

CONNESSIONI DI PACE: GIOVANI IN RETE PER COSTRUIRE AZIONI DI CITTADINANZA GLOBALE E DISARMARE IL FUTURO

Fondazione AMESCI ETS

L'INTERVENTO

Il percorso coltiva un futuro di speranza trasformando la nonviolenza in una scelta quotidiana, politica e collettiva. Il cuore del progetto è un gemellaggio tra giovani italiani e di Paesi in conflitto, come l'Ucraina. Grazie a Collaboratorium, la piattaforma open source del progetto europeo DCYDE, i partecipanti superano le barriere fisiche e dialogano con coetanei che vivono sulla propria pelle drammatiche scelte di coscienza. Questo ponte ideale supera le narrazioni belliche per rimettere al centro la voce, il protagonismo e la resistenza civile dei giovani che co-progetteranno attività creative, artistiche e digitali da svolgere in maniera asincrona o sincrona attraverso la piattaforma. Attraverso ambienti ibridi, i partecipanti condivideranno azioni concrete per disarmare il domani. L'incontro transculturale rimetterà al centro le scelte di coscienza, promuovendo pilastri globali quali la sostenibilità, l'equità, la parità di genere e il dialogo inclusivo. Un'officina di pensiero attivo per favorire il cambiamento sociale partendo dalle nuove generazioni.

GLI OBIETTIVI

- Promuovere la nonviolenza: trasformarla in scelta quotidiana, politica e collettiva tra le nuove generazioni.
- Abbattere le barriere: creare un gemellaggio digitale e transculturale tra giovani italiani e coetanei in contesti di conflitto.
- Co-progettare con strumenti digitali (promuovendo così anche l'Educazione alla cittadinanza digitale): sviluppare azioni creative, artistiche e digitali, sincrone o asincrone, sulla piattaforma Collaboratorium.
- Amplificare la voce giovanile: mettere al centro il protagonismo e la resistenza civile dei ragazzi oltre le narrazioni belliche.
- Coltivare valori globali: diffondere sostenibilità, equità, parità di genere e inclusione per il cambiamento sociale.

Obiettivi agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile: 4 - 16

NOTE

Vengono garantiti in totale 5 interventi, da ripartire tra gli Istituti richiedenti.

Destinatari

Classi I-II-III-IV-V
(25-30 partecipanti)

Dove

Aula scolastica con
spazio per lavori di
gruppo
(LIM/videoproiettore
facoltativo)

Quando

Da concordare

Modalità

Interattiva ed
esperienziale con giochi
di ruolo e piattaforma
digitale open source

Durata

4 ore
(2 incontri da 2 ore),
alternando modalità
sincrona e asincrona

[Clicca qui
per prenotare
l'intervento](#)