



Co-funded by
the European Union



PAPIER-PÂCHÉ MASTERS PATH

**ERASMUS+ KA220 - PARTENARIATI DI
COOPERAZIONE VETERINARIA
NELL'ISTRUZIONE E FORMAZIONE
PROFESSIONALE**

Codice progetto: 2021-1-FR01-KA220-VET-
000025486

**Formato di formazione:
Come trasmettere competenze e
abilità attraverso il pensiero
creativo e la metodologia
dell'apprendimento basato sul
lavoro**



Indice dei contenuti

Introduzione.....	3
Modulo A	4
Rompighiaccio per lo Speed Dating	4
Racconto personale	5
Introduzione al pensiero progettuale.....	6
Esigenze, blocchi, fattori abilitanti e desideri	7
Mappatura degli ecosistemi	8
Domanda HMW	9
Convalida delle ipotesi	10
Brainstorming guidato	11
Analisi SWOT.....	12
Tela delle idee	13
Missione, visione, valori	14
Vivere il futuro	15
L'idea come archetipo	16
Manifesto.....	17
Mostra dal vivo.....	18

Introduzione

Questo formato di formazione è stato progettato per migliorare la trasmissione di competenze e abilità attraverso il pensiero creativo e la metodologia di apprendimento basata sul lavoro. Questo programma di formazione, composto da due moduli, mira a potenziare gli artigiani e gli studenti dell'Istruzione e Formazione Professionale (IFP) nella loro ricerca di conoscenza e comprensione.

Il modulo A, intitolato "Come trasmettere competenze e abilità attraverso il pensiero creativo e la metodologia dell'apprendimento basato sul lavoro", è il primo modulo che si concentra sulla possibilità per gli artigiani di migliorare la loro capacità di trasmettere competenze agli allievi dell'IFP. Contestualizzando le conoscenze e la comprensione, gli artigiani acquisiranno competenze e conoscenze preziose che saranno utilizzate nel modulo successivo.

Il modulo B, denominato "Pensiero creativo PPM e apprendimento basato sul lavoro di artefatti di cartapesta", è pensato specificamente per gli studenti dell'IFP. Offre un processo di apprendimento completo che comprende l'analisi del contesto, l'individuazione e l'inquadramento dei problemi, l'ideazione e la generazione di soluzioni, il pensiero creativo, lo schizzo e il disegno, il tutto incentrato sulla produzione di manufatti in cartapesta. Gli artigiani, dotati di competenze didattiche appena acquisite, faciliteranno questo modulo in un ambiente di lavoro reale, agendo essi stessi come formatori. L'obiettivo è fornire agli studenti dell'istruzione e della formazione professionale un processo di apprendimento specifico che promuova la creatività e il pensiero critico, affinando al contempo le loro abilità nella produzione di manufatti in cartapesta.

Questo formato di formazione incarna elementi di innovazione grazie al suo approccio intersettoriale. Fondendo le metodologie di produzione tradizionali con nuove idee e modi di lavorare con gli artefatti di cartapesta, introduce una nuova prospettiva nel settore. Inoltre, il potenziale di trasferibilità di questo formato è significativo, in quanto può essere adottato come curriculum in vari contesti e applicato da diversi attori nell'ambito dell'IFP in tutta l'Unione Europea. Questa trasferibilità fisica consente la diffusione di pratiche innovative da un Paese all'altro, favorendo la collaborazione e lo scambio tra i partner.

Modulo A

"Come trasmettere competenze e abilità attraverso il pensiero creativo e la metodologia dell'apprendimento basato sul lavoro".

Speed Dating - Rompighiaccio	
Obiettivo principale	Consentire ai partecipanti di familiarizzare e praticare le abilità di team building; riscaldare il gruppo con azioni e movimenti.
Durata	00:30 minuti
Strumenti usati	Speed Dating (esercizio per rompere il ghiaccio)
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	Il metodo dello speed dating è un'attività relativamente semplice per rompere il ghiaccio che non richiede materiali o risorse specifiche. Tuttavia, per garantire che l'attività si svolga senza intoppi, il facilitatore del workshop può prendere in considerazione quanto segue: • Timer: il facilitatore dovrebbe avere un timer o un cronometro per tenere traccia del tempo per ogni turno di speed dating. • Sistema di accoppiamento: Il facilitatore deve disporre di un sistema per accoppiare i partecipanti. Può essere casuale, oppure il facilitatore può considerare di accoppiare persone con background o interessi simili.
Descrizione della sessione	Nel corso del workshop, i partecipanti possono essere impegnati in un'attività per rompere il ghiaccio utilizzando il metodo dello speed dating. Divideteli in coppie e date loro un tempo determinato, in genere circa 2-3 minuti, per presentarsi e conoscersi. Durante questo periodo, i partecipanti condividono i loro interessi, hobby e background per costruire una prima relazione e mettersi a proprio agio l'uno con l'altro. Dopo il tempo stabilito, i partecipanti cambiano partner e ripetono il processo con una nuova persona. Questa attività può essere svolta durante tutto il workshop, con i partecipanti impegnati in più turni di speed dating per garantire che tutti abbiano la possibilità di interagire tra loro. Utilizzando questo metodo, i partecipanti sono in grado di conoscersi rapidamente e di abbattere le barriere che potevano esistere all'inizio del workshop.
Debriefing	Il metodo dello speed dating è un modo efficace per creare un'atmosfera confortevole e coinvolgente, e facilita una migliore comunicazione e collaborazione all'interno del gruppo. Utilizzando questa attività, i partecipanti sono in grado di creare legami più forti e di lavorare insieme in modo più efficace durante il workshop.

Racconto personale

Obiettivo principale	Aiutare i partecipanti a condividere le loro esperienze personali e le prospettive legate alla tradizione, alle arti e ai mestieri nel contesto del carnevale e a utilizzare queste intuizioni per guidare il processo di progettazione.
Durata	00:20 minuti
Strumenti usati	Narrazione personale (esercizio di riscaldamento)
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Un pallone per le storie o un altro oggetto che può essere fatto passare nel gruppo. • Un timer per garantire che ogni partecipante abbia lo stesso tempo per condividere la propria storia. • Carta e strumenti di scrittura per i partecipanti per prendere appunti o annotare le idee che emergono dalla discussione.
Descrizione della sessione	Ogni partecipante ha a disposizione alcuni minuti per condividere la propria storia con il gruppo, tenendo in mano una palla per la narrazione, che può essere passata a turno a ciascun partecipante. Mentre ogni partecipante racconta la propria storia, il gruppo può avviare un dialogo e porre domande per approfondire la comprensione delle esperienze altrui.
Debriefing	Nel complesso, l'attività di "Personal Storytelling" è un modo efficace per dare il via al workshop di progettazione, contribuendo a creare un senso di comunità e di comprensione condivisa tra i partecipanti e fornendo al contempo preziose indicazioni per guidare il processo di design thinking.

Introduzione al pensiero progettuale

Obiettivo principale	Introdurre i partecipanti ai concetti di base del design thinking e alla sfida principale del workshop.
Durata	00:10 minuti
Strumenti usati	Double Diamond (Consiglio britannico del design 2005); Design Thinking Process (Stanford d.school)
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Lavagne o lavagne a fogli mobili: Il facilitatore può avere a disposizione lavagne bianche o a fogli mobili per consentire ai partecipanti di fare brainstorming e visualizzare le loro idee durante il processo di design thinking. • Note adesive: I foglietti adesivi sono uno strumento utile ai partecipanti per annotare i loro pensieri e le loro idee durante la fase di brainstorming del design thinking. • Kit di strumenti per il pensiero progettuale: Il facilitatore potrebbe voler disporre di un kit di strumenti per il pensiero progettuale, che potrebbe includere elementi come spunti di creatività, fogli di lavoro e altre risorse per guidare i partecipanti attraverso il processo di pensiero progettuale. • Materiali di cartapesta: A seconda della natura del workshop, il facilitatore può avere a disposizione materiali di cartapesta che i partecipanti possono sperimentare e incorporare nelle loro idee di design thinking. • Diapositive di presentazione: Il facilitatore può preparare delle diapositive di presentazione che forniscano una panoramica della sfida principale e della metodologia del design thinking, oltre a casi di studio o esempi rilevanti. • Dispense per i partecipanti: Il facilitatore può preparare delle dispense o dei fogli di lavoro per i partecipanti che illustrino i concetti chiave del pensiero progettuale, nonché le linee guida o i suggerimenti specifici per il workshop.
Descrizione della sessione	I partecipanti vengono introdotti alla sfida principale del workshop, che è quella di consentire agli artigiani esperti o agli imprenditori affermati nel campo della cartapesta di comunicare meglio il loro lavoro, le loro conoscenze e competenze per avvicinare e coinvolgere i giovani (potenziali artigiani o persone in formazione). Successivamente, il design thinking viene presentato come una metodologia in grado di supportare l'ideazione e lo sviluppo di idee creative volte ad affrontare questa sfida, facilitando l'ingresso dei giovani nel mondo della cartapesta e migliorando i metodi tradizionali di trasmissione della conoscenza. Vengono spiegati i concetti di base relativi alle origini, al funzionamento e ai benefici del design thinking.
Debriefing	/

Esigenze, blocchi, fattori abilitanti e desideri

Obiettivo principale	Analizzare la sfida dal punto di vista dei partecipanti per definire le esigenze principali, blocchi, fattori abilitanti e desideri identificati in relazione alla sfida.
Durata	00:05 minuti - sessione di input 00:20 minuti - sessione di lavoro 00:40 minuti - sessione di condivisione
Strumenti usati	Tela dei bisogni, dei blocchi, dei fattori abilitanti e dei desideri
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Modelli di tela: Potete fornire ai partecipanti copie stampate o digitali del modello di tela per aiutarli a visualizzare e strutturare le loro idee. • Appunti e pennarelli: Fornite ai partecipanti dei foglietti adesivi e dei pennarelli di diversi colori per consentire loro di organizzare e classificare i propri pensieri. • Domande guida: Preparate una serie di domande guida per aiutare i partecipanti a riflettere su ogni dimensione del quadro e spingerli a pensare profondamente a ogni aspetto della loro idea. • Lavagna o carta per lavagna a fogli mobili: Per visualizzare i modelli di canvas e le note adesive durante la sessione di condivisione, è possibile utilizzare una lavagna o un foglio di carta a fogli mobili di grandi dimensioni. • Timer: è possibile utilizzare un timer per garantire che i partecipanti rispettino il tempo assegnato per ogni domanda e per la sessione di condivisione. • Guida alla facilitazione: Una guida alla facilitazione può aiutare il facilitatore a mantenere la rotta e a guidare i partecipanti in ogni fase dell'attività.
Descrizione della sessione	I partecipanti vengono introdotti all'attività con una sessione di input di 5-10 minuti e sono incoraggiati a riflettere sulle quattro dimensioni del canvas attraverso alcune domande guida. I partecipanti hanno a disposizione cinque minuti per ogni domanda, per un totale di 20 minuti, per scrivere individualmente i loro pensieri su foglietti adesivi. Dopo questa fase, i partecipanti condividono le loro riflessioni durante una sessione di condivisione di 40 minuti in cui sono invitati ad attaccare le loro note adesive su una lavagna condivisa.
Debriefing	L'attività consente ai partecipanti di avviare un processo di condivisione delle proprie visioni e idee. Ognuno può condividere il proprio punto di vista facendo riferimento alla propria esperienza personale. In questo modo si crea uno spazio di intimità e di scambio, rompendo al contempo il ghiaccio.

Mappatura degli ecosistemi

Obiettivo principale	Esplorare il contesto in cui si trova il pubblico di riferimento o l'utente della sfida presentata, e come questo possa consentire o inibire il suo comportamento. Analizzare le parti interessate e le dinamiche in gioco intorno all'utente. Esplorare queste dinamiche per identificare i cambiamenti che devono avvenire e dove è più necessario l'impegno progettuale.
Strumenti usati	Mappatura degli ecosistemi
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Un telo o un cartellone con sezioni per la comunità, i servizi e le istituzioni, oltre a note adesive e pennarelli per ogni partecipante. • Risorse stampate o digitali sul pensiero sistemico, come diagrammi o spiegazioni di come tutte le parti di un sistema sono interconnesse. • Domande guida per ogni gruppo per stimolare la discussione e la riflessione sui bisogni degli utenti da una prospettiva sistemica. • Un timer o un orologio per tenere traccia del periodo di riflessione di 45 minuti e della sessione di condivisione di 30 minuti. • Una lavagna o uno spazio condiviso dove i partecipanti possano attaccare i loro appunti e vedere i risultati collettivi delle riflessioni di entrambi i gruppi.
Descrizione della sessione	I partecipanti vengono introdotti all'attività con una sessione di input di 5-10 minuti. Per questa attività i partecipanti possono essere divisi in due gruppi principali. I due gruppi hanno 45 minuti per riflettere sui bisogni degli utenti adottando una prospettiva sistemica che li porta a considerare la comunità, i servizi e le istituzioni collegate a questi utenti. Successivamente, i due gruppi condividono i loro risultati in una sessione di condivisione di 30 minuti. Ai partecipanti può essere fornito un canovaccio per condurre l'attività. Ogni gruppo può utilizzare dei foglietti adesivi per scrivere e incollare i propri pensieri sul canovaccio.
Debriefing	L'attività impegna i partecipanti in un processo analitico che consente loro di acquisire una prospettiva sistemica sulla sfida. Entrambi i gruppi riflettono sui loro utenti (artigiani esperti e potenziali), identificando i loro principali bisogni e ostacoli. Entrambi i gruppi sottolineano il ruolo significativo della famiglia e della scuola nell'educare e introdurre i bambini al mondo delle arti e dei mestieri fin dalla più tenera età. Anche il ruolo delle politiche e della burocrazia viene preso in considerazione nella discussione.

Domanda HMW

Obiettivo principale	Articolate il problema da risolvere in relazione alle intuizioni raccolte durante l'attività precedente e definite un ambito di applicazione né troppo ristretto né troppo ampio.
Durata	00:05 minuti - sessione di input 00:40 minuti - sessione di lavoro 00:15 minuti - sessione di condivisione
Strumenti usati	Come possiamo interrogarci; Domande guida
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Tela o lavagna • Note adesive • Spunti per inquadrare una sfida (ad esempio, Qual è il problema che stiamo affrontando? di risolvere; indicare il risultato chiave che si sta cercando di raggiungere; scrivere aspetti importanti del contesto o dei vincoli da considerare) • Timer o orologio per tenere traccia del tempo
Descrizione della sessione	I partecipanti vengono introdotti all'attività con una sessione di input di 5-10 minuti. I partecipanti continuano a lavorare in due gruppi separati. Ciascun gruppo è incoraggiato a formulare una sfida specifica sotto forma di domanda relativa alle intuizioni emerse nelle attività precedenti. Alcuni suggerimenti possono guidarli in questo processo (ad esempio: "Qual è il problema che stiamo cercando di risolvere?"; "Indicate il risultato chiave che state cercando di raggiungere"; "Scrivete gli aspetti importanti del contesto o i vincoli che dovete considerare"). Per affinare ulteriormente e dare priorità alle loro dichiarazioni di sfida, il facilitatore può introdurre il metodo "Come potremmo" dal design thinking. I partecipanti hanno l'opportunità di rivedere le loro dichiarazioni di sfida e di riformularle come domande "Come potremmo", più aperte e incentrate sulla soluzione. Per esempio, invece di inquadrare una sfida come "Come possiamo aumentare le vendite del nostro prodotto?", il gruppo potrebbe riformularla come "Come potremmo creare un prodotto che soddisfi i bisogni e i desideri del nostro pubblico target?". Entrambi i gruppi hanno 30 minuti di tempo per definire la loro sfida utilizzando il metodo "How Might We". Successivamente, i gruppi condividono i loro risultati in una sessione di condivisione di 15 minuti, discutendo le dichiarazioni di sfida che hanno sviluppato e le potenziali soluzioni che potrebbero essere esplorate sulla base delle domande che hanno posto. Questa attività aiuta i partecipanti a pensare in modo creativo e collaborativo, generando nuove idee e soluzioni che potrebbero poi applicare al loro lavoro.
Debriefing	Ogni gruppo elabora una sfida sotto forma di "How May We question". Entrambe le domande vertono sulla possibilità di rendere l'arte più accessibile ai giovani attraverso iniziative educative.

Convalida delle ipotesi

Obiettivo principale	Convalidare le ipotesi e le intuizioni raccolte attraverso metodi di ricerca primaria e/o secondaria. Ispirarsi a soluzioni e best practice già esistenti.
Durata	01h 30 minuti
Strumenti usati	• Un elenco dei metodi di ricerca e delle loro definizioni, per aiutare i partecipanti a scegliere il metodo più appropriato per la loro domanda di ricerca. • Accesso a banche dati, siti web e altre fonti di informazione per la ricerca secondaria. • Materiale di scrittura come penne, matite, carta e foglietti adesivi per prendere appunti durante le attività di ricerca primaria. • Accesso a dispositivi di registrazione, come telecamere o registratori audio, se i partecipanti devono condurre interviste o osservazioni. • Un timer o un orologio per aiutare i partecipanti a rimanere in carreggiata e assicurarsi di avere abbastanza tempo per completare la ricerca entro l'ora e mezza assegnata.
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	Diapositive o altro materiale di supporto per i formatori per introdurre l'attività. foglietti adesivi o carta per facilitare i partecipanti a prendere appunti. Smartphone e/o computer per condurre la ricerca
Descrizione della sessione	I partecipanti hanno a disposizione un'ora e mezza in totale per condurre la loro ricerca seguendo metodi di ricerca primaria e/o secondaria. I partecipanti sono incoraggiati a immergersi nell'argomento, a confrontarsi con i potenziali utenti e a raccogliere dati e informazioni rilevanti attraverso un approccio pratico. Questo permette loro di acquisire una comprensione più profonda del problema che stanno cercando di risolvere e di generare idee più informate ed efficaci. Il facilitatore fornisce una guida e un supporto durante tutto il processo di ricerca, aiutando i partecipanti a perfezionare le loro domande di ricerca e a selezionare i metodi appropriati.
Debriefing	I partecipanti possono impegnarsi in questa attività conducendo una serie di interviste con amici e conoscenti vicini al mondo delle arti e dei mestieri. Questa attività consente a entrambi i gruppi di convalidare e raccogliere ulteriori spunti di riflessione relativi alla loro sfida. Sono emerse ancora una volta questioni come l'accessibilità economica, l'assenza di percorsi artistici dedicati all'interno dei percorsi educativi tradizionali e la mancanza di consapevolezza da parte delle famiglie.

Brainstorming guidato

Obiettivo principale	Generare nuove possibili soluzioni attraverso la tecnica del brainstorming. Generare il maggior numero possibile di idee, concentrandosi sulla quantità piuttosto che sulla qualità.
Durata	00:10 minuti - sessione di input 00:20 minuti - sessione di lavoro 00:30 minuti - sessioni di condivisione
Strumenti usati	Brainstorming guidato
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Profili dei personaggi: Il facilitatore deve preparare i profili dei diversi personaggi, includendo il loro background, la loro personalità e i loro interessi. Questi profili devono essere distribuiti tra i partecipanti prima dell'inizio dell'attività. • Immagini e supporti visivi: L'uso di immagini e altri supporti visivi può aiutare i partecipanti a immaginare meglio i personaggi e il loro ambiente. Il facilitatore potrebbe preparare una raccolta di immagini pertinenti ai personaggi e alle loro sfide. • Appunti e pennarelli: I partecipanti avranno bisogno di foglietti adesivi e pennarelli per scrivere le loro idee e soluzioni. • Lavagna a fogli mobili o bianca: Il facilitatore dovrebbe mettere a disposizione una lavagna a fogli mobili o una lavagna bianca per consentire ai partecipanti di condividere le loro idee e di collaborare alla selezione delle tre migliori. • Timer: un timer può aiutare a mantenere l'attività in orario e ad assicurare che ogni partecipante abbia abbastanza tempo per fare un brainstorming di idee per ogni personaggio.
Descrizione della sessione	Durante questa attività, l'uso di immagini e personaggi gioca un ruolo cruciale nell'incoraggiare i partecipanti a mettersi nei panni degli altri e a immaginare potenziali soluzioni. Immaginandosi nei panni di personaggi diversi, come Frida Kahlo, Greta Thunberg o altri, i partecipanti sono in grado di vedere il problema da una nuova prospettiva e di generare idee uniche a cui forse non avevano mai pensato prima. Le immagini forniscono una rappresentazione visiva del personaggio e del suo ambiente, permettendo ai partecipanti di immaginarlo meglio e di immedesimarsi in lui. Questo approccio aiuta i partecipanti ad ampliare il loro pensiero e a considerare una gamma più ampia di soluzioni che altrimenti non avrebbero mai pensato. Nel complesso, l'uso di immagini e personaggi consente ai partecipanti di adottare un approccio più empatico e incentrato sull'uomo al processo di risoluzione dei problemi.
Debriefing	I partecipanti propongono una serie di soluzioni che vanno dalle iniziative di attivismo, agli spazi artistici educativi per i bambini, alle piattaforme tecnologiche per sostenere il lavoro degli artigiani e la trasmissione delle conoscenze. I gruppi discutono queste idee tra loro in un vivace scambio di opinioni.

Analisi SWOT

Obiettivo principale	Confrontate e valutate le tre idee selezionate attraverso un'analisi SWOT, identificare i punti di forza e di debolezza dell'idea, le potenziali opportunità e le minacce.
Durata	00:05 minuti - sessione ingressi 00:30 minuti - sessione di lavoro
Strumenti usati	Analisi SWOT
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Note adesive o cartoncini • Pennarelli o penne • Lavagna o carta per lavagna a fogli mobili • Modelli di matrice SWOT (prestampati o disegnati alla lavagna o su un foglio a fogli mobili). • Timer o orologio
Descrizione della sessione	I partecipanti vengono introdotti all'attività con una sessione di input di 5-10 minuti. Ai partecipanti viene chiesto di analizzare le tre idee selezionate, identificando per ciascuna di esse i principali punti di forza, le debolezze, le possibili opportunità e le minacce. A ogni gruppo viene chiesto di disegnare tre matrici SWOT e di riempirle con note adesive per raccogliere le loro intuizioni. I partecipanti sono incoraggiati a utilizzare colori o simboli diversi per distinguere i vari aspetti dell'analisi SWOT. Alla fine dell'attività, ogni gruppo ha presentato le proprie matrici SWOT agli altri utilizzando un display.
Debriefing	Ogni gruppo analizza le tre migliori idee emerse dal brainstorming, verificandone la fattibilità. Le idee non economicamente sostenibili o quelle troppo vaghe sono state scartate. L'uso di supporti visivi e di esercizi pratici ha aiutato i partecipanti a impegnarsi meglio nell'attività e a comprendere più a fondo il metodo dell'analisi SWOT.

Tela delle idee

Obiettivo principale	Sintetizzare e implementare un'unica soluzione, concentrandosi su come funziona e sulle esigenze che risolve. Convergere su un'unica soluzione a partire dalle tre idee precedenti.
Durata	00:05 minuti - sessione di input 00:45 minuti - sessione di lavoro 00:25 minuti - sessione di condivisione
Strumenti usati	Tela delle idee
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Un modello di "tela delle idee" che i partecipanti potranno utilizzare per creare i loro poster. • Una lavagna o una lavagna a fogli mobili per registrare i punti chiave che i partecipanti definiscono per le loro soluzioni finali. • Pennarelli e foglietti adesivi da utilizzare per il brainstorming e lo sviluppo delle idee. • Materiale da disegno, come penne, matite e carta, che i partecipanti potranno utilizzare per creare i loro storyboard.
Descrizione della sessione	In questa attività pratica e visiva, i partecipanti hanno a disposizione una sessione di input di 5-10 minuti prima di immergersi nello sviluppo di una singola soluzione alla loro sfida. Basandosi sulle tre idee analizzate in precedenza, i partecipanti costruiscono un'idea finale che potrebbe derivare dalla combinazione delle altre idee o dalla selezione di quella di maggior successo. Per dare vita alle loro idee, definiscono diversi punti chiave che daranno forma alle loro soluzioni finali, tra cui il titolo dell'idea, le esigenze a cui risponde, le sue fasi principali, il pubblico di riferimento e l'impatto che genererebbe in vari ambiti, come quello sociale, culturale, ambientale ed economico. Devono anche considerare come e quando la loro idea si realizzerebbe. Per consolidare ulteriormente le loro idee e renderle più tangibili, i partecipanti vengono istruiti a creare un poster utilizzando un modello di "tela delle idee" e a disegnare uno storyboard per illustrare il funzionamento della loro idea. Questo approccio permette loro di sfruttare i metodi di pensiero visivo per comunicare in modo più efficace i loro concetti e le loro idee.
Debriefing	I partecipanti propongono due idee diverse. Il primo gruppo lavora a un'accademia d'arte per gli over 15 che metta al centro l'idea di sostenibilità ambientale e che educi le giovani generazioni al riciclo e all'upcycling attraverso l'arte. Il secondo gruppo, invece, lavora allo sviluppo del concetto di "Arte per tutti", immaginando una scuola per bambini dai 5 ai 13 anni che offra corsi di arte e artigianato durante tutto l'anno scolastico, promuovendo lo scambio e l'impollinazione reciproca tra ragazzi di età diverse e garantendo accessibilità e costi contenuti.

Missione, visione, valori

Obiettivo principale	Comprendere e definire gli elementi fondamentali alla base dell'idea sviluppata, a partire dalla definizione dei suoi valori principali.
Durata	00:05 minuti - sessione di input 00:15 minuti - sessione di lavoro 00:10 minuti - sessione di condivisione
Strumenti usati	Missione, Visione, Valori
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	Diapositive o altro materiale di supporto per i formatori per introdurre l'attività. foglietti adesivi o carta per facilitare i partecipanti a prendere appunti.
Descrizione della sessione	I partecipanti vengono introdotti all'attività con una sessione di input di 5-10 minuti. Ai partecipanti viene poi chiesto di rappresentare visivamente i valori fondamentali, la missione e la visione della loro soluzione utilizzando immagini, simboli e parole chiave. Questo approccio può aiutare i partecipanti a pensare in modo più creativo e profondo alle loro idee e può anche facilitare una migliore comunicazione e collaborazione all'interno del gruppo. Dopo una sessione di lavoro di 15 minuti, ogni gruppo condivide i propri risultati.
Debriefing	Ogni gruppo definisce i propri valori, la missione e la visione sulla base dell'idea sviluppata in precedenza. Incorporando le attività di pensiero visivo nell'attività, i partecipanti sono in grado di affrontare il problema in modo più olistico e creativo, ottenendo soluzioni più innovative ed efficaci. Inoltre, lavorando in modo collaborativo e condividendo le proprie idee, i partecipanti sono in grado di sfruttare i punti di forza e le prospettive degli altri, ottenendo un risultato più completo e articolato.

Vivere il futuro

Obiettivo principale	Sfidare la comprensione dei partecipanti su come funzionano le cose nel presente e su cosa si aspettano dal futuro. Guardare al presente da diverse prospettive future per avere un'idea di come le idee sviluppate possano dare per scontati alcuni aspetti del futuro. Potrebbero prosperare in alcuni scenari e faticare in altri.
Durata	00:10 minuti - sessione di input 02:00 ore - sessione di lavoro
Strumenti usati	Futuri viventi: Kit di scenari (Centro di design danese)
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Diapositive o altro materiale di supporto per i formatori per introdurre l'attività. • Appunti o carta per facilitare i partecipanti a prendere appunti. • Futuri viventi: Kit di scenari - sito web
Descrizione della sessione	I partecipanti sono impegnati in un'attività di riflessione che li incoraggia a immergersi in diversi scenari futuri. Utilizzando il kit Living Futures Scenario progettato dal Danish Design Center, i partecipanti vengono introdotti a quattro scenari futuri speculativi, ognuno dei quali è dotato di contenuti multimediali e interattivi per favorire la loro immersione. Per facilitare l'attività, i partecipanti sono incoraggiati a scrivere riflessioni come se vivessero negli scenari, sotto forma di diario. Questo approccio consente ai partecipanti di assumere diverse prospettive e di esplorare le potenziali implicazioni delle loro idee in modo più significativo e personale. Nel corso di un'ora e mezza, i partecipanti sono impegnati attivamente a riflettere ed esplorare i diversi scenari. Sono incoraggiati a utilizzare i contenuti multimediali e interattivi forniti nel toolkit per approfondire la loro comprensione e ottenere nuovi spunti.
Debriefing	I partecipanti discutono su come le loro idee possano cambiare in base ai diversi scenari, pur mantenendo i valori originari. L'esercizio aiuta i partecipanti a comprendere i valori profondi alla base della loro idea e a ricontestualizzarla nel presente attraverso una serie di possibili futuri. Utilizzando questa attività, i partecipanti sono in grado di sviluppare una comprensione più profonda del potenziale impatto delle loro idee in contesti diversi e di esplorare questi scenari in modo più coinvolgente e personale. Inoltre, questo approccio consente una migliore comunicazione e collaborazione all'interno del gruppo, poiché i partecipanti possono condividere le loro riflessioni e le loro intuizioni.

Idea come archetipo

Obiettivo principale	Usare metafore e personificazioni per capire meglio l'aspetto dell'idea. Definire il linguaggio e l'estetica dell'idea. Sviluppare e rafforzare lo stile narrativo e comunicativo dell'idea.
Durata	00:05 minuti - sessione di input 02:30 ore - sessione di lavoro 00:20 minuti - sessione di condivisione
Strumenti usati	12 Archetipi dei marchi (archetipi junghiani)
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Diapositive o altro materiale di supporto per i formatori per introdurre l'attività. • Appunti o carta per facilitare i partecipanti a prendere appunti. • Carta, colla e altri materiali utili per la tecnica della cartapesta
Descrizione della sessione	I partecipanti vengono introdotti al modello junghiano dei 12 archetipi per riflettere sulla narrazione, l'estetica e il linguaggio della loro idea. A ciascuno dei due gruppi viene chiesto di selezionare una coppia di archetipi su cui lavorare. Una serie di domande guida può supportare i gruppi durante l'attività. Una volta definiti gli archetipi, i due gruppi si cimentano nel disegno e nella realizzazione della propria mascotte attraverso la tecnica della cartapesta.
Debriefing	Partendo dalla loro idea, i gruppi sviluppano i loro archetipi. La presenza di artigiani esperti tra i due gruppi consente uno scambio di conoscenze durante tutta la sessione. Gli artigiani hanno l'opportunità di condividere le loro abilità con la cartapesta.

Manifesto

Obiettivo principale	Esprimere e tradurre i valori principali dell'idea finale in un manifesto e in un insieme di principi condivisi. Sviluppare un messaggio comunicativo potente,
Durata	00:05 minuti - sessione di input 02:00 ore - sessione di lavoro
Strumenti usati	Manifesto
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	• Diapositive o altro materiale di supporto per i formatori per introdurre l'attività. • Appunti o carta per facilitare i partecipanti a prendere appunti. • Riviste, cartoncini colorati, colla, forbici.
Descrizione della sessione	Dopo aver creato la propria mascotte, ai due gruppi viene chiesto di sviluppare il proprio manifesto. I partecipanti vengono introdotti al concetto di manifesto con una serie di riferimenti storici dal mondo dell'arte. Entrambi i gruppi lavorano con la tecnica del collage per creare il proprio manifesto. Ogni manifesto contiene uno slogan/messaggio risonante che riassume e trasmette con forza le idee sviluppate. durante il workshop.
Debriefing	I gruppi lavorano ai loro manifesti utilizzando la tecnica del collage; l'attività si rivela coinvolgente e divertente.

Mostra dal vivo

Obiettivo principale	Presentare i risultati del workshop mostrando i diversi output prodotti durante l'intero processo. Ricostruire il lavoro svolto a partire dall'analisi del contesto, fino alla generazione e allo sviluppo dell'idea.
Durata	01 ore e 15 minuti - sessione di lavoro 00:25 minuti - sessione di condivisione
Strumenti usati	Mostra dal vivo
Materiali e preparazione (ciò che è necessario al formatore/facilitatore e ai partecipanti per svolgere l'esercitazione)	Materiali e risultati prodotti durante l'intero workshop.
Descrizione della sessione	Per concludere il workshop, i partecipanti sono invitati a preparare una piccola mostra per presentare il lavoro svolto durante la formazione. Ogni gruppo sceglie un rappresentante per presentare il proprio lavoro.
Debriefing	L'attività consente ai partecipanti di ripercorrere il lavoro svolto nei giorni precedenti e di dargli un senso. La mostra è un momento di conclusione e celebrazione del progetto.



Co-funded by
the European Union



PAPIER-PÂCHÉ MASTERS PATH

ERASMUS+ KA220 - PARTNERSHIPS DI COOPERAZIONE NELL'ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE VET

Codice progetto: 2021-1-FR01-KA220-VET-000025486

**Format di apprendimento:
PPM Pensiero creativo e insegnamento
basato sul lavoro di creazioni in cartapesta**



Indice dei contenuti

INTRODUZIONE.....	3
VISITE TECNICHE AI LABORATORI DEI MAESTRI ARTIGIANI	4
IDEAZIONE GRAFICA. INTRODUZIONE ALLA MODELLAZIONE E AGLI STRUMENTI DI BASE.	5
DISCUSSIONE DI GRUPPO SUL MESTIERE DELL'ARTIGIANO	6
FUSIONE DI PARTI E STAMPI CREATI PER LA CARTAPESTA	7
COLORAZIONE E FINITURA DEGLI OGGETTI	8
PRESENTAZIONE PUBBLICA DEI PARTECIPANTI ED ESIBIZIONE DELLA MOSTRA	9
ASSEMBLEA DELLA MOSTRA DELL'ARTIGIANATO IN CARTAPESTA	10



INTRODUZIONE

Benvenuti al Modulo B del format educativo Erasmus+ intitolato "PPM Creative Thinking and Work-Based Learning: Artefatti di cartapesta". Questo modulo è specificamente progettato per fornire agli studenti di educazione e formazione professionale (VET) un'esperienza di apprendimento unica che comprende vari aspetti come l'analisi del contesto, la ricerca e la definizione dei problemi, lo sviluppo di idee e soluzioni, il pensiero creativo, lo sviluppo di bozzetti e il disegno, il tutto incentrato sulla lavorazione e la produzione di opere in cartapesta.

Durante questo modulo, i partecipanti hanno l'opportunità di acquisire conoscenze ed esperienze con artigiani qualificati in possesso di competenze didattiche nuove in materia di pensiero creativo e apprendimento basato sul lavoro. Il ruolo degli artigiani è quello di guidare i tirocinanti in un ambiente di lavoro reale in cui agiscono come trainer. Questa esperienza pratica consente agli allievi VET di mettere in pratica i processi di apprendimento specifici che hanno acquisito e di sviluppare le loro abilità nell'analisi del contesto, nella risoluzione dei problemi, nell'ideazione, nel pensiero creativo e nello sviluppo di bozzetti, con particolare attenzione alla lavorazione e alla produzione di manufatti in cartapesta.

L'obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli studenti VET le competenze e le conoscenze necessarie per diventare abili in tutte le fasi del processo creativo legato alla produzione di opere in cartapesta. Calandosi in questo ambiente di apprendimento unico, i partecipanti acquisiscono una profonda comprensione del contesto, sviluppano le loro capacità di problem solving, elaborano idee innovative e affinano le loro abilità di pensiero creativo.

Attraverso esercizi pratici, attività cooperative e la guida di un esperto, i partecipanti migliorano le tecniche di progettazione e disegno, permettendo loro di comunicare efficacemente le proprie idee a livello visivo. L'obiettivo finale di questo percorso formativo è quello di dotare gli allievi VET delle competenze necessarie per distinguersi nel settore delle opere in cartapesta, consentendo loro di trasferire le proprie conoscenze ad altri in qualità di formatori.

Al termine di questi moduli, gli studenti acquisiscono una visione completa dell'intero processo di produzione di oggetti in cartapesta, dallo sviluppo del concetto iniziale alla realizzazione del prodotto finito. Non si tratta solo di competenze tecniche, ma anche di una capacità creativa che può essere applicata a vari aspetti della propria vita professionale.

VISITE TECNICHE A LABORATORI DI MAESTRI ARTIGIANI	
Obiettivo principale	Offrire ai partecipanti un contatto più diretto e reale con antichi mestieri e far capire che anche oggi possono essere una chiara opportunità di lavoro .
Durata	4 ore
Strumenti usati	I partecipanti hanno potuto esercitarsi "dal vivo" con maestri artigiani di riconosciuto prestigio e avvicinarsi agli strumenti di antichi mestieri.
Materiali e preparazione	Non è stato necessario fornire alcun materiale specifico per queste Visite Tecniche, ma piuttosto il trainer è stato responsabile dell'incontro o dell'approccio tra i partecipanti e i maestri artigiani che hanno collaborato principalmente da Montilla e anche da Cordoba. I partecipanti hanno anche potuto incontrare i maestri artigiani, visualizzare tutte le loro creazioni, esercitarsi e porre loro domande.
Descrizione della sessione	Questa prima sessione di avvicinamento ad antichi mestieri si è svolta in due città, Cordoba Capitale e Montilla. 1 ora a Córdoba Capital Workshops - Laboratorio artigianale Filigrana Califal in argento. Il maestro artigiano ha realizzato "in diretta" la creazione di un gioiello in argento davanti allo sguardo attento dei partecipanti che lo hanno ricoperto di domande e sono rimasti ammirati. 3 ore a Montilla - Laboratorio di falegnameria di Joaquín Fera, laboratorio di fabbro di Miguel Bellido, laboratorio di macelleria di Joaquín Berral. In questi tre workshop a Montilla, i partecipanti hanno potuto provare diversi strumenti nei vari laboratori e anche realizzare piccoli oggetti.
Sintesi	Questa sessione iniziale ha permesso un'importante interazione tra i partecipanti e anche con la popolazione locale, dal momento che i tre artigiani di Montilla appartenevano alla "Asociación de Artesanos de Montilla", che era interamente coinvolta. I partecipanti hanno avuto un approccio all'artigianato di vecchi mestieri, oltre che alla cultura locale e sono rimasti stupiti dalle molte possibilità che offre nel mondo di oggi.

IDEAZIONE GRAFICA. INTRODUZIONE ALLA MODELLAZIONE E AGLI STRUMENTI DI BASE.	
Obiettivo principale	Sviluppare in modo personalizzato l'ideazione e la progettazione di un manufatto da realizzare in seguito in cartapesta per poi essere addestrati alla modellazione e allo stampaggio .
Durata	6 ore
Strumenti usati	Strumenti utilizzati per il disegno, la modellazione dell'argilla e la modellazione del gesso. Inoltre, a livello metodologico, è stato fatto un <i>brainstorming</i> collettivo, che è culminato nello sviluppo di molteplici schizzi su diverse idee da realizzare. Da parte loro, i formatori hanno giocato un ruolo molto importante di promotori, di catalizzatori e di guide del processo di ideazione grafica.
Materiali e preparazione	Materiale da disegno (matite, pennarelli, carta...) Materiale per la modellazione (argilla) Materiale per la fustellatura (gesso) I trainer hanno avuto l'importante compito di insegnare ai partecipanti in poco tempo le tecniche di modellazione e di lavorazione, oltre ad aver creato un'atmosfera positiva, creativa ed efficace, molto importante per l'apprendimento, che ha generato risultati importanti in un lasso di tempo molto breve.
Descrizione della sessione	Proposta creativa. Una proposta diversa per ogni partecipante, sviluppata in 3 diverse fasi: Prima fase - Ideazione grafica: - Con il tema della progettazione di una "fauna onirica" per un patio cordovano, i partecipanti hanno sviluppato liberamente la loro proposta, disegnando, realizzando numerosi schizzi e definendo la propria idea attraverso un processo creativo che è culminato in un disegno del progetto scelto che avrebbero poi condiviso con gli altri. Seconda fase - Modellazione dell'argilla: Una volta che ogni partecipante aveva immaginato, selezionato e disegnato il progetto dell'proprio oggetto da creare, si è passati alla modellazione dell'argilla, creando un mock-up in argilla di quello che sarebbe poi diventato l'oggetto in cartapesta. Terza fase: Stampaggio in gesso: Per finire, modellatura di base, realizzando uno stampo in gesso di ogni oggetto creato per riprodurlo.
Sintesi	Questa sessione è stata molto creativa. Tutti i partecipanti hanno potuto mettere al lavoro la propria immaginazione e, allo stesso tempo, le loro capacità di modellazione e di lavorazione. L'apprendimento è stato entusiasmante e si è notata la passione nel creare qualcosa di diverso in maniera individuale, ma che alla fine faceva parte di un "insieme" che sarebbe stato la realizzazione di una mostra con creazioni o manufatti di tutti i partecipanti.

DISCUSSIONE DI GRUPPO SUL MESTIERE DELL'ARTIGIANO	
Obiettivo principale	Offrire al gruppo di partecipanti testimonianze di maestri artigiani che raccontino le loro storie di vita professionale, dall'idea iniziale alla creazione del proprio laboratorio per poi avviare una discussione di gruppo sulla professione dell'artigiano stesso e su altri argomenti di interesse.
Durata	2 ore
Strumenti usati	Metodo della discussione di gruppo e metodo dei casi.
Materiali e preparazione	Non sono richiesti materiali specifici, se non la traduzione simultanea. La disposizione delle sedie è circolare e favorisce l'interazione e il coinvolgimento tra i maestri artigiani invitati e i partecipanti al training. Di grande interesse sono anche vari argomenti di discussione, tra cui la domanda su quale sia il limite tra arte e artigianato. Queste discussioni di gruppo sono state intervallate dal processo creativo di realizzazione di prodotti artigianali, mentre procedeva l'"asciugatura dei pezzi di argilla" o l'"asciugatura degli stampi in gesso".
Descrizione della sessione	La sessione si è sviluppata come segue: - In primo luogo, i maestri artigiani invitati hanno presentato la loro esperienza professionale. - È seguito un giro di domande da parte dei partecipanti al training. - Allo stesso tempo, il trainer ha proposto al gruppo domande e argomenti di discussione, creando una positiva atmosfera di riflessione e analisi.
Sintesi	Questa sessione è stata molto motivante per il gruppo, perché così come nella prima sessione hanno potuto visitare i laboratori dei maestri artigiani di Montilla e Cordoba, conoscere il loro lavoro e persino partecipare a processi di co-creazione. In questa sessione hanno potuto scoprire la loro interessante vita imprenditoriale. Una cosa molto importante che è stata trasmessa al gruppo è stata la grande richiesta che esiste oggi per questi antichi mestieri che sembravano diventati quasi un "lusso". Tutto ciò deriva da un grande problema che devono affrontare, ovvero il "ricambio generazionale".

FUSIONE DI PARTI E STAMPI PREPARATI PER LA CARTAPESTA	
Obiettivo principale	Comprendere la procedura di fusione e creazione di stam pi, nonché la sua applicazione nella tecnica della cartapesta.
Durata	6 ore
Strumenti usati	Ai partecipanti sono stati forniti tutti i materiali e gli strumenti necessari per lo sviluppo dei prodotti di cartapesta. I trainer hanno svolto un importante lavoro di formazione, supervisione e miglioramento della tecnica della cartapesta.
Materiali e preparazione	Materiali essenziali per questa sessione della tecnica della cartapesta: - colla, pennelli e carta. Il formatore spiega la tecnica della cartapesta, i suoi usi e le sue utilità. Allo stesso tempo, espone lo sviluppo dell'esercizio di questa sessione, che consiste nel fondere i pezzi e nell'incollare il giornale sullo stampo asciutto. Molto importante è stato anche il processo di sensibilizzazione svolto dai formatori, che ha messo in relazione questo tipo di artigianato con l'economia circolare e sostenibile, il riciclo e la natura.
Descrizione della sessione	Uso di stampi per duplicare oggetti in cartapesta. Alternative all'argilla e al gesso. Metodi antichi e moderni. La sessione si svolge in 2 fasi: Prima fase: Prima di tutto, il pezzo di argilla viene svuotato e lo stampo è pronto per l'inserimento della cartapesta. Seconda fase - Tecnica della cartapesta: Dopo la relativa gettata, gli stam pi sono pronti per accogliere la cartapesta e i pezzi di giornale vengono incollati allo stampo con la colla.
Sintesi	Si tratta di una sessione caratterizzata dalla scoperta di questa nuova tecnica di cartapesta e per la maggior parte dei partecipanti era una novità. Tutti hanno mostrato grande interesse. Va sottolineata la perfetta organizzazione sia dei formatori che dei partecipanti, così come la collaborazione tra tutti i partecipanti oltre al desiderio di scoprire ciò che avevano creato, dovendo però attendere la sessione successiva.

COLORAZIONE E FINITURA DEGLI OGGETTI	
Obiettivo principale	Comprendere il ciclo completo del processo creativo della tecnica della cartapesta. L'importanza della finitura e della colorazione degli oggetti.
Durata	6 ore
Strumenti usati	Procedura creativa di sperimentazione e scoperta .
Materiali e preparazione	Materiale per dipingere le creazioni: aerografi colorati, plastica, cartone,... Preparazione guidata dai trainer per quanto riguarda la progettazione relativa a come colorare i propri oggetti. Studio del colore e dei suoi significati.
Descrizione della sessione	Colorazione e finitura di oggetti in cartapesta. Preparazione degli oggetti da esporre in 2 fasi: Prima fase: Finitura dell'oggetto di cartapesta: l'oggetto viene rimosso dallo stampo in gesso. - Viene poi completato con elementi aggiuntivi raccolti all'esterno, come rami, bastoni, reti metalliche, cartone, ecc. che arricchiscono il pezzo, soprattutto per quanto riguarda i dettagli. Seconda fase - Colorazione: Si costruisce un palco all'esterno, chiuso su tre lati da una grande scatola di cartone e protetto da plastica per poter applicare la vernice ad aerografo.
Sintesi	All'inizio si prova una certa frustrazione quando il pezzo viene estratto dallo stampo in gesso, perché appare grigio e, in linea di massima, poco gradevole. Ma quando i partecipanti iniziano a colorare il loro pezzo, esso inizia a prendere vita e tutti si entusiasmano di nuovo. La sessione si conclude con la produzione completa dei 12 manufatti che saranno esposti alla fine della formazione di Montilla.

PRESENTAZIONE PUBBLICA DEI PARTECIPANTI E ALLESTIMENTO DELLA MOSTRA	
Obiettivo principale	Capire l'importanza di saper raccontare ed esporre pubblicamente le nostre creazioni artigianali.
Durata	4 ore
Strumenti usati	Presentazione orale pubblica e registrazione di ogni intervento dei 12 partecipanti al training. Realizzazione della mostra "storia": "Creazione di una fauna onirica per un patio cordovano". Durante i 5 giorni di formazione, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di immergersi nella cultura di Cordova (la sua musica, i suoi vini, il suo artigianato, la sua lingua, la sua danza, ...) attraverso visite culturali organizzate e gruppi di interesse. Tutto ciò è servito come fonte di ispirazione per le creazioni e per l'organizzazione della mostra finale che hanno voluto dedicare alla città ospitante, Montilla (Córdoba). Come approccio possiamo evidenziare quello di un "processo creativo" che si connette con la cultura locale, in uno sviluppo "botton-up" e l'importanza del "territorio" con i suoi valori nei processi creativi di oggi.
Materiali e preparazione	Telecamera e un autentico cortile cordova come palcoscenico per la registrazione delle 12 testimonianze sull'esperienza vissuta nella Formazione di Montilla dai vari artigiani europei e soprattutto su ciò che volevano raccontare con le opere a cui ognuno di loro ha dato un titolo. Il trainer e il curatore della mostra hanno guidato l'intero processo narrativo e incoraggiato la partecipazione di ogni artigiano.
Descrizione della sessione	La sessione inizia con la condivisione delle conclusioni della Formazione Montilla e la compilazione di un sondaggio (quantitativo e qualitativo) per i partecipanti sulla loro esperienza. In seguito, ogni partecipante farà una presentazione orale pubblica per spiegare il significato del proprio oggetto fatto a mano e ciò che ha voluto esprimere. Ricordiamo che il manufatto di ogni partecipante è diverso. Infine, viene costruita una "Storia espositiva" tra tutti i partecipanti e i formatori. L'idea iniziale, che prevedeva la creazione di una <i>"fauna da sogno per un cortile cordovano"</i>, prende vita attraverso la creazione di animali da sogno che conquistano il cortile cordovano o lo spazio espositivo della Casa (museo) del Inca di Montilla.
Sintesi	Questa sessione è stata molto gratificante per tutti, sia per i partecipanti e i trainer che per gli organizzatori, perché hanno potuto vedere il frutto dell'eccellente lavoro svolto durante questi 5 giorni. È anche una sessione di tensione ed emozione per i partecipanti, che dovranno realizzare un'intervista pubblica che è diventata parte della "mostra virtuale" parallela alla mostra fisica. Al contempo, è anche una sessione molto creativa perché si progetta la disposizione dei lavori nello spazio espositivo, l'illuminazione, la decorazione, la scenografia...

MONTAGGIO DELLA MOSTRA DI ARTIGIANATO IN CARTAPESTA	
Obiettivo principale	Imparare a progettare e creare delle mostre e l'importanza di costruire una storia attraverso ogni singolo pezzo che deve armonizzarsi nell'insieme.
Durata	4 ore
Strumenti usati	Progettazione e creazione della mostra finale che è rimasta aperta per 15 giorni, dal 27 aprile al 15 maggio, nello spazio espositivo della Casa del Inca di Montilla.
Materiali e preparazione	Spazio espositivo: La Casa del Inca di Montilla (cortile cordovano). Mostra virtuale e fisica ha richiesto entrambi i tipi di supporto e media per la sua realizzazione. Materiali: - Oltre ai lavori dei partecipanti, 12 in totale, è stato necessario il materiale per il loro assemblaggio e la loro esposizione. - Materiale audiovisivo (schermo, sistema di diffusione audio,), - Mobili: tavoli, sedie, - Materiale per il montaggio: poster, cartone, fili per appendere oggetti, tessuto, - Materiale accademico: - Diplomi per i partecipanti. Per i trainer e il curatore si è trattato di un importante compito di pianificazione e organizzazione dello spazio espositivo e dello staff e se ne è occupato per 15 giorni. Pertanto, la pianificazione e il controllo della mostra sono stati compiti molto importanti in questa fase finale.
Descrizione della sessione	La creazione di questa mostra è stato realizzata in modo collaborativo tra tutti i partecipanti, i trainer e il curatore della mostra. Gli animali onirici pendevano a diverse altezze dal soffitto fluttuante e si aggiravano sulle pareti del Patio de la Casa del Inca. Dopo la collocazione dei manufatti nello spazio espositivo, il 27 aprile si è svolta l'inaugurazione della mostra con un'ampia partecipazione della popolazione locale e dei gruppi di interesse della città. L'inaugurazione della mostra è stata quindi un importante e interessante dialogo con la popolazione locale, la rivendicazione dell'artigianato e la promozione del progetto "Papier Pâché Masters Path". Come riconoscimento del lavoro svolto (30 ore) e degli ottimi risultati ottenuti dai partecipanti al training e alla mostra, sono stati consegnati loro dei diplomi dalle autorità locali. Da notare anche l'ampia diffusione di media con un impatto significativo (televisione, radio, stampa cartacea e digitale, ecc.).
Sintesi	È stata senza dubbio una sessione molto emozionante e si è rivelata il "tocco finale" di un lavoro importante da parte di tutti i partecipanti, trainer e organizzatori, che ha evidenziato l'importanza del "percorso" e dei "risultati".

	Come produzione finale ("outcomes"), possiamo evidenziare non solo la creazione di questi 12 manufatti da parte dei partecipanti, ma anche e soprattutto l'importante eredità come materiale audiovisivo che è stato diffuso nelle reti social e che rimarrà anche sul sito web del progetto.
--	---

