

MODELLI DI CORSO (4h) per la promozione del voto ai referendum (risultati 13e14/1/2025, formazione formatori Lombardia)

ASPETTI FONDAMENTALI

Finalità del corso

- ▶ Lo scopo di questi corsi è quello di dare strumenti a delegate/i, attiviste/i, Assemblee Generali, apparato politico territoriale, apparato tecnico e operatori dei servizi, affinché siano in grado di promuovere il voto ai referendum presso le persone che conoscono e che incontrano, durante la loro attività lavorativa o anche vita personale.
- ▶ Tali strumenti sono sia di natura contenutistica (che cosa dicono i referendum, e che cosa cambierà se vinceranno i SI), sia comunicativa.

Finalità delle esercitazioni

Le esercitazioni possono avere finalità diverse, a seconda di come vengono strutturate e inserite nel percorso didattico.

Nel caso del nostro corso e delle progettazioni proposte, possono servire a:

- aiutare le persone a comprendere e a ragionare più approfonditamente sui temi proposti nel corso, in modo che diventino una loro acquisizione di conoscenza (finalità A);
- fare emergere situazioni personali, collegate ai temi del corso, per aumentare l'interesse e la motivazione rispetto a ciò di cui si sta trattando (finalità B)
- sperimentare comportamenti, da poi riprodurre "fuori", nella realtà del mondo esterno, allo scopo di condividere e convincere (finalità C);
- simulare situazioni in modo da mettersi anche nei panni di altri e capirne le motivazioni, così da avere più facilità ad interagire con loro e convincerli (finalità D).

Modelli di corso di 4h – elaborati in aula (6 tracce):

TRACCIA 4

Accoglienza + Conoscenza

Accoglienza e conoscenza reciproca dei partecipanti e con i formatori/trici (15 minuti accademici + 30 minuti)

Gioco della palla

In piedi in cerchio o seduti, si tirano una palla e quando la ricevono devono rispondere a queste domande: 1) chi sono e da dove vengo; 2) il referendum che sento più vicino

(finalità esercitazione: B)

Contenuti dei referendum

Esposizione dei contenuti dei referendum, con le seguenti modalità: parole e concetti semplici; non eccessivi approfondimenti; non riferimenti normativi; non le motivazioni della Cgil, ma le loro (5 minuti a referendum)

Gioco di ruolo – prima parte

I partecipanti vengono divisi in gruppi e ciascuno prepara motivazione, argomentazioni a favore e difesa di un referendum; tiene anche conto di possibili obiezioni che potrebbe ricevere (45 minuti)

(finalità esercitazione: A+C+D)

Conoscenze di base sulla comunicazione

Esposizione degli elementi base di conoscenza della comunicazione e della comunicazione empatica, da parte del/la formatore/trice

Gioco di ruolo – seconda parte

Vengono realizzate alcune simulazioni (max 10 minuti ciascuna), in cui due persone cercano di convincere altre quattro ad andare a votare e votare SI, svolgendo diversi ruoli:

- ✓ funzionaria/o + delegata/o che promuovono
 - ✓ interlocutori con diversi atteggiamenti: disilluso, polemico, curioso/confuso, giornalista
- + commento ed osservazioni in plenaria e (se necessario) precisazioni/ sistematizzazione su contenuti e argomentazioni dei referendum (20 minuti)

(finalità esercitazione: A+C+D)

Conclusione e chiusura del corso

Con invito a promuovere i referendum e attraverso quali azioni (40 minuti)