

# YES!

YOUTH  
EMPOWERMENT  
FOR  
SOCIAL  
INCLUSION

## Metodologia di empowerment giovanile per l'inclusione sociale Sintesi



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea.  
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni



Co-funded by  
the European Union

## Contenuti

1. Introduzione.....	3
2. Definizione YES-SI di lavoro con i giovani .....	4
3. Educazione all'innovazione sociale.....	6
Principi di progettazione.....	6
L'educazione all'innovazione sociale in pratica .....	7
Laboratori di co-creazione .....	7
Obiettivi di sviluppo sostenibile.....	9
Competenze per l'innovazione sociale.....	9
Impatti e risultati di apprendimento.....	11
4. Logica di intervento YES-SI .....	13
Riferimenti.....	16
Allegato - esempi di progetti di educazione all'innovazione sociale .....	17
Figura 1 Tipologia di lavoro con i giovani della Commissione europea.....	5
Figura 2 La definizione di lavoro con i giovani nel contesto di YES-SI .....	6
Figura 3 Analisi a 3 strati.....	7
Figura 4 Partecipanti a un laboratorio di co-creazione .....	8
Figura 5 Fasi di un laboratorio di co-creazione.....	8
Figura 6 Gli obiettivi di sviluppo sostenibile .....	9
Figura 7 La logica d'intervento di YES-SI .....	15
Tabella 1 Competenze per l'innovazione sociale.....	10
Tabella 2 Il quadro d'impatto dell'impegno e delle competenze della SIE .....	13
Tabella 3 Gli elementi chiave del SIE per il settore giovanile .....	14

## 1. Introduzione

Youth empowerment for Social Inclusion (YES-SI) è un progetto Erasmus+ che si rivolge ai giovani (18-25 anni), in particolare ai NEET/disimpegnati, e agli operatori giovanili/alle organizzazioni giovanili. Il gruppo target indiretto è costituito dagli stakeholder della città, che possono spaziare dai decisori politici e dagli imprenditori locali agli attivisti e ai cittadini.

Il progetto si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:

- ✓ Coinvolgere i giovani coinvolgendoli in attività stimolanti che stimolino le loro capacità, la loro immaginazione e la loro visione del mondo e del ruolo che possono svolgere in esso.
- ✓ Collegare i giovani a reti che altrimenti non conoscerebbero e che offrono loro una piattaforma per le proprie idee, le proprie aspirazioni e permettono loro di dire in che tipo di mondo vogliono vivere.
- ✓ I partecipanti hanno la possibilità di acquisire nuove competenze e conoscenze, di fare l'esperienza di creare un cambiamento reale, di diventare proprietari del capitale sociale che creano e di iniziare a realizzare il valore delle loro idee.

Questo obiettivo sarà raggiunto fornendo un insieme completo e complementare di informazioni, strumenti pratici e risorse che metteranno in pratica la teoria presentata in questo documento. Questi sono i seguenti:

- Moduli di formazione
- Storie di impatto e ispirazione
- Programma di incubazione Changemaker Labs
- Un'app di gioco per il crowdfunding
- Il manuale YES-SI

Il progetto va da febbraio 2022 ad agosto 2024. I partner del progetto hanno sede in Germania, Grecia, Irlanda, Italia e Spagna. Per maggiori informazioni consultare il sito web del progetto: <https://yessi-project.eu/>.

**La metodologia YES-SI è la prima nel suo genere a introdurre l'educazione all'innovazione sociale (SIE) nel settore giovanile attraverso la logica di intervento YES-SI.** Questa è una sintesi della metodologia. Il documento completo spiega come è stata creata la metodologia YES-SI e presenta la logica di intervento alla fine. Il documento fornisce un background teorico, metodologico e pratico per le aree del lavoro con i giovani, dell'impegno civico e dell'educazione all'innovazione sociale (SIE) ed è un punto di riferimento per gli sviluppatori di progetti e i ricercatori del lavoro con i giovani, dell'impegno civico e della partecipazione che cercano una guida per incorporare i principi della SIE nei loro programmi e nelle loro pratiche. Il documento è stato creato sulla base di ricerca documentale ed empirica.

**La logica d'intervento di YES-SI è costituita da elementi SIE adattati al settore giovanile combinati con le quattro componenti identificate dai giovani e dagli operatori giovanili attraverso la ricerca sul campo.** Il SIE in YES-SI è un modello educativo che consente ai giovani di **identificare e analizzare la sostenibilità locale e le questioni sociali.** Lo fanno attraverso la **collaborazione intergenerazionale con stakeholder esterni nei laboratori di**

**co-creazione per ideare e condurre progetti di innovazione sociale che incidono sull'azione sociale trasformativa affrontando questioni importanti per loro.** Attraverso questo processo **imparano a conoscere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, sviluppano le loro competenze in materia di innovazione sociale e maturano una mentalità e una spinta ad affrontare i problemi globali attraverso l'innovazione sociale,** sia ora che in futuro. Questo si combina con i quattro punti chiave che i giovani e gli operatori giovanili hanno identificato nei focus group e che sono importanti per un buon lavoro con i giovani: la **costruzione di relazioni e di fiducia, lo sviluppo di competenze digitali, l'autonomia e l'appropriazione del lavoro con i giovani e la capacità di agire e la possibilità di soddisfare le loro esigenze di base attraverso il reperimento di fondi per i progetti.** Pertanto, questi elementi si combinano con il SIE per creare la logica di intervento YES-SI (vedi infografica riassuntiva a pagina 40).

## 2. Definizione YES-SI di lavoro con i giovani (YOUTH WORK)

Abbiamo utilizzato la definizione di lavoro con i giovani fornita dalla Commissione europea come base per la definizione di lavoro con i giovani in YES-SI: "il lavoro con i giovani offre ai giovani attività significative basate sui bisogni e sugli interessi dei giovani e sostiene il loro sviluppo personale" (CE, 2014, p.5). La tipologia che segue illustra in dettaglio questa definizione, spiegando i metodi chiave del lavoro con i giovani e i risultati che un buon lavoro con i giovani dovrebbe ottenere per i giovani coinvolti e per la società in generale.

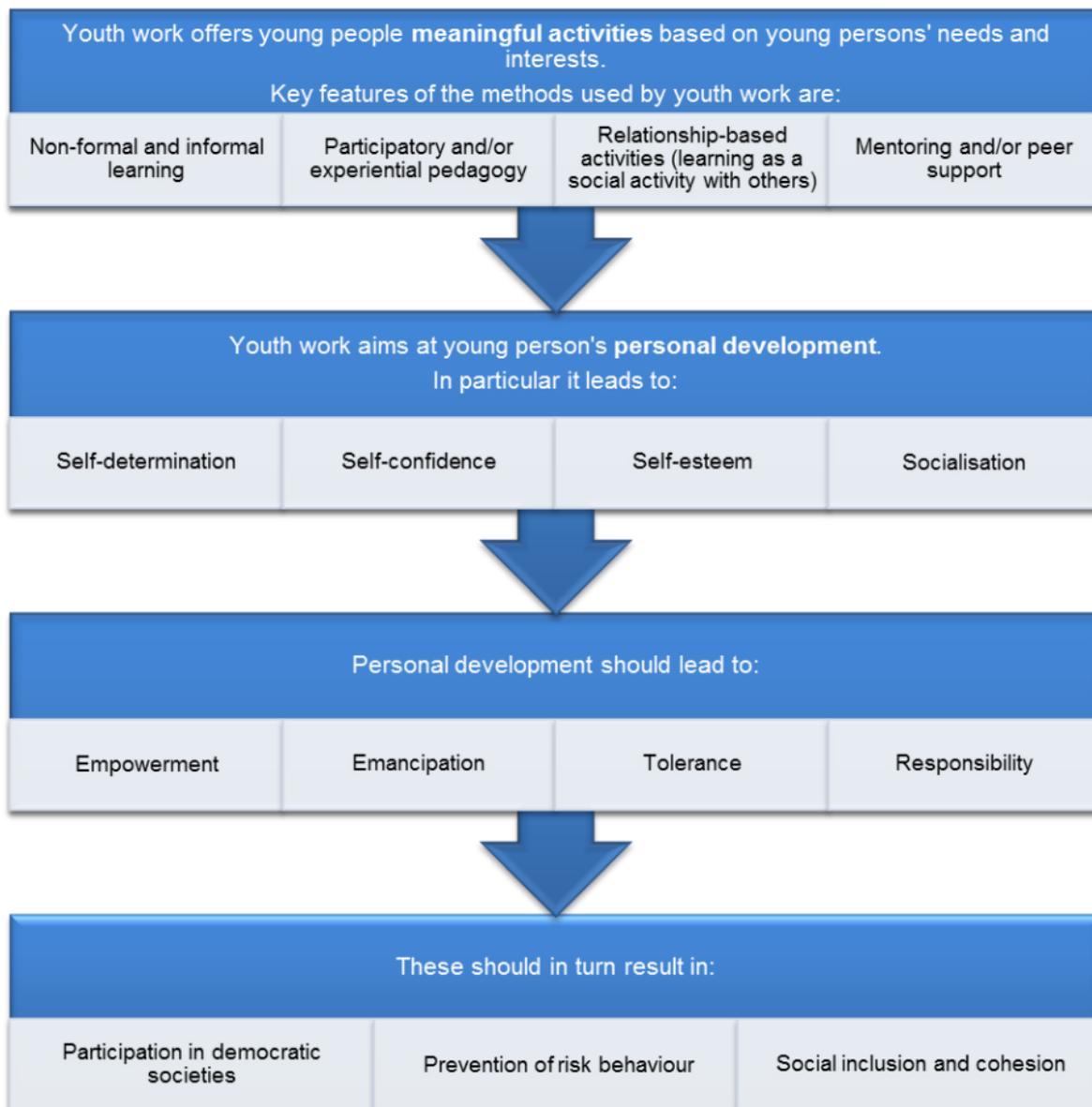


Figura 1 Tipologia di animazione giovanile della Commissione europea

Il lavoro con i giovani comprende quindi una serie di attività che hanno un impatto reale sulle persone coinvolte e sulla società e al centro di queste attività ci sono tre principi:

- attenzione ai giovani
- sviluppo personale
- partecipazione volontaria

**Nel contesto del progetto YES-SI, un principio chiave del lavoro con i giovani è che mira a raggiungere un cambiamento sociale positivo**, compresa l'inclusione e la coesione sociale; pertanto, quando ci riferiamo al lavoro con i giovani in questa metodologia, lo includiamo come elemento centrale oltre ai tre principi CE. Pertanto, utilizziamo il termine lavoro con i giovani per coprire tutte le forme di programmi di sviluppo giovanile, tra cui l'azione sociale dei giovani, l'impegno civico dei giovani, il cambiamento sociale guidato dai giovani (changemaking) e i programmi/iniziativa che danno potere ai giovani e realizzano un cambiamento sociale positivo.

### **Lavoro con i giovani nel progetto YES-SI**

L'attenzione è rivolta ai giovani  
Sostiene il loro sviluppo personale  
La partecipazione è volontaria  
Realizza un'azione sociale positiva

*Figura 2 La definizione di lavoro con i giovani nel contesto di YES-SI*

I giovani nel contesto del progetto YES-SI hanno un'età compresa tra i 18 e i 25 anni. Tutti gli stakeholder della comunità, della città o delle organizzazioni che partecipano ai progetti YES-SI con i giovani sono definiti "stakeholder esterni".

### **3. Educazione all'innovazione sociale**

Questa sezione riassume le basi teoriche dell'educazione all'innovazione sociale (SIE), una parte fondamentale di YES-SI, per poi mostrarle nella pratica.

#### **Principi di progettazione**

I tre principi di progettazione del SIE sono i giovani al centro, la co-creazione e l'azione sociale trasformativa:

- 1. I giovani al centro** Il SIE sposta l'esperienza tradizionale di insegnamento e apprendimento dagli insegnanti che dirigono i giovani ai giovani come leader. Questo sostiene la loro motivazione intrinseca dando loro autonomia, come si vede nella teoria dell'autodeterminazione (Deci & Ryan, 2002). Fornire ai giovani scelte e controllo sulle loro azioni può sostenere il loro impegno e la loro responsabilizzazione (Litalien et al, 2017; Reeve, 2012). Il principio 2 sostiene questo aspetto.
- 2. La co-creazione come risoluzione di problemi intergenerazionali e collettivi** La co-creazione si basa sul passaggio dall'insegnamento didattico alle esperienze di apprendimento collettivo. Giovani e adulti collaborano su un piano di parità attraverso un processo decisionale reciproco e partecipativo in cui le voci dei giovani sono ascoltate, valorizzate e prese in considerazione. Questa potente azione collettiva porta al principio 3.
- 3. Azione sociale trasformativa** Il passaggio ai giovani come leader, l'attenzione all'azione e ai benefici collettivi piuttosto che individuali e la natura co-creativa della SIE spingono i giovani a mettere in discussione lo status quo di un mondo socialmente ingiusto e li mettono in grado di sostenere un cambiamento positivo e sostenibile nella società attraverso l'impegno civico.

Pertanto, la definizione di Educazione all'Innovazione Sociale è:

## Educazione all'innovazione sociale

*Il SIE è un processo di apprendimento collaborativo e collettivo per l'empowerment e l'attivazione socio-politica dei giovani per guidare il cambiamento sociale, indipendentemente dai loro percorsi professionali. costruisce le loro competenze per identificare le opportunità di creazione di valore sociale, per formare collaborazioni e costruire relazioni sociali e intraprendere azioni innovative per una società più democratica*

### SIE 3-layers analysis

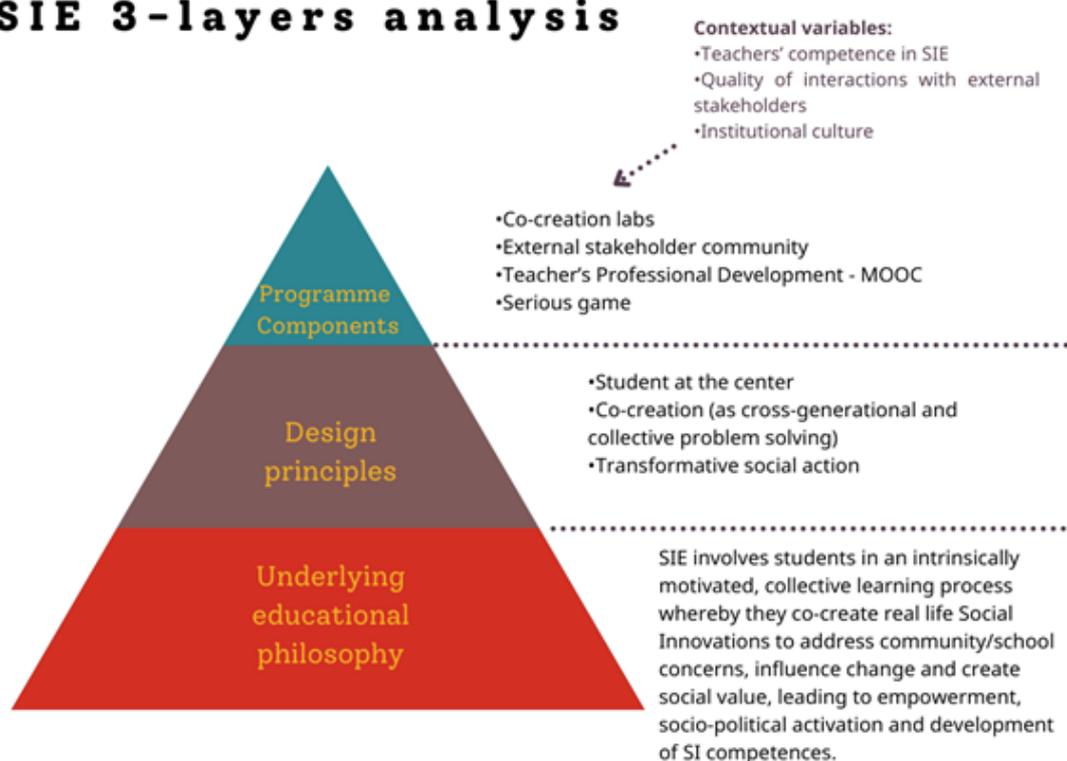


Figura 3 Analisi a 3 strati

### L'educazione all'innovazione sociale nella pratica

Ora vedremo come i componenti del programma mettono in pratica la teoria alla base del SIE.

#### Laboratori di co-creazione

Il SIE unisce l'azione giovanile all'innovazione sociale attraverso la decisione e la conduzione da parte dei giovani di progetti di innovazione sociale per affrontare questioni sociali e di sostenibilità che stanno loro a cuore. Il coinvolgimento della comunità è un elemento importante, in quanto i giovani lavorano ai progetti insieme agli stakeholder locali. I progetti sono ideati, sviluppati e realizzati nei **laboratori di co-creazione**, che possono svolgersi in

qualsiasi momento e in qualsiasi luogo e sono guidati da un facilitatore che consente sia le fasi di preparazione che quelle di attuazione di un laboratorio. I laboratori di co-creazione sono un ambiente di apprendimento aperto in cui diversi soggetti interessati, come giovani, operatori giovanili, genitori, innovatori sociali, attori della comunità, soggetti della città o qualsiasi altro membro della comunità locale, collaborano alla progettazione e all'attuazione di progetti di innovazione sociale.

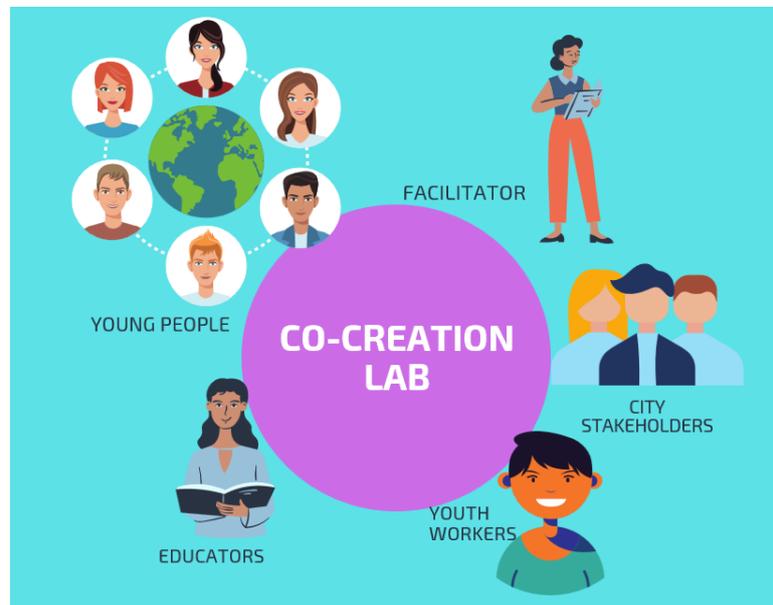


Figura 4 Partecipanti a un laboratorio di co-creazione

Le fasi principali di un laboratorio sono due:

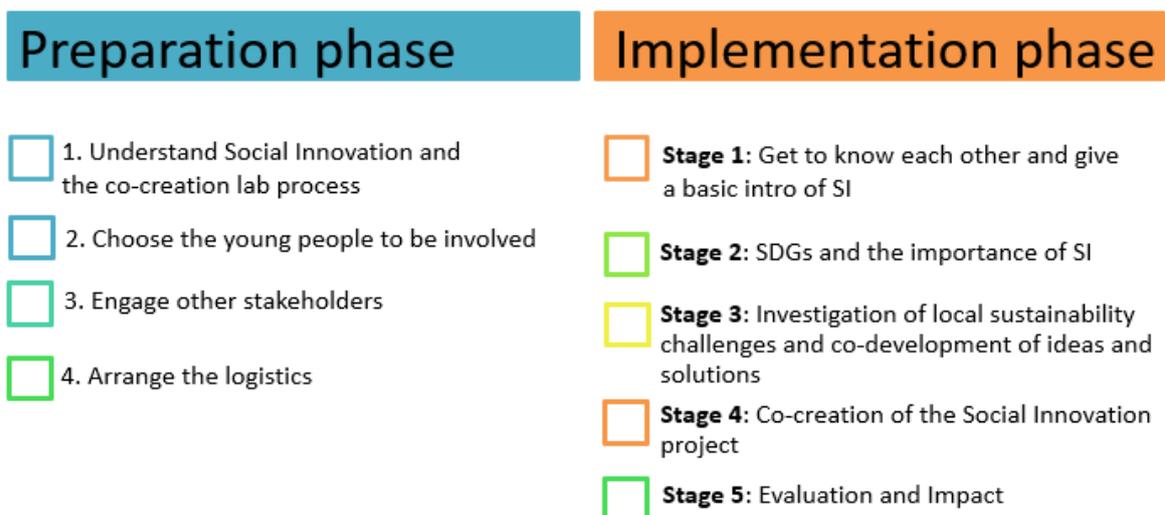


Figura 5 Fasi di un laboratorio di co-creazione

## Obiettivi di sviluppo sostenibile

Il SIE utilizza il quadro degli **Obiettivi di Sviluppo Sostenibile** per guidare i progetti di innovazione sociale dei giovani, con un obiettivo potenzialmente al centro dell'attenzione e altri collegati, in quanto gli obiettivi si sovrappongono e si interconnettono:



Figura 6 Gli obiettivi di sviluppo sostenibile

In pratica, i progetti assumono molte forme, perché l'educazione all'innovazione sociale prevede che i **giovani realizzino progetti di azione sociale** con gli adulti per affrontare le questioni che stanno loro a cuore. Naturalmente, i progetti variano da città a città e da Paese a Paese. Ad esempio, i progetti spaziano dal riciclaggio di vestiti, alla creazione di panchine dell'amicizia, allo sviluppo dell'empatia per i giovani con disabilità visive, alla riconversione di un edificio come centro di nutrizione, alla pulizia di un ruscello, al rendere la scuola un luogo più allegro e alla creazione di un banco alimentare. Per maggiori dettagli sui progetti di Social Innovation Education esistenti, consultare l'[allegato](#).

## Competenze per l'innovazione sociale

Questi progetti sviluppano le competenze di innovazione sociale. Queste competenze sono un insieme di abilità e valori che consentono ai giovani di mettere in pratica la loro conoscenza delle questioni sociali e di sostenibilità della comunità locale, guidati dagli Obiettivi di sviluppo sostenibile. L'utilizzo di queste competenze segue il processo di innovazione sociale in cui i giovani imparano a:

- Identificare le opportunità di creazione di valore sociale
- Formare nuove relazioni
- Azioni innovative per la creazione di valore

In questo modo i giovani hanno un'esperienza di vita reale che permette loro di sviluppare la voglia, la mentalità e l'attitudine a produrre un cambiamento sociale positivo oggi e in futuro.

	<b>Competenze per l'innovazione sociale</b>	<b>Spiegazione</b>
<b>Identificare le opportunità di creazione di valore sociale</b>	1. Visione di un mondo migliore	<i>Immaginare un mondo migliore e più giusto</i>
	2. Pensiero responsabile e critico	<i>Individuare i punti positivi e negativi per poter migliorare qualcosa in modo responsabile.</i>
	3. L'empatia	<i>Comprendere e rispondere ai sentimenti degli altri per costruire qualcosa di migliore</i>
	4. Autoefficacia	<i>Crede in se stessi. Identificare e valutare i propri punti di forza e di debolezza. Dare valore alle opinioni degli altri.</i>
<b>Formare nuove relazioni</b>	5. Risoluzione collettiva e creativa dei problemi	<i>Creare, come gruppo, idee che innescano il cambiamento sociale.</i>
	6. Abbracciare la diversità	<i>Lavorare con molte persone diverse per ottenere un risultato positivo</i>
<b>Azioni innovative per la creazione di valore</b>	7. Efficacia collettiva	<i>Aiutare gli altri a raggiungere i propri obiettivi</i>
	8. Resilienza sociale	<i>Perseverare e rimanere concentrati sulla propria visione nonostante le battute d'arresto o i fallimenti.</i>
	9. Fare il salto di qualità per creare valore	<i>Agire sulla propria visione per aiutare gli altri</i>
	10. Utilizzare bene le risorse	<i>Coordinare le persone e utilizzare le risorse (anche digitali) per raggiungere l'obiettivo.</i>
	11. Comunicazione sociale	<i>Comunicare e interagire efficacemente con gli altri per creare relazioni positive e sostenibili (di lunga durata).</i>
	12. Apprendimento riflessivo	<i>Fare un passo indietro e riflettere/analizzare i risultati ottenuti per imparare e migliorare.</i>
	13. Pianificazione collaborativa e processo decisionale democratico	<i>Decidere democraticamente (come gruppo) le azioni future e la visione condivisa.</i>

Tabella 1 Competenze per l'innovazione sociale

## Impatti e risultati di apprendimento

È stato dimostrato che l'educazione all'innovazione sociale ha un impatto sull'impegno emotivo, cognitivo, comportamentale e agito degli studenti della scuola primaria e secondaria (Garefi, Kalemaki & Kantsiou, 2021). È stato sviluppato nell'ambito di un progetto Horizon 2020 ed è stato sottoposto a una rigorosa sperimentazione che ha previsto un primo anno pilota nel 2018-19) e un secondo anno pilota nel 2019-2020. Il secondo anno è stato inevitabilmente influenzato dalla crisi pandemica, per cui molti hanno gestito i loro progetti di innovazione sociale online. Gli impegni e i risultati di apprendimento riscontrati durante i due periodi pilota sono riassunti nella tabella seguente.

### Il Quadro d'impatto per l'impegno e le competenze della SIE

#### IMPEGNO EMOTIVO

- (1) senso di appartenenza, di stima o di importanza<sup>1</sup>
- (2) valutazione del successo nei risultati scolastici<sup>2</sup>
- (3) le "emozioni che facilitano il compito" che promuovono un apprendimento vantaggioso, tra cui curiosità, interesse ed entusiasmo<sup>3</sup>
- (4) sentimenti, atteggiamenti e percezioni nei confronti della scuola<sup>4</sup>

- Responsabilizzare i giovani
- Gli studenti sono proprietari
- Essere ascoltati
- Sentirsi apprezzati
- Consentire l'autonomia
- Sentirsi rispettati dagli adulti
- Essere importanti
- Senso di appartenenza alla comunità
- Aumento della fiducia e della maturità
- Essere co-creatori alla pari con gli adulti
- Apprendimento che ha uno scopo reale
- Miglioramento delle relazioni intergenerazionali

#### IMPEGNO COGNITIVO

- (1) coinvolgimento psicologico nei processi di apprendimento<sup>5</sup>
- (2) profonda comprensione concettuale<sup>6</sup>

- Sviluppare una profonda comprensione di come l'azione possa produrre un risultato tangibile.
- Comprendere il valore del mondo reale
- Assunzione di responsabilità
- Trovare l'apprendimento personale, importante e rilevante

---

<sup>1</sup> Fredricks e altri, 2004

<sup>2</sup> Christenson et al., 2012; DeVito, 2016

<sup>3</sup> Reeve, 2012

<sup>4</sup> Archambault et al., 2009

<sup>5</sup> Archambault et al., 2009; Reeve, 2012

<sup>6</sup> Reeve 2012

## **IMPEGNO**

### **COMPORAMENTALE**

- (1) Coinvolgimento degli studenti nelle attività scolastiche accademiche, sociali ed extrascolastiche<sup>7</sup>
- (2) Conformità degli studenti alle regole della classe e della scuola<sup>8</sup>

- Maggiore coinvolgimento in classe
- Maggiore interesse per le attività scolastiche
- Miglioramento del comportamento in classe
- Aumento dell'autostima
- Migliori rapporti con il personale scolastico
- Comportamento migliore tra i coetanei

### **IMPEGNO AGENZIALE**

- (1) Contributo intenzionale, proattivo e costruttivo degli studenti al flusso dell'istruzione che ricevono.<sup>9</sup>
- (2) Gli studenti assumono ruoli significativi nelle loro scuole<sup>10</sup>

- Diventare più proattivi
- Prendere l'iniziativa
- Formulare e progettare suggerimenti costruttivi
- Aumento della volontà e degli sforzi per influenzare un cambiamento reale
- Maggiore determinazione nel raggiungere gli obiettivi
- Essere entusiasti

---

<sup>7</sup> Fredericks e altri, 2004

<sup>8</sup> Archambault et al, 2009

<sup>9</sup> Reeve 2012

<sup>10</sup> Mitra & Serriere, 2012

## COMPETENZE PER

### L'INNOVAZIONE SOCIALE

- (1) Identificare le opportunità di valore sociale e collettivo
- (2) Sviluppare collaborazioni e costruire relazioni significative
- (3) Agire in modo individuale e collettivo

- Comprendere un problema che gli altri stanno affrontando e agire per sostenerli.
- Immaginare come cambiare le cose in meglio
- Imparare a mettere in pratica le idee per creare valore sociale
- Usare il pensiero critico per aiutare le persone in modo responsabile
- Autovalutazione e valorizzazione delle opinioni altrui per migliorare
- Risolvere i problemi in modo creativo attraverso la collaborazione multigenerazionale
- Sfruttare la diversità come punto di forza a vantaggio di tutti
- Sostenersi a vicenda per superare i momenti difficili e raggiungere gli obiettivi collettivi.
- Imparare che i successi e i fallimenti non sono destinazioni, ma parte di un viaggio più grande.
- Utilizzare le risorse, compresa la tecnologia, per creare valore sociale
- Comunicare bene per creare relazioni positive
- Riflettere per migliorare continuamente
- Gestire la pianificazione e il processo decisionale in modo collaborativo

Tabella 2 Il quadro d'impatto dell'impegno e delle competenze della SIE

## 4. Logica di intervento YES-SI

Questa sezione spiega la logica d'intervento di YES-SI in una sintesi scritta e in un'infografica. La logica di intervento YES-SI fonde il modello di Social Innovation Education (SIE) con elementi del marchio Fairshares e approcci efficaci al lavoro con i giovani per presentare la **prima logica di intervento SIE per il settore giovanile**. Questa logica riunisce gli **elementi chiave del lavoro con i giovani** definiti nel progetto YES-SI:

- L'attenzione è rivolta ai giovani
- Sostiene il loro sviluppo personale
- La partecipazione è volontaria
- Realizza un'azione sociale positiva

... con i **tre strati della SIE** che forniscono il contenuto della logica di intervento:

<b>Componenti del programma</b>	<b>del</b>	obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) laboratori di co-creazione comunità di stakeholder esterni
<b>Principi di progettazione</b>	<b>di</b>	i giovani al centro co-creazione (risoluzione di problemi intergenerazionali e collettivi) azione sociale trasformativa
<b>Filosofia educativa</b>		un processo di apprendimento collettivo, intrinsecamente motivato, in cui i giovani co-creano innovazioni sociali (SI) reali per affrontare problemi della comunità/scuola, influenzare il cambiamento e creare valore sociale, portando all'empowerment, all'attivazione socio-politica e allo sviluppo di competenze SI

*Tabella 3 Gli elementi chiave del SIE per il settore giovanile*

Questi contenuti si combinano con le componenti evidenziate come valide dalla ricerca sul campo:

- costruire relazioni e fiducia
- sviluppare le competenze digitali
- avere autonomia, proprietà e agenzia
- diventare finanziariamente sicuri

Abbiamo quindi una logica di intervento in cui il contenuto principale di **ciò che i giovani devono sapere per influenzare un cambiamento sociale positivo è la conoscenza degli obiettivi di sviluppo sostenibile e di come co-creare con gli stakeholder esterni e, in ultima analisi, guidare i progetti**. I giovani sono quindi al centro di questo processo, ma collaborano con gli stakeholder esterni per realizzare un'azione sociale trasformativa che abbia un impatto sulla vita reale. In questo modo, i giovani svilupperanno le loro competenze in materia di innovazione sociale, in particolare la loro visione di come affrontare i problemi sociali e di sostenibilità a livello locale e come agire in base a questa visione. **La costruzione di relazioni e di fiducia, lo sviluppo di competenze digitali, l'autonomia e la titolarità del lavoro con i giovani, l'agenzia per agire e la possibilità di soddisfare le proprie esigenze di base attraverso il reperimento di fondi per i progetti sono le quattro componenti chiave per la progettazione, la realizzazione e la sostenibilità dei progetti di SI creati dai giovani. Si veda la figura 7 qui sotto.**

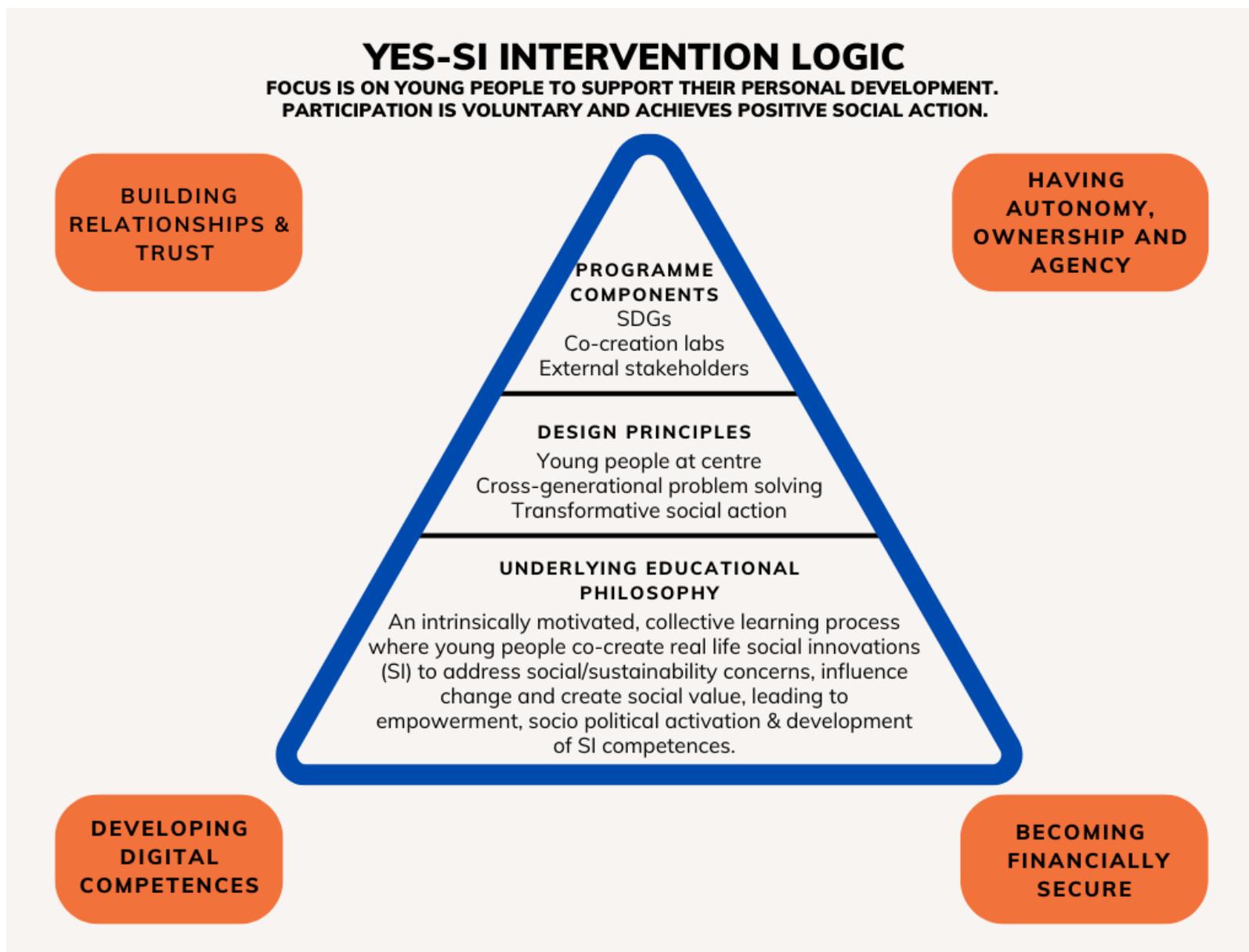


Figura 7 La logica di intervento di YES-SI

## Riferimenti

Ryan, R. M. e Deci, E. L. (2002). Panoramica della teoria dell'autodeterminazione: Una prospettiva dialettica organismica. *Manuale di ricerca sull'autodeterminazione*, 2, 3-33.

Commissione europea. (2014). Lavorare con i giovani - il valore dell'animazione giovanile nell'UE. Recuperato da [https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report_en.pdf).

Kalemaki, I., Garefi, I. e Kantsiou, S. (2021). Il quadro di apprendimento dell'innovazione sociale, versione finale. Recuperato da <https://nemesis-edu.eu/>

Litalien, D., Morin, A. J., Gagné, M., Vallerand, R. J., Losier, G. F., & Ryan, R. M. (2017). Evidenza di una struttura a continuum dell'autodeterminazione accademica: Un test a due studi utilizzando una rappresentazione bifattoriale-ESEM della motivazione accademica. *Psicologia dell'educazione contemporanea*, 51, 67-82.

Reeve, J. (2012). Una prospettiva della teoria dell'autodeterminazione sull'impegno degli studenti. In *Handbook of research on student engagement* (pp. 149-172). Springer, Boston, MA.

## Allegato - esempi di progetti di educazione all'innovazione sociale

**Nome del progetto:** Capire i disabili visivi

**Sede:** Prima scuola elementare sperimentale, Salonico, Grecia

Questa scuola è molto vicina alla Helios School, una scuola per bambini ipovedenti. Così vicina che hanno persino organizzato lezioni di musica in comune per i loro studenti. Non è stata quindi una sorpresa che, quando è stato chiesto loro di pensare ai problemi del loro quartiere, la loro attenzione si sia subito spostata sulle difficoltà delle persone con disabilità visiva.

Hanno utilizzato la letteratura, il cinema e le arti per conoscere le esperienze altrui, hanno fatto passeggiate nella zona e hanno notato tutte le difficoltà per le persone disabili. Ad esempio, attraversamenti non adattati o proprietari di auto che parcheggiano sulle rampe per sedie a rotelle. Poi hanno iniziato a collaborare con gli studenti della scuola Helios, imparando il Braille e praticando sport insieme (goalball, uno sport appositamente progettato per persone ipovedenti e non vedenti). Grazie a queste attività, i bambini hanno sviluppato la loro empatia nei confronti delle persone ipovedenti, in modo da poterle comprendere e aiutare più efficacemente.

Il progetto è poi passato alla fase di pianificazione degli interventi veri e propri. Gli studenti hanno intervistato le persone disabili del quartiere per capire come affrontano i problemi e di cosa avrebbero bisogno per migliorare la qualità della loro vita. Hanno pianificato osservazioni reali con l'intento di mappare i punti problematici della zona e una campagna informativa per sensibilizzare gli altri vicini, durante il giorno di mercato aperto.



*Sviluppare l'empatia: guidare il mio amico ipovedente*

**Nome del progetto:** Cambiare gli studenti e la società migliorando il nostro parco giochi

**Sede:** CEIP Los Albares, Saragozza, Spagna

L'obiettivo non è cambiare il parco giochi, ma cambiare gli studenti e la società. La prima fase è stata quella di modificare il cortile della scuola per renderlo più accogliente e inclusivo, quindi costruire uno spazio in cui ogni studente trovasse il suo posto, utilizzando materiali riciclati, e facilmente replicabile. La seconda fase consisteva nel passare dal cortile della scuola ad altri spazi di La Puebla de



trasmigrazza. È stata valutata la possibilità di contattare i grandi centri di Saragozza, in particolare Puerto Rico, in modo che quando si fermano a mangiare o a riposare, invece di dare il cellulare al bambino, abbiano la possibilità di fare vari giochi. Il nostro contatto della Comunità NEMESIS ci ha aiutato a creare un'applicazione che mostra ai genitori come giocare a hopscotch. Ora i genitori possono divertirsi con i loro figli e stiamo pensando di inserire nell'app le istruzioni per altri giochi e di tradurla in altre lingue.



scuola per renderlo più accogliente e inclusivo, quindi costruire uno spazio in cui ogni studente trovasse il suo posto, utilizzando materiali riciclati, e facilmente replicabile. La seconda fase consisteva nel passare dal cortile della scuola ad altri spazi di La Puebla de

trasmigrazza. È stata valutata la possibilità di contattare i grandi centri di Saragozza, in particolare Puerto Rico, in modo che quando si fermano a mangiare o a riposare, invece di dare il cellulare al bambino, abbiano la possibilità di fare vari giochi. Il nostro contatto della Comunità NEMESIS ci ha aiutato a creare un'applicazione che mostra ai genitori come giocare a hopscotch. Ora i genitori possono divertirsi con i loro figli e stiamo pensando di inserire nell'app le istruzioni per altri giochi e di tradurla in altre lingue.

*Volete partecipare al progetto NEMESIS?*

*"Sì, perché è divertente e sorprendente vedere come il nostro parco giochi stia migliorando a poco a poco".*

Alunno della scuola primaria

**Nome del progetto:** Aqua Corner

**Posizione:** Terzo Battaglione di Kragujevac, Kragujevac, Serbia

L'insegnante di inglese Nenad Miladinović lavora a un progetto di innovazione sociale che coinvolge 20 studenti e 5 insegnanti. Per prima cosa hanno preso in considerazione gli SDG e poi hanno utilizzato l'attività del semaforo per identificare un problema di sostenibilità locale. È emerso che l'eutrofizzazione del lago Bubanj - un lago a forma di cuore nella città di Kragujevac - era il problema più importante per gli studenti, perché l'eccesso di minerali e nutrienti uccide i pesci e le altre forme di vita del lago.



Lago di Bubanj

Gli studenti volevano affrontare il problema dell'acqua inquinata e delle modalità di depurazione dell'acqua in modo sostenibile, ma come fare?

- Fase 1 Ricerca sul lago Bujanj (composizione chimica dell'acqua, specie di animali e piante che lo abitano) in collaborazione con i ricercatori associati della Facoltà di Scienze, Istituto di Biologia ed Ecologia.
- Fase 2 Creare un Aqua Corner nell'atrio della scuola con un sistema di purificazione dell'acqua con piante e ghiaia di drenaggio da applicare al lago e creare un acquario autosufficiente per la scuola.
- Fase 3 Riproduzione dei pesci e commercio/scambio con acquariofili locali o in occasione di mostre (competenze imprenditoriali).

Il progetto prevede il miglioramento delle competenze imprenditoriali degli studenti attraverso la fiera scolastica degli acquariofili, e quindi il coinvolgimento di altri studenti della scuola e della comunità locale attraverso vari eventi attivistici. Con il supporto di un team di insegnanti mentori composto da cinque membri, è stata avviata una collaborazione con la comunità accademica - in particolare con il Dipartimento di Biologia della Facoltà di Scienze dell'Università di Kragujevac, con l'Acquario pubblico di Kragujevac e con le associazioni locali che si occupano di tutela delle acque e di sviluppo sostenibile EkoMar ed EkoMatoTek.