



YoPeSDGs

Young people and SDGs

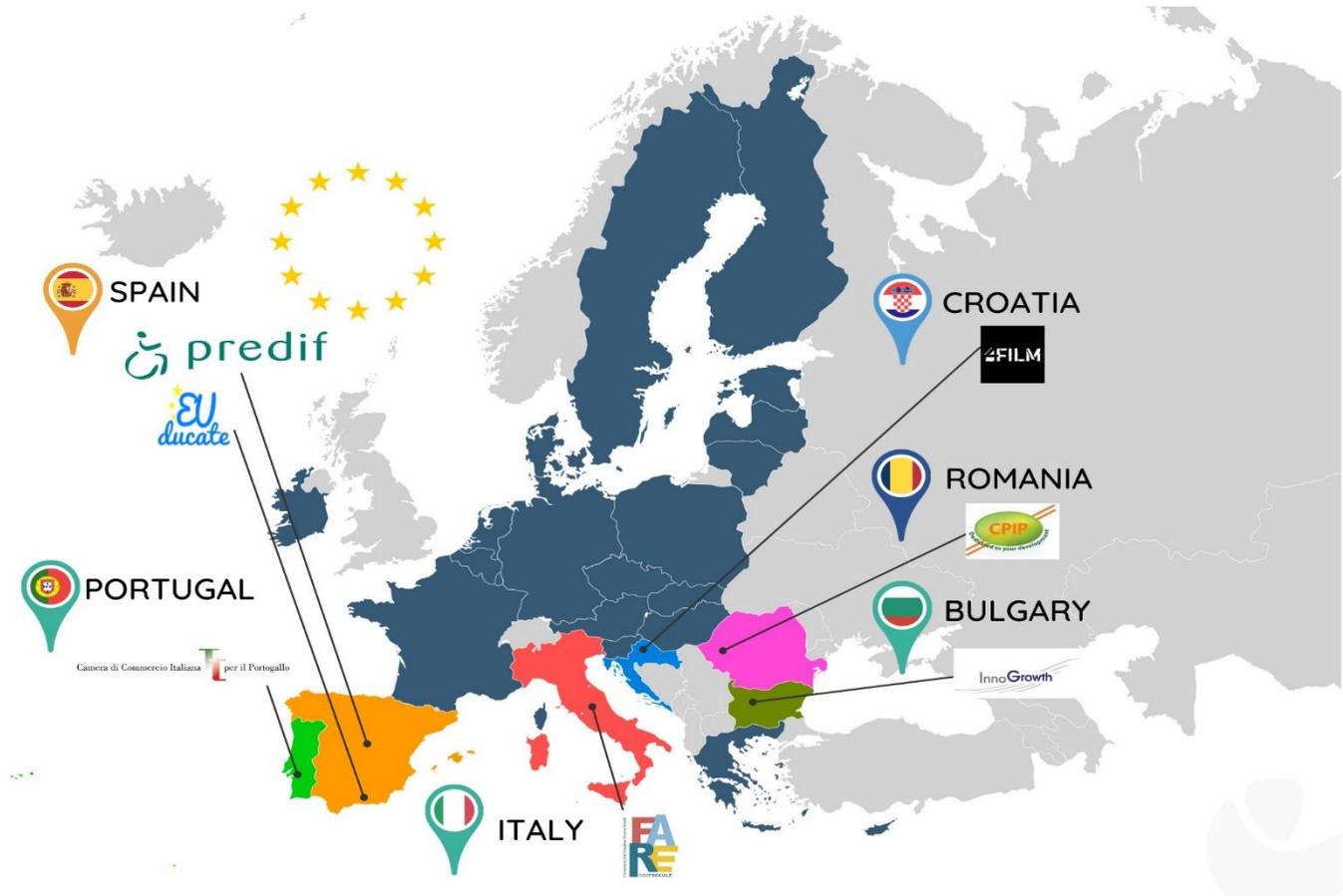
Guida agli strumenti

Pratiche e strumenti per lavorare con i giovani con e senza disabilità nello sviluppo degli SDGs



Co-funded by
the European Union

Partenariato del progetto:



Progetto finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell' Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA); né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Young People and SDGs

Nr 2021-1-ES02-KA220-YOU-000029293

INDEX

1. PREMESSA.....	3
2. INTRODUZIONE.....	4
Il Progetto	4
Risultati della ricerca sul campo.....	4
Risultati della ricerca a tavolino (Desk Research)	6
Dalla Ricerca al Toolkit	7
3. COME UTILIZZARE IL TOOLKIT.....	9
4. MODULI	11
Modulo 1.1 Area Ambiente	11
Modulo 1.2 Area Occupazione	16
MODULE 2: ATTIVITÀ DI DIVULGAZIONE PER LA PROMOZIONE DELLA PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI CON DISABILITÀ E MINORI OPPORTUNITÀ.....	23
Modulo 2.1 Area Ambiente	23
MODULO 3: CAMPAGNE INCLUSIVE PER LA PROMOZIONE DELL'SDGS. COME COMUNICARE IL SDGS IN MODO INCLUSIVO	32
Modulo 3.1 Area Educativa	32
Modulo 3.2 Area Ambiente	36
5. ANNEXES.....	40
Materiali extra ed Esercizi.....	40

1. PREMESSA

Durante la Conferenza delle Nazioni Unite sullo sviluppo sostenibile del 2012, gli Stati membri hanno deciso di avviare un processo per sviluppare **una serie di obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs)**. Gli SDGs affrontano tutte e tre le dimensioni dello sviluppo sostenibile (**ambientale, economica e sociale**) e sono integrati nell'agenda di sviluppo globale delle Nazioni Unite.

La disabilità è citata in varie parti degli SDGs e in particolare in quelle relative all'istruzione, alla crescita e all'occupazione, alla disuguaglianza, all'accessibilità degli insediamenti umani, nonché alla raccolta dei dati e al monitoraggio degli SDGs, ad esempio: L'Obiettivo 4, relativo a un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e alla promozione di opportunità di apprendimento permanente per tutti, si concentra sull'eliminazione delle disparità di genere nell'istruzione e sulla garanzia di un accesso paritario a tutti i livelli di istruzione e formazione professionale per le persone vulnerabili, comprese le persone con disabilità. Nell'Obiettivo 8: promuovere una crescita economica sostenuta, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva e un lavoro dignitoso per tutti, la comunità internazionale mira a raggiungere un'occupazione piena e produttiva e un lavoro dignitoso per tutte le donne e gli uomini, comprese le persone con disabilità. L'Obiettivo 11 mira a rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri e sostenibili.

Per realizzare questo obiettivo, gli Stati membri sono chiamati a garantire l'accesso a sistemi di trasporto sicuri, economici, accessibili e sostenibili per tutti, migliorando la sicurezza stradale per le persone con disabilità. Nell'Obiettivo 17 Gli Stati membri sono invitati a rafforzare il sostegno allo sviluppo delle capacità dei Paesi in via di sviluppo, compresi i Paesi meno sviluppati (LDC) e i piccoli Stati insulari in via di sviluppo (SIDS), in modo da aumentare significativamente la disponibilità di dati di alta qualità, tempestivi e affidabili, disaggregati anche per disabilità.

2. INTRODUZIONE

IL PROGETTO

Il progetto Erasmus+ "Young People and SDGs" è un partenariato strategico composto da organizzazioni il cui obiettivo è contribuire alla sensibilizzazione dei giovani con disabilità e minori opportunità sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, coinvolgendo i giovani europei affinché diventino futuri cittadini attivi e prendano parte ai processi decisionali.

Gli obiettivi principali del progetto sono:

- Ottenere l'impegno civico e la partecipazione attiva dei giovani promuovendo il dialogo sui 17 SDGs;
- Rendere i giovani capaci di svolgere un ruolo attivo per la comunità e l'ambiente a livello locale, europeo e internazionale.

RISULTATI DELLA RICERCA SUL CAMPO

PREDIF ha organizzato un focus group con degli [animatori socioeducativi/youth worker](#) in cui sono state discusse le migliori metodologie per l'inclusione dei giovani con disabilità (YPWD), nonché idee e approcci diversi su come responsabilizzare i giovani con disabilità a diventare leader e guidare il cambiamento.

Alla domanda sull'importanza della partecipazione degli YPWD alle attività culturali, educative e politiche, gli intervistati hanno concluso che la partecipazione degli YPWD alla società è fondamentale come quella di qualsiasi altro giovane; le opinioni degli YPWD sono necessarie per creare comunità. Ritengono che le generazioni presenti e future hanno il potere di chiedere e promuovere cambiamenti nelle attuali politiche sociali e di inclusione.

Pertanto, la partecipazione delle persone con disabilità è fondamentale nella progettazione e nello sviluppo di attività culturali, educative e politiche. Senza la loro visione e prospettiva, è impossibile per la società capire la loro realtà.

Il gruppo ha anche affermato l'importanza di far in modo che gli YPWD possano esercitare la loro libera autodeterminazione per essere in grado di rappresentare i loro progetti di vita nella comunità. Delegare i bisogni e i desideri degli YPWD ad altri collettivi non è la migliore linea d'azione, perché ci sono certe identità e bisogni specifici che gli YPWD devono comunicare direttamente alla comunità come riflesso

delle loro necessità. Il gruppo ha osservato che avere una voce propria sarebbe fondamentale per soddisfare i propri bisogni ed essere inclusi nella comunità.

Quando il gruppo ha discusso della scarsa partecipazione degli YPWD alla società, è emersa l'idea che la loro partecipazione alla società fosse diversa da quella promossa dalle entità sociali. Il gruppo ha affermato l'importanza che gli enti del terzo settore adattino le loro richieste alle reali esigenze degli YPWD. Lo scarso interesse degli YPWD da parte degli enti del settore sociale è stato riferito al fatto che la società e l'amministrazione pubblica non hanno ancora fatto abbastanza per la loro partecipazione.

Il gruppo si è trovato d'accordo nell'affermare che la scarsa partecipazione degli YPWD è dovuta allo scollamento della società con i bisogni degli YPWD. L'opinione generale può essere così restituita: poiché gli enti sociali hanno come principale fonte di finanziamento la pubblica amministrazione, le loro richieste si adattano alle attuali esigenze della pubblica amministrazione in materia. Tuttavia, le necessità delle persone con disabilità potrebbero non essere soddisfatte: per esempio, se c'è la necessità che le persone con disabilità imparino a usare i social network, l'amministrazione pubblica non sa ancora come rispondere a questa esigenza. Questa mancanza di comprensione genera un certo scollamento tra i bisogni reali delle YPWD e i programmi progettati dagli enti sociali per soddisfarli. Uno scollamento totale non solo in termini di canali di comunicazione, ma anche di contenuti.

Attualmente, gli YPWD sono in una fase di scoperta della propria realtà sociale e, secondo l'opinione del gruppo, sono molto lontani dallo scoprire di essere soggetti completi con desideri uguali al resto della società.

Discutendo le idee per l'inclusione e la partecipazione sociale delle persone con disabilità, è emersa l'idea di promuovere un maggior numero di attività socio-culturali e di sensibilizzare alle nuove tecnologie, includendo l'innovazione digitale nella promozione di attività inclusive, ecc.

Per risolvere la disconnessione, la soluzione suggerita è che le comunità devono avvicinarsi ai giovani e non aspettare che siano loro a raggiungerli. La società deve avvicinarsi al loro ambiente in una prospettiva di piena inclusione, perché ogni gruppo ha esigenze differenziate. Pertanto, la società dovrebbe promuovere l'inclusione dei giovani nella comunità creando spazi comuni in cui le esigenze dei giovani siano soddisfatte.

Le attività di educazione non formale possono essere implementate come strumento per l'inclusione dei giovani con disabilità attraverso eventi musicali, culturali, sportivi, di svago e di tempo libero... I giovani devono sapere che la loro partecipazione attiva nella società è un diritto, quindi è essenziale avvicinare queste attività a questo gruppo.

La società deve prestare particolare attenzione a non segregare gli YPWD, poiché le interazioni di questo gruppo con altri giovani con e senza disabilità sono necessarie per la loro inclusione. È importante sapere come identificare queste esigenze di interazione per fornire le capacità adeguate per la loro piena inclusione.

La società può mettere i giovani con disabilità in condizione di essere leader del cambiamento facendoli sentire come qualsiasi altro giovane, offrendo loro le stesse opportunità e rendendoli parte di questo cambiamento.

I giovani con disabilità devono poter crescere e diventare autonomi, essere liberi dal giudizio ed essere loro stessi a definire le scelte per i loro bisogni e il modello di inclusione, essendo i loro stessi interlocutori.

Infine, è emersa l'idea che nessuna educazione formale, attività di divulgazione e campagne inclusive siano molto funzionali all'impegno dei giovani con disabilità.

Questo focus group e la sua discussione hanno fornito gli argomenti di studio della seguente ricerca documentale.

RISULTATI DELLA RICERCA A TAVOLINO (DESK RESEARCH)

Con la ricerca a tavolino si è voluto indagare sulla situazione attuale in ogni Paese riguardo alla scarsa partecipazione dei giovani con disabilità alle attività culturali, educative e politiche. Al partenariato è stato chiesto di offrire una panoramica sulle buone pratiche esistenti sulle attività di educazione non formale e sulle strategie di divulgazione, utili a rappresentare la partecipazione dei giovani con e senza disabilità, tenendo in considerazione anche lo sviluppo degli SDGs.

La ricerca mostra un principale risultato comune: la partecipazione delle persone con disabilità alla società implica il riconoscimento di pari diritti, garantendo la piena integrazione in tutti gli strati della società come attori legittimi. Le aree comuni che i Paesi hanno ritenuto fondamentali per questa partecipazione sono l'istruzione, l'ambiente, la partecipazione civica e il mercato del lavoro (occupazione).

I Paesi che hanno partecipato a questo studio si trovano in fasi diverse del processo di transizione dall'istituzionalizzazione delle persone con disabilità all'integrazione e alla partecipazione nella società come diritto umano.

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, approvata dall'Assemblea generale dell'ONU nel 2006, ha rappresentato una pietra miliare per la legislazione sulle persone con disabilità, in quanto i governi hanno promosso normative locali basate sull'accordo comune stipulato dall'ONU. Insieme all'avanzamento delle normative locali, la maggior parte dei Paesi ha creato o promosso agenzie nazionali sulla disabilità per sostenere gli sforzi nazionali di difesa dei diritti umani volti a promuovere l'integrazione attiva e la visibilità di questo gruppo nella società.

La ricerca mostra anche una grande disparità nel livello e nell'impegno dei governi per l'integrazione delle persone con disabilità; questa realtà porta a diversi livelli di integrazione che influiscono direttamente sulle condizioni socio-culturali delle persone con disabilità, principalmente in base al genere e/o al luogo di residenza.

All'interno di queste disparità, il genere risulta essere una sfida cronica trasversale in tutti i Paesi, con le donne che hanno livelli di partecipazione più bassi in termini di istruzione, integrazione sociale e occupazione.

DALLA RICERCA AL TOOLKIT

La partecipazione alla vita comunitaria è fondamentale per la nostra salute e il nostro benessere, in quanto promuove il senso di appartenenza, crea reti di sostegno sociale e opportunità di attività fisica. I giovani con disabilità hanno livelli più bassi di mobilità e partecipazione alle attività ricreative (fisiche, sociali e culturali), all'istruzione e all'occupazione rispetto ai loro coetanei senza disabilità. Questo ha implicazioni per la loro salute, il benessere e le opportunità di vita.

La disabilità è citata in varie parti degli SDGs, in particolare nelle aree relative a istruzione, crescita e occupazione, disuguaglianza e accessibilità degli insediamenti umani.

Nella ricerca sulla situazione della partecipazione delle persone con disabilità in ogni Paese, le aree comuni che i Paesi hanno concordato essere essenziali per la loro partecipazione sono: l'educazione, la partecipazione civica, ed il mercato del lavoro (occupazione).

Nelle buone pratiche e nelle attività di disseminazione raccolte, è emerso che anche aree come la cultura e l'ambiente sono considerate fondamentali per la piena inclusione e partecipazione.

Per quanto riguarda le metodologie, come già accennato, dal rapporto sul campo è emerso che nessuna attività formale di educazione e divulgazione o campagna inclusiva è molto funzionale al coinvolgimento dei giovani con disabilità, promuovendo il dialogo sugli SDGs.

In generale, dalla ricerca desk e dalla ricerca sul campo è emerso che il diritto dei giovani con disabilità a essere integrati nella comunità incontra anche ostacoli sociali, soprattutto dal punto di vista della percezione interna delle persone che li circondano.

Poiché la partecipazione dei giovani con disabilità dipende dall'adattamento della società alle loro esigenze, queste sfide rendono difficile loro partecipare pienamente, come cittadini, alla vita sociale, culturale e politica. Pertanto, la promozione della loro partecipazione alla società si basa sulla loro normalizzazione in tutti gli strati della società, tra cui il più importante è l'accesso equo all'istruzione e al mercato del lavoro per diventare individui autodeterminati come i loro coetanei senza disabilità.

In conclusione, queste sono le metodologie emerse:

- nessuna attività di educazione formale
- attività di divulgazione
- campagne inclusive

Le aree individuate all'interno delle metodologie durante le ricerche e la raccolta delle attività di divulgazione e delle buone pratiche sono le seguenti: ambiente, istruzione, occupazione, partecipazione civica e culturale.

Queste aree saranno i temi inclusi nei moduli, con particolare attenzione all'area ambientale.

Questo toolkit è rivolto agli animatori socioeducativi per coinvolgere i giovani e promuovere la loro partecipazione attiva ai problemi attuali della società come ambasciatori del cambiamento sociale attraverso gli SDGs.

Sulla base di quanto emerso, la proposta di moduli è stata concepita come segue:

Modulo 1: Attività educative non formali per promuovere la partecipazione dei giovani e il loro coinvolgimento nello sviluppo degli SDGs.

- Area 1.1 Ambiente
- Area 1.2 Occupazione

Modulo 2: Attività di divulgazione per la promozione della partecipazione dei giovani con disabilità e minori opportunità.

- Area 2.1 Partecipazione civica e culturale
- Area 2.2 Ambiente

Modulo 3: Campagne inclusive per la promozione degli SDGs. Come comunicare gli SDGs in modo inclusivo

- Area 3.1 Educazione
- Area 3.2 Ambiente

3. COME UTILIZZARE IL TOOLKIT

Il Toolkit è una serie di strumenti online accessibili per gli animatori socioeducativi, che consente loro di rafforzare il ruolo dei giovani con disabilità attraverso gli SDGs. La guida, insieme al materiale formativo, che può essere adattato, aggiornato e ampliato dagli utenti interessati, comprende un prezioso pacchetto di apprendimento pronto per l'uso futuro da parte di facilitatori, educatori, comunità di apprendimento e organizzazioni interessate. Il contenuto della formazione si basa su risorse educative aperte (Open Educational Resources-OER) che i partner hanno sviluppato e selezionato in base all'apprendimento.

Questo toolkit "**Pratiche e strumenti per lavorare con i giovani con e senza disabilità nello sviluppo degli SDGs**" costituirà la base teorica e metodologica per l'intera attuazione delle attività del progetto. L'obiettivo di questa guida è quello di sensibilizzare gli operatori giovanili sulla necessità di attuare gli SDGs per un futuro promettente e sulla partecipazione dei giovani alle attività culturali, educative e politiche, tenendo conto dell'inclusione dei giovani con disabilità e dello sviluppo delle loro conoscenze, abilità e competenze per svolgere attività educative non formali. Questa metodologia costituisce la base educativa di cui il toolkit sarà il nucleo e la linea guida per quegli insegnanti ed educatori interessati a implementare e utilizzare questi strumenti.

Allora... come sfruttare al meglio questo Toolkit? Ecco alcuni suggerimenti:

- I 3 moduli possono essere affrontati sia come singole esperienze di apprendimento sia considerati come un intero pacchetto educativo;
- gli allegati possono essere utilizzati come modelli di attività per approfondire le conoscenze su un argomento specifico e/o per implementare le attività pratiche;
- molte delle risorse sviluppate o selezionate con licenze educative aperte sono fornite in inglese con l'obiettivo di consentire agli educatori di tutta Europa di adattarle al proprio contesto;

- tutte le risorse disponibili in questo Toolkit (OER, risorse esterne, materiale di ispirazione, ecc.) sono disponibili anche sulla piattaforma PREDIF learning hub, in modo interattivo e con l'aggiunta di risorse extra come le presentazioni dei 3 moduli.

- La guida del Toolkit è disponibile in inglese, spagnolo, rumeno, italiano, croato, bulgaro e portoghese. Vi invitiamo a scaricarla e ad adattarla al vostro contesto.

4. MODULI

MODULO 1 ATTIVITÀ EDUCATIVE NON FORMALI PER PROMUOVERE LA PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI E IL LORO COINVOLGIMENTO NELLO SVILUPPO DEGLI SDGS.

MODULO 1.1 AREA AMBIENTE

Obiettivi di apprendimento:

- Comprendere l'importanza dell'Ambiente
- Essere consapevoli della necessità di modificare i comportamenti.
- Realizzare attività inclusive di riciclo, rimboschimento e risparmio idrico

Con l'obiettivo di sensibilizzare la società sull'importanza di garantire la salvaguardia del pianeta e delle sue risorse naturali, il 5 giugno di ogni anno si celebra la Giornata dell'Ambiente.

Individualmente, ognuno di noi è invitato ad intraprendere le proprie azioni quotidiane per combattere la distruzione ambientale e, in questa sezione, ci concentreremo su attività di educazione non formale relative a questi tre obiettivi di sviluppo sostenibile:

- Rimboschimento
- Riciclo
- Risparmiare acqua

SOME THEORY TO LEARN AND ACTIVITIES TO BE DEVELOPED

Ambiente e cambiamento climatico

La Terra è la casa di una moltitudine di specie viventi e tutti noi dipendiamo dall'ambiente che ci garantisce aria, cibo, acqua e altre necessità. È la base su cui si sviluppa la vita, quindi è importante per ogni individuo salvare e proteggere il nostro ambiente. L'uomo ha un impatto significativo sull'ambiente in molti modi: erosione del suolo, scarsa qualità dell'aria, acqua non potabile. Cambiamenti come questi hanno portato ai cambiamenti climatici in atto. Questi effetti negativi possono influenzare il comportamento umano provocando fenomeni come le migrazioni di massa o le lotte per l'acqua potabile.

[Video sul cambiamento climatico](#)

Attività educativa non formale sul Rimboschimento

Tutto ciò che riguarda l'ambiente è studiato dall'ecologia. Gli specialisti di questa disciplina considerano il rimboschimento essenziale, poiché gli alberi svolgono funzioni vitali per gran parte della fauna esistente e per gli esseri umani, essendo i principali produttori di ossigeno negli ecosistemi terrestri.

Scopo dell'attività di educazione non formale sulla rimboschimento

- Prendere coscienza della deforestazione che ci circonda
- Indagare sulla vegetazione autoctona della zona
- Lavoro di gruppo

Sviluppo dell'attività:

- ➔ Il gruppo è diviso in 4 squadre composte da persone di diverse nazionalità.
- ➔ Si utilizzano le risorse digitali e le conoscenze pregresse dei partecipanti.
- ➔ Ogni gruppo deve cercare informazioni sulla vegetazione autoctona del Paese in cui si sviluppa il progetto.
- ➔ Viene realizzata una mostra di gruppo per condividere le informazioni e trovare le coincidenze.
- ➔ A ogni gruppo viene consegnato un albero autoctono da piantare successivamente.
- ➔ Effettuare un'escursione di osservazione per identificare le specie su cui si è lavorato e verificare l'abbondanza di quella vegetazione nell'area selezionata.

- ➔ Individuare le aree disabitate e piantarvi l'albero assegnato, lasciando il nome delle persone che lo hanno piantato.
- ➔ Visite successive e osservazione dell'evoluzione.

Dibattito

- Quali specie animali abbiamo aiutato con il rimboscimento dell'area?
- Perché è importante che gli alberi che piantiamo siano autoctoni della zona?
- Quanto sono lontani i primi segni di civiltà dall'area che stiamo rimboscando?
- È stato difficile per voi trovare un'area dove far crescere alberi autoctoni?
- E se tutti coltivassero un albero all'anno?

Attività di educazione non formale sul Riciclo

Quando si parla di vita sostenibile, il riciclaggio è la pratica a cui tutti pensiamo. Consiste nel separare i rifiuti in modo che i materiali che li compongono vengano riutilizzati nell'industria per fabbricare nuovi prodotti.

Possiamo ridurre le emissioni dirette, il consumo di energia e i rifiuti sostenendo il riciclaggio e scegliendo articoli riciclati.

Scopo dell'attività di educazione non formale al riciclo

- Imparare l'artigianato con materiali usati
- Sviluppare la creatività dei giovani

Sviluppo dell'attività:

- ➔ Per questa attività sono necessarie bottiglie di plastica, calzini usati, riviste e cartone.
- ➔ Chiedere ai ragazzi di fare un brainstorming su cosa possono fare con i materiali.
- ➔ Riunirli in gruppi di 4 persone
- ➔ Ogni gruppo avrà 1 di ciascuno degli oggetti precedenti.
- ➔ I gruppi faranno un brainstorming su cosa possono fare con quei materiali.
- ➔ Il gruppo rifletterà le idee che ha proposto di fare.

Esempi di artigianato artistico da realizzare:

- Le bottiglie di plastica possono essere tagliate e utilizzate per far crescere le piante.
- I calzini possono essere usati per fare delle marionette e per mettere in scena un breve spettacolo teatrale.
- Cartone e riviste possono essere utilizzati per creare cornici con la loro forma, il loro nome o qualsiasi disegno.
- Con questa attività, i bambini ripenseranno al riutilizzo degli oggetti usati.

Attività di educazione non formale sul risparmio idrico

L'acqua è una risorsa essenziale per la vita. Si stima che entro il 2030 circa il 20% dei Paesi in via di sviluppo avrà difficoltà a procurarsi l'acqua.

Entro la metà di questo secolo, la crescita della popolazione farà aumentare la domanda di circa il 50%.

Per questo motivo le Nazioni Unite e altre organizzazioni organizzano azioni per educare il pubblico a un consumo responsabile dell'acqua.

Scopo dell'attività educativa non formale sul risparmio idrico:

- Conoscere le principali fonti di acqua nel proprio ambiente.
- Identificare le fonti e le situazioni di spreco dell'acqua.
- Lavorare con conoscenze pregresse sull'argomento.
- Condividere le idee, lavorare in gruppo.

Sviluppo dell'attività:

- Il gruppo viene diviso in 4 squadre.
- Avranno 5 minuti per riflettere su un foglio tutte le fonti d'acqua che conoscono e quando le usano.
- Si divideranno sulla lavagna centrale per verificare le coincidenze con le altre squadre.
- Presentazione dei contenuti rilevanti da parte dell'istruttore.

Perso	Una goccia	Due gocce	Ribinetto mezzo aperto	Rubinetto aperto
In 1 ora	3 litri	7 litri	60 litri	514 litri
In 1 giorno	72 litri	150 litri	1440 litri	12340 litri
In 1 settimana	504 litri	1050 litri	10000 litri	86835 litri

Le squadre avranno a disposizione 3 minuti per rispondere alla domanda in gruppo: In quali situazioni della vita quotidiana sprechiamo l'acqua? Condivisione delle risposte.

Risorse web per ulteriori approfondimenti

- <https://drawdown.org/>
- <https://www.bbva.com/es/sostenibilidad/que-es-el-medioambiente-y-por-que-es-clave-para-la-vida/>
- <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/biodiversity/>

MODULO 1.2 AREA OCCUPAZIONE

Obiettivi di apprendimento:

- Essere consapevoli delle difficoltà che i giovani incontrano quando cercano un lavoro o un lavoro autonomo
- Acquisire alcuni strumenti per aiutare ad affrontare questi problemi
- Introdurre i giovani al concetto di "imprenditorialità dello stile di vita"
- Sensibilizzare i giovani su un'importante misura di sostegno all'occupazione giovanile: Garanzia Giovani
- Conoscere altre risorse e reti

"In tutto il mondo, giovani donne e uomini stanno dando un contributo importante come lavoratori produttivi, imprenditori, consumatori, cittadini, membri della società e agenti di cambiamento.

Troppo spesso il pieno potenziale dei giovani non viene realizzato perché non hanno accesso a posti di lavoro produttivi e dignitosi.

Sebbene siano una risorsa, molti giovani affrontano alti livelli di incertezza economica e sociale.

Una difficile transizione nel mondo del lavoro ha conseguenze di lunga durata non solo sui giovani ma anche sulle loro famiglie e comunità".

ALCUNE TEORIE DA APPRENDERE E ATTIVITÀ DA SVILUPPARE

La [Strategia di inclusione della Commissione Europea](#) elenca i seguenti ostacoli aggiuntivi che le persone con minori opportunità incontrano:

- Ostacoli sociali: discriminazione, abilità sociali limitate, comportamento antisociale, (ex) background criminale, genitorialità precoce, ecc.
- Ostacoli economici: basso tenore di vita, basso reddito, dipendenza dall'assistenza sociale, disoccupazione (a lungo termine), mancanza di una casa, debiti, ecc.
- Disabilità: mentale, fisica, sensoriale o di altro tipo.
- Sfide educative: difficoltà di apprendimento, abbandono scolastico precoce o con qualifiche basse o nulle, ecc.
- Differenze culturali: background di immigrazione o rifugiati, appartenenza a minoranze nazionali o etniche, sfide legate all'adattamento linguistico e all'inclusione culturale, ecc.
- Problemi di salute: problemi di salute cronici, malattie gravi, condizioni psichiatriche, problemi di salute mentale, ecc.
- Ostacoli geografici: vivere in aree rurali o collinari remote, piccole isole o regioni periferiche, zone urbane problematiche, aree meno servite, ecc.

Sfide critiche che i giovani incontrano nell'autoimprenditorialità:

Mancanza di ambienti politici, normativi e istituzionali favorevoli, tra cui alti costi di registrazione per le imprese, procedure amministrative farraginose, sistemi fiscali e legali ostruzionistici e politiche e pratiche discriminatorie, tra cui idee sbagliate sulle capacità imprenditoriali di gruppi svantaggiati come i giovani con disabilità.

Ambienti imprenditoriali deboli, aggravati da atteggiamenti inibitori nei confronti dell'imprenditorialità all'interno delle società, dalla paura di fallire, dalle limitate opportunità imprenditoriali e di networking, dalla mancanza di piattaforme che favoriscano l'impegno degli imprenditori e il loro scambio e trasferimento di conoscenze e dall'accesso limitato ai mercati.

Accesso limitato ai finanziamenti e alle opportunità di investimento, a causa dei requisiti di capitale minimo, della mancanza di garanzie, del profilo di rischio più elevato e della conseguente riluttanza delle istituzioni finanziarie a prestare denaro;

trasferimento limitato di competenze e conoscenze, che continua a impedire ai giovani imprenditori di essere "adatti allo scopo" e di creare le proprie imprese, di accedere alla tecnologia, di sviluppare le capacità imprenditoriali e di proseguire gli studi.

Alcuni strumenti per affrontare questi problemi:

Abbiamo raggruppato le risposte alla disoccupazione giovanile intorno a tre idee e livelli chiave

- Livello "individuale" _Pensiero positivo
- Livello "Lavoro per i giovani" _Dare forza ai giovani in cerca di lavoro
- Livello "politico" _Lotta all'esclusione sociale

→ Livello Individuale

Nonostante la complessità e la difficoltà della lotta alla disoccupazione giovanile o, per meglio dire, proprio a causa di questa difficoltà, è necessario affrontarla con un pensiero positivo.

Questo pensiero positivo inizia cambiando il vocabolario e l'atteggiamento mentale quando si parla di disoccupazione, ad esempio parlando di "giovani in cerca di lavoro" invece che di "giovani disoccupati", concentrandosi sulle risorse e sulle capacità piuttosto che sulle carenze, ecc.

Il pensiero positivo implica anche la necessità di analizzare la situazione di disoccupazione, non solo in termini negativi, ma anche comprendendo il potenziale impatto positivo che potrebbe avere almeno in alcuni aspetti della vita.

Secondo la famosa citazione di Harry S. Truman, dovremmo cercare di generare opportunità dalla difficile situazione di disoccupazione:

"Un pessimista è colui che fa delle difficoltà le sue opportunità e un ottimista è colui che fa delle opportunità le sue difficoltà".

→ Livello dell'animazione giovanile

Ricordate che, come educatori giovanili, siete un attore importante per l'empowerment dei giovani, ma non dovrete essere l'unico!

"Questo processo di empowerment combina strategie educative e sociali, formazione e protezione sociale (in termini di accesso ai bisogni primari come l'alloggio o la salute...) e richiede la cooperazione di ONG, amministrazioni pubbliche e settore privato.

L'idea di responsabilizzare i giovani in cerca di lavoro, con l'obiettivo di creare migliori opportunità di trovare un impiego, non deve essere intesa come una "soluzione individuale" per alcuni gruppi di giovani.

Al contrario, questi programmi e iniziative sono spesso la migliore espressione e l'origine di nuove e migliori politiche che vengono generate in seguito".

Vorremmo condividere con voi alcuni elementi di cui essere consapevoli, o a cui ricorrere, quando si tratta di responsabilizzare i giovani in cerca di lavoro:

In termini di atteggiamenti generali:

- Ascolto
- Essere flessibili
- Essere attivi, attraverso una risposta immediata

Nell'approccio dei diversi attori nella situazione di disoccupazione:

- Usare un approccio "uno a uno" nel sostenere le persone in cerca di lavoro.
- Coinvolgere tutti gli attori che hanno un'influenza sulla situazione del disoccupato.
- Creare una rete di sostegno attorno al giovane in cerca di lavoro.
- Promuovere la relazione con il partner e il rispetto reciproco. In modo che i giovani in cerca di lavoro possano trovare dei modelli di riferimento.

Per un lavoro educativo con i giovani in cerca di lavoro:

- Rafforzare le loro competenze sociali ed esplorare diverse strategie per superare la situazione.
- Rendere le informazioni accessibili e disponibili per i giovani in cerca di lavoro.
- Utilizzare le testimonianze, le storie di successo e il sostegno tra pari per i giovani.
- Impegnarsi in processi di sostegno a lungo termine con i giovani in cerca di lavoro.

- Promuovere l'imprenditorialità e l'occupazione autogenerata.
- Rafforzare i giovani in cerca di lavoro e sostenere la loro dignità

Per gli operatori giovanili che supportano i giovani in cerca di lavoro:

- Accettare, come operatore giovanile, i sentimenti di frustrazione. Condividere e lavorare su di essi (in gruppo, con il supporto dei pari, attraverso la supervisione...).
- Essere in grado di uscire, prendersi il tempo necessario per adattarsi e agire in modo più adeguato in situazioni difficili.

→ Livello Politico

L'ultimo livello è quello che non possiamo influenzare completamente. È il livello politico, che dà forma alle politiche giovanili ed è responsabile della direzione verso cui si dirigono tutte le leggi, le strategie e gli altri documenti.

Alcune delle riforme politiche che dovrebbero essere fatte sono certamente legate all'istruzione e al cambiamento del paradigma dell'apprendimento. Gli altri cambiamenti includono il riconoscimento dell'istruzione non formale e del volontariato, il miglioramento dell'attuazione del programma Garanzia Giovani e l'introduzione dell'educazione civica nelle scuole di tutta Europa. Possiamo influenzarli organizzando campagne di advocacy.

Il concetto di "stile di vita imprenditoriale"

Lavorando con i giovani e cercando di responsabilizzarli sull'imprenditorialità, potreste pensare che, al giorno d'oggi, essi non si relazionino bene con il modello classico di "imprenditore".

Per questo motivo, vorremmo presentarvi il concetto di "stile imprenditoriale".

L'imprenditore è una persona che crea un'azienda con l'obiettivo di cambiare il proprio stile di vita, invece di realizzare profitti.

Questo tipo di imprenditore di solito vuole creare un'attività perché ne è appassionato e crede che sarà personalmente gratificante per lui.

Flessibile	Indipendentemente dal tipo di attività che si vuole avviare, l'imprenditore deve essere abbastanza flessibile da sapere quando cambiare tattica quando si presentano nuove sfide.
Impegnato	Un imprenditore, pur essendo focalizzato sui profitti, deve comunque essere impegnato nell'idea di business, il che significa effettuare una vasta quantità di ricerche di mercato.
Indipendente	Se decidete di creare un'attività imprenditoriale, è importante che siate una persona indipendente che vuole creare l'attività da sola, concentrandosi sulla propria passione.
Realistico	Se volete essere un imprenditore di successo, dovrete comunque guadagnare, il che significa che dovrete fissare obiettivi realistici fin dall'inizio.
Resiliente	È probabile che non abbiate successo fin da subito, per questo la resilienza è una caratteristica essenziale per chiunque voglia fare di questa attività una lunga carriera.

Come animatori giovanili, vi invitiamo a saperne di più su questo argomento. Ci sono molti modi per farlo, ma vi suggeriamo di utilizzare il sito web del progetto ["SELF-E" project website](#). Potete trovare sezioni specifiche sia per [Youth Workers](#) che [Young People](#)

Misura di sostegno all'occupazione giovanile: Garanzia Giovani

- Garanzia Giovani è uno dei quattro filoni del **Pacchetto di sostegno all'occupazione giovanile**
- Nato nel 2013, è stato [rinforzato dalla Commissione Europea nel 2020](#)

Senza dare false speranze ai giovani con cui si lavora, è importante sapere che può essere un valido aiuto per loro nella ricerca di un lavoro.

Per aderire alla Garanzia Giovani, i giovani devono registrarsi alla pagina web del di ciascun Paese.

È possibile trovarlo [scorrendo questa lista](#), in Italia si possono trovare tutte le informazioni nel portale [Garanzia Giovani di Anpal](#).

Conoscere alcune risorse utili:

[Decent Jobs For Youth](#): un'iniziativa dell'ILO (Organizzazione Internazionale del Lavoro) per aumentare l'azione e l'impatto sull'occupazione giovanile a sostegno dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile.

[Decent Jobs For Youth](#) partecipa anche a ["YOUTH FORESIGHT"](#), uno sportello unico che fornisce strumenti, pubblicazioni, banche dati e **risorse per sostenere azioni basate su dati concreti a favore dell'istruzione e della qualificazione dei giovani, dell'occupazione, dell'imprenditorialità e dell'impegno.**

Con questo video capirete come utilizzare ["YOUTH FORESIGHT"](#) per potenziare i giovani con cui lavorate!

[YE! Community](#) un'iniziativa dell'International Trade Center per i giovani imprenditori!

I membri possono accedere a un'ampia gamma di **risorse, tra cui strumenti, guide per paese e corsi di e-learning per aiutarvi a costruire un'impresa sostenibile e a scalare a livello internazionale.**

Risorse online per ulteriori approfondimenti

- <http://self-e.lpf.it/>
- www.decentjobsforyouth.org
- www.youthforesight.org
- www.yecomunity.com

MODULE 2: ATTIVITÀ DI DIVULGAZIONE PER LA PROMOZIONE DELLA PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI CON DISABILITÀ E MINORI OPPORTUNITÀ

MODULO 2.1 AREA AMBIENTE

Obiettivi di apprendimento:

- Aumentare la consapevolezza sul ruolo dell'inclusione dei giovani con disabilità nella promozione degli SDGs
- Comprendere le strategie di influenza sui giovani al fine di apportare cambiamenti sociali
- Impegnarsi in attività inclusive per mettere in pratica la promozione degli SDGs sull'ambiente.

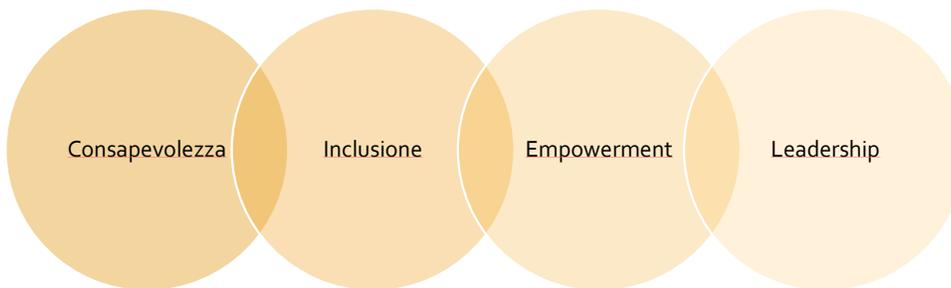
A causa di una serie di ostacoli, può essere difficile per questo gruppo partecipare pienamente come cittadini alla vita sociale, culturale e politica. Il coinvolgimento dei giovani con disabilità dipende dall'adattamento della società alle loro esigenze.

Pertanto, incoraggiare il loro impegno nella società dipende dalla loro integrazione in tutte le sfere della società, con pari accesso al sistema educativo e al mercato del lavoro che svolgono un ruolo cruciale nell'aiutarli a diventare indipendenti come i giovani senza disabilità.

Solo con la piena partecipazione di tutti, comprese le persone con disabilità, è possibile raggiungere gli obiettivi di sviluppo sostenibile. È moralmente necessario sostenere i diritti e garantire la piena inclusione del miliardo di persone con disabilità nel mondo. Al fine di creare società sane, sostenibili e inclusive di individui di tutte le età e abilità, è anche pratico.

TEORIA DA APPRENDERE E ATTIVITÀ DA SVILUPPARE

Passi chiave per la promozione della partecipazione attiva dei giovani con disabilità:



La disseminazione può avvenire attraverso:

- comunità e istituzioni locali
- educazione non ufficiale
- strumenti digitali
- comunicazione tra pari

Metodi online

Uno dei metodi principali per promuovere gli SDGs tra i giovani e incoraggiare il loro impegno attivo è rappresentato da vari strumenti digitali.

- I social media sono uno dei principali strumenti per promuovere gli SDGs tra i giovani e incoraggiare la loro partecipazione attiva.
- Le piattaforme online aiutano ad aumentare la visibilità e la consapevolezza delle informazioni
- Gli eventi online sono vantaggiosi per i giovani con disabilità, poiché i contenuti online sono accessibili da qualsiasi parte del mondo.

Attività online di disseminazione sull'Ambiente

- Discutere con tutti i partecipanti quali obiettivi ambientali dell'elenco degli SDGs sono i più urgenti per la comunità locale di persone con disabilità.
- Chiedere ai partecipanti di elaborare il modo in cui i contesti locali si combinano con gli SDGs.
- Chiedere ai partecipanti di definire le maggiori piattaforme online o di social media e gli influencer locali che riguardano la comunità di giovani con disabilità.
- Discutere le potenziali attività internet da lanciare per sensibilizzare sulla questione ambientale, menzionata nella prima parte dell'attività (post, hashtag, idea video, ecc.).
- Decidere chi potrebbe essere il pubblico di riferimento per questa attività online.
- Determinare le eventuali spese, soprattutto cercando attività gratuite o poco costose.
- Abbozzare il contenuto di massima del materiale online.

UNICEF Disabilità e cambiamento climatico: Giovani con disabilità discutono delle minacce poste dal cambiamento climatico:

[Guarda il video qui](#)

Risorse online per approfondimenti

- <https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/HRBodies/CRPD/UN2018FlagshipReportDisability.pdf>
- <https://www.coe.int/en/web/youth/-/sustainable-development-goals-and-youth-with-disabilities-what-we-can-do->
- <https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/Issues/Disability/SDGS-CRPD-Resource/policy-guideline-foundations.pdf>

MODULO 2.2 AREA DELLA PARTECIPAZIONE CIVICA E CULTURALE

Obiettivi di apprendimento:

- Capire come i social media possono essere accessibili
- Essere consapevoli di come i social media possono promuovere l'inclusione e l'espressione di sé;
- Capire come i social media possono essere utilizzati per stimolare la partecipazione civica e culturale tra i giovani con e senza disabilità;
- Immagina modi per stimolare la cittadinanza attiva attraverso i tuoi social media.

I social media sono davvero uno strumento potente per aiutare a coinvolgere i giovani e animare la partecipazione civica e culturale. Questo obiettivo può essere raggiunto solo se i media digitali sono progettati e utilizzati in modo veramente inclusivo, prestando attenzione all'accessibilità.

TEORIA DA APPRENDERE E ATTIVITÀ DA SVILUPPARE

Accessibilità nella comunicazione digitale

L'accessibilità è un prerequisito necessario (anche se non sufficiente) per una comunicazione inclusiva. Se non creiamo contenuti accessibili, rischiamo di escludere molte persone dalla conversazione prima ancora che il nostro messaggio abbia effetto su di loro.

Il messaggio potrebbe essere precluso anche fisicamente.

Il modo in cui le persone interagiscono con la tecnologia e i social media non è sempre lo stesso. Ogni persona lo fa in modo diverso, in base alle sue caratteristiche e condizioni fisiche e cognitive.

Un prodotto digitale accessibile è un prodotto che può essere facilmente navigabile e comprensibile da chiunque e in qualsiasi situazione.

Quando diciamo chiunque intendiamo esclusivamente persone con disabilità fisiche, sensoriali o cognitive:

Anche una persona non disabile, o neurotipica, può trovarsi a beneficiare di un prodotto, di una funzione o di un design accessibile, in determinate situazioni. Può essere il caso di una persona che, tenendo in braccio un bambino, usa il cellulare con una sola mano; oppure di chi ascolta una serie TV mentre fa le pulizie e lo fa con l'audiodescrizione per capire il contesto, non potendolo guardare.

Linee guida per l'accessibilità digitale:

Come verificare se i contenuti digitali che condivido sono accessibili? Per fortuna esistono alcune linee guida che possono aiutarci!

La maggior parte di quelle nazionali fa riferimento alla Web Accessibility Initiative (WAI). La WAI è un'iniziativa del W3C (World Wide Web Consortium), una comunità internazionale che crea standard e linee guida per il web. La WAI mira a promuovere il miglior grado di usabilità del web per chiunque, in particolare per le persone con disabilità.

Le linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) si basano su 4 pilastri:

- **PERCEPIBILE:** il contenuto deve essere percepibile a livello sensoriale per ogni utente. Deve essere accessibile con più di un senso (ad esempio, leggibile e udibile).

- **FUNZIONABILE:** l'interfaccia deve essere utilizzabile con diversi input; non deve richiedere azioni necessarie che l'utente non può fisicamente eseguire.
- **COMPENSIBILE:** sia il contenuto che l'interfaccia devono essere il più possibile comprensibili.
- **ROBUSTO:** il contenuto deve essere versatile in modo che il maggior numero possibile di strumenti (in particolare le tecnologie assistive) possa accedervi correttamente.

Come rendere più accessibili i contenuti sui social media?

Tecnologie assistive

Nel contesto dell'accessibilità digitale, le tecnologie assistive sono strumenti che consentono di accedere a contenuti altrimenti inaccessibili.

Esistono molti di questi strumenti, sia hardware che software, e possono offrire un aiuto fondamentale.

Alcuni esempi possono essere le tastiere con tasti più grandi o in braille, gli ingranditori di schermo, il riconoscimento vocale o gli screen reader, che possono descrivere ciò che viene mostrato sullo schermo.

Accessibilità delle immagini

Quando carichiamo un'immagine su una piattaforma di social media, possiamo inserire un testo alternativo (alt-text).

testo alternativo (alt-text), che è un testo di accompagnamento alle immagini online, contenente la loro descrizione.

Viene generalmente utilizzato dagli screen reader, ma può essere visualizzato anche quando un'immagine non viene caricata a causa di problemi di connettività. Quando scriviamo un alt-text dobbiamo assicurarci che sia breve, conciso e accurato, in modo che possa essere davvero utile.

Attenzione perché non tutti i media possono avere un alt-text, ad esempio non possiamo aggiungerne uno ai video o alle storie di Instagram. Possiamo trovare altre soluzioni per garantire che questi contenuti siano accessibili a tutti!

Accessibilità dei video

Si dice che l'85% delle persone guardi i video sui social media senza audio: inutile dire che non tutti sono sordi. Vi è mai capitato di guardare un video senza audio e di ringraziare che ci fossero i sottotitoli?

I sottotitoli sono estremamente importanti per rendere i video accessibili a chiunque e oggi possono essere fatti automaticamente su molte piattaforme come youtube. Assicuratevi solo che siano abbastanza grandi da essere leggibili!

Anche l'audiodescrizione è uno strumento molto utile per le persone non vedenti ma anche per quelle neurodivergenti, perché può descrivere contesti emotivi che queste persone non sempre riescono a decodificare.

Non dimenticate di inserire un'avvertenza sul contenuto se il vostro video presenta lampi di luce: Secondo le WCAG del W3C, un contenuto accessibile non dovrebbe lampeggiare più di 3 volte in 1 secondo.

Accessibilità del testo

Il testo è estremamente importante per trasmettere il nostro messaggio, quindi deve essere semplice e chiaro. Dovremmo evitare frasi complesse, lunghe e difficili, per essere sicuri di includere il maggior numero di persone possibile.

Un testo deve essere facilmente accessibile anche graficamente, assicurandosi di formattare i paragrafi e di utilizzare contrasto, font, colori, dimensioni, hashtag ed emoji leggibili.

Siate consapevoli che non tutti possono vedere come voi, quindi è utile chiedersi sempre: è abbastanza leggibile?

Come creare contenuti accessibili sui social media e stimolare la cittadinanza attiva

Nella prima parte abbiamo capito quanto sia importante che i social media siano accessibili a chiunque. Ora facciamo un passo avanti, cercando di immaginare come possano essere un modo per stimolare la partecipazione civica e culturale dei giovani.

Che cos'è la cittadinanza attiva?

La cittadinanza attiva e la partecipazione civica possono essere descritte come la realizzazione della possibilità di impegnarsi nella propria comunità locale e di contribuire alla costruzione e al mantenimento di una società democratica.

Questo è un punto critico per i giovani con disabilità, poiché possono avere difficoltà ad avere le stesse opportunità di partecipazione degli altri. La partecipazione dei giovani con disabilità dipende dall'adattamento della società alle loro esigenze. Pertanto, la promozione della loro partecipazione alla società si basa sull'accesso equo a ogni aspetto della società per diventare individui autodeterminati come i loro coetanei senza disabilità.

How can Social Media stimulate civic engagement?

I social media facilitano la diffusione di informazioni in tempo reale e il dialogo online, in cui i cittadini comunicano con i pianificatori e le autorità pubbliche.

Hanno il potenziale per migliorare le interazioni del governo con i cittadini, cambiando così i rapporti tra Stato e società. Rispetto ai metodi di partecipazione tradizionali, sono più accessibili alla maggior parte dei cittadini, perché i cittadini possono utilizzare i social media nei telefoni cellulari per comunicare in qualsiasi momento e ovunque.

Tuttavia questo non significa che siano completamente accessibili, per questo dobbiamo sempre ricordare come usare i social media in un modo che sia il più inclusivo possibile.

Chiavi della cittadinanza attiva attraverso i social media

Nonostante la piattaforma, abbiamo detto più volte quanto sia importante che i social media siano accessibili e come possano esserlo. Ma perché sono così fondamentali per coinvolgere i giovani in generale a diventare cittadini attivi?

Possiamo individuare principalmente 3 aspetti, che entrano sicuramente in gioco quando vogliamo che i giovani si uniscano alla conversazione:

- espressione di sé: i social media pongono i creatori di contenuti in una posizione centrale. tutti possono esprimere ciò che pensano e dire ciò che vogliono dire.
- rappresentanza: seguendo il primo punto, possiamo dire che le persone sui social media possono unire le forze e unirsi per rappresentare una minoranza o una comunità ed evitare di essere mal rappresentate da persone esterne a quel gruppo.
- dialogo con i decisori: la maggior parte delle istituzioni è presente sulle piattaforme dei social media e questo le pone in una posizione di ascolto e di dialogo che semplifica le discussioni democratiche.

Risorse online per ulteriori approfondimenti

- WEB ACCESSIBILITY GUIDELINES BY WORLD WIDE WEB CONSORTIUM
<https://www.w3.org/TR/WCAG22/#informative-references>
- ARTICLES BY INDIG COMMUNICATIONS (IT) ON ACCESSIBILITY IN DIGITAL COMMUNICATION
<https://indig.info/articoli/>
- Lin, Y.; Kant, S. Using Social Media for Citizen Participation: Contexts, Empowerment, and Inclusion. Sustainability 2021, 13, 6635. <https://doi.org/10.3390/su13126635>
- Social Media accessibility guidelines and information
<https://www.facebook.com/accessibility>
<https://www.tiktok.com/accessibility/it-it/>
- Digital 2022 Report by We Are Social And Hootsuite:
<https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2022-global-overview-report-january-2022-v05>

MODULO 3: CAMPAGNE INCLUSIVE PER LA PROMOZIONE DELL'SDGS. COME COMUNICARE IL SDGS IN MODO INCLUSIVO

MODULO 3.1 AREA EDUCATIVA

Obiettivi di apprendimento:

- Definire e assimilare le influenze delle campagne volte a promuovere gli SDGs in modo inclusivo
- Essere attivi e garantire un futuro inclusivo per tutti attraverso cambiamenti sociali positivi
- Dimostrare una maggiore comprensione dell'equità e dell'inclusione degli SDG attraverso approcci promozionali ed educativi

Quest'area riguarda la rapida accelerazione del sostegno e della promozione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile attraverso azioni inclusive che facilitino l'integrazione dei giovani con e senza disabilità in una comunità più aperta. Tutto questo attraverso una visione educativa attiva e dimostrata.

TEORIA DA APPRENDERE E ATTIVITÀ DA SVILUPPARE

Dimostrare la consapevolezza degli SDGs attraverso campagne inclusive ed educative

Una campagna è uno sforzo promozionale in un determinato intervallo di tempo basato sulla stessa strategia e idea creativa, al fine di raggiungere un obiettivo pubblicitario che può tradursi in impatti o vendite (Fonte: Aritmetics).

Le campagne inclusive sulla promozione degli SDGs si traducono in:

- sforzi congiunti per aumentare la consapevolezza delle fonti problematiche e reagire alla resistenza al cambiamento nella società odierna
- condivisione di una visione comune sulla partecipazione attiva come cittadini e ambasciatori dello sviluppo sostenibile.

SDGs – Approccio trasformativo

Affinché i giovani con disabilità possano beneficiare degli sforzi per lo sviluppo sostenibile, gli attori chiave (in particolare gli operatori giovanili) devono avere la conoscenza e la capacità di progettare, implementare e condividere campagne e iniziative di innovazione che siano inclusive per le persone con disabilità.

- Fornire informazioni accessibili ai giovani con disabilità.
- Garantire il diritto alla privacy e alla riservatezza delle informazioni.
- Ottenere l'approvazione etica
- Formazione e opportunità di inclusione della disabilità per i giovani come programma di sviluppo delle capacità.

Le 4 fasi chiave per le campagne inclusive degli SDGs

- ➔ Fase 1: Pianificazione - Si tratta di comprendere il contesto locale, i problemi di esclusione e le conoscenze esistenti dei giovani con disabilità.
- ➔ Fase 2: Progettazione - Si tratta di sviluppare approcci metodologici, iniziative e attività per facilitare la partecipazione attiva dei giovani nella società di oggi.
- ➔ Fase 3: Attuazione - Si tratta di lanciare i risultati e raccogliere i dati.
- ➔ Fase 4: Diffusione - Si tratta di diffondere i dati raccolti e condividere le prove e gli apprendimenti con altre comunità.

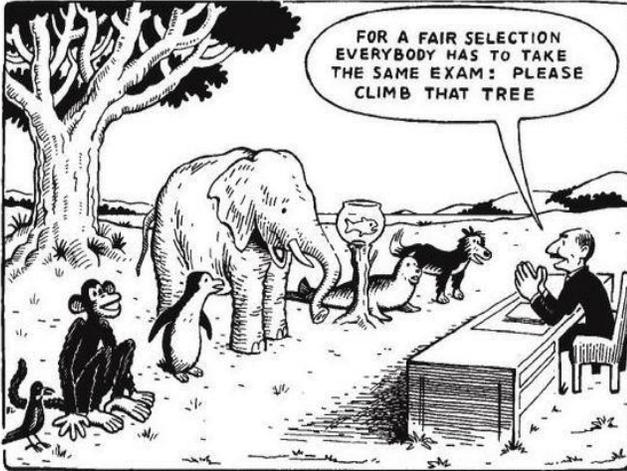
Sostenere e promuovere la condivisione di fasi inclusive per la disabilità.

Mobilizzare e aumentare le risorse - dai bilanci nazionali, dai donatori internazionali e privati, dalle banche di sviluppo, ecc. - destinate alla ricerca e all'innovazione per obiettivi sociali che supportino gli SDGs e siano inclusivi delle persone con disabilità.

Educazione inclusiva: verso l'inclusione di tutti gli studenti - [Video here](#)



Umoreismo e inclusion, come elementi della promozione degli SDGs – Attività pratiche



Guarda il fumetto e rispondi alle domande.

Qual è il rapporto tra umorismo e correttezza nel cartone animato?

Pari opportunità e inclusione nel cartone sono equilibrate? Come mai?

Sono garantite pari opportunità per tutti i membri del cartone animato? Come e perché?

Risorse online per ulteriori approfondimenti

Consulting, W. (n.d.). SDGS 4 and Targets. [online] Global Campaign for Education. Available at: <https://campaignforeducation.org/en/key-frameworks/SDGs-4-and-targets> [Accessed 12 Sep. 2022].

Campaign, U.S.A. (2022). Viessmann and the UN SDGS Action Campaign Join Forces to Mobilize Millions to Take Critical Action.... [online] Medium. Available at: <https://unSDGsaction.medium.com/viessmann-and-the-un-SDGs-action-campaign-join-forces-to-mobilize-millions-to-take-critical-action-6582b4aee416> [Accessed 1 Sep. 2022].

SUSTAINABLE MAKE EUROPE F R ALL 15 EXEMPLARY SDGS CAMPAIGNS #ACT4SDGS. (n.d.). [online] Available at: <https://www.SDGswatcheurope.org/wp-content/uploads/2020/10/15-Exemplary-SDGS-Campaigns.pdf> [Accessed 19 Sep. 2022].

MODULO 3.2 AREA AMBIENTE

Obiettivi di apprendimento:

- Comprendere i concetti alla base della campagna all-inclusive
- Mettere in relazione gli SDGs ambientali generali con la comunità locale
- Ispirare i giovani con disabilità a lavorare per l'attuazione degli SDGs ambientali

Inclusione dei giovani con disabilità in tutte le fasi della promozione degli SDGS ambientali, compresa la pianificazione e l'attuazione della campagna inclusiva. È importante per la loro integrazione nella comunità, e segno evidente che sono creatori delle attività delle comunità e non solo destinatari di soluzioni già preparate.

ALCUNE TEORIE DA IMPARARE E ATTIVITÀ DA SVILUPPARE

Tutte le campagne inclusive devono avere le seguenti caratteristiche:

- ha partecipanti provenienti da diversi gruppi della comunità, comprese le persone con disabilità
- consente di ascoltare voci, opinioni e punti di vista diversi
- considerare le diverse esigenze durante il periodo di pianificazione e attuazione
- i messaggi della campagna riflettono la diversità e rispondono alle esigenze delle persone con disabilità
- i canali di distribuzione della campagna sono accessibili a tutti

Pianificazione della campagna - preparazione



Attività di Disseminazione

Discussione sugli obiettivi degli SDGS nella comunità locale

- Dividere i partecipanti in piccoli gruppi; assegnare a ciascun gruppo un obiettivo ambientale e chiedere loro di elencare le questioni locali importanti relative all'obiettivo, secondo la loro visione.
- Confrontare le questioni elencate con quelle ufficiali
- Nel grande gruppo, sceglierne una che rientri nel quadro di quelle ufficiali, ma che sia anche di grande importanza per la comunità locale.

Definire i temi principali della campagna:

- elencare i temi locali decisi dal grande gruppo
- organizzare la votazione - ogni partecipante assegna alle diverse questioni 1, 2 e 3 punti
- sommare i punti - si ha un vincitore
- a seconda della vostra capacità di organizzare la campagna, decidete quanti temi affrontare (massimo 3 se siete molto capaci e con risorse finanziarie adeguate).

Arriva il bello: loghi e messaggi:

- Definire i messaggi principali della campagna - il brainstorming può essere divertente.
- Decidere il gruppo target della campagna
- Decidere chi preparerà il logo: il vostro gruppo o il designer.

I materiali della campagna e i canali di distribuzione:

- Determinare i gruppi target
- Decidere il miglior canale di distribuzione per ogni gruppo
- Decidere il tipo di materiali che si intende distribuire
- Decidere chi li preparerà e cosa serve (ad esempio, il dana).
- Controllare le finanze
- Ridimensionare i piani in base al budget disponibile
- Pensate a canali di distribuzione a basso o nullo costo.

Alcuni suggerimenti aggiuntivi

IN RIFERIMENTO ALLE PERSONE

- Siate consapevoli dei vostri pregiudizi, perché li avete. Alcuni comportamenti dei partecipanti possono rafforzarli.
- Incoraggiate lo spirito di squadra. La campagna è tutta una questione di squadra.
- Qualunque sia la campagna, usate la vostra etica del lavoro e le vostre conoscenze per dare forma alla storia.
- La campagna deve essere comprensibile alla popolazione generale. Discutete con il gruppo su chi sarà il pubblico e su quale messaggio si vuole inviare.
- Cercate di assegnare i compiti in base alle preferenze e alle capacità dei partecipanti.

IN RIFERIMENTO ALLA LOGISTICA

- L'accessibilità è di estrema importanza: non solo l'eliminazione degli ostacoli architettonici, ma anche i gadget informatici (chiedete ai partecipanti se possono portare i loro).
- Se è previsto del cibo, rispettare le restrizioni dietetiche.
- Se alcuni dei partecipanti hanno degli assistenti, assicurarsi che ci sia spazio per loro.

Risorse online per ulteriori approfondimenti

- <https://SDGs.un.org/goals>
- <https://www.onecause.com/blog/awareness-campaigns/>
- <https://www.inclusion-europe.eu/european-commission-presents-strategy-for-the-rights-of-persons-with-disabilities-2021-2030/>

5. ANNEXES

MATERIALI EXTRA ED ESERCIZI

Materiale extra ed esercizi sul modulo 1.1 Area ambiente

Attività sulle risorse limitate del pianeta

→ Obiettivi:

- Sensibilizzare sulle risorse limitate del pianeta, sia per le generazioni attuali che per quelle future.
- Lavoro di gruppo

→ Sviluppo dell'attività da svolgere con i ragazzi:

- Troveremo legumi e pasta sparsi per la stanza.
- Il gruppo viene diviso in 4 squadre.
- Ogni squadra, a turno, deve raccogliere il cibo per la propria sopravvivenza in 3 minuti

→ Dibattito

- Cosa si può dire come conclusione?
- Cosa avete provato durante il vostro turno?
- Cosa succederà alle generazioni successive se le risorse si esauriscono?

→ Conclusione dell'attività:

- Il cibo è la risorsa di cui gli esseri umani hanno bisogno per vivere, che comprende anche acqua, energia o vestiti.
- Lo spazio in cui si svolge l'attività è il pianeta.
- Siete quattro generazioni della popolazione.
- Ognuna di voi ha sottratto risorse a quelle successive.
- L'ultima, senza dubbio, ha avuto più difficoltà.

→ Risparmio dell'acqua attività extra.

Purpose:

- Sensibilizzare l'opinione pubblica sull'eccessivo spreco di acqua
- Misurare quanta acqua spendiamo in un giorno

→ Sviluppo dell'attività:

Per la prima attività è necessaria un'app per misurare il consumo di acqua; esistono diverse versioni di app in cui è possibile farlo. Noi consigliamo **Agua Consciente**. L'app è in inglese.

Chiedete loro di usarla per 2 giorni a casa, misurando 4 attività quotidiane.

- Lavarsi i denti
- Lavare i vestiti
- Lavare i piatti
- Fare la doccia

Dopo aver misurato le 4 attività, invitateli a condividere i risultati della spesa delle loro famiglie in un giorno.

Confrontate i risultati e discutete sulle misure che adottano per ridurre lo spreco di acqua.

Una volta raccolti i risultati della XX quantità di rifiuti sprecati in totale

Mostrate loro lo 0,025% di questa quantità. Perché questa è la percentuale reale di acqua potabile nel mondo. Riflettete su come vivrebbero se ci fosse solo quella quantità d'acqua, per renderli consapevoli del consumismo idrico.

Materiale extra sul modulo 1.2 Area occupazionale

WORKSHOP 1

CREATE YOUR OWN LEARNING PLAN!

Target group

young people

Goal

- to introduce young people with the concept of creating learning plan as a helpful tool in achieving set goals

Outcomes

- to make their path in starting their own business or project more clearer
- to define their goals and sub-goals
- to define methods and time-frame
- to recognize the importance of planning in everyday life
- to become aware of setting their own goals, possible obstacles and solutions

Duration

45 minutes

Materials

A3 papers, pencils, markers

Activity description

Start off the activity with a small discussion about goals. Ask participants if they have ever had goals in their life? What were they? Did they succeed in fulfilling them? Did they have any obstacles? Why yes/not? Invite participants to share their goals if they are comfortable with sharing in big group.

After the end of the discussion, ask the participants why it is important to plan their goals and how we can do this. There are several reasons such as – having clearer vision of the future, preventing quitting up when issues occur, achieving something you want...

Introduce the concept of the learning plan. Tell the participants that this is a technique where they can think about what they want to achieve in the foreseen period – it can be six months or one year. Tell them that this is a technique which can help them in getting better vision of themselves and what is necessary to achieve something in the future.

Introduce the basic questions which need to be answered in the plan: 1) What is the goal? What are the sub-goals?; 2) What materials do I need to realize the goal?; 3) Who can help me in achieving the goal? Who are the people I can rely on? Who can provide me with some resources?; 4) When the goal is going to be reached?; 5) What are the possible obstacles on the way of reaching my goal?

Do not forget to tell to the participants that goals should follow the SMART structure (specific, measurable, attainable, realistic and timely), as this is important for evaluation of the realization of the goal.

Tell participant that they can draw, write and visualize their plan as they wish. Give them enough time to think and to write the whole plan on A3 papers. If you wish, you can ask someone to share their plan in the end of the session.

Fonte: [LET'SWORK IT OUT project](#).

WORKSHOP 2

WHAT CAN WE DO TO TACKLE UNEMPLOYMENT?

Target group

youth workers, young people

Goal

- to brainstorm possible solutions about unemployment of young people on different levels in society - individual level, policy level and youth work level

Outcomes

- to improve communication skills and opinion giving skills
- to think critically
- to become aware of different levels of unemployment
- to improve creativity
- to enhance problem-solving skills

Duration

120 minutes

Materials

flip-chart papers, pencils, markers

Activity description

Open the session with inputs of unemployment of young people and the impact it can have on young people (see previous chapters in this publication for detail reference).

Explain that there are three levels in which we can identify possible solutions. The three levels are individual level, youth work level and policy level. More details on each level can be found in Part One of this publication.

Tell participants that you want to hear more from them and possible solutions – what can we do to tackle unemployment? Tree tables or three parts of the training room should be the spots for discussions. Each table or part of the room will represent one of the levels. Tell participants that you'll use world café method – and that you need one or two moderators for each level. Ask who will be the moderator and will make the summary of all collected opinions. When moderators are picked, they head to their tables or parts of the room to prepare shortly. Meanwhile, you can use creative way of creating three small groups of participants who will go to each of the tables. You can divide them by age, by numbers, by some drawings or using different objects.

Tell three groups that they need to go to one of the tables and discuss with moderators and give their opinions. After approximately 20 minutes tell that the groups need to shift to other table. After next 20 minutes, give the sign that they need to go to next table.

When the discussion is complete, moderators are asked to present the findings to whole group, after which people can discuss more (if they disagree with some statements).

In the end, recommendations can be made for future activities.

Fonte: [LET'S WORK IT OUT project](#).

WORKSHOP 3

BUSINESS CANVAS

Target group

young people, youth workers, teachers

Goal

- to introduce business canvas – template for developing new or documenting existing business models

Outcomes

- to develop planning skills
- to gain new knowledge and learn main terms in every business such as key partners, key activities, channels, costs, key resources, customer relationship, etc.
- to become aware of different aspects of business and the effort implemented in order to start your own business
- to develop one's entrepreneurship and initiative skill

Duration

240 minutes

Materials

business canvas sheets (each for every participant - with questions), business canvas sheet per group (without questions, on A3 paper) pencils, markers, flip-chart paper, post-it papers

Activity description

Ask the participants what comes to their mind when you say word "business". Let them brainstorm and write all the suggestions to a flip-chart paper. Then call them to come to flipchart and try to think of a definition for a business. When they're done ask them to together explore differences and similarities in given definitions and then you can tell the official definition (such as definitions from Merriam Webster dictionary or Business dictionary).

Afterwards, tell participants that planning their own business, key activities and whole strategy is not an easy task. However, there are some tools that can be helpful to them in planning. Introduce the business canvas model and main elements (more information can be found on http://businessmodelgeneration.com/downloads/businessmodelgeneration_preview.pdf). It is important to get yourself acquainted with the model. After you have presented the main elements of business canvas, divide participants in three groups. Each group will have different business they want to develop.

Group 1: Restaurant which serves gourmet food

Group 2: Jewelry shop, which is hand-made

Group 3: ICT company that is producing software for mobile devices

After you have divided them, give them business canvas sheets with questions (each participant should have one) and per group one big A3 paper with printed canvas. Their task is to try and fill in the canvas. The best way is to use post-it papers and put it on canvas. Give participants enough time. Of course, the time for this exercise will not be sufficient for going in-depth, but participants can get a good overview of how the canvas looks. In the end, ask participants to present their businesses.

Fonte: [LET'SWORK IT OUT project](#).

Materiale extra sul modulo 2.2 area partecipazione civica e culturale

TikTok come mezzo per discutere di temi sociali

[Ecco una raccolta di alcuni video](#) di TikTok sul tema dell'abilismo, che è la discriminazione e il pregiudizio sociale nei confronti delle persone con disabilità o percepite come tali. TikTok è spesso usato dai giovani per discutere di questioni sociali in modo personale, offrendo un punto di vista su molti argomenti in modo unico. Possiamo notare come ognuno abbia una prospettiva e un approccio diverso alla questione: comicità, storytelling, creatività o consapevolezza.

Contest fotografico



Esistono molti esempi di concorsi fotografici, che possono essere realizzati sulle piattaforme dei social media (Instagram, Facebook e Twitter) chiedendo alle persone di condividere una foto con un hashtag specifico.

Portiamo come esempio il concorso Obiettivo accessibilità dell'Ordine degli architetti di Roma, che chiedeva ai giovani con disabilità di fotografare una barriera architettonica. Questa campagna ha avuto lo scopo di stimolare i giovani a essere parte della loro società e a mostrare, attraverso la lente dell'arte, ciò che non è accessibile per loro.

<https://www.architettiroma.it/attivita-ordine/bandi/3-concorso-fotografico-obiettivo-accessibilita/>



Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Young people and SDGs

Nr 2021-1-ES02-KA220-YOU-000029293

