

# ODS A CLASSE JOVES

1er i 2on d'educació secundària



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

*"La joventut cap a la transformació"*

## Per què?

*La joventut més gran i connectada de l'història*

Ens trobem enfront de la joventut més nombrosa i major connectada de la història, un dels poders per explotar que ens queda com a efecte positiu la digitalització.

En l'actualitat existeixen múltiples problemes que afecten el correcte desenvolupament de la joventut, i són els i les joves volen han d'enfrontar-se a aquests problemes, i si no frenem, hauran d'enfrontar-se a problemes majors en un futur no tan llunyà.

En l'actualitat el desenvolupament sostenible és un dels principals reptes al que ens enfrontem com a societat.

La sostenibilitat no sols es referix a una variant mediambiental com erròniament s'ha fe vore. El nostre desenvolupament com a societat abasta 3 aspectes fonamentals com son l'ecològic, l'econòmic i el social i tots tres són essencials i estan interrelacionats. Partint d'aquesta premissa, el món educatiu (formal i no formal), ha de emprar totes les seues eines en provocar a la infància i l'adolescència cap a convertir-se en ciutadans i ciutadanes sostenibles i en transmissors i prescriptors d'un estil de vida necessari per al futur i el present.

En este sentit, els ODS són un esquema de treball immillorable en el que basar-se per a poder aconseguir el repte.



## Educació i sostenibilitat

**Accions per al present i el futur**

**Els centres educatius són els espais amb més possibilitats de promoure una consciència sostenible en la infància i adolescència.**

**Perquè aquest escenari abasta contingut en matèries relacionades amb tots els Objectius de Desenvolupament Sostenible, és necessari reforçar està consciència a través de la creació d'accions en la qual infància i joventut se senten protagonistes del canvi.**

# Com treballarem?

## Oci educatiu i Agenda 2030

Des de Grupo Tot, portem 3 anys treballant amb i per els ODS amb 3 línies clares i concretes però relacionades entre elles:

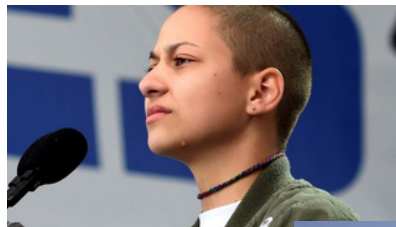
- **Sensibilització:** accions mitjançant les quals fem veure el valor i la importància de la consecució dels Objectius i Metes que marca l'Agenda 2030.
- **Formació:** Proveir de coneixements als grups en els que treballem al voltant de què són i com es pot aconseguir el compliment dels objectius.
- **Gamificació:** tècnica que ens permet emprar diversos recursos i eines a les activitats d'oci educatiu que ajudaran als educadors i educadores a motivar als i les participants, personalitzar activitats i continguts, afavorir l'adquisició de coneixements i millorar l'atenció.

Unificant estes dos premisses, llancem una nova proposta que acostava els ODS per mitja de l'empoderament dels i de les joves el joc amb les noves tecnologies!

Per a enfocar i definir mentalitats que es recolzen en valors de respecte davant les persones i el planeta que ens envolta, hem de deixar clar als i les joves el poder que tenen respecte als canvis que poden provocar en el món, canvis tant negatius com positius.



La nostra formació anirà guiada pel descobriment de joves lideres mundials que han inspirat al món a través de les seues lluites.



**Emma González**

Campanya per a promoure el control d'armes "Never Again".

**Jack Andraka**

Va inventar un sistema per a detectar el càncer amb 15 anys



**Malala Yousafzai**

Va defensar fins al seu últim alé l'accés de les xiquetes del Pakistan a l'educació

Joves exemples que han liderat canvis

## Objectius

- Treballar l'apoderament com a eina del canvi en la joventut.
- Donar a conèixer maneres de reduir la nostra petjada en el planeta i liderar moviments de canvi.
- Conèixer l'Agenda 2030 i els ODS com a guia de ruta a seguir per un present i futur millor.
- Ensenyar a entendre la sostenibilitat com un model de vida i no com un esforç de més.
- Afavorir el centre educatiu i plantejar-lo com a espai d'intercanvi d'idees i punt de naixement de campanyes solidàries amb el planeta i les persones.

**"CADA JOVE ÉS UN AGENT DE CANVI DEL MÓN", UN MÓN ON CADASCUN SE SENT PODERÓS I ÉS UN CONTRIBUENT. (ASHOKA)**



# Com són les sessions?

- SENSIBILITZACIÓ: Activitats introductòries a la situació actual de les persones i el planeta.
- FORMACIÓ: Agenda 2030 i ODS
- FORMACIÓ: Presentem i acostem el projecte de joves líders como exemple d'empoderament.
- GAMIFICACIÓ: Dinamica campanyes joves per un món millor.
- GAMIFICACIÓ: Joc interactiu amb metodologia KAHOOT al voltant dels ODS per a evaluar l'activitat.

Les sessions estan dirigides als cursos de primer i segon d'educació secundària i tindran una durada d'una hora i es podrà arribar a tantes aules com permeta l'horari diari escolar.

A l'inici de la sessió es reflexionarà amb els i les joves problemes que creguen que existeixen actualment afectant la nostra vida i el nostre entorn, demanarem als i les participants que escriguen un d'aqueixos problemes que més els puga preocupar i el reserven per a més tard, per a potenciar l'espai de sensibilització exposarem tant temes que coincidisquen amb les seues idees, com uns altres que possiblement no sabien que depenien directament de les persones o a les quals no atribuïen tanta importància.

Al llarg de la sessió els i les joves descobriran l'Agenda 2030, els Objectius de Desenvolupament Sostenible i on s'apliquen aquests objectius a partir d'exemples de grans empreses amb grans reptes, ja que els i les joves fins i tot es troben en la seua fase formativa i no emprendran de moment en el món empresarial, hem seleccionat a una sèrie de joves que amb edats similars a la dels i les participants ja s'han iniciat en el món de l'activisme, i gràcies a la digitalització hui dia podem conèixer que han fet i com.

La nostra idea és que la joventut aprenga com iniciar-se en el canvi, com participar en activitats ja iniciades i com donar vida a noves activitats a favor del planeta i les persones, per això els reptarem en una activitat especial, per grups i amb eines suficients crearan la seua primera campanya d'activisme, triant un tema, relacionant-lo amb diferents ODS, a més afegim al repte que ens contem que assignatures de les quals donen podrien ajudar-los en les campanyes.

Per a finalitzar realitzarem un KAHOOT avaluatiu, en el qual els grups participarà amb el nom de l'o de l'adolescent que guiava la seua campanya i amb una tauleta que facilitarem per grup, una vegada finalitzada l'activitat avaluativa, l'equip de professionals entregarà a l'aula un diploma de participació en el projecte i diferents xapes de l'Agenda 2030 i els ODS.

El projecte comptarà per a cada sessió amb una TV 43"amb ordinador portàtil i 4 tablets connectades a xarxa per a la realització de les dinàmiques

2 educadors/es dinamitzaran les sessions i guiaran les activitats

Al finalitzar les sessions, es facilitarà als centres instruments per a continuar treballant per un món més sostenible.



**DONA-LI A UNA PERSONA JOVE CONEIXEMENT, I CANVIARÀ EL MÓN**