

## *Elle- Empower learn lead Expand*

# Modello per attività di educazione tra pari

Questo modello per il Progetto Empower learn lead Expand ha lo scopo di essere una guida per l'attività di educazione tra pari che devono essere sviluppate da organizzazioni che si occupano di obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs). Dare loro accesso a nuovi strumenti e metodi relativi allo sviluppo sostenibile e sensibilizzare sugli SDGs e sull'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile

Il modello è stato promosso all'interno del progetto Erasmus+ "EIIIE".

### DISCLAIMER:

**The EIIIE – Empower learn lead Expand Template for Peer to Peer Education Activities reflects the views only of the authors, and the Education, Audiovisual and Culture Executive Agency and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.**





## >Sommarrio

Presentazione.....	3
Introduzione.....	4
Strumenti sugli SDGs.....	9
Attività.....	12
Ulteriori informazioni.....	13
Obiettivi.....	14



## **Presentazione**

Presentare la squadra/associazione/progetto.

È importante presentare il Team, quindi le persone che presenteranno le attività e comunicheranno direttamente con il gruppo. Questa presentazione dovrebbe essere fatta in modo dinamico e facile per tutti i partecipanti che ricordino i nomi e i ruoli della squadra che presenterà le attività.

L'Organizzazione/Associazione dovrebbe essere presentata in modo dinamico, quindi dovrebbe essere presentata in meno di 5 minuti, può essere usato un PowerPoint per sostenere la squadra, volantini o altre immagini che l'organizzazione ha da condividere con il pubblico. La visione e la missione dell'organizzazione dovrebbe essere detto, e questo può essere collegato agli obiettivi di sviluppo sostenibile e il progetto

## **Introduzione**

Introdurre il progetto e gli SDGs (parlare di tutti gli SDGs ma poi concentrarsi su alcuni SDGs specifici scelti)

Il progetto Elle dovrebbe essere presentato sottolineando che il progetto fa parte del programma Erasmus+ e parlare dei partner del progetto, degli scopi e degli obiettivi del progetto. Vedi le informazioni qui sotto per un ulteriore aiuto.

### Progetto Elle:

Elle è il risultato delle attuali sfide globali e dei giovani bisogni locali. I progressi in termini di sviluppo umano sono stati ineguali e rimangono sfide profonde. I giovani sono in prima linea negli impatti dei modelli insostenibili a causa della loro emarginazione e maggiore vulnerabilità. Hanno bisogno di migliorare le conoscenze, le abilità, le competenze e l'esperienza sugli SDGs, per potenziare se stessi e diffondere la conoscenza alla società per costruire un mondo migliore. Elle si basa sui giovani: come l'attore principale dello sviluppo effettivo e la loro piena partecipazione. L'approccio "bottom-up" dal locale al globale, è in grado di estendere i risultati e la rete in tutto il mondo

Elle mira a promuovere la partecipazione e la cooperazione dei giovani per lo sviluppo sostenibile nelle tre penisole del Sud Europa attraverso: l'empowerment dei giovani, la promozione dello sviluppo inclusivo e la costruzione di comunità e nazioni resilienti.

Gli obiettivi sono

- Migliorare le competenze dei giovani per aiutare a far progredire gli SDGs
- Motivare i giovani ad essere attivi e metterli in grado di trasformare le loro idee in attività sociali reali
- Costruire la capacità attraverso lo scambio di idee, informazioni, esperienze e buone pratiche
- Costruire la rete Elle in una macroregione per la cooperazione giovanile e azioni congiunte
- Aumentare la consapevolezza, promuovere un dialogo attivo e rafforzare la cooperazione intersettoriale tra i giovani e le parti interessate, consentendo maggiori sinergie in tutti i campi sugli SDGs
- Sviluppare un nuovo modello olistico (partecipativo, collaborativo, inclusivo e accessibile) di empowerment giovanile per l'attuazione degli SDGs e rafforzare il senso di iniziativa dei giovani
- Aumentare e sfruttare la cooperazione europea nella promozione e attuazione degli SDGs attraverso i giovani responsabilizzati.

I partecipanti sono giovani dai 18 ai 24 anni, compresi i giovani con meno opportunità. Ci saranno 900 giovani direttamente coinvolti e attraverso la Piattaforma questo numero arriverà a 3000. La durata del progetto sarà di 28 mesi a causa dei risultati e del tempo necessario per la loro attuazione.

### **Attività**

Gestione del progetto, monitoraggio dei progressi e dei risultati degli obiettivi, diffusione e valorizzazione dei risultati. Raccolta di dati e ricerca di buone pratiche per l'empowerment dei giovani e la sensibilizzazione sugli SDGs. Creazione e gestione della piattaforma EIIIE e delle reti sociali. Allargamento della rete. Organizzazione di incontri online, conferenze, eventi di peer education, workshop locali, Participation Days, Conferenza finale, campagna EIIIE e gestione degli interim, report.

La maggior parte delle attività sarà svolta online.

Al fine di rafforzare la cooperazione, lo scambio di esperienze e buone pratiche, saranno organizzati incontri transnazionali in: Italia, Portogallo e Grecia.

I presupposti metodologici sono

- se miglioriamo le abilità e le competenze dei giovani con capacità e sostegno rafforzati, allora i giovani responsabilizzati sfruttano le opportunità per il loro sviluppo e possono agire efficacemente come cittadini, leader, innovatori e agenti di cambiamento nelle loro comunità e all'estero in partenariato

- se i giovani migliori saranno impegnati a influenzare il processo decisionale, allora saranno gli agenti del cambiamento.

Per questo motivo, l'empowerment dei giovani è sia un mezzo che un fine di EIIIE.

La metodologia di EIIIE richiede

- una partecipazione inclusiva e completa dei giovani e la loro leadership in tutte le fasi
- un processo attitudinale, strutturale e culturale in base al quale i giovani acquisiscono la capacità, l'autorità e il potere di prendere decisioni e di attuare il cambiamento nelle loro vite e nelle società - capacità e competenze di partenariato per creare un ambiente migliore per l'empowerment dei giovani.

Il risultato principale sarà la conoscenza, l'esperienza e le buone pratiche sull'empowerment dei giovani sugli SDGs.

I giovani acquisiranno:

- competenze cognitive, sociali, relazionali, etiche, pragmatiche, strategiche, trasversali, salutari e politiche.

- empowerment, autostima; pensiero critico e atteggiamenti di costruzione con una comprensione delle tendenze sociali, maggiore occupabilità, migliori prospettive di carriera.

I risultati tangibili di EIIIE:

Rapporto di buone pratiche sull'empowerment giovanile sugli SDGs (livello: locale, nazionale, europeo e globale)

Rete per promuovere l'empowerment giovanile europeo e la cooperazione

Modello EIIIE: Empower-learn-led-Expand

Piattaforma elettronica sugli SDGs con materiale OER (Open Educational Resources)

Campagna #YOUth4SDGs

Conferenza finale



I 17 SDGs hanno un impatto profondo e multidimensionale su tutti gli aspetti della società. EIIIE che mette al centro l'empowerment dei giovani sugli SDGs può produrre un impatto moltiplicatore di lunga durata in molte dimensioni.

I partecipanti: essere inclusi come una forza proattiva nella partecipazione allo sviluppo della comunità.

Partenariato: EIIIE metodologia di empowerment educativo.

Benefici a lungo termine: i giovani sono protagonisti del proprio futuro e contribuiscono all'apprezzamento e al benessere della comunità. Schemi EIIIE nel lavoro quotidiano dei giovani e contribuire ai cambiamenti nelle politiche sociali, economiche, ambientali e giovanili.

Questo progetto permetterà a tutti i partner di acquisire esperienza nella cooperazione internazionale, nuove buone pratiche, rafforzare le proprie capacità e il networking.

Organizzazione leader: Gramigna OdV - Italy

Organizzazioni partner:

INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT - Greece

ASOCIATIA GEYC - Romania

EDUFONS - Centar za celozivotno obrazovanje - Serbia

ASSOCIACAO CHECK-IN - COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO -Portugal

## In breve:

Questo progetto mira a promuovere la partecipazione dei giovani per lo sviluppo sostenibile  
→ approccio dal basso.

Si concentra su quasi tutti gli SDG, solo non sul 9° e il 17°.

Micro-regione: Sud dell'Europa.

Mira a sensibilizzare i giovani affinché sappiano di più sugli SDG. (dai 18 ai 24 anni).

Includere le parti interessate come: organizzazioni giovanili, scuole, governi locali, ONG, professionisti, esperti, media, ecc.

C'è l'obiettivo di sviluppare:

- ✓ Piano d'azione
- ✓ Documento strategico
- ✓ Capacità di accedere a ulteriori finanziamenti
- ✓ 5 workshop con la comunità locale da parte di ogni partner
- ✓ Libretto di buone pratiche.

Sito web del progetto: <https://youth4sdgs-project.eu/>

## Presentare gli SDGs, alcuni consigli:

- Nel 2015 i leader di 193 paesi hanno creato un piano chiamato Sustainable Development Goals (SDGs).

- Questo insieme di 17 obiettivi immagina un futuro a soli 15 anni di distanza che sarebbe liberato dalla povertà e dalla fame, e al sicuro dai peggiori effetti del cambiamento climatico.
- Gli SDGs fanno parte dell'Agenda 2030 e hanno 169 obiettivi, da raggiungere entro l'anno 2030. Una lista di 232 indicatori, sviluppata nel 2017 e perfezionata annualmente, costituisce un meccanismo per monitorare e valutare i progressi verso gli Obiettivi e i relativi target.



## **Lista di tutti gli obiettivi di sviluppo sostenibile:**

GOAL 1: No Poverty;

GOAL 2: Zero Hunger;

GOAL 3: Good Health and Well-being;

GOAL 4: Quality Education;

GOAL 5: Gender Equality;

GOAL 6: Clean Water and Sanitation;

GOAL 7: Affordable and Clean Energy;

GOAL 8: Decent Work and Economic Growth;

GOAL 9: Industry, Innovation and Infrastructure;

GOAL 10: Reduced Inequality;

GOAL 11: Sustainable Cities and Communities;

GOAL 12: Responsible Consumption and Production;

GOAL 13: Climate Action;

GOAL 14: Life Below Water;

GOAL 15: Life on Land;

GOAL 16: Peace and Justice Strong Institutions;

GOAL 17: Partnerships to achieve the Goal.



## Strumenti per gli SDGs

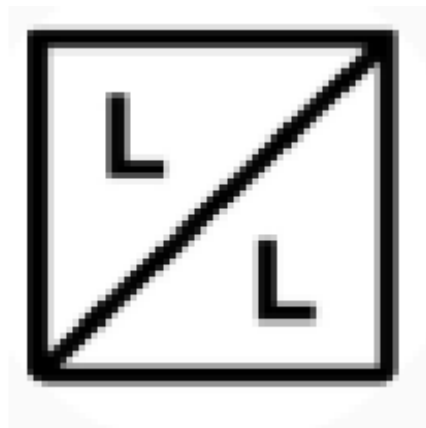
Gli strumenti, che sono campagne giovanili e risorse che possono essere utilizzate da noi e dai giovani, dovrebbero essere presentati con minuziosità. Tutti i siti web sono disponibili in maniera gratuita, sono tutti facili da usare e rispettosi dell'ambiente, poiché la maggior parte di essi utilizza la tecnologia come metodo per ridurre l'impatto ambientale delle attività. Questi strumenti dovrebbero essere utilizzati anche durante l'attività peer to peer, quindi la loro presentazione ai giovani è estremamente importante.

### Gli Strumenti:

- L'iniziativa [Be the Change](#) fornisce un'opportunità per tutti noi di "camminare meglio" quando si tratta di SDGs. Questa iniziativa ci guida e ci incoraggia a vivere in modo più sostenibile al lavoro e a casa cambiando i nostri modelli di consumo, usando il trasporto attivo come la bicicletta e comprando cibi locali.



- [LittlexLittle](#) ha iniziato con un semplice fatto: in questo momento, ci sono 2 miliardi di giovani tra i 15 e i 24 anni sul pianeta. Questa è la più grande generazione nella storia dell'umanità. Il che significa che se tutti loro facessero una cosa, sarebbe la più grande collezione di atti positivi mai assemblata. Tutto quello che devi fare è registrare una singola azione, taggarla #LittlexLittle, e guardarla unirsi ad altri 2 miliardi.



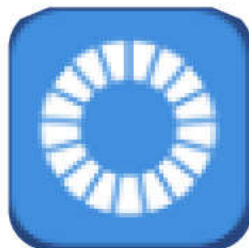
- [Not too Young to Run](#) è stato creato perché la generazione di giovani di oggi è la più grande che il mondo abbia mai conosciuto. La metà della popolazione globale ha meno di 30 anni, eppure il 73% dei paesi limita i giovani a candidarsi, anche se possono votare. In tutto il mondo, sono in corso campagne per promuovere i diritti dei giovani che si candidano alle cariche pubbliche, cercando di abbassare l'età legale della candidatura, e di allinearla con l'età in cui si può votare.



- [Lazy Person's Guide to Saving the World](#) si concentra sull'impatto che la persona media può avere. Il cambiamento inizia con te. Ogni essere umano sulla terra, anche i più pigri sono parte della soluzione. Fortunatamente, ci sono alcune cose super facili che possiamo adottare nella nostra routine che, se lo facciamo tutti, faranno una grande differenza.



- [SDGs in Action App](#) è stato sviluppato per evidenziare gli SDGs - la lista delle cose da fare nel mondo per porre fine alla povertà, ridurre le disuguaglianze e affrontare il cambiamento climatico. È realizzato dal GSMA, che rappresenta gli interessi di quasi 800 operatori mobili in tutto il mondo, e Project Everyone, una campagna globale no-profit per diffondere la messaggistica degli SDGs.



- [The World's Largest Lesson](#) porta gli Obiettivi Globali ai bambini di tutto il mondo, raggiungendo oltre 130 paesi e milioni di bambini dal suo lancio nel settembre 2015. Risorse gratuite e creative per gli educatori sono prodotte per insegnare lezioni, eseguire progetti e stimolare l'azione a sostegno degli Obiettivi.



Il [World Youth Report](#) si concentra sull'istruzione e l'occupazione giovanile ed esplora le complesse sfide che, la più grande generazione di giovani che il mondo abbia mai visto, deve affrontare.



- Il Rapporto Mondiale sulla Gioventù: I giovani e l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile esamina i ruoli di sostegno reciproco della nuova Agenda e gli sforzi di sviluppo dei giovani. Il Rapporto intende offrire agli Stati membri e agli altri stakeholder informazioni e analisi che possano aiutarli a valutare i progressi fatti nell'affrontare le questioni giovanili, valutare le lacune politiche e sviluppare risposte politiche..
- Il rapporto fornisce anche una visione del ruolo dei giovani nello sviluppo sostenibile nel contesto dell'attuazione dell'Agenda 2030 e dei quadri correlati

## **Attività**

Dopo tutta la presentazione degli SDGs e del progetto Elle è finalmente possibile iniziare l'attività coinvolgendo i giovani.

Tutta l'attività può essere fatta con materiale digitale sostituendo le carte e le lavagne a fogli mobili con computer, computer portatili e telefoni.

In primo luogo, iniziare con un “energizzatore” per il gruppo.

Esempio di un esercizio “energizzatore”:

Energizer 1 – Drago, principessa e cavaliere.

1. Due gruppi stanno in fila uno di fronte all'altro.
2. Nel gioco esistono tre movimenti: Drago, Principessa e Cavaliere.
3. Ogni turno i gruppi si incontrano e decidono in segreto quale personaggio vogliono essere. Quando io dico "2Iniziare" voi fate il movimento.
4. Si attaccano a vicenda. Il cavaliere sconfigge il drago. Il drago sconfigge la principessa. La principessa sconfigge il cavaliere.
5. Un gruppo vince.

In secondo luogo, fare un gioco rivolto all'attenzione.

Esempio di un gioco rivolto all'attenzione:

Attenzione Gioco 1 - Conta fino a 17, il gioco dei 17 SDGs.

- Questo gioco è importante per focalizzare il gruppo in modo che possano fare l'attività successiva.

1. Si prega di far chiudere gli occhi al gruppo.
2. Fate in modo che il gruppo provi a contare fino a 17. Solo una persona può parlare allo stesso tempo.
3. Se più persone dicono qualcosa allo stesso tempo dovranno ricominciare da zero.

Dopo ciò si può iniziare l'attività.

Dividere il gruppo di giovani in 4 o 6 gruppi a seconda della dimensione dell'intero gruppo, ogni gruppo dovrebbe avere lo stesso numero di giovani. Ad ogni gruppo verranno dati due SDGs (scelti a caso con l'uso di foglietti).

Ogni gruppo avrà 5 minuti per pensare a un nome creativo collegato agli SDGs che il gruppo ha. Poi, ogni gruppo discuterà sui due SDGs scelti. Si possono usare laptop, computer e smartphone per fare ricerche in dettaglio sui loro SDGs e creare una presentazione per spiegare questi SDGs e cosa può essere fatto con gli strumenti dati all'inizio dal team di implementatori. Il team di implementatori ha finito con un debriefing sugli SDGs e dà loro ulteriori informazioni sugli SDGs.



### **Ulteriori informazioni**

Ulteriori informazioni sull'implementazione, gli obiettivi e maggiori informazioni sugli SDGs specifici possono essere trovati qui sotto:

### **The 17 sustainable development goals (SDGs) to transform our world:**

[GOAL 1: No Poverty](#)

[GOAL 2: Zero Hunger](#)

[GOAL 3: Good Health and Well-being](#)

[GOAL 4: Quality Education](#)

[GOAL 5: Gender Equality](#)

[GOAL 6: Clean Water and Sanitation](#)

[GOAL 7: Affordable and Clean Energy](#)

[GOAL 8: Decent Work and Economic Growth](#)

[GOAL 9: Industry, Innovation and Infrastructure](#)

[GOAL 10: Reduced Inequality](#)

[GOAL 11: Sustainable Cities and Communities](#)

[GOAL 12: Responsible Consumption and Production](#)

[GOAL 13: Climate Action](#)

[GOAL 14: Life Below Water](#)

[GOAL 15: Life on Land](#)

[GOAL 16: Peace and Justice Strong Institutions](#)

[GOAL 17: Partnerships to achieve the Goal](#)

Source: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/envision2030.html>



## **Obiettivi**

Alla fine della sessione, ci saranno giovani che hanno più informazioni sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, come agire, che saranno dotati di strumenti e conoscenze.

Avranno anche il contatto del team di implementatori in modo che se desiderano collaborare di più con il progetto EIIIE possono comunicare direttamente con loro e contribuire al nostro progetto e ad aumentare la consapevolezza degli SDGs.