

# Tutorial 7:

Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi



Co-funded by  
the European Union



# 1. Obiettivi di apprendimento

Questo tutorial fornisce agli operatori giovanili e agli educatori strategie per promuovere ambienti di apprendimento partecipativi e riflessivi. Entro la fine della sessione, i partecipanti saranno in grado di progettare esperienze e condurre pratiche che approfondiscano il coinvolgimento dei giovani, migliorino il pensiero critico e promuovano l'interazione digitale collaborativa.

Obiettivi di apprendimento chiave:

- Facilitare discussioni di gruppo coinvolgenti e inclusive.
- Applicare strategie per incoraggiare la risoluzione dei problemi (problem-solving) e il pensiero critico guidati dai giovani.
- Usare lo storytelling per approfondire la connessione emotiva e l'apprendimento.
- Integrare gli strumenti digitali per migliorare l'interattività e la collaborazione.

# 2. Introduzione

Facilitare le discussioni di gruppo e guidare le sfide di risoluzione dei problemi sono competenze essenziali nell'educazione e nel coinvolgimento dei giovani. Queste pratiche promuovono il pensiero critico, la creatività, l'empatia e il lavoro di squadra. Questo tutorial introduce i metodi per creare ambienti inclusivi, incoraggia la partecipazione attiva e dimostra come lo storytelling possa essere utilizzato per connettersi emotivamente con gli studenti. Pone inoltre l'accento sull'accessibilità e sull'uso di strumenti digitali per migliorare l'esperienza di apprendimento.

Il tutorial esplora come facilitare discussioni di gruppo significative e promuovere le capacità collaborative di risoluzione dei problemi tra i giovani. Introduce concetti chiave quali:

- dialogo partecipativo,
- dinamiche di gruppo,
- coinvolgimento emotivo attraverso la narrazione,
- integrazione degli strumenti digitali per migliorare l'interattività e la collaborazione,
- creazione di spazi di attività sicuri e inclusivi per i giovani.

### 3. Guida passo passo

#### a) Comprendere le dinamiche di gruppo

L'assegnazione di ruoli come **leader**, **osservatore**, **critico** e altri nel lavoro di gruppo crea struttura e responsabilità. Aiuta i partecipanti a impegnarsi in modo significativo e impedisce a una persona di dominare. Questo incoraggia anche i membri più silenziosi a partecipare in modo responsabile.

Ad esempio, [Edutopia](#) delinea ruoli come facilitatore, cronometrista, annotatore, gestore delle risorse, osservatore dei processi e tracker della partecipazione, ciascuno dei quali ha lo scopo di gestire il processo di gruppo e garantire un'interazione equilibrata.

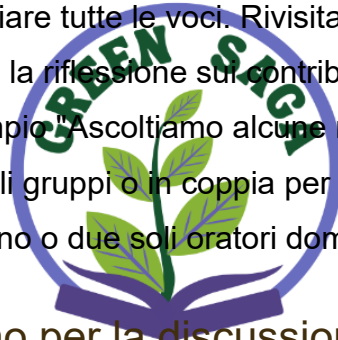
#### Sostenere le voci più silenziose e gestire i partecipanti dominanti

##### Coinvolgi i partecipanti silenziosi

- **I sondaggi pre-sessione** possono far emergere le aspettative o l'ansia dei partecipanti, consentendo una facilitazione più intenzionale. Aiutano i facilitatori ad adattare gli obiettivi della sessione alle esigenze e alle esperienze dei partecipanti, rivelano i livelli di comfort e le potenziali ansie, consentendo una facilitazione più empatica e reattiva e offrono ai partecipanti l'opportunità di sentirsi ascoltati e apprezzati prima dell'inizio della sessione.
- **Le attività "Start Silent"** incoraggiano i partecipanti a riflettere o annotare idee individualmente prima di condividerle in coppia o in piccoli gruppi, riducendo la pressione per partecipare.
- Usa **canali di input scritti** - come chat, bacheche virtuali o sondaggi anonimi (come **Slido** o **Mentimeter**) - in modo che coloro che non si sentono a proprio agio possano comunque contribuire.
- Invita a contribuire con tatto, ad esempio, "Mi piacerebbe sentire i tuoi pensieri se ti senti a tuo agio", soprattutto dopo un periodo di silenzio.
- Un leggero cenno del capo o un contatto visivo possono incoraggiare non verbalmente i partecipanti più silenziosi a parlare.

### Tenere a freno le voci dominanti

- Stabilisci **regole di base chiare** fin dall'inizio, come rispettare il tempo di trasmissione e incoraggiare tutte le voci. Rivisitali se necessario.
- Pratica l'**ascolto attivo**, la riflessione sui contributi e la distribuzione dell'attenzione, ad esempio "Ascoltiamo alcune nuove prospettive".
- Usa discussioni in piccoli gruppi o in coppia per condividere il potere: questo sposta la dinamica da uno o due soli oratori dominanti.



### b) Preparare il terreno per la discussione

**Posti a sedere in cerchio.** Disporre le sedie in cerchio simboleggia l'uguaglianza: tutti si guardano direttamente l'un l'altro, rafforzando il fatto che tutte le voci contano. Questo approccio è fondamentale per le pratiche riparative, in cui i circoli promuovono un dialogo sicuro, rispettoso ed emotivamente significativo.

Un'altra opzione è una **configurazione flessibile della sala**: utilizza piccoli gruppi o spingi le scrivanie in una configurazione aperta, a seconda delle dimensioni del gruppo e delle attività. Passare da grandi circoli a gruppi più piccoli può aiutare durante le diverse fasi di discussione.

Suddividere i partecipanti in coppie o piccoli gruppi utilizzando **le Breakout Room virtuali** migliora il comfort, la qualità della partecipazione e una varietà di voci. Prima di utilizzare le stanze per sottogruppi di lavoro, **orienta i partecipanti**: mostra loro dove si trovano funzioni come timer, opzioni di aiuto, condivisione dello schermo o lavagne.

### Stabilire le norme di discussione

- Rendere visibili le aspettative
- Promuovere l'equità e la responsabilità
- Sostenere l'inclusione, in particolare durante le conversazioni difficili
- Co-creare norme con i partecipanti ponendo domande guida come:
  - "Quale ambiente ti aiuta a sentirti sicuro di condividere?"
  - "Quali comportamenti interrompono la tua partecipazione?"
  - "Cosa rende una discussione significativa per te?"

Documentare in modo visibile le norme concordate e rivederle regolarmente, ad esempio facendole leggere ad alta voce a diversi partecipanti all'inizio della sessione.

### c) Usare lo storytelling per stimolare il dialogo

Le storie non sono solo intrattenimento: sono catalizzatori di connessione, memoria e coinvolgimento. Se ben scelte, le narrazioni immergono i partecipanti emotivamente e intellettualmente. Per gli educatori, fungono da framework che fondano temi astratti in contesti riconoscibili e di impatto. La [teoria del trasporto narrativo](#) mostra che i partecipanti completamente immersi in una storia - coinvolti emotivamente e immaginativamente - sono più attenti, empatici e propensi a ricordare e interiorizzare i suoi temi. Le storie suscitano empatia allineando i lettori con le esperienze dei personaggi. Questo allineamento apre uno spazio riflessivo: quando i giovani sentono ciò che provano i personaggi, il dialogo si approfondisce e i temi diventano personali e significativi. Le storie possono anche fornire un terreno fertile per la discussione e la riflessione personale.

#### **Genially come strumento di narrazione**

- **Narrazioni interattive.** Genially consente agli educatori di creare storie visivamente ricche e cliccabili - in stile "scegli la tua avventura" o lineari - ma sempre coinvolgenti. Sono disponibili modelli, che li rendono facili da personalizzare con immagini, animazioni, audio e percorsi ramificati.
- Le lezioni integrate in [Genially coinvolgono gli studenti](#) con immagini, audio e tattili, ad esempio mappe interattive, sfide gamificate e domande pop-up che guidano l'esplorazione. Questo approccio multisensoriale aiuta a ricordare e mantiene gli studenti emotivamente coinvolti.
- **Impatto pedagogico.** [Gli studi dimostrano](#) che la narrazione guidata da Genially migliora la motivazione, la comprensione e la memorizzazione, specialmente in materie come la storia, dove le linee temporali interattive e le mappe concettuali rendono tangibili gli eventi astratti.

#### **Esempio pratico di storytelling**

EGLE Network condivide uno scenario convincente. Nella storia "Tartaruga Caretta Caretta", i bambini guidano i personaggi attraverso le scelte - rotte di navigazione,

carichi di pulizia delle spiagge e altro ancora - impegnandosi in ragionamenti matematici all'interno di un contesto narrativo. [egle-network.eu](http://egle-network.eu)

Tali storie potrebbero essere facilmente tradotte in contesti di gruppi giovanili, dove l'immersione emotiva e i temi morali o civili rafforzano la discussione.

### Come si realizza il tutto:

#### Scegli storie significative

- Identifica un obiettivo di apprendimento (ad esempio, responsabilità ambientale, empatia, lavoro di squadra).
- Seleziona o crea una narrazione che incapsula il tema. Esempi: "Le questioni ambientali locali riguardano tutti noi", "Raffreddare il calore in città" e "Viaggiare a basse emissioni di carbonio nella nostra comunità".

#### Progetta la storia con ancore emotive

- Costruisci personaggi e scenari in cui puoi identificarti.
- Includi alti e bassi emotivi - successo, conflitto, delusione - per coinvolgere l'empatia.
- Usa **Genially** per aumentare l'interattività: consenti ai partecipanti di fare delle scelte, rivelare dettagli nascosti o rispondere a domande morali.

#### Riflessione dopo lo storytelling interattivo

- Le pause riflessive attivano il **recupero**, l'**elaborazione** e la **generazione**, rafforzando così la conoscenza e rendendo l'apprendimento più duraturo, **approfondendo così l'apprendimento e la memoria**.
- Il teorico dell'educazione John Dewey ha articolato che impariamo non solo dall'esperienza, ma attraverso una riflessione consapevole su quelle esperienze.
- La riflessione aiuta gli studenti a elaborare i contenuti emotivi, a collegarli con il contesto personale e a ricavarne una comprensione più profonda.
- Quando una storia si conclude, o dopo un momento interattivo significativo, **fai una pausa deliberatamente**. Questo dà spazio agli studenti per elaborare emotivamente e intellettualmente.
- **Invita a riflettere**: "Come ti saresti sentito in quel momento?"; "Cosa ci dice la scelta di questo personaggio sulla responsabilità?". Queste domande aperte



invitano gli studenti a esplorare le emozioni e le dimensioni etiche, piuttosto che solo i fatti.

#### d) Framework di risoluzione dei problemi

Il brainstorming in team eterogenei aiuta a esplorare prospettive più ampie, stimolare idee più innovative e identificare i punti ciechi. Rompe l'omogeneità negli stili di pensiero, nei background e negli approcci. Incoraggia un dialogo più ricco, combinando intuizioni emotive, analisi dei fatti, salti creativi e valutazione critica.



Per garantire un processo di risoluzione dei problemi più ricco e robusto, in cui **ogni idea viene considerata in modo ponderato**, iterata e perfezionata attraverso prospettive diverse, è possibile utilizzare metodi collaudati per organizzare sessioni di brainstorming:

- **Usa Six Thinking Hats** (Sei cappelli per pensare) collettivamente, guidando i team attraverso fasi di pensiero equilibrate.
- **Pratica il Design Thinking in modo collaborativo**, coinvolgendo utenti, stakeholder e ruoli interdisciplinari per migliorare l'empatia e la responsabilità.
- **Incorpora SCAMPER** durante la fase di ideazione del Design Thinking per una creatività sistematica.

Combinando questi framework con un **lavoro di squadra collaborativo e diversificato**, non solo si struttura il pensiero, ma si consente una risoluzione dei problemi più inclusiva, creativa, equilibrata ed efficace.

#### Sei cappelli per pensare (Edward de Bono)

Un framework di pensiero strutturato e basato sui ruoli che consente ai team (e agli individui) di esplorare le idee da più prospettive in modo controllato e sistematico.

Colore del cappello	Modo di pensare
Blu	Supervisiona e gestisce il processo di pensiero: stabilisce l'agenda, la struttura, le sequenze di pensiero

Colore del cappello	Modo di pensare
<b>Bianco</b>	Si concentra su dati, fatti e informazioni oggettive, ovvero ciò che è noto o mancante
<b>Rosso</b>	Cattura le emozioni, i sentimenti viscerali e le intuizioni, senza bisogno di giustificazioni
<b>Nero</b>	Valutazione critica - Identificazione di rischi, problemi, svantaggi
<b>Giallo</b>	Prospettiva ottimistica - esplorare benefici, opportunità, valore
<b>Verde</b>	Pensiero creativo e laterale: generare nuove idee e alternative

### Come funziona

Le squadre "indossano" metaforicamente (o letteralmente) un cappello alla volta, con tutti i partecipanti che si concentrano su quella modalità di pensiero per una durata fissa. Una sessione tipica inizia e finisce con il **Cappello Blu**, assicurando che il processo sia ben inquadrato e che le conclusioni siano tratte in modo efficace. Cambiare cappello aiuta a considerare più angolazioni ed evitare il pensiero polarizzato.

### Benefici

- Incoraggia una discussione equilibrata dando una possibilità a ogni dimensione del pensiero.
- Riduce i pregiudizi cognitivi e i conflitti, poiché tutti esplorano lo stesso cappello contemporaneamente.
- Promuove l'inclusione : vengono apprezzate sia le intuizioni emotive che i dati concreti.

### Design Thinking

Una metodologia iterativa e centrata sull'uomo per affrontare problemi "malvagi" - problemi mal definiti senza un'unica soluzione ovvia.

### Fasi principali (spesso viste come cinque step):

1. **Empatizzare** – Comprendere i bisogni degli utenti attraverso osservazione, interviste e immersione diretta.

2. **Definire** : Sintetizzare gli insight in una chiara definizione del problema o in un punto di vista condiviso.
3. **Ideazione** – Generare un ampio ventaglio di soluzioni creative senza giudizi o limitazioni
4. **Prototipare**: Costruire rappresentazioni semplici e tangibili delle idee da testare.
5. **Test** : Raccogliere feedback dagli utenti reali e perfezionare le soluzioni in modo iterativo.



Il Design Thinking non è un processo lineare: spesso si ritorna alle fasi precedenti per approfondire la comprensione o migliorare le soluzioni. Promuove la collaborazione, valorizza competenze ed esperienze diversificate e incoraggia la sperimentazione, l'apprendimento continuo e lo sviluppo di soluzioni più consapevoli e centrate sulle persone.

## SCAMPER

Uno strumento di brainstorming creativo che stimola la generazione di idee ponendo sette domande specifiche per reinventare un problema o una soluzione.

### Lo SCAMPER è l'acronimo di:

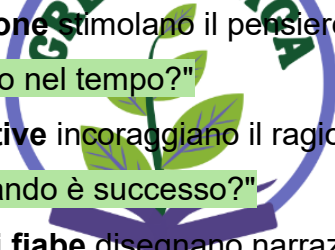
- **S** (Substitute) Sostituire – Cosa può essere scambiato o sostituito?
- **C** (Combine) Combinare – Si possono unire due idee?
- **A** (Adapt) Adattare – Può essere reinterpretato da un altro contesto?
- **M** (Modify) Modificare (Ingrandire/Minimizzare) – Modifica gli elementi per modificare l'impatto/scala
- **P** (Put to another use) Destinato a un altro uso - Può essere riutilizzato?
- **E** (Eliminate) Eliminare – Cosa può essere rimosso?
- **R** (Reverse) Inverti - Capovolgilo completamente o inverti il problema

SCAMPER aiuta i team a uscire dagli schemi mentali convenzionali, incoraggiando l'esplorazione creativa per scoprire soluzioni non convenzionali.

## e) Tecniche di facilitazione

**Le domande aperte**, quelle che richiedono più di un "sì" o un "no", invitano a input più ricchi e ponderati e aumentano il coinvolgimento. Stimolano la discussione, la riflessione e scoprono prospettive diverse.

Secondo gli esperti di facilitazione, ci sono diversi tipi di domande valide:

- 
- **Le domande di previsione** stimolano il pensiero orientato al futuro: "Come potrebbe evolvere questo nel tempo?"
  - **Le domande giustificative** incoraggiano il ragionamento e l'evidenza: "Puoi darmi un esempio di quando è successo?"
  - **Le domande dei libri di fiabe** disegnano narrazioni: "E poi cosa è successo? Che aspetto aveva?"
  - **Le domande chiarificatrici** garantiscono la comprensione: "Potresti spiegarlo in un altro modo?"
  - **Le domande comparative** generano connessioni: "Come potrebbero rispondere i diversi membri del team a questo?"
  - **Le domande connettive** si ricollegano all'esperienza: "Questo risuona con il tuo lavoro?"
  - **Le domande di riassunto/sintesi** riflettono e affermano l'apprendimento: "Quali sono le idee più importanti che si sono distinte?"

## Gestire il tempo e mantenere la concentrazione

Segui le regole per la migliore gestione del tempo e la concentrazione dei partecipanti:

- Definisci gli obiettivi della riunione e comunicalo in anticipo.
- Stabilisci sempre un ordine del giorno prima della riunione.
- Condividi l'ordine del giorno con l'assegnazione del tempo per argomento in modo che i partecipanti sappiano cosa aspettarsi.
- Assegna a un **cronometrista** il compito di monitorare il ritmo o utilizza timer visibili per mantenere le discussioni concise.
- Dai priorità ai punti all'ordine del giorno in modo che gli argomenti di alto valore ricevano sufficiente attenzione.
- **"Parcheggio" per le tangenti.** Quando le discussioni vanno fuori tema, guidale delicatamente in un "parcheggio" per un successivo follow-up.

- Ricapitola le decisioni e i passaggi successivi alla fine. Chiarisci le responsabilità, le scadenze e fai circolare prontamente gli appunti delle riunioni.
- Prendi in considerazione la possibilità di limitare le riunioni a 45-60 minuti, se possibile. Assegna solo i partecipanti essenziali per ridurre l'affaticamento e aumentare la produttività. Fai delle pause igieniche per le riunioni più lunghe.

### Utilizzo di lavagne digitali o documenti collaborativi

Strumenti come **Mural**, **Miro** o **FigJam** consentono a tutti di pubblicare idee in tempo reale, senza più dominare le voci più forti. Idee, modelli, framework o annotazioni appaiono visivamente, aiutando a stimolare la discussione e a mantenere i concetti organizzati, tutto viene catturato - note, diagrammi, decisioni - quindi facilmente condiviso dopo la riunione.

Usa **Miro** se desideri una piattaforma di collaborazione potente e completa, pronta a tutto, dall'ideazione alla pianificazione fino all'esecuzione.

Scegli **FigJam** se sei concentrato su sessioni di design-first, brainstorming rapido.

Opta per **Mural** quando organizzi workshop strutturati, lezioni o attività guidate di gruppo in cui gli strumenti di facilitazione sono fondamentali.

### f) Riflessione e feedback. Conclusione delle sessioni con riflessione individuale e tra pari

La chiusura delle sessioni con la riflessione aiuta a consolidare l'apprendimento, approfondire il coinvolgimento e collegare l'esperienza della sessione con l'azione futura. Si allinea con i concetti psicologici di **primato-attualità**, in cui i partecipanti ricordano l'inizio e la fine più chiaramente. Combinando attività di chiusura strutturate con strumenti di riflessione come audio, sondaggi e processi tra pari, i facilitatori possono creare un approccio potente e multistrato alla riflessione e al feedback. Questo non solo migliora l'apprendimento delle sessioni, ma supporta anche il miglioramento continuo individuale e collettivo.

## 4. Esempi di attività pratiche

**Attività: Cerchio della storia & Risposta alla sfida**

- Inizia con una storia breve ed emotivamente coinvolgente (digitale o verbale) su una questione ambientale locale.
- I partecipanti formano piccoli gruppi per discutere e identificare le **sfide chiave** della storia.
- Ogni gruppo propone una soluzione utilizzando un approccio strutturato come il **Design Thinking**.
- Presenta le soluzioni attraverso uno strumento digitale (ad esempio, **una presentazione o un poster** di Genially).



#### **Attività: Riflessione e feedback**

##### **a) Parola di chiusura**

Invita i partecipanti a condividere **una parola** che riassume la loro esperienza o il loro stato d'animo attuale. È un metodo semplice, memorabile e che offre spunti emotivi significativi.

##### **b) Framework "Cosa? E allora? E adesso?"**

Un approccio strutturato che guida i partecipanti attraverso tre fasi:

- **Cosa?** – Riflettere su ciò che è accaduto.
- **E allora?** – Capire perché è importante.
- **E ora?** – Identificare i prossimi passi o i punti chiave da portare con sé.

Questo incoraggia una riflessione più profonda e attuabile.

##### **c) Giochi interattivi di chiusura**

- [Viaggio in autobus](#) – Una sessione conclusiva divertente ed energica che invita alla riflessione spensierata e al legame con la comunità.
- **Thirty-Five** – I partecipanti scrivono una lezione chiave appresa, e poi la condividono in modo breve e strutturato.
- **Coppie schiena contro schiena** – Il facilitatore pone una domanda; i partecipanti si girano e condividono le risposte con un partner per stimolare il dialogo.

## **5. Considerazioni sull'inclusività**

- Usa supporti visivi e icone per i concetti chiave.
- Fornisci trascrizioni o sottotitoli per i contenuti video/audio.

- Consenti più formati per la partecipazione (parlato, scritto, visivo).
- Struttura le discussioni in modo da dare spazio a tutte le voci, utilizzando strumenti come bastoni parlanti o timer digitali.

## 6. Risultati attesi / Conclusione

Gli operatori giovanili, gli insegnanti, i facilitatori otterranno:

- Competenze per gestire discussioni di gruppo inclusive.
- Fiducia nella conduzione di attività di risoluzione dei problemi collaborative.
- Esperienza pratica nell'utilizzo dello storytelling come strumento educativo.
- Familiarità con piattaforme digitali accessibili per il coinvolgimento di gruppo.

Come risultato della partecipazione alle discussioni di gruppo facilitate e alle sfide di risoluzione dei problemi, i giovani trarranno vantaggio dall'acquisizione:

- Miglioramento delle capacità di comunicazione e collaborazione, che consente loro di contribuire attivamente a discussioni inclusive.
- Maggiore fiducia nell'esprimere le proprie idee, proporre soluzioni e impegnarsi in compiti di risoluzione dei problemi basati sul team.
- Esperienza nell'uso della narrazione per esplorare questioni sociali e ambientali e connettersi con gli altri emotivamente e intellettualmente.
- Familiarità con strumenti digitali accessibili che supportano l'espressione creativa, il lavoro di squadra e la condivisione di feedback in più formati.

## 7. Strumenti e risorse consigliati

- **Genially** – per presentazioni interattive.
- App di registrazione audio (ad esempio, **Vocaroo, Memo vocali o Anchor**) – per catturare narrazioni e feedback.
- **Miro, Google Docs, FigJam** – per la collaborazione visiva.
- **Risorse dell'Universal Design for Learning (UDL):** visive (ad esempio, poster e icone), uditive (ad esempio, registrazioni) e tattili (ad esempio, oggetti di scena e attività fisiche); molteplici formati di output (ad esempio,

parlato, disegno, scrittura e registrazione audio). Gli strumenti integrati includono video con didascalie, lettori di schermo e immagini supportate da simboli.

- **Agenda europea per l'animazione socioeducativa (EYWA)** - per l'allineamento delle politiche.



## 8. Bibliografia

Webster S. (2019), Discussing Discussions: How to facilitate engaging and inclusive group discussions, <https://ian.umces.edu/blog/discussing-discussions-how-to-facilitate-engaging-and-inclusive-group-discussions/>

Indeed Editorial Team (2025), 10 Group Roles for Workplace Teams (With Examples), <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/group-roles>

Group Dynamics, [https://www.gov.nl.ca/iet/files/CCB\\_GroupDynamicsGuide.pdf](https://www.gov.nl.ca/iet/files/CCB_GroupDynamicsGuide.pdf)

Sustainability Directory (2025), <https://climate.sustainability-directory.com/term/participatory-dialogue/>

Van Bremen M. (2020), Youth Goals Toolbox. Dialogue activities to implement the Youth Goals together

[https://youth-goals.eu/wp-content/uploads/Youth\\_Goals\\_Toolbox-Dialogue\\_activities\\_to\\_implement\\_the\\_Youth\\_Goals\\_together.pdf](https://youth-goals.eu/wp-content/uploads/Youth_Goals_Toolbox-Dialogue_activities_to_implement_the_Youth_Goals_together.pdf)

Brown, P. (2020). Facilitating Youth Engagement Through Storytelling. Youth Ed Press.

Smith, J. & Doe, A. (2021). Inclusive Education Strategies. Journal of Learning Support, 15(2), 45 - 59.

European Commission. (2023). Digital Tools for Youth Work, <https://national-policies.eacea.ec.europa.eu/youthwiki/comparative-overviews/youth-work/digital-youth-work/2023>

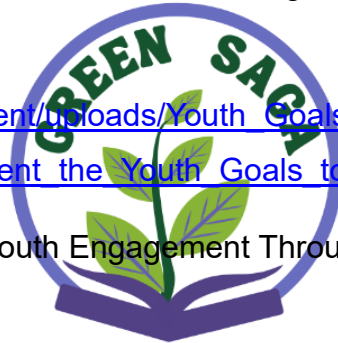
Final Declaration of the 3rd European Youth Work Convention. Signposts for the future (2022), <https://www.eywc2020.eu/en/>

German Federal Ministry for Family Affairs, Senior Citizens, Women and Youth (2020), European Youth Work Agenda, [https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/recognition-resources/-/asset\\_publisher/llpkrN7I27by/content/european-youth-work-agenda](https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/recognition-resources/-/asset_publisher/llpkrN7I27by/content/european-youth-work-agenda)

Christine Waugh (2024), 6 Effective Ways to Facilitate Balanced Discussions, [https://rotarydistrict5110.com/6-effective-ways-to-facilitate-balanced-discussions/?utm\\_source=chatgpt.com](https://rotarydistrict5110.com/6-effective-ways-to-facilitate-balanced-discussions/?utm_source=chatgpt.com)

Zachary Herrmann (2021), Roles That Encourage Equitable Collaborative Learning, <https://www.edutopia.org/article/roles-encourage-equitable-collaborative-learning/>

Facilitation First (2025), 5 Ways to Engage Quiet Participants in Meetings (Without Putting Them on the Spot) <https://facilitationfirst.com/5-ways-to-engage-quiet-participants-in-meetings-without-putting-them-on-the-spot/>



Melanie C. Green, Markus Appel (2024),

[https://www.researchgate.net/publication/381855061\\_Narrative\\_Transportation\\_How\\_Stories\\_Shape\\_How\\_We\\_See\\_Ourselves\\_and\\_the\\_World](https://www.researchgate.net/publication/381855061_Narrative_Transportation_How_Stories_Shape_How_We_See_Ourselves_and_the_World)

Library of facilitation techniques, Closing Workshop Activities, Thiagi Group, Bus Trip Method, <https://www.sessionlab.com/library/closing>

Roberto Orosa (2023), The Importance of Human Creativity in Visual Storytelling with Genially Creative, <https://news.designrush.com/2023-08-04-interview-genially-visual-storytelling>



Paola Cabrera-Solano (2022), Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction, [https://www.ijem.com/articles/IJEM\\_8\\_4\\_719.pdf](https://www.ijem.com/articles/IJEM_8_4_719.pdf)



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, i punti di vista o le opinioni espressi sono solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente i punti di vista o le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia per gli Affari Giovanili. Né l'Unione europea né l'autorità che concede l'aiuto possono essere ritenuti responsabili per tali questioni.



Codice del progetto: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Tutti i contenuti sono sotto licenza CC BY-NC-SA 4.0

