

SCHEDA PROGETTO

GIFT – Giovani Impegno Futuro Territorio *Percorsi di empowerment, mobilitazione e protagonismo giovanile per uno sviluppo sostenibile basato sui diritti dei minori e sull'Agenda 2030*

Obiettivo del Progetto

Il progetto "**GIFT. Giovani, Impegno, Futuro, Territorio**" – cofinanziato dall'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo e promosso da Save the Children in partenariato con ASVIS, EDI, Fondazione Mondo Digitale e MicroMega Edizioni – propone alle scuole secondarie di secondo grado e alle università un intervento della durata di 2 anni che mette al centro il protagonismo dei ragazzi e delle ragazze.

Il progetto prende le mosse dall'idea che i giovani non sono unicamente beneficiari passivi di politiche, ma "attori protagonisti" che possono e devono contribuire attivamente alla definizione di interventi e iniziative che li riguardano, nonché partecipare al dibattito pubblico sull'Agenda 2030 e sullo sviluppo sostenibile.

In particolare il progetto mira ad **accrescere le conoscenze dei ragazzi rispetto agli SDGs** e ad **aumentare la loro capacità di mobilitazione nel raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile nelle città di Roma, Crotone, Ancona e Padova.**

L'obiettivo del progetto è quindi responsabilizzare e mobilitare i giovani su un tema che non riguarda solo il loro futuro ma soprattutto il loro presente.

Due saranno gli assi di intervento e i relativi obiettivi strategici:

ASSE EMPOWERMENT – Obiettivo 1:

Aumentata la conoscenza sugli SDGs tra i ragazzi delle scuole secondarie di secondo grado e i giovani universitari nelle città di Roma, Crotone, Ancona e Padova

ASSE MOBILITAZIONE – Obiettivo 2:

Aumentata la capacità dei ragazzi delle città di Roma, Crotone, Ancona e Padova di mobilitare i pari e la cittadinanza e di contribuire al dibattito pubblico rispetto ai temi legati agli SDGs, creando le condizioni di base per la consapevolezza e la partecipazione attiva.

Durata

2 anni scolastici (2023-2024 e 2024-2025)

Partenariato

Le attività saranno coordinate da **Save the Children**, in partenariato con l'Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (**ASVIS**), la coop. **EDI**, Educazione ai Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza e **Fondazione Mondo Digitale** e **MicroMega Edizioni**.

Beneficiari

Il progetto prevede il coinvolgimento di **5 classi** per ciascuna delle **10 scuole secondarie di secondo grado nelle città di Roma, Crotone, Ancona e Padova** interessate a partecipare attivamente con docenti e studenti a una serie di attività realizzate in ambito scolastico ed extra-scolastico.

Le Attività

- 1.1) Percorsi di sensibilizzazione e formazione sull'Agenda 2030 nelle Scuole Secondarie di secondo grado, in collaborazione con le Università, rivolti ai docenti e agli studenti
- 1.2) Percorsi di formazione extra-scolastici su comunicazione, Agenda2030 e creazione di un network territoriale per lo sviluppo sostenibile
- 1.3) Ideazione e produzione di un videogioco sugli SDGs
- 2.1) Laboratori c/o lo Spazio Giovani a Roma
- 2.3) Iniziative di mobilitazione e partecipazione al dibattito pubblico (Festival ASVIS, Festival Internazionale, Festival MicroMega, evento finale di progetto, talk organizzati dai ragazzi stessi...)

Segue la descrizione delle attività come prevista nella proposta progettuale, **tutte le attività potranno essere adattate e co-costruite con le singole scuole** sulla base delle esigenze e i bisogni emersi nei singoli contesti, così come le modalità di coinvolgimento delle e degli studenti nelle diverse attività.

Per raggiungere l'obiettivo 1 **ASSE EMPOWERMENT** "Aumentata la conoscenza sugli SDGs tra i ragazzi delle scuole secondarie di secondo grado e i giovani universitari nelle città di Roma, Crotone, Ancona e Padova" sono previste 3 attività.

1.1) Percorsi di sensibilizzazione su Agenda 2030 e sugli SDGs nelle Scuole Secondarie di secondo grado in collaborazione con le Università composti da:

- un ciclo di 5 laboratori di 2 ore per ogni classe coinvolta (10 ore per classe);
- la costituzione di un gruppo interclasse per ogni scuola che seguirà un percorso di 8 incontri da 2 ore (16 ore per scuola)

I laboratori rivolti alle e agli studenti da educatori esperti nella gestione di dinamiche partecipative finalizzati ad accrescere le competenze su Agenda 2030 e sugli SDGs e attivare nelle scuole coinvolte dei "gruppi di mobilitazione" interni alla scuola per promuovere azioni concrete. In avvio delle attività, verrà svolta **in ogni Istituto Scolastico una rilevazione dei bisogni dei ragazzi** volta a recepire e definire in maniera condivisa i contenuti e l'indirizzo da dare ai laboratori.

**Attività a cura del partner EDI in collaborazione con Save the Children e Fondazione MondoDigitale, prevista nei 2 anni scolastici di progetto. Previsto il coinvolgimento di 5 classi per ogni scuola, più un gruppo interclasse.*

- Alla fine del primo anno di progetto (a.s. 23/24), in tutte le scuole verrà realizzato un **evento "Scuole aperte per gli SDGs"** che prevede l'allestimento di una mostra sugli SDGs.

Le modalità e gli strumenti utilizzati verranno definiti dai ragazzi stessi in maniera partecipata in avvio del progetto (potrà essere una mostra fotografica, video e pillole video, contenuti multimediali, ecc.). Durante l'evento aperto al territorio **"Scuole aperte per gli SDGs"**, **gli studenti presenteranno il percorso fatto** e promuoveranno mini maratone creative finalizzate all'ideazione di campagne di sensibilizzazione che prendono spunto dai diversi SDGs.

Una giuria, composta da studenti universitari ed esperti in campaigning, valuterà il progetto più efficace e più completo che diventerà lo slogan ufficiale per promuovere il manifesto dell'SDG di riferimento. La maratona di idee diventerà così uno spazio di partecipazione innovativo e privilegiato per dare voce autorevole alle idee dei più giovani.

- Nel secondo anno di progetto (a.s. 24/25), in ogni città verrà organizzato un “**hackaton**” per raccogliere e condividere soluzioni innovative e proposte a cui parteciperanno le scuole coinvolte nella propria città, gli studenti universitari, le famiglie, la rete di associazioni giovanili, le Istituzioni locali.

Metodologia

Tutte le attività useranno metodi partecipativi ed interattivi per promuovere l'attivazione e il protagonismo delle e dei ragazzi e favorire così la loro motivazione alla “mobilitazione”.

I laboratori saranno organizzati in collaborazione con le Università (in particolare Ingegneria, Architettura e Scienza Politiche ma non solo) e vedranno la partecipazione degli studenti universitari in un'ottica di peer tutoring e role modeling: su alcuni temi individuati in maniera partecipata, gli universitari supporteranno i gruppi interclasse nell'approfondimento e sviluppo di proposte innovative.

Dal punto di vista metodologico, si esplorerà, inoltre, il “service learning”, approccio volto a promuovere un'idea di scuola aperta al territorio per una sempre più efficace collaborazione tra scuola, famiglie, territorio, enti locali e associazioni.

**Attività a cura del partner EDI in collaborazione con Save the Children e Fondazione MondoDigitale, prevista nei 2 anni scolastici di progetto.*

1.2) Percorsi di formazione extra-scolastici su comunicazione, Agenda2030 e creazione di un network territoriale per lo sviluppo sostenibile

- In ogni anno scolastico saranno offerti **2 workshop extra-curricolari da 6 ore ciascuno con la partecipazione di circa 25 ragazzi/e per ogni scuola, più gli studenti universitari come peer educator (12 ore per anno scolastico).**

I percorsi formativi saranno proposti con apposite **CallToAction** e saranno rivolti ai ragazzi interessati ad aderire (studenti e studentesse delle Scuole superiori e delle Università coinvolte) nonché ai ragazzi e alle ragazze già attivi nella redazione Change the Future presenti nei territori coinvolti al fine di favorire lo scambio tra pari ma anche garantire sostenibilità e continuità all'iniziativa.

Metodologia

Tali percorsi, capitalizzando l'esperienza di Change the Future (www.changethefuture.it), una redazione giornalistica gestita da ragazzi e ragazze promossa dal Movimento giovani per Save the Children – avranno l'obiettivo di trasferire ai ragazzi competenze e strumenti per comunicare i diritti e l'Agenda 2030 ai propri coetanei, in modo non allarmistico ma ispirante e positivo, anche nell'ottica di sviluppare **una modalità innovativa e sperimentale di “partecipazione civica digitale”**.

Nell'ambito dei percorsi, i ragazzi realizzeranno un'analisi del proprio territorio con riferimento alle tre dimensioni della sostenibilità (sociale, ambientale ed economica) e produrranno **contenuti multimediali di approfondimento sugli SDGs rivolti ai pari** che potranno essere promossi sul web magazine Change the Future così come nelle reti dei media con cui Change the Future già collabora e che parteciperanno in maniera attiva nella promozione e divulgazione della attività e prodotti realizzati (Ansa2030, Internazionale, MicroMega Edizioni – partner di progetto).

**Attività a cura di Save the Children e del partner MicroMega, prevista nei 2 anni scolastici di progetto.*

1.3) Ideazione e produzione di un videogioco sugli SDGs

Con il supporto di esperti in video making e gamification, verrà realizzato un videogioco educativo (strumento digitale) sugli SDGs che attivi dinamiche positive e di ingaggio, sia sul lato dell'informazione che su quello dei comportamenti, rivolto ai giovani, alle Scuole, alle Università ed alla cittadinanza, finalizzato a creare una community di Scuole, Università e giovani attivi sugli SDGs

Nel videogioco, ogni giocatore attraversa prove, sfide e situazioni per ricevere il “certificato di cittadinanza globale”. Si arriverà così a codificare e misurare le competenze, supportando anche il processo di valutazione.

I ragazzi delle Scuole e Università partecipanti avranno un ruolo attivo nella definizione del videogioco, in quanto saranno coinvolti nella definizione dei contenuti, nella progettazione degli strumenti e in qualità di tester nel rilascio della versione “beta”, prima di procedere allo sviluppo del prodotto definitivo.

**Attività a cura del partner Fondazione Mondo Digitale, prevista nel secondo anno scolastico di progetto. Si prevede di coinvolgere una rappresentanza di ragazzi in ogni scuola, per la coprogettazione e il test del videogioco.*

Per raggiungere l'obiettivo 2 **ASSE MOBILITAZIONE** “Aumentata la capacità dei ragazzi delle città di Roma, Crotone, Ancona e Padova di mobilitare i pari e la cittadinanza e di contribuire al dibattito pubblico rispetto ai temi legati agli SDGs, creando le condizioni di base per la consapevolezza e la partecipazione attiva”, sono previste le seguenti attività.

2.1) Animazione dello Spazio Giovani presso la sede di Save the Children (ROMA)

Alle scuole e agli studenti romani, verrà messo a disposizione lo Spazio Giovani, un luogo di aggregazione e mobilitazione giovanile attivo presso la sede romana di Save the Children, con l'obiettivo di consentire ai ragazzi di avere un luogo dove poter organizzare autonomamente, sebbene guidati da educatori ed esperti del team di progetto, iniziative di sensibilizzazione come incontri, formazione ed eventi sul tema SDGs.

Nello Spazio Giovani verranno realizzate:

- Workshop per la progettazione condivisa, la risoluzione di problemi e il codesign di servizi con la metodologia @Lego Serious @Play
- Escape room virtuali
- “Stanze digitali” sugli SDGs
- Organizzazione e animazione di eventi e talk in presenza e online sui temi del progetto a cura dei ragazzi, con la partecipazione di giornalisti specializzati in Agenda 2030 e sostenibilità

Gli studenti delle altre città coinvolte potranno partecipare a distanza o con specifiche trasferte.

**Attività a cura del partner Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con Save the Children e MicroMega, prevista nelle due annualità di progetto.*

2.3) Promozione di iniziative di mobilitazione e partecipazione al dibattito pubblico

A completamento del percorso di sensibilizzazione e mobilitazione, verrà data ai ragazzi l'opportunità di diventare protagonisti attivi della comunicazione e del dibattito su Agenda 2030 e sugli SDGs, attraverso la presentazione delle istanze e proposte del progetto in occasione di Festival ed eventi nazionali in cui ci si confronta sui temi dello sviluppo sostenibile.

In particolare, verrà organizzata e garantita **la partecipazione di delegazioni di studenti e studentesse delle Scuole secondarie di secondo grado ed universitari** (che successivamente trasferiranno la loro esperienza ai pari sul proprio territorio) alle seguenti iniziative:

- o **Festival di Internazionale a Ferrara** nel secondo anno di progetto;
- o **Festival della Sostenibilità ASviS**, nelle due edizioni che si svolgeranno durante il progetto;
- o **Festival di MicroMega**, nelle due edizioni che si svolgeranno durante il progetto;

- **evento finale progetto**, che si svolgerà nell'ambito del Festival del Movimento giovani nell'ultimo anno di progetto;
- **eventi peer a cura dei ragazzi di approfondimento e confronto** (webinar, talk online) organizzati dal Movimento giovani per Save the Children e in particolare dalla redazione Change the Future con il coinvolgimento di altri ragazzi, associazioni e scuole.

I partecipanti/rappresentanti saranno scelti su base volontaria direttamente dai ragazzi. I minori saranno accompagnati in ogni trasferta da un educatore/facilitatore del team di progetto.

**Attività a cura di Save the Children, in collaborazione con tutti i partner.*

Per la partecipazione ad alcuni eventi è prevista una trasferta di più giorni la cui organizzazione e i relativi costi (viaggio, vitto e alloggio per ragazzi e accompagnatori) sono a carico di Save the Children.

→ *Attività rivolte alle e ai docenti*

Parallelamente, per tutta la durata del progetto, saranno coinvolti i docenti, attori chiave in un'ottica di sostenibilità futura del progetto, e sarà infatti offerto loro

- un **percorso formativo e-learning prodotto e gestito dall'ASviS dal titolo "L'Agenda 2030 e gli Obiettivi di sviluppo sostenibile"**.

La formazione dei docenti sarà riconosciuta dal MIUR e al termine del percorso verrà rilasciato attestato; i docenti saranno inoltre destinatari.

- Per tutta la durata del progetto le e i docenti saranno affiancati da un team di esperti per garantire sostegno e coinvolgimento rispetto ai temi del progetto affinché siano promotori attivi nella propria classe.

**Attività a cura del partner ASVIS, prevista nei 2 anni scolastici di progetto.*

N. di ore di formazione ai docenti: modulo e-learning 3 ore

N. incontri di accompagnamento e coprogettazione con i docenti: 3 incontri l'anno della durata di 2 ore.

Per informazioni e per aderire al progetto è possibile seguire ai seguenti indirizzi:

Elisa Rapetti – elisa.rapetti@savethechildren.org

Dalila D'Oppido – dalila.doppido@savethechildren.org

Francesca Giolivo – francesca.giolivo@savethechildren.org