cos'è che siamo in grado di fare?

## ✦ Attività: Analisi del Rischio ✦

Finalmente è giunto il momento di gettarsi a capofitto nella realizzazione delle vostre azioni; onde evitare brutte sorprese, vale la pena prima condurre un'analisi dei vari rischi.

Un rischio potrebbe essere quello di non riuscire a contattare le persone di cui avete bisogno; oppure vi rendete conto che un certo cambiamento richiede troppo tempo; o addirittura potreste mettere in pericolo i bambini coinvolti perché fate una campagna su un argomento rischioso e ci sono persone che potrebbero volervi fermare!

Provate a riempire la tabella seguente insieme al gruppo:

*Rischi e sfide	*Grado (basso, medio, alto)	*Cosa possiamo fare per ridurre il rischio e superare la sfida?

## ✦ Il vostro piano di advocacy finale ✦

È giunto il momento di programmare le vostre azioni passo passo, e di portarle a compimento! Potete usare la tabella seguente per riassumere tutti gli elementi raccolti finora, e per stabilire come volete procedere con ciascuno di essi.

✦ Qual è il problema? Cos'è che deve cambiare?	
✦ La nostra visione	
✦ I nostri obiettivi	
✦ I nostri gruppi target	
✦ I nostri messaggi	
✦ Le nostre tattiche	✦ Cosa fare ✦ Chi lo fa ✦ Entro quando
✦ Quali sono i fattori di rischio e le sfide?	
✦ Come li superiamo?	
✦ Come facciamo a sapere che abbiamo ottenuto un risultato?	
✦ Mettiamo a calendario una data per la prima valutazione	

# VALUTAZIONE

Se ripensate per un momento agli obiettivi definiti, ricorderete che dovevano essere SMART – Specifici, Misurabili, Accessibili, Riscontrabili e Temporizzati. Tutte queste caratteristiche ci permettono di capire fino a che punto gli obiettivi sono stati raggiunti.

Nel momento in cui pianificate la vostra strategia di advocacy dovrete già decidere la data per una prima valutazione. Potrebbe essere un mese dopo, o sei mesi dopo – a seconda delle azioni che intendete realizzare. Questo vi aiuterà non solo a far sì che la vostra campagna continui a dare i suoi frutti, ma anche a capire quanta strada avete fatto, in quali aspetti c'è bisogno di aggiustare il tiro e/o come potreste continuare.

## ◆ Attività: Il Barometro degli Obiettivi ◆

Preparate un barometro sul pavimento, segnalando i vari gradi con del nastro adesivo e scrivendo alle due estremità "totalmente raggiunto" e "per nulla raggiunto".

Chiedete al gruppo di mettersi attorno a voi, e leggete ad alta voce il primo obiettivo della vostra strategia; potete anche decidere di scriverlo su un cartellone. Dopodiché chiedete all3 bambin3 di posizionarsi sul barometro, a seconda di quanto secondo loro l'obiettivo è stato raggiunto.

Una volta che le posizioni sono chiare, chiedete che condividano un po' di opinioni e punti di vista.



## ✦ Attività: Speed dating ✦

Mettete su un po' di musica e chiedete al gruppo di muoversi nello spazio (e perché no, anche ballare). Dopo circa un minuto fermate la musica e dite un numero ad alta voce: 13 bambin3 dovranno formare dei gruppi composti da quel numero di persone. Fate loro una delle domande qui sotto; dopo 2 o 3 minuti fate ripartire la musica, e ripetete tutto il processo con nuovi sottogruppi.

### ✦ Domande:

- ✦ Cosa vi è piaciuto di più della campagna di advocacy?
- ✦ Cos'è che secondo voi non è andato bene?
- ✦ Cosa possiamo migliorare la prossima volta?
- ✦ Riuscite a descrivere in una frase cosa abbiamo ottenuto?
- ✦ Cosa avete imparato da questa esperienza?
- ✦ Cosa pensate che abbiano imparato da voi le altre persone?
- ✦ Quali dovrebbero essere i nostri prossimi passi?



# DOCUMENTI DI RIFERIMENTO

In questa sezione trovate una lista di pubblicazioni che hanno contribuito a creare questo **manuale**



## ♦ Children's Rights Education Toolkit

IFM-SEI, Kallio, N. (2022). Toolkit for Children's Rights Education



## ♦ Child Participation Handbook

IFM-SEI, Sudbrock, C., Marsh, F. & Diez Villagrasa, E. (Eds.). (2015). Child Participation Handbook: Partnerships for participation



## ♦ The Convention on the Rights of the Child

UNICEF . The Convention on the Rights of the Child: The child-friendly version



## ♦ Ladder of Children's Participation

Ladder of Children's Participation [online]



## ♦ Advocacy Handbook

Dupouey, V. & Pool of Experts of the European Youth Forum (2022). European Youth Forum Advocacy Handbook



## ♦ OPIC Ratification Status

Child Rights Connect. Ratification Status of Optional Protocol on a Communications Procedure (OPIC)



## ♦ Rainbow resources

IFM-SEI, Hailsworth, A., Lehner, A. & Sudbrock, C. (Eds.). (2014). Rainbow resources: Compasito Companion on Sexuality and Gender. (2nd ed.)



## ♦ Ratification Toolkit (OPIC resources)

Child Rights Connect (2020). Ratification Toolkit: Optional Protocol to the CRC on a Communications Procedure (OPIC)







Questo manuale è stato finanziato dal Programma di Diritti, Cittadinanza e Uguaglianza dell'Unione Europea (2014-2020). Il contenuto di questo manuale rispecchia esclusivamente il punto di vista dell'autore, di cui si assume ogni responsabilità. La Commissione Europea declina ogni responsabilità rispetto ai possibili usi delle informazioni ivi contenute.