



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Attività per *youth workers*



Introduzione.....	3
• Obiettivi Globali...in gioco.....	4
• Cogli il filo degli SDGs---.....	5
• Quizza e scambia!—about the SDGs.....	6
• Idee per un mondo migliore	7
• Il Gioco di Ruolo sugli SDGs.....	9
• SEscape game.....	10
• Esplorare l’imprenditorialità come mezzo di apprendimento	12
• Mappare l’imprenditorialità sociale SDGs.....	14
• Gli SDGs in azione per il clima.....	16
• Design thinking e metodologia di co-progettazione.....	18
• Step by Step verso il futuro: Un'avventura sugli Obiettivi di sviluppo sostenibile (2)....	20
 Come creare un modulo formativo	 22
 Appendici.....	 23
...1 - Quizza e scambia!—about the SDGs	
...2 – il Gioco di Ruolo degli SDGs	
...3 - SEscape game	
...4 - mappare l’imprenditorialità sociale SDGs	
...5 - gli SDGs in azione per il clima	
...6 – Design thinking e metodologia di co-progettazione	





Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite sono l'agenda comune del mondo per eliminare la povertà e la fame, garantire l'istruzione, posti di lavoro dignitosi e l'uguaglianza, ridurre le disuguaglianze, assicurare una produzione, infrastrutture ed energia sostenibili e combattere il cambiamento climatico. Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite sono il piano per poter vivere una vita adeguata ora e trasmettere il mondo in condizioni adeguate alle generazioni future.



Il progetto YESSS si propone di ispirare i giovani ad avviare iniziative a beneficio delle persone e della natura.

Questo opuscolo fornisce idee su come i giovani, e le persone che lavorano con i giovani, possono creare attività che ispirino ulteriore lavoro e imprenditorialità intorno alla sostenibilità sociale, verde ed economica.

Obiettivi globali... in gioco



Target group:

Dai 15 anni in poi.

Durata:

45-90 min.

Obiettivi:

- Conoscere gli SDGs in modo coinvolgente
- Farsi un'idea di quanti sottotemi e prospettive ci siano sotto ogni obiettivo
- Facilitare una discussione sulle possibili soluzioni e sulle possibili conseguenze positive o negative.
- Riflettere sulle azioni e sulle decisioni quotidiane legate alla realizzazione degli SDGs.

Tipo di attività:

Gioco da tavola

Istruzione:

Il gioco è una combinazione di un'app (tutti i contenuti) e di un gioco da tavolo tradizionale.

I partecipanti devono ascoltare l'introduzione. Successivamente partecipano a una versione plenaria. Poi giocano in gruppo e infine partecipano a una discussione.

Fasi:

- Breve introduzione al gioco e alle regole
- Gioco in plenaria - guidato da un facilitatore
- Giocare in gruppo
- Debrief - parlare delle "domande e risposte" e delle azioni che vi hanno sorpreso di più. Parlare dei dilemmi incontrati.

SDGs:

Tutti

Creato da:

FN-forbundet

Puoi trovare le regole qui:

https://fnforbundet.dk/media/1734/gre_boardgame_rules_english.pdf

Puoi scaricare l'app gratuitamente qui: <https://apps.apple.com/us/app/global-goals-at-stake/id1453854576> or

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fngame&hl=en_US

Puoi trovare la versione da stampare qui: <https://fnforbundet.dk/for-skoler/global-goals-at-stake/>

Cogli il filo degli SDGs



Target group:

Dai 15 anni in poi.

Durata:

30 min.

Tipo di attività:

Discussione
interattiva

SDGs:

Tutti

Created by:

FN-forbundet

Obiettivi:

- Capire come e perché gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) sono collegati tra loro. Migliorare la capacità di formulare argomentazioni.

Organizzazione:

L'organizzazione prevede che ogni partecipante riceva un cartoncino con un SDG e un lungo filo di lana che serve a collegare i giocatori in modo sempre più intricato man mano che il gioco prosegue.

Istruzione:

Il gruppo riceve un cartello con uno degli SDG. Il gruppo si dispone in cerchio e mostra i propri cartelli. Dopo una breve pausa di riflessione, a turno condividono quale obiettivo è stato loro assegnato e perché è importante.

Il facilitatore dà un pezzo di filo a uno dei partecipanti e gli chiede di passarlo a una persona con un obiettivo che lo studente ritiene collegato all'obiettivo che ha lui stesso, o che ne è un prerequisito.

L'argomentazione può essere del tipo: "Penso che l'obiettivo 15 sia collegato all'obiettivo 14 perché entrambi sono legati alla protezione della natura e degli animali, indipendentemente dal fatto che si trovino nell'oceano o sulla terraferma"...

Dopo diversi giri, dovrebbe essersi formata una ragnatela di filo legata intorno alle dita di più persone.

Il facilitatore chiede ora a uno (o più) degli studenti di srotolare il filo dal dito. La ragnatela si allenta e diventa più instabile: l'insegnante chiede agli studenti di mettere in relazione questo fatto con gli obiettivi. Ad esempio, cosa succederebbe se uno degli obiettivi venisse lasciato completamente in sospeso? Fate partire una discussione su come gli obiettivi siano interconnessi e dipendenti l'uno dall'altro.

Quizza e scambia!

Target group:

Dai 15 anni in poi.

Duration:

30 min.

Tipo di attività:

Walk-and-talk

SDGs:

Tutti

Created by:

FN-forbundet

Obiettivi:

- Aiutare gli studenti a valutare e migliorare le loro conoscenze sulla storia, l'influenza geopolitica e gli obiettivi dell'ONU.

Organizzazione:

L'organizzazione prevede la stampa di pagine di caselle con domande e risposte e ogni giocatore ne riceve una.

Istruzione:

Ogni domanda sull'ONU è riportata su un foglio di carta quadrato insieme alla risposta alla domanda. Ritagliare i quadrati. Ogni giocatore riceve una carta. Ognuno va in giro a cercare una persona a cui leggere la propria domanda. La seconda persona risponde e poi legge la propria domanda, alla quale risponde la prima persona. Si scambiano le carte e si ripete con un nuovo compagno.

Print outs:

Vedi l'appendix 1

Idee per un mondo migliore (1)

Target group:

Dai 15 anni in poi.

Durata

2 ore

Tipo di attività

Lavoro di gruppo

Obiettivi:

- Generare idee
- Essere in grado di pianificare un processo
- Riflettere sul perché le vostre idee sono buone per il mondo - in che modo le immaginate, quali SDGs affrontano.
- Dare e ricevere feedback

Organizzazione:

È organizzato cercando di considerare una sfida nella vostra comunità locale e poi generando idee per un progetto che potrebbe affrontarla, considerando anche la catena del valore ([value chain](#)) e altri aspetti del processo.

Istruzioni:

In gruppi:

Fate un brainstorming di idee per un evento, un progetto o un prodotto - potrebbe anche essere un modo per risolvere un problema o per aiutare qualcuno. Scegliete una sfida nella vostra comunità locale e poi generate idee per un progetto che possa affrontarla, considerando anche la *value chain* e altri aspetti del processo.

SDGs:

Tutti

Creato da:

FN-forbundet

Scegliete uno di questi.

Nei gruppi – cercate di definire:

Quale sfida deve essere risolta;

Come si presenta la situazione attuale;

Qual è la vostra missione;

Il vostro prodotto/progetto;

Il vostro gruppo target;

Perché qualcuno dovrebbe usare, comprare, aderire al vostro prodotto o progetto;

A quali SDG si rivolge il vostro prodotto/progetto;

L'economia;

Sfide (ad esempio, la concorrenza di altri)

Feedback - 2 gruppi presentano i loro progetti l'uno all'altro e si danno reciprocamente un feedback costruttivo.



Idee per un mondo migliore (2)

Target group:

Dai 15 anni in poi.

Durata:

2 ore

Tipo di attività

Lavoro di gruppo

SDGs:

Tutti

Created by:

FN-forbundet

Esempi:

Sfida: Mancanza di inclusione dei gruppi etnici nell'area locale.

Prodotto: Festival teatrale incentrato sull'etnicità e sull'inclusione.

Sfida: Mancanza di opzioni vegetariane nella mensa

Prodotto: Alternativa vegetariana

Sfida: industria dell'abbigliamento dannosa per l'ambiente.

Prodotto: scambio di abiti nella comunità locale

Sfida: Uso eccessivo di oggetti nella vita quotidiana.

Prodotto: Stazione di riparazione nell'area locale

Sfida: Mancanza di attivazione delle persone con problemi sociali

Prodotto: Coinvolgimento di queste persone nella stazione di riparazione di cui sopra.

Feedback - 2 gruppi presentano i loro piani l'uno all'altro e si danno un feedback costruttivo.

I gruppi: Fare una presentazione

Proposta di presentazione:

- diapositive

- poster

- video

- spiegazioni ad alcuni

- una canzone/rap, una poesia, ecc. Eq.



“LAVORARE INSIEME VERSO IL 2030”:

Il Gioco di Ruolo sugli SDGs

Target group:

Dai 15 anni in poi.

Durata:

45-90 min.

Tipo di attività:

Gioco di ruolo

SDGs:

All

Group size:

4 to 12 players
and 1 facilitator

Inspirate da:

LaFonda
organisation

Adattato da:

MDE40 Wipsee

Obiettivi:

- Comprendere l'Agenda 2030 e gli SDGs
- Sapere come mobilitare le persone per sostenere efficacemente i vostri progetti attraverso l'economia sociale
- Sviluppare la capacità di cooperazione
- Organizzarsi per costruire un futuro sostenibile

Obiettivo del gioco:

Risolvere una sfida in 30 minuti lavorando insieme intorno a un tavolo.

Materiali:

1 carta sfida

Carte giocatore

Carte di posizionamento

Una tabella dei 17 SDG

Bozza per il brainstorming + penne, ecc.

Organizzazione del gioco:

1) 10 minuti di preparazione e introduzione al gioco. Il facilitatore introduce il gioco presentando il gioco e i suoi obiettivi.

2) 30 minuti di gioco (role playing)

I partecipanti dovranno fare un brainstorming per trovare una risposta comune al problema posto, tenendo conto degli SDG e dell'economia sociale. Ognuno avrà un ruolo chiave da svolgere nel progetto e dovrà discutere il tipo di coinvolgimento e la forma che dovrà assumere.

3) Debrief di 5 minuti

Vedere l'appendice 2... per ulteriori istruzioni, schede di ruolo, ecc.

SEscape game (1):

L'Escape Game sulla Social Economy

Target group:

Dai 15 anni in poi.

5-12 giocatori + 1-2
facilitatori

Durata:

45 min.

Tipo di attività:

Escape Game

SDGs:

17 e 11

Created by:

MDE40 WIPSEE



Obiettivi:

- Comprendere l'economia sociale
- Capire come mobilitare le persone per servire efficacemente i vostri progetti
- Sviluppare la capacità di cooperazione
- Organizzarsi per costruire un futuro sostenibile

Il ruolo del facilitatore:

Il facilitatore deve preparare in anticipo tutto l'equipaggiamento e il luogo per l'escape game. Durante il gioco, il facilitatore può essere presente, senza dover necessariamente aiutare i partecipanti. Il tempo può essere proiettato su un tabellone in modo che i partecipanti possano tenerne traccia, oppure il facilitatore può dare il tempo ogni 10 minuti. Se il gruppo si blocca, il facilitatore può anche dare degli indizi.

Scopo del gioco: Risolvere una sfida lavorando insieme.

Materiali:

4 scatole

Chiusura a chiave

Foglietto

4 fiaschette

Organizzazione del gioco (45 minuti):

Video introduttivo (2 minuti)

"Salve e benvenuti a questo gioco SEscape per voi, giovani cittadini del villaggio di Eclipsia. Nonostante le apparenze, questo villaggio ha goduto di un periodo di significativa crescita economica e prosperità, in cui tutti erano felici nella loro vita professionale e personale.

Oggi... nulla va per il verso giusto, metà dei negozi sono chiusi, i giovani non rimangono, e la città non è più mantenuta in modo adeguato. È stata definita una città fantasma. Persino il sindaco è scomparso.

Il futuro del vostro villaggio dipende da voi!

In questo gioco di fuga, dovrete scoprire e utilizzare i segreti dell'SSE (*Sustainable Social Economy*) per salvare la città.

Solo voi potete farlo!

Iniziate trovando la prima chiave che vi permetterà di aprire la scatola n°1...

Chiudete gli occhi, usate gli altri sensi...".

SEscape game (2)

Inizio del gioco del SEscape (35 minuti)

Box n°1

I partecipanti troveranno un cruciverba in cui dovranno trovare tutte le parole per trovare l'ultima.

https://drive.google.com/file/d/1COBjy4cWB8jVjTdp38E7b_AIZ7QDU6TL/view?usp=sharing

Nella scatola, scopriranno una boccetta piena di liquido con una strana etichetta...

Devono trovare il codice numerico della serratura della scatola n°2...

Box n°2

Nella scatola troveranno opuscoli su diversi temi, ma tra tutti questi oggetti si nasconde qualcosa... Ancora una volta, dovranno risolvere il mistero.

E ancora una cosa: nella scatola c'è un'altra boccetta con un adesivo... diverso da quello precedente...

Una volta risolti entrambi i misteri, si dirigeranno verso il facilitatore... che darà loro un elemento che li aiuterà ad aprire la prossima scatola...

Box n. 3

Immagini diverse rappresentano cose diverse... ma riusciranno a risolvere gli indizi nascosti all'interno?

Un'altra boccetta! Un adesivo! È strano...

Hanno bisogno di un altro codice per aprire l'ultima scatola...

Box n°4

Il box n°4 contiene un mix di diversi oggetti: un orologio, una maglietta sportiva, delle foto, un diario...Cosa significa tutto questo?

Devono trovare l'indizio nascosto per aprire l'ultima serratura che darà loro la chiave dell'ultimo enigma...

Quest'ultimo indizio permetterà loro di scoprire l'ultima parte del gioco e di concluderlo.

Fine

Scopriranno un messaggio finale pieno di speranza per il loro villaggio.

Vedi l'Appendix 4

Esplorare l'imprenditorialità come mezzo di apprendimento (1)

Target group:

Dai 14 anni in poi.

Durata:

2h30

Tipo di attività:

Lavoro di squadra

Focus:

Social entrepreneurship and 17 SDGS

Creato da:

MDE40 WIPSEE

Obiettivi del gioco

- Comprendere i concetti chiave dell'imprenditorialità, dell'economia sociale e degli SDGs.
- Acquisire competenze di creatività, problem-solving, intelligenza collettiva e pensiero critico.
- Imparare a sviluppare un'idea imprenditoriale in linea con i principi dell'economia sociale e degli SDGs (sostenibilità, inclusione sociale, impatto ambientale...).
- Comprendere le fasi chiave della progettazione.

Il ruolo del facilitatore

Il facilitatore lavorerà a monte su questioni sociali a seconda del gruppo di partecipanti. Durante l'attività, fornirà supporto ai gruppi che hanno bisogno di una guida, ma non è chiamato a suggerire idee concrete.

Scopo del gioco: L'obiettivo è incoraggiare i partecipanti a lavorare insieme per elaborare un'idea di progetto concreta e fattibile in risposta a un problema dato. Saranno incoraggiati a pensare insieme e a valutare l'impatto del loro progetto sugli SDG.

Materiali:

Scheda sull'economia sociale

Tabella dei 17 SDG

Scheda con i problemi della società

Bozza per il brainstorming + penne, ecc.

Computer (ogni gruppo)

Manuale "Come faccio a sapere se il mio progetto di mobilità per giovani contribuisce allo sviluppo sostenibile?" (1 per gruppo)

(Busta con informazioni sui temi trattati)

Organizzazione del gioco:

1. 10 minuti di preparazione e introduzione al gioco

2. Fasi

Il facilitatore presenta ai gruppi il modulo e gli obiettivi. Se i partecipanti non sono stati coinvolti in precedenza in alcuna attività, è necessario dedicare del tempo per introdurre l'ESS e gli SDG (prevedere 20 minuti per la presentazione).

I partecipanti saranno divisi in gruppi di 3 o 4 persone al massimo. Ogni gruppo avrà a disposizione una tabella con tutti gli SDGs e una scheda esplicativa sull'economia sociale con i principi fondamentali. Il facilitatore distribuisce 1 scheda con una questione sociale. Questa scheda è obbligatoria e i gruppi non possono cambiarla o scambiarla.

= 10 minuti

Esplorare l'imprenditorialità come mezzo di apprendimento (1)

Ogni gruppo avrà 20 minuti per fare un brainstorming su come affrontare il problema proposto. Non ci si aspetta che il gruppo abbia tutti gli elementi in 20 minuti, ma che abbia un'idea più o meno concreta del progetto.

Durante questo brainstorming, dovranno scegliere 3 SDGs sui quali desiderano avere un impatto. Una volta scelti i 3 SDGs, non potranno cambiarli nel corso delle attività.
= 30 minuti.

3. Momento creativo

I gruppi devono creare un progetto che risponda al problema proposto tenendo conto degli obblighi: dimensione ESS, impatto sugli SDGs scelti, fattibilità del progetto.

Dovranno inoltre lavorare su un logo, una strategia, il gruppo target, il luogo del progetto e la sua attuazione.

Dovranno rispondere a una serie di domande che li aiuteranno ad andare avanti:

- Quali sono gli obiettivi del progetto?
- Chi è il gruppo target?
- A quali esigenze risponde?
- Quanto durerà il progetto?
- Qual è il budget? E come sarà finanziato?
- Chi sono i partner?
- Quali attività vorreste realizzare?

Per valutare l'impatto del loro progetto sugli SDG, si utilizzerà la versione cartacea o digitale del questionario "Come faccio a sapere se il mio progetto di mobilità giovanile contribuisce allo sviluppo sostenibile?" creato da MDE40 WIPSEE. Il questionario consente al gruppo di verificare l'impatto sugli SDG scelti all'inizio, ma anche di capire quali SDG non vengono toccati affatto e come possono migliorare la situazione.

= 45 minuti

BREAK 15 minuti

Dopo la pausa, i gruppi dovranno presentare il loro progetto davanti agli altri gruppi. Possono presentarlo in qualsiasi modo: presentazione, video, post sui social network, facilitazione grafica, ecc. Ognuno di loro ha 5 minuti per presentarlo.

= A seconda del numero di gruppi

10 minuti di debrief

Il facilitatore incoraggerà i partecipanti a fare un bilancio dell'attività, di ciò che hanno imparato, ecc.

Adattamento

L'animatore può anche preparare, a seconda del gruppo, dell'età, ecc. delle buste in cui i partecipanti avranno informazioni relative al problema proposto. I partecipanti possono utilizzare queste informazioni per creare il loro progetto. Se il facilitatore desidera fornire una busta con le informazioni, dovrà prepararla in anticipo in base al problema scelto.

Verrà inoltre fornita una linea guida su ciò che dovranno creare: un'associazione, un progetto di mobilità, ecc. Dare una linea guida significa che alla fine del gioco ci sarà una varietà di proposte.

Mappare l'imprenditorialità sociale SDGs (1)

Target group:

Dai 13 anni in su +
1 facilitatore.

Durata

2 ore

Tipo di attività:

Attività di

SDGs:

Tutti

Creato da:

HORIZONTE/INNE
TICA

Obiettivi del gioco

- Identificare i progetti sociali esistenti nel nostro ambiente che possono essere collegati a ciascuno dei 17 SDG.
- Riconoscere i 3 pilastri dello sviluppo sostenibile: economico, sociale e ambientale attraverso l'identificazione e l'indagine di buone pratiche.
- Conoscere l'applicazione pratica degli SDGs nell'imprenditoria per integrarli nella Giovane Imprenditoria Sociale.
- Guardare al cambiamento climatico e al ruolo dei Giovani Imprenditori Sociali come forza trainante per il cambiamento sociale e l'innovazione.
- Sapere come essere un *changemaker* per i valori sociali: cambiare e vedere il mondo come può essere, non come è, fornendo una visione internazionale della SE.
- Partecipare a un progetto di ricerca per la creazione di un database di imprese sostenibili secondo i 17 SDGs e l'Agenda 2030.
- Partecipare attivamente alla costruzione di un futuro migliore.

Il ruolo del facilitatore

Garantire l'apprendimento attraverso la tecnica della gamification' combinata con una ricerca dinamica.

Spiegare i 17 SDG e il concetto di imprenditorialità per imparare l'importanza del ruolo di un giovane imprenditore sociale: lavorare per un mondo migliore per le persone, l'economia e l'ambiente.

Adattare l'attività alle esigenze del gruppo.

Aiutare i giocatori con l'applicazione Google Maps.

Guidare e gestire il gruppo in modo da non deviare dagli obiettivi e non disperdersi.

Proporre un ulteriore lavoro con tutti i settori/attori sociali dell'area mappata: amministrazioni locali, associazioni, aziende e persino singoli individui. L'obiettivo sarebbe un lavoro partecipativo a lungo termine per realizzare una mappatura completa e mantenerla aggiornata. In questo modo servirebbe come informazione, dinamica di lavoro e formazione mista e intergenerazionale aperta a tutti gli attori coinvolti.

Mappare l'imprenditorialità sociale SDGs (1)

Scopo del gioco

Conoscere la relazione tra gli SDGs e l'imprenditorialità per imparare l'importanza del ruolo di un giovane imprenditore sociale: lavorare per un mondo migliore per le persone, l'economia e l'ambiente. La dinamica dell'attività comprende i 17 SDG dell'Agenda 2030.

L'attività consiste in una mappatura delle esperienze e delle iniziative sul territorio (per esempio in Aragona), individuando gli SDGs tra i 17 SDGs dell'Agenda 2030 legati a queste esperienze.

Ai partecipanti può essere chiesto di raccogliere informazioni qualche giorno prima di svolgere le attività come gioco di ricerca. Questa attività è pensata per non essere un'azione isolata e una tantum, ma piuttosto mantenuta e aggiornata nel tempo.

È un'attività per stabilire uno schema di lavoro.

Materiali:

Per gli utenti: telefono cellulare e computer portatile (1 per gruppo).

Per il facilitatore: Computer portatile, schermo e proiettore

Google Maps nei computer portatili

Cronometro o App Cronometro mobile

17 schede SDGs

Post-it.

Taccuino

Penna

Vedi appendice 3

Vedi appendix 3

Gli SDGs in azione per il clima (1)

Obiettivi del gioco:

Target group:

Dai 13 anni in su
Da 4 a 20
giocatori in min.
2 gruppi + 1
facilitatore.

1. Tra i 17, individuare gli SDG che sono direttamente collegati al cambiamento climatico.
 - SDG 7: Garantire l'accesso a un'energia economica, sicura, sostenibile e moderna.
 - SDG 11: Rendere le città più inclusive, sicure, resilienti e sostenibili.
 - SDG 13: intraprendere azioni urgenti per combattere il cambiamento climatico e i suoi effetti.
 - SDG 14: Preservare e utilizzare in modo sostenibile oceani, mari e risorse marine.
2. Comprendere in dettaglio il significato e l'importanza di questi quattro SDG, sensibilizzando i giovani.
3. Conoscere e diffondere i progetti esistenti legati agli SDG sul clima.
4. Conoscere e comprendere la situazione attuale e come i 4 SDG identificati possono influenzare il futuro.
5. Partecipare attivamente alla costruzione di un futuro migliore.
6. Sviluppare capacità di lavoro sociale di gruppo.

Durata:

1 hour

Tipo di attività:

Quiz.

Il ruolo del facilitatore

Preparare il QUIZ, un elenco di domande relative all'argomento, adattandole alle esigenze e al livello educativo del gruppo partecipante.

Creare uno spazio di interazione divertente, in cui gli studenti imparino a conoscere la sostenibilità e gli SDG in modo dinamico.

SDGs:

Tutti

Il gioco può essere giocato online con l'App Quiz o offline per incoraggiare l'interazione tra i partecipanti e lavorare sulle abilità sociali.

Adattate il gioco alle esigenze del gruppo e scegliete se farlo online o offline.

Orientate lo sviluppo del gioco in modo da adattarlo ai tempi indicati.

Razionalizzare il gruppo, guidarlo e organizzarlo in modo da non deviare dagli obiettivi e non perdere la concentrazione.

Created by:

HORIZONTE/INNE
TICA

Scopo del gioco

Apprendere attraverso la tecnica della gamification. Rispondere a 10 domande sugli SDGs 7, 11, 13 e 14 in 1 minuto per obiettivo. La metodologia è un test a scelta multipla. Vince il gruppo che ottiene il maggior numero di successi (cartellini verdi).

Un QUIZ è un gioco che consiste nello scegliere la risposta corretta a una domanda.

È un metodo di apprendimento molto meno formale di un esame. Il quiz è veloce, è una valutazione più giocosa e meno formale e stimola lo studente nel processo di apprendimento.

SDGs in azione per il clima (2)

Materiali: Gioco online - Per gli utenti: telefono cellulare

- Applicazione Quiz sui cellulari di tutti i concorrenti.
- Laptop, schermo, proiettore.
- Gioco offline (più adatto) - Carte SDGs 7, 11, 13 e 14.
- Carte con il test a scelta multipla.
- Cartoncini verdi per le risposte giuste.
- Cartellini rossi per le risposte giuste.
- Cronometro o App Cronometro mobile.
- Computer portatile, schermo, proiettore.

Organizzazione del gioco:

1. 20 minuti di introduzione sugli SDG e spiegazione del gioco.
2. Il facilitatore fa una presentazione generale degli SDGs dell'Agenda 2030 e spiega che il gioco riguarda questi SDGs:



Il facilitatore introduce il gioco presentandolo e illustrandone gli obiettivi.

I giocatori si organizzano in gruppi e si dispongono intorno alla sala da gioco.

3. 20 minuti di gioco.

Ogni gruppo sceglie un portavoce per dare la risposta prescelta.

Il facilitatore legge la prima domanda e le possibili risposte.

Viene contato un minuto per consentire ai gruppi di decidere la risposta. Allo scadere del tempo, i portavoce pronunciano la risposta uno alla volta e a turno (deciso dal facilitatore) a voce alta. Il facilitatore pronuncia la risposta corretta e ogni gruppo che ha indovinato vince un cartellino verde; quelli che hanno selezionato la risposta sbagliata, invece, ricevono un cartellino rosso.

4. 5 minuti di chiusura.

Il gruppo vincitore è quello che ha ottenuto il maggior numero di cartellini verdi. In caso di parità, i gruppi si divideranno la posizione del vincitore.

Tempo per risolvere eventuali dubbi sull'argomento e sulle domande e risposte del QUIZ.

Design thinking e metodologia di co-progettazione

Target group:

Per tutte le età.

Gruppi min. 5 max.
10 persone

Duration:

3 ore + 3 ore

Tipo di attività:

Attività di gruppo

SDGs:

SDGs in generale

ESS in generale

Creato da:

EGInA

Obiettivi:

Risultati dell'apprendimento (tassonomia Bloom)

1. Livello di conoscenza

Riconoscere il Design Thinking e l'innovazione sociale come elementi rilevanti a favore dell'empowerment personale e della prosperità collettiva.

2. Livello di comprensione

Comprendere la metodologia alla base degli approcci del Design Thinking.

Definire uno specifico problema sociale da esplorare e affrontare.

Distinguere i vari elementi di uno specifico problema sociale.

Definire la ricerca relativa a uno specifico problema sociale.

3. Livello di applicazione

Organizzare le idee relative a un contesto o a una questione specifica.

Preparare un progetto articolato che attraversi gli SDGs e l'ESS.

Produrre un prototipo di un determinato progetto.

Come è organizzato?

SLOT 1 E 2

45 minuti

Riscaldamento basato sul Design Thinking e attività di team building (torneo Rock Paper Scissors + Ninja).

15min - Pausa veloce.

1h

Introduzione alle metodologie del Design Thinking (30 minuti di lezione frontale + 30 minuti di attività pratica su Miro).

15min - Pausa.

55min

Attività di team building basata sul Design Thinking (Spaghetti Marshmallow Challenge)
Creazione delle squadre Individuazione rapida di un'idea principale del gruppo (Materiale necessario: 1 grande foglio bianco - Post-it in ¾ colori, matite, penne)

Altro

*Ai partecipanti dovrebbe essere fornito un PC, o gli dovrebbe essere chiesto di portare il proprio.

Vedi appendix 6

Design thinking e metodologia di co-progettazione

Target group:

Per tutte le età.

Gruppi min. 5 max.
10 persone

Durata:

3 ore

Tipo di attività:

Attività di gruppo

SDGs:

SDGs in generale

ESS in generale

Creato da:

The HUB Nicosia

Obiettivi:

- Consentire ai team di lavorare in modo collaborativo sulle loro idee e applicare il microciclo del Design Thinking per perfezionare i loro concetti.
- Facilitare un approccio strutturato alla risoluzione dei problemi, all'iterazione e alla prototipazione all'interno dei team.
- Offrire ai team l'opportunità di sviluppare ulteriormente la comprensione e l'applicazione delle metodologie del Design Thinking.
- Introdurre i partecipanti alla piattaforma YESSS e dimostrarne il potenziale di supporto ai loro progetti.
- Coinvolgere i partecipanti in attività di pilotaggio sulla piattaforma YESSS per familiarizzare con le sue funzionalità e valutarne l'idoneità alle esigenze dei loro progetti.

Breve spiegazione dell'attività:

Dopo i primi due momenti informativi, i team approfondiranno le loro idee e applicheranno il microciclo del Design Thinking per perfezionare e sviluppare ulteriormente i loro concetti. Ciò comporta un approccio strutturato alla risoluzione dei problemi, all'iterazione e alla prototipazione.

Inoltre, ci sarà una presentazione della piattaforma YESSS, seguita da attività di pilotaggio per familiarizzare i partecipanti con le sue funzionalità e il potenziale di supporto ai loro progetti.

1h

- I team approfondiscono le loro idee applicando i principi del microciclo del Design Thinking:
- Identificheranno e definiranno le esigenze dei loro utenti, creeranno potenziali soluzioni, prototipizzeranno concetti e raccoglieranno feedback per iterare e perfezionare le loro idee.
- I facilitatori forniranno guida e supporto mentre i team attraversano ogni fase del processo di Design Thinking, favorendo la collaborazione e la creatività.

15 minuti

Presentazione della piattaforma YESSS:

- Presentare ai partecipanti la piattaforma YESSS, evidenziandone le caratteristiche e le funzionalità.
- I partecipanti impareranno come la piattaforma può supportare i loro progetti fornendo strumenti per la collaborazione, la gestione del progetto e la condivisione delle risorse.

30 minuti

- Pilotaggio della piattaforma:

- I partecipanti avranno l'opportunità di esplorare la piattaforma YESSS durante delle attività di pilotaggio.
- I facilitatori saranno a disposizione per assistere i partecipanti e rispondere a qualsiasi domanda o dubbio sull'utilizzo efficace della piattaforma.

Step by Step verso il futuro: Un'avventura sugli Obiettivi di sviluppo sostenibile (1)

Target group:

Dai 15 anni in su.

Duration:

2 h. 30 min.

Type of activity:

Gioco

SDGs:

Tutti +
Imprenditorialità

Obiettivi:

- Il gioco si propone di insegnare ai giovani gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile in modo interattivo. Il nostro gioco inoltre:
- Comprendere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. Il gioco aiuterà i giovani a comprendere il concetto di Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, la loro importanza e gli obiettivi specifici che intendono raggiungere.
- Il gioco incoraggia i giovani a pensare a come affrontare e risolvere i problemi globali.
- Il gioco dovrebbe promuovere un senso di cittadinanza globale e di empatia nei confronti di persone di regioni diverse.
- Il gioco dovrebbe promuovere la cooperazione e la comunicazione efficace tra i giovani.
Il gioco dovrebbe incoraggiare i giovani a riflettere sulle implicazioni etiche delle loro decisioni all'interno del gioco.
- Il gioco dovrebbe incoraggiare i giovani a riflettere sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e a pensare a come contribuire agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile nella propria vita.

Questa attività si concentra sui temi degli SDGs (Sustainable Development Goals) e dell'imprenditorialità, sottolineando in particolare l'importanza del ruolo dei giovani imprenditori sociali. L'obiettivo è quello di educare i partecipanti sul significato di lavorare per un mondo migliore per le persone, l'economia e l'ambiente attraverso la lente dell'imprenditorialità. Le dinamiche dell'attività comprendono i 17 SDG delineati nell'Agenda 2030, incoraggiando i partecipanti a esplorare come contribuire a questi obiettivi. L'obiettivo generale di questa attività è quello di scoprire il potenziale dei giovani nello sviluppo di soluzioni innovative e d'impatto per i problemi della società.

Created by:

KEPDER



Step by Step verso il futuro: Un'avventura sugli Obiettivi di sviluppo sostenibile (2)

Breve spiegazione dell'attività:

"Eroe sostenibile del futuro" è un gioco da tavolo interattivo in cui i giocatori imparano a conoscere gli obiettivi di sviluppo sostenibile. Il capogruppo pone delle domande dalle carte interrogative mentre i gruppi, divisi in gruppi A e B, rispondono alle domande e cercano di completare le carte SDG, cercando di fare BINGO. Il gruppo con il maggior numero di BINGO vince il gioco. Attraverso questa attività, i partecipanti acquisiscono una consapevolezza e una comprensione coinvolgente e divertente degli Obiettivi di sviluppo sostenibile.

Istruzioni:

Il gioco " Sustainable Hero of the Future" può essere organizzato come segue:

Materiali: Schede con domande sugli obiettivi di sviluppo sostenibile, tabellone, due campane, schede SDG, computer portatile.

Ordine dei giocatori: Si formano due gruppi uguali, A e B. I due gruppi si riuniscono intorno a un tavolo. Su ogni tavolo c'è un bottone (*buzzer*).

Il conduttore del gioco ha una serie di carte domanda. Il conduttore del gioco pone le domande utilizzando le carte. Sono state preparate 5 domande per ogni SDG, per un totale di 85 domande. Le carte con le domande vengono mostrate sullo schermo e poste dal conduttore del gioco.

I gruppi A e B discutono la domanda e il gruppo che è pronto a rispondere ottiene il diritto di rispondere premendo il *buzzer*.

Viene preparata una scheda di valutazione sulla quale il facilitatore scriverà i punti. Al gruppo che dà la risposta corretta vengono assegnati i punti.

Carte SDG: Vengono preparate 17 schede. Ogni scheda è divisa in 5 e con le risposte corrette alle domande poste per gli obiettivi, ogni sezione delle schede SDG viene chiusa. Quando le 85 domande sono terminate, ogni carta viene controllata e si scopre quali obiettivi SDG sono noti.

È possibile personalizzare le regole e il processo del gioco in base alle esigenze e al numero di giocatori. È inoltre possibile aggiungere diversi elementi oltre alle carte domanda, come le carte discussione o le carte compito, in modo da rendere il gioco più interattivo.

Come creare un modulo di esercizi

Obiettivo:

- Promuovere lo scambio di buone pratiche/esperienze
- Sviluppare le capacità di comunicazione in un contesto interculturale
- Mettere in pratica le conoscenze acquisite
- Creare una carta dei must-have

L'obiettivo generale di questa attività è quello di consentire ai partecipanti di iniziare a lavorare in piccoli gruppi per pensare a ciò che è necessario per creare un modulo di formazione. Verrà chiesto loro di fare un brainstorming su un'idea di Carta da seguire per creare un'attività. Il risultato finale di questa attività sarà la Carta degli elementi essenziali per la creazione di un modulo di formazione. Questa Carta sarà loro e potranno farvi riferimento ogni volta che ne avranno bisogno.

Come:

Presentazioni interattive, attività di gruppo e riflessione collettiva.

Materiali:

- Lavagna in ardesia o lavagna a fogli mobili con pennarelli.
- Materiale per le attività pratiche (fogli di lavoro, penne, ecc.).
- Moduli di valutazione per il feedback dei partecipanti. Organisation (1h30 in total)

1. Introduzione (10 minuti) - Accogliere i partecipanti.

2. Brainstorming (20 minuti)

Il gruppo sarà diviso in 4 e il facilitatore darà le seguenti istruzioni: "Ogni gruppo penserà a ciò che ritiene essenziale per creare un modulo di formazione. A cosa dobbiamo pensare prima? Quali sono le aree su cui riflettere?"

Hanno 20 minuti per pensare con il loro gruppo. Hanno del materiale sul tavolo in modo da poter fare delle bozze, se necessario.

3. Condivisione delle idee (20 minuti)

Dopo 20 minuti, il facilitatore chiede al gruppo di unirsi a un altro gruppo, ad esempio il gruppo A si unisce al gruppo B e il gruppo C al gruppo D. Insieme, metteranno in comune i loro pensieri per elaborare un'unica carta.

Hanno a disposizione 20 minuti.

4. Creazione della Carta dei must-have (30 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono per formare un unico gruppo e presentano a turno la Carta che hanno ideato. Potranno discutere le somiglianze e le differenze della loro Carta.

Durante le discussioni, uno dei facilitatori scriverà le idee dei partecipanti sotto forma di struttura ad albero. L'obiettivo è quello di arrivare a una Carta finale che sarà a disposizione di tutti. I partecipanti potranno fare riferimento a questa Carta quando dovranno creare un'attività.

Hanno a disposizione 30 minuti.

5. Revisione e feedback (10 minuti)

Appendices

APPENDIX 1 – Quizza e scambia.....	24-26
APPENDIX 2 – Il gioco di ruolo degli SDGs.....	27-31
APPENDIX 3 - SEscape game.....	32-36
APPENDIX 4 – Mappare l’imprenditorialità sociale SDGs	37-38
APPENDIX 5 - SDGs in azione per il clima.....	39-41
APPENDIX 6 – Design Think. E metodologia di co-progett.....	42



APPENDIX 1 – Quizza e scambia! (1)



Domanda:

Per cosa sta l'ONU?

Risposta:

Nazioni Unite

Domanda:

In che data ricorre la Giornata delle Nazioni Unite?

Risposta:

24 ottobre

Domanda:

Quanti sono gli Stati membri permanenti del Consiglio di Sicurezza delle Nazioni Unite?

Risposta: 5

Domanda:

Quali sono i 5 Paesi membri permanenti del Consiglio di Sicurezza?

Risposta: Stati Uniti, Francia, Cina, Regno Unito e Russia.

Domanda:

Quali sono le 3 aree di intervento dell'ONU?

Risposta:

Pace e sicurezza

Sviluppo

Diritti umani

Domanda:

A chi si applica la Dichiarazione universale dei diritti umani?

Risposta: A tutte le persone (indipendentemente da sesso, età, razza, disabilità, religione).

Domanda:

Quanti Stati membri dell'ONU hanno sottoscritto la Dichiarazione universale dei diritti umani?

Risposta: Tutti e 193

Domanda:

In quale anno è stata adottata la Dichiarazione universale dei diritti umani?

Risposta: 1948

Domanda:

Sulla base di quale evento storico è stata adottata la Dichiarazione universale dei diritti umani delle Nazioni Unite?

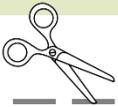
Risposta: La seconda guerra mondiale

Domanda:

Di quanti articoli è composta la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani delle Nazioni Unite?

Risposta: La Dichiarazione universale dei diritti umani delle Nazioni Unite è composta da 30 articoli.

APPENDIX 1 – Quizza e scambia! (2)



Domanda:

L'ONU è un governo mondiale?

Risposta:

No, l'ONU non è un governo, ma un forum internazionale per la cooperazione tra Paesi.

Domanda:

Come si chiama il programma alimentare dell'ONU che salva vite umane durante le crisi e aiuta a nutrire i bambini affinché possano andare a scuola?

Risposta: PAM (Programma alimentare mondiale)

Domanda:

Di quanti obiettivi sono composti gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'ONU?

Risposta:

17 (oltre a 169 obiettivi)

Domanda:

In quale anno sono stati adottati gli Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite?

Risposta:

2015

Domanda:

Quanti Stati membri ha l'ONU?

Risposta:

L'ONU ha 193 Stati membri.

Domanda:

Quando la Danimarca è diventata membro dell'ONU?

Risposta:

Nel 1945, quando è stata creata l'ONU

Domanda:

Quante nazioni sono state coinvolte nella creazione dell'ONU?

Risposta: 51, compresa la Danimarca

Domanda:

In quante lingue è tradotta la Dichiarazione universale dei diritti umani?

Risposta:

Oltre 500 lingue

Domanda:

Da dove prende i soldi l'ONU?

Risposta:

Gli Stati membri versano ciascuno un importo annuale.

Domanda:

Come si chiama il trattato internazionale dell'ONU che stabilisce i principi fondamentali delle relazioni internazionali?

Risposta: La Carta delle Nazioni Unite

APPENDIX 1 – Quizza e scambia! (3)



Domanda:

Cosa significa UN?

Risposta:

Nazioni Unite

Domanda:

Chi ha adottato gli Obiettivi di sviluppo sostenibile?

Risposta: Tutti i capi di Stato e di governo dei 193 Paesi membri delle Nazioni Unite.

Domanda:

Come si chiama la convenzione collegata alla Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo che riguarda i diritti dei bambini?

Risposta: Convenzione sui diritti del fanciullo

Domanda:

Qual è il titolo del Direttore amministrativo dell'ONU?

Risposta:

Segretario generale

Domanda:

Quanti Stati membri dell'ONU siedono nel Consiglio di Sicurezza?

Risposta:

15

APPENDIX 2 - IL GIOCO DI RUOLO DEGLI SDGs (1)

"LAVORARE INSIEME PER IL 2030": GIOCO DI RUOLO sugli SDGs

Ispirato a un gioco francese dell'organizzazione LaFonda.

Obiettivi del gioco

- Capire l'Agenda 2030 e gli SDGs
- Sapere come mobilitare le persone per servire efficacemente i propri progetti
- Sviluppare la capacità di cooperazione
- Organizzarsi per costruire un futuro sostenibile

Il ruolo del facilitatore

Prepara il gioco adattando le sfide e le regole in base agli obiettivi e agli insegnamenti che i giocatori vogliono apprendere.

Si assicura che il gioco si svolga senza intoppi, regolando gli scambi tra i partecipanti e garantendo il rispetto del tempo previsto.

Facilitano la comprensione delle sfide e stimolano la creatività.

Numero di giocatori: Da 4 a 12 giocatori e 1 facilitatore

Scopo del gioco: risolvere una sfida in 30 minuti lavorando insieme intorno al tavolo.

Materiali:

- 1 carta sfida
- Carte giocatore
- Carte di posizionamento
- Una tabella dei 17 SDG
- Bozza per il brainstorming + penne, ecc.

Carte sfida: il facilitatore può creare sfide in base agli SDG scelti, a livello locale, nazionale, europeo o internazionale. Le carte sfida includono la sfida, l'SDG principale, gli SDG interessati e i dati sull'argomento.

Carte dei giocatori: nel corso del gioco, ogni giocatore assume il ruolo di uno dei seguenti attori:

- Autorità locali / Commissione europea
- Associazioni locali
- ONG europee
- Individui

Sulle carte, ogni giocatore scoprirà il proprio ruolo e le proprie missioni in base alle sfide.

APPENDIX 2 - IL GIOCO DI RUOLO DEGLI SDGs (2)

Carte posizionamento: i giocatori avranno ciascuno 5 carte posizionamento per completare la sfida:

- Capoprogetto: prende l'iniziativa di risolvere la sfida proponendo una soluzione da costruire collettivamente.

- Partner: partecipa alla soluzione scelta per risolvere la sfida.

- Accordo: è d'accordo con la soluzione senza essere coinvolto nella sua attuazione.

- Veto: si oppone alla soluzione scelta e impedisce la risoluzione della sfida.

Organizzazione del gioco:

1. 10 minuti di preparazione e introduzione al gioco

Il facilitatore introduce il gioco presentando il gioco e i suoi obiettivi. A seconda delle conoscenze dei giocatori, presenta l'Agenda 2030 e i 17 SDG.

Il facilitatore dà quindi a ogni partecipante una carta Attore, seguita dalle carte Posizionamento.

Ogni giocatore fa il giro del tavolo per presentare il proprio ruolo agli altri.

Il facilitatore pone quindi la carta Sfida al centro del tavolo. Si assicura che tutti i giocatori abbiano compreso la sfida.

2. 30 minuti di gioco

Gli attori decidono se vogliono essere il "capo progetto" per la sfida. Decidono come impersonare il proprio ruolo in base all'attore che interpretano e formulano una soluzione per la sfida, che annotano su un post-it = 3 minuti.

Ogni attore posiziona la propria carta "capoprogetto" accanto alla sfida, e uno dopo l'altro dichiara il proprio progetto ad alta voce e posiziona un post-it accanto alla propria carta "capoprogetto". Se ci sono più capiprogetto per la stessa sfida, inizia un periodo di negoziazione:

- **o si mettono d'accordo tra loro, lasciando un solo capoprogetto,**

- **oppure si accordano tra loro per formulare un nuovo progetto, che riscrivono su un nuovo post-it.**

Una volta formulato il progetto, ogni giocatore riflette sulla propria posizione, in base al ruolo che ricopre: partner, sostenitore, finanziatore, o dare il proprio consenso o veto? Ogni giocatore prepara un'argomentazione per giustificare la propria posizione = 5 minuti.

Al termine dei 5 minuti, ogni giocatore depone le carte Posizione.

APPENDIX 2 – IL GIOCO DI RUOLO DEGLI SDGs (3)

Inizia quindi la risoluzione della sfida.

- Se viene giocata una carta "Veto", il giocatore avversario ne spiega il motivo. Il leader del progetto è invitato a rispondere, per convincere il giocatore a togliere il veto.

- Se viene giocata una carta "Partner", il giocatore che propone la partnership è invitato a specificarne i termini. Il titolare del progetto indica se accetta o meno la partnership.

- Se viene giocata una carta "sostegno", al giocatore che propone il sostegno viene chiesto di specificare i termini. Il titolare del progetto indica se accetta o meno.

- Se viene giocata una carta "finanziatore", al giocatore che propone il finanziamento viene chiesto di specificare i termini (cofinanziamento, ecc.). Il titolare del progetto indica se accetta o meno.

- Se viene giocata una carta "accordo", il promotore del progetto può chiedere al giocatore in accordo di diventare partner.

Una volta che tutte le posizioni sono state giustificate, rivalutate e confermate, nessuno può cambiare la propria posizione.

Allo scadere del tempo, nessuno può cambiare la propria posizione.

- Se tutti hanno preso posizione e la risoluzione non ha subito veti, la partita è vinta!

- In caso contrario, identifichiamo i punti critici che hanno impedito la risoluzione della sfida.

3. Pausa di 5 minuti

Dopo questo tempo, il facilitatore introduce una discussione sulle lezioni apprese.

Suggerimenti per il facilitatore e i partecipanti per rispondere alla sfida di "Valorizzare e incoraggiare i giovani che vivono nelle aree rurali":

- Garantire infrastrutture adeguate nelle aree rurali per fornire servizi pubblici equi, connettività ai dati e opportunità abitative per i giovani.

- Garantire la creazione di posti di lavoro sostenibili e di alta qualità accessibili ai giovani nelle aree rurali.

- Garantire il decentramento di diverse attività svolte da, per e con i giovani, al fine di sostenere la loro inclusione e di avvantaggiare le comunità locali.

- Garantire che i giovani delle aree rurali partecipino attivamente ai processi decisionali.

- Garantire ai giovani delle aree rurali un accesso paritario a un'istruzione di alta qualità.

APPENDIX 2 - IL GIOCO DI RUOLO DEGLI SDGs (4)



Promoting and encouraging young people's involvement in rural areas

The facts.
74% of 18-24 year olds did not vote in the 2017 legislative elections. 87% of young people do not feel sufficiently represented in politics.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.
Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.
European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point... etc.
European NGO: Youth center, non-profit organisation...
Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee.

Examples of initiatives.
Consultative youth councils exist to enable young people to initiate action in their area.

Target in Agenda 2030 n°16.7:
Ensure that decision-making is dynamic, open, participatory and representative at all levels.

Raising public awareness of climate change

The facts.
The world will exceed the 1.5°C warming threshold by 2035 and reach the 2.5°C threshold by 2100.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.
Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.
European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point... etc.
European NGO: Youth center, non-profit organisation...
Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee.

Examples of initiatives
Many associations specialise in education, awareness-raising and training on these issues for a wide audience.

Agenda 2030 target 13.3:
Improve education, awareness and individual and institutional capacities for climate change adaptation, mitigation and impact reduction, and early warning systems.

AGREEMENT

DESCRIPTION
At the end of the discussions/negotiations, the "agreement" card means that the player agrees with the resolution presented.

VETO

DESCRIPTION
The veto card means that the player does not agree at all with the resolution presented, and must explain why. All players must then re-open the discussion.



MENTOR/ASSOCIATED PARTNER

DESCRIPTION
The associated mentor/partner card means that the player wants to take part in the project but is not directly involved. They can act as support, advisor and/or back-up.
It has human and financial resources at its disposal.

PROJECT LEADER

DESCRIPTION
The project leader will propose a solution to the challenge presented. They will have to argue their idea and find partners and financial support.

PARTNER

DESCRIPTION
The partner card means that the player wishes to take an active part in the project by being a direct partner.
They will be able to express their opinions during discussions.

APPENDIX 2 – IL GIOCO DI RUOLO DEGLI SDGs (4)

 <p>PLAYER CARDS</p>	 <p>PLAYER CARDS</p>	 <p>PLAYER CARDS</p>	 <p>PLAYER CARDS</p>
<p>INDIVIDUAL</p>  <p>DESCRIPTION</p> <p>You are a group of young people living in a rural area. Your current feeling is that you are far from the decision-making process, whether in your town, your country or at EU level. You are motivated to change this and to start a movement of committed young people in rural areas!</p>	<p>EUROPEAN NGO</p>  <p>DESCRIPTION</p> <p>You are a European association with a long experience in managing European projects under the Erasmus+ programme, OFAJ, CERV... etc. You can be a project coordinator, a partner or even help other organisations with their projects. Your main priority: young people. Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.</p> <p><small>*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.</small></p>	<p>YOUTH ORGANISATION</p>  <p>DESCRIPTION</p> <p>You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible. Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.</p> <p><small>*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.</small></p>	<p>LOCAL AUTHORITY</p>  <p>DESCRIPTION</p> <p>You are a local authority (town hall, region...) helping local players to implement actions at local, regional and European level. You have a Europe and Internal department in which you monitor Europe's priorities. The priority of your 2024 action plan is youth. You are therefore paying close attention to the projects submitted to ensure that they meet the youth priority. You have financial funds to subsidise projects.</p>
 <p>PLAYER CARDS</p>	 <p>PLAYER CARDS</p>		
<p>LOCAL ORGANISATION</p>  <p>DESCRIPTION</p> <p>You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible. Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.</p> <p><small>*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.</small></p>	<p>EUROPEAN AGENCY</p>  <p>DESCRIPTION</p> <p>You are a European Agency that can support project leaders before, during and after their project. You can also propose European programmes that fund projects to a specific set of conditions...</p>		

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 1 (1)

Box 1:

FIND THE WORD

□ □ □ □ □ □ □



Per aiutare i partecipanti, è possibile aggiungere degli elementi di economia sociale.

Horizontal

- B. Offer life and non-life insurance services, along with social security and small social services. Instead of focusing on profits or returns on capital, their main goal is to meet shared needs.
- D. An entity dedicated to a cause, not driven by profit, but by mission to serve society.
- E. Group of people working together independently, with a shared purpose of achieving common economic, social and cultural goals.

Vertical

- A. Organization that applies commercial strategies to maximize improvements in financial, social and environmental well-being
- C. Non-profit organization that helps the community by supporting charitable activities for the common goods.



1 fiaschetta con questo foglietto —>

PLACE

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 2 (2)



Join Us in Building a Democratic Future! Are you ready to embark on a journey of discovery, learning, and empowerment? Join Erasmus+ Youth and be part of a vibrant community of young leaders shaping the future of Europe and beyond. Together, let's champion democracy, diversity, and dialogue for a better tomorrow.

For more information and how to get involved, visit our website: www.erasmusplusyouth.eu

WIPSEE

EMPOWERING YOUTH THROUGH ERASMUS+

Building Tomorrow's Leaders Today



WHAT IS ERASMUS+ YOUTH?

Erasmus+ Youth is a flagship program of the European Union aimed at fostering youth participation, inclusion, and empowerment. Through a range of activities, Erasmus+ Youth promotes European values such as democracy, active citizenship, and intercultural understanding among young people.

OBJECTIVES OF ERASMUS+ YOUTH:

- Promoting Democratic Participation: Erasmus+ Youth encourages young people to actively engage in democratic processes, decision-making, and civic life. By providing opportunities for participation in youth forums, debates, and projects, the program empowers youth to become informed and active citizens.
- Fostering Intercultural Dialogue: Through exchange programs, training courses, and partnerships, Erasmus+ Youth facilitates meaningful intercultural dialogue among young people from diverse backgrounds. By promoting understanding, diversity, respect, solidarity and tolerance, the program contributes to building a more inclusive and cohesive society.
- Enhancing Social Inclusion: Erasmus+ Youth aims to reach out to marginalized and disadvantaged young people, providing them with opportunities for personal and professional development. By addressing barriers to participation and promoting equal access, the program works towards a more equitable society for all and solidarity.

BENEFITS OF ERASMUS+ YOUTH

- Personal Growth: Erasmus+ Youth offers young people the chance to develop new skills, gain valuable experiences, and broaden their horizons. Whether through volunteering, training, or international exchanges, participants grow personally and professionally.
- International Networking: By connecting with peers from different countries and cultures, participants build international networks and forge lasting friendships. These connections open up opportunities for collaboration, learning, and future cooperation.
- Empowerment: Through active involvement in projects and activities, young people gain confidence, leadership skills, and a sense of agency. Erasmus+ Youth empowers participants to make a positive impact in their communities and beyond.

Unlocking Youth Potential: Erasmus+, Social Entrepreneurship, and Sustainable Development Goals

In this document, we'll explore how Erasmus+ programs integrate these crucial elements to equip young people with the skills, knowledge, and mindset to tackle global challenges and create positive change in their communities.

Erasmus+ is more than just an exchange program; it's a platform for personal and professional growth, fostering youth leadership, and promoting active citizenship. Through a variety of activities such as training courses, youth exchanges, and volunteering projects, Erasmus+ empowers young people to develop critical skills, expand their horizons, and become agents of positive social change.

Social entrepreneurship lies at the heart of sustainable development, offering innovative solutions to address pressing social and environmental issues. By harnessing the power of entrepreneurship for social good, young people can contribute to achieving the United Nations' Sustainable Development Goals (SDGs), a universal call to action to end poverty, protect the planet, and ensure prosperity for all.

Erasmus+ programs incorporate the concept of social utility by providing training and support to young people interested in launching social enterprises or projects with a positive impact. By emphasizing the social utility of their ventures, young entrepreneurs can attract investment, mobilize resources, and scale their initiatives for greater impact.

- Foster Entrepreneurial Mindset:** Erasmus+ programs aim to instill an entrepreneurial mindset among young people, equipping them with the skills, knowledge, and attitudes needed to identify opportunities, take initiative, and drive positive change.
- Promote Social Innovation:** By encouraging innovation and creativity, Erasmus+ empowers young people to develop innovative solutions to social and environmental challenges, contributing to the achievement of the SDGs.
- Build Collaborative Networks:** Erasmus+ facilitates networking and collaboration among young entrepreneurs, enabling them to connect with like-minded peers, mentors, and experts who can support their ventures and amplify their impact.
- Cultivate Responsible Leadership:** Through experiential learning and intercultural exchange, Erasmus+ fosters responsible leadership among young people, promoting ethical decision-making, social responsibility, and sustainable business practices.

In conclusion, Erasmus+ programs play a pivotal role in empowering young people to become social entrepreneurs and change-makers committed to advancing sustainable development and creating a better world for all. By embracing the principles of social utility, youth training initiatives can harness the transformative power of entrepreneurship to address global challenges and build a more inclusive, equitable, and sustainable future.



Commission européenne

THE STORY OF DiscoverEU OR HOW YOUR IDEA CAN ALSO TRANSFORM EUROPE!

A pan-European project today, DiscoverEU had a modest beginning, born of the ambitious dream of two young Europeans. Thanks to their dedication and the commitment of the EU, their idea has grown into an exciting initiative that is now offering travel opportunities to young Europeans! DiscoverEU proves that with the support of the EU, your boldest ideas can become reality.

YOU CAN DO IT TOO!

Everyone can play a part in shaping the future of Europe. How can you turn your idea into a European initiative?

- Align your idea with current youth priorities by taking inspiration from the European Youth Goals!
- Take part in the EU Dialogue on Youth or organise a Youth Participation Activity under Erasmus+ to make your voice heard.
- Be creative! How would you like to take part in an Erasmus+ Youth Exchange, join the European Solidarity Corps or organise a Solidarity Project?
- Share your ideas by taking part in the Conference on the Future of Europe

Trust Herr and Speer: with ambition and dedication, even the most modest ideas can become reality. And you could even change lives!

#DiscoverEU

European Youth EU
@European_Youth_EU
europa.eu/youth/discovereu_fr



1 boccetta con questo foglietto —>

THE CONTENTS

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 3 (3)

Box 2:

Trova la parole mancante...

E rispondete alla domanda che sta dietro alle immagini: Quante città ci sono nelle Lande?



YES
Youth & Europe:
Social, Sustainability, Strategy

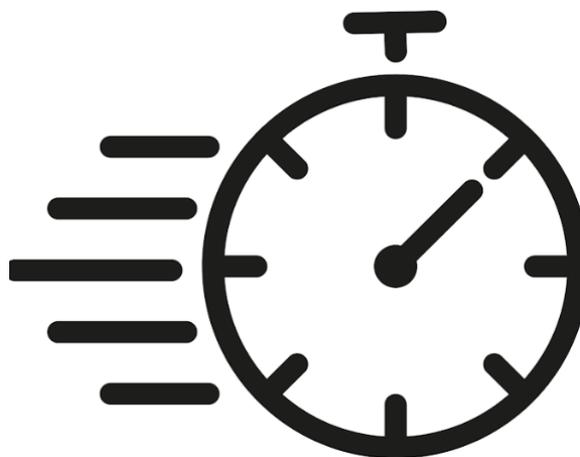
1 boccetta con questo foglietto —>

OF THE FLASKS

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 4 (4)

Box 4

Trova la parola dietro queste immagini per scoprire il codice finale:



1 boccetta con questo foglietto —>



APPENDIX 3 - SEscape game - Soluzioni (5)

Box n°1

Troveranno la prima boccetta con l'etichetta "Luogo" e un cruciverba. I partecipanti devono trovare 5 parole nel cruciverba per trovare quella finale:

- Offrono servizi assicurativi nel ramo vita e nel ramo danni, oltre a servizi di previdenza sociale e piccoli servizi sociali. Invece di concentrarsi sui profitti o sul rendimento del capitale, il loro obiettivo principale è soddisfare i bisogni comuni = MUTUO
- Un'entità dedicata a una causa, non guidata dal profitto, ma dalla missione di servire la società = ORGANIZZAZIONE
- Gruppo di persone che lavorano insieme in modo indipendente, con lo scopo comune di raggiungere obiettivi economici, sociali e culturali comuni = COOPERATIVA
- Organizzazione che applica strategie commerciali per massimizzare il miglioramento del benessere finanziario, sociale e ambientale = IMPRESA SOCIALE
- Non-profit organisation that helps the community by supporting charitable activities for the common good = FOUNDATION

They will have to substitute the letters corresponding to the right number in the boxes of the words to be found.

The words are : S(1)T(2)A(3)T(2)U(4)T(2) → STATUT

They must use the numbers: 123242 to unlock the next box.

Box n°2

I partecipanti apriranno la scatola e scopriranno opuscoli su diversi temi e una seconda fiaschetta con la scritta "il contenuto". Dovranno leggere attentamente gli opuscoli, perché al loro interno sono nascoste parole con numeri strani.

Ecco le parole da trovare negli opuscoli:

- d5mocr2ty
- 6o3id2rità
- soci43 uti3ità

Devono trovare le lettere mancanti e metterle nel giusto ordine per formare la parola: VALORE, manca solo la lettera "V" (devono trovarla da soli).

Perché i valori? Perché "democrazia", "solidarietà" e "utilità sociale" sono i valori dell'economia sociale.

Una volta trovata la parola, si dirigeranno verso il facilitatore... che darà loro una lampada a raggi ultravioletti. Nella scatola c'è un codice (4 numeri: 1358) scritto ma nascosto, per trovarlo bisogna usare la lampada a raggi ultravioletti.

Con il codice, potranno aprire la terza scatola.

Box n°3

All'interno del box, ci saranno immagini che rappresentano diverse aree (eventi locali, feste locali, vita quotidiana, prodotti regionali, mappe, ecc.) e una terza fiaschetta contrassegnata come "delle fiaschette". Le lettere sulle immagini, nel giusto ordine, formeranno la parola TERRITORIO. I partecipanti devono rendersi conto che dietro le immagini ci sono anche delle parole e che queste parole formeranno la seguente domanda: Quante città ci sono nelle Landes (un dipartimento della Francia)?

La risposta si trova direttamente sulle immagini perché sono nascosti 3 numeri: 3-2-7.

I ragazzi dovranno mettere i numeri in quest'ordine per sbloccare il lucchetto nell'ultima casella.

Box n°4

Nell'ultimo riquadro i partecipanti troveranno :

- Un diario
- La foto dell'obiettivo
- Un orologio
- Foto della foresta
- La maglia da rugby numero 17

Dovranno trovare la parola che si nasconde dietro questi oggetti, ovvero: SDG. (1947)

Questo sbloccherà l'ultima serratura, nella quale troveranno l'ultima fiaschetta con l'ultimo adesivo "in acqua".

I partecipanti dovranno raccogliere le boccette con gli adesivi che formano la frase "Metti il contenuto delle boccette in acqua". Un contenitore pieno d'acqua e pepe sarà posizionato in modo che i partecipanti non possano vederlo a prima vista. Dovranno versare il contenuto delle boccette (detersivo per piatti) nel contenitore.

Si verificherà una reazione: il pepe si spargerà sul bordo del contenitore quando entrerà in contatto con il detersivo. I partecipanti scopriranno un codice QR sul fondo del contenitore.

Dovranno scansionarlo: partirà un video in cui il sindaco del villaggio parlerà loro.

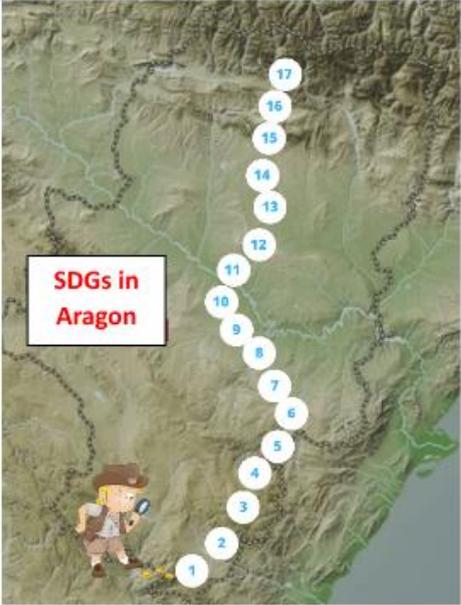
" Cari cittadini! Congratulazioni! Nel corso di questa esperienza, avete avuto modo di scoprire le molte sfaccettature e le innumerevoli possibilità offerte dall'economia sociale. Vi siete resi conto che la rivitalizzazione della nostra comunità non risiede solo nelle grandi imprese o nei progetti governativi, ma anche nella forza dell'impegno collettivo, nella solidarietà e nella volontà di fare le cose insieme. Sono pieno di speranza quando guardo al futuro. Vi incoraggio quindi a mantenere lo slancio, a trasformare le vostre idee in realtà, a trasformare questa città deserta in un luogo fiorente in cui vivere e fare affari.

Conto assolutamente su di voi! "

APPENDIX 4 – Mappare l'imprenditorialità sociale SDGs

(1)

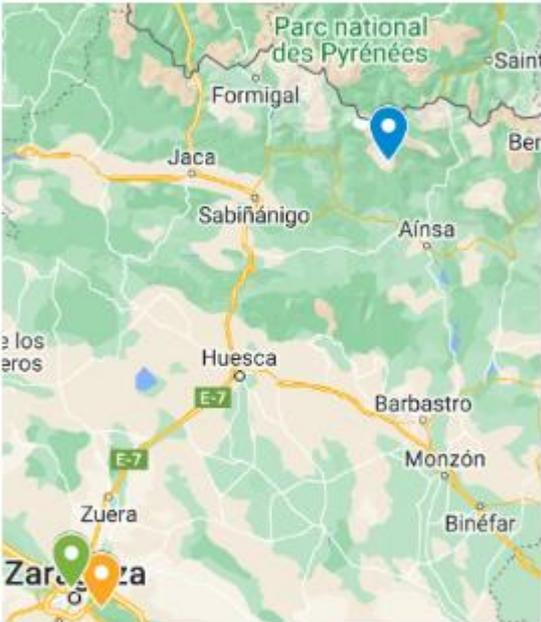
Organisation of the game:



The dynamic consists of locating various experiences of good practices on the map and specifying the SDGs that are met in the defined places. Experiences must be accurately described and the reason for which a certain SDG is attributed to them must be reasoned.

See example map:

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1G0k1jzrfXD3-IDuULXJrJflvLMOwo74&usp=sharing>



1. 20-minutes set-up about SDGs and introduction to the game.

The facilitator makes a general presentation of the 17 SDGs of the 2030 Agenda and Social Entrepreneurship and explains this game.

APPENDIX 4 - Mappare l'imprenditorialità sociale SDGs (2)



The facilitator introduces the game by presenting it and its objectives.

The players are organised in groups placed around a table.

The groups decide the area to be mapped.

Each group receives the 17 SDG cards and places them in a straight line and the post-it notes.

2. 25 minutes for a brainstorming.

To share experiences of good practices, entrepreneurs, companies, institutions, or individuals within the group.

Participants can share experiences they already know. They can use the search engine on their mobile phones for help. Participants can be asked to collect information a few days before carrying out the dynamic.

Tasks:

Write down all this data on their notebooks in lists.

Assign a post-it to every entity and note down on it the name and what does it do or its good practice, place, and website.

Place every post-it below the SDG card that represents it.

3. 15 minutes for sharing the information selected to put on google maps.

4. 20 minutes to create a map on google maps. (It can be made by groups individually or collectively). If the group can be self-driving the facilitator has to allow them to work like this if not the facilitator has to help them to build the map.

<https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=es&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

5. 30 minutes to place the locations of the chosen entities on Google maps. Those that allow time, the rest are saved for later actions with the task of investigating and collecting more.

6. 5 minutes of closing.

Time to show the results and solve any doubts about the topic.

APPENDIX 5 - Gli SDGs in Azione per il Clima (1)

What is the objective of SDG 7?

- A) Make green energy mandatory.
- B) Guarantee access to a cheap and clean energy for all.
- C) Peace, justice, and strong institutions.



What is a target of SDG 14?

- A) To promote the rule of law and guarantee equal access to justice.
- B) Prevent and significantly reduce marine pollution of all kinds.
- C) Eradicate extreme poverty.

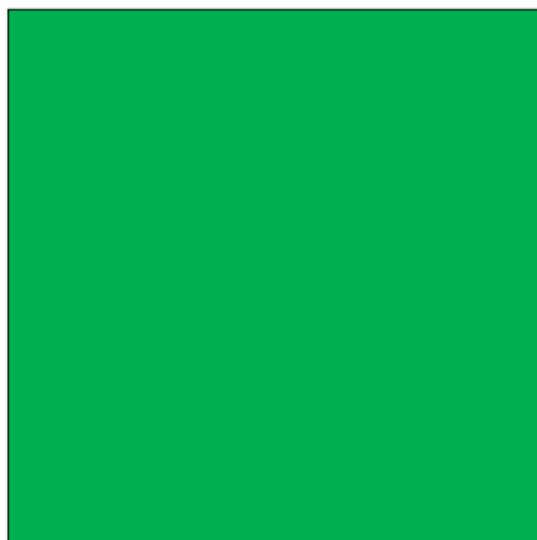
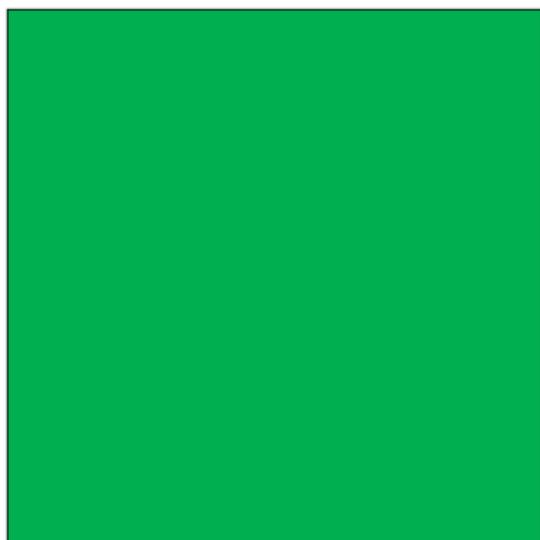
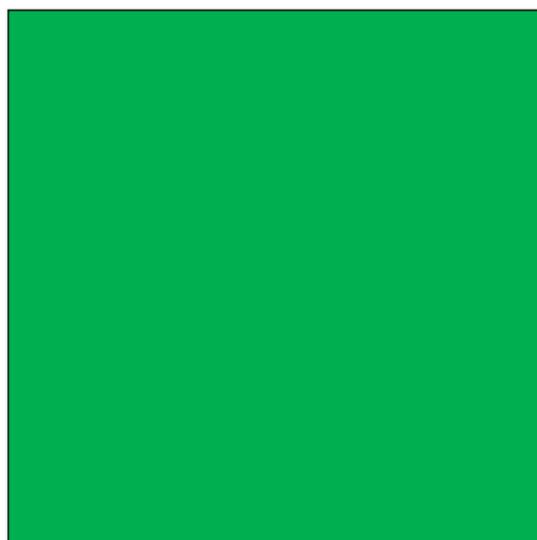
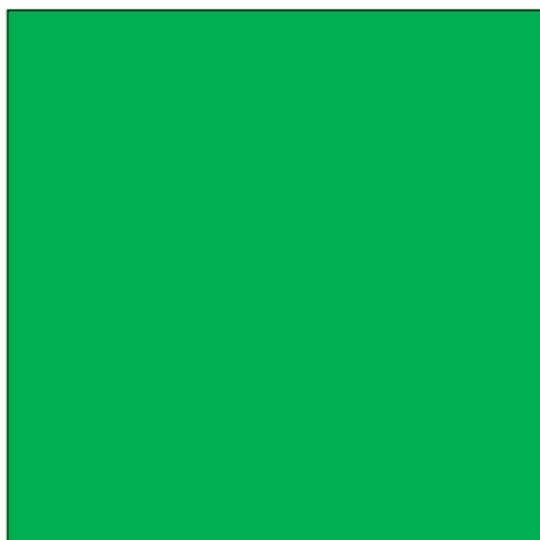
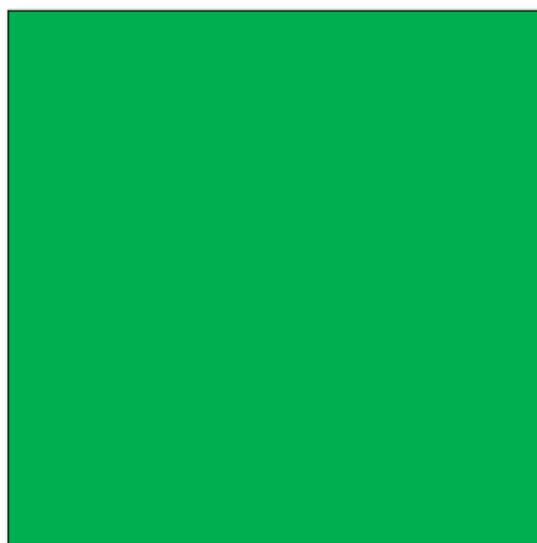
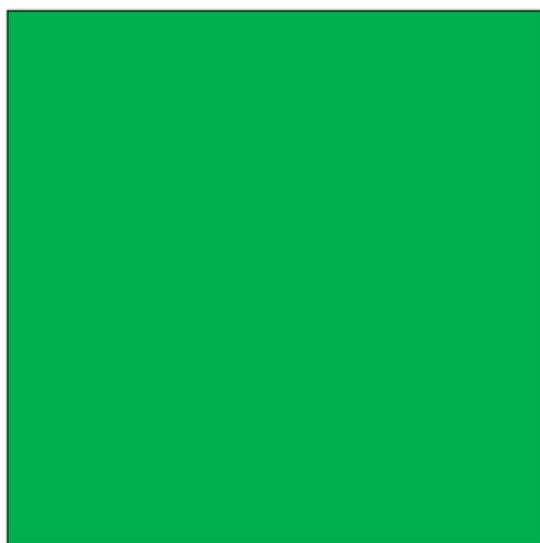


A sustainable City or Community....

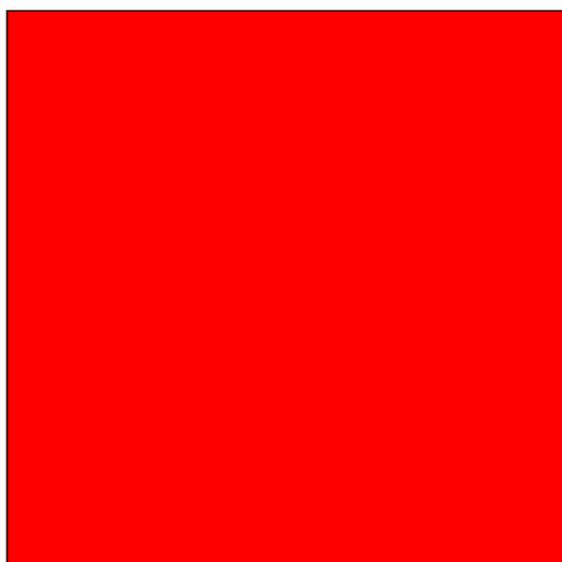
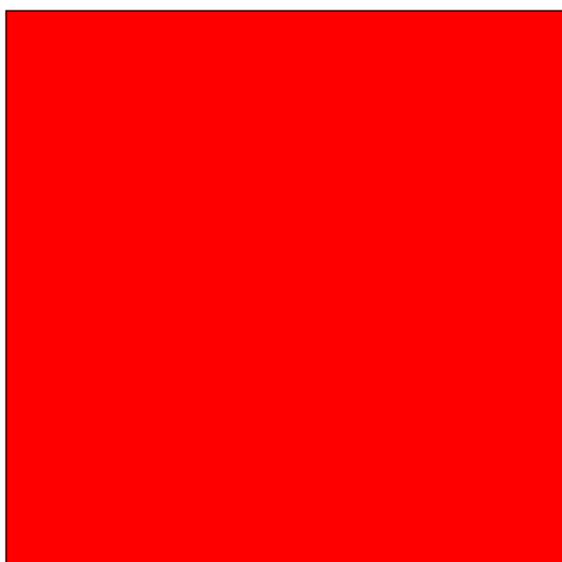
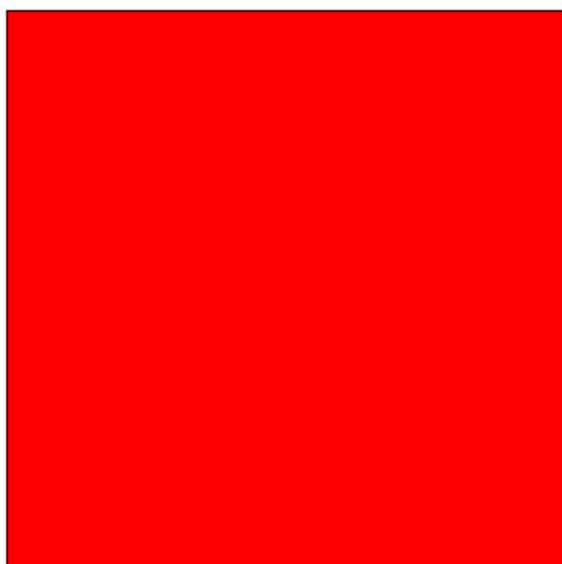
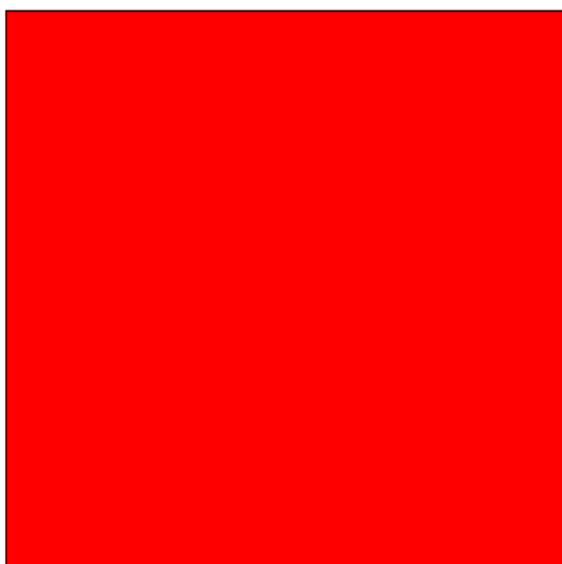
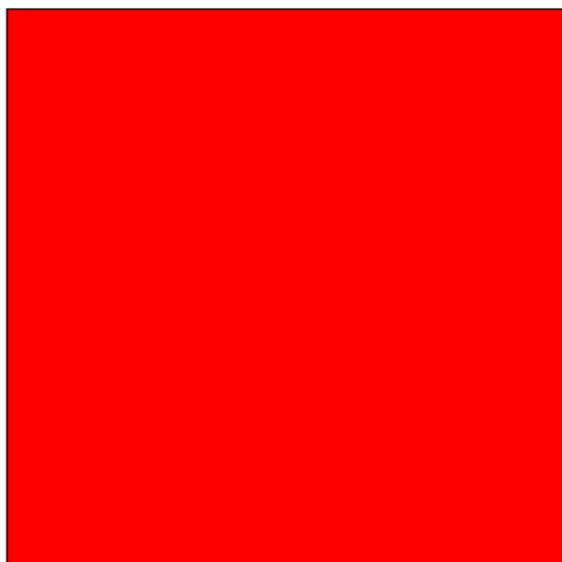
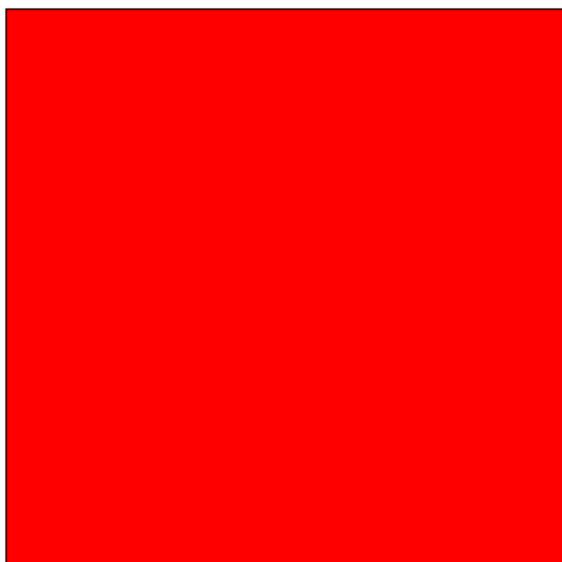
- A) Adopt laws and political processes that support sustainability.
- B) It is isolated from those who are not.
- C) Recycling takes precedence above all else.



APPENDIX 5 - Gli SDGs in Azione per il Clima (2)



APPENDIX 5 – Gli SDGs in Azione per il Clima (3)





Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Website : <https://yessserasmus.eu/>

Instagram : [yesss_sdgs](https://www.instagram.com/yesss_sdgs)

Facebook : [YESSS Project SDGs and Social Economy](https://www.facebook.com/YESSS-Project-SDGs-and-Social-Economy)

