



EVENTO MOLTIPLICATORE POTENZA 22 GIUGNO



Erasmus Plus KA2 Strategic Partnerships for YOUTH

PROGETTO:

"ENTER – from problems to achievements in learning and development"

Acronimo «ENTER»

azione n.2018-1-PT02-KA205-005148

Multiplier Event online

realizzato in collaborazione con



Il Partenariato Europeo



La partnership è composta da:

1) GEOCLUB (Portogallo)



- 2) YOUTH EUROPE SERVICE (Italia)
- 3) IFALL (Svezia)









Durata del progetto



Il progetto prevedeva un periodo di 32 mesi attività dal 01/09/2018 al 30/04/2021

A causa della pandemia del Covid-19 è stato necessario prolungarlo di 4 mesi, ossia fino al 31/08/2021

Le priorità del progetto



- 1) promozione di un'animazione socioeducativa di qualità
- 2) Sviluppo di abilità e competenze rilevanti e di alta qualità



Le basi di partenza



- 1. Gli animatori giovanili possono svolgere un ruolo strategico nei percorsi educativi non formali per diversi target e in diversi contesti.
- 2. Gli animatori giovanili hanno bisogno di strumenti efficaci per svolgere adeguatamente i loro ruoli.
- 3. Gli animatori giovanili hanno bisogno di strumenti per rendere l'apprendimento "divertente".
- 4. Gli strumenti ludici sono una metodologia efficace per promuovere la realizzazione personale, la cittadinanza attiva, la coesione sociale e l'occupabilità in una società della conoscenza

Obiettivi



- 1. realizzare il pieno potenziale dell'animazione socioeducativa come mezzo di inclusione;
- 2. incoraggiare un approccio intersettoriale per affrontare l'esclusione nell'istruzione e nell'inclusione sociale;
- 3. sostenere lo sviluppo della consapevolezza interculturale e combattere i pregiudizi.

Cosa è stato sviluppato



Il progetto ha sviluppato il cosiddetto «Enter Tool-Kit» il cui elemento principale è un gioco da tavolo sui temi della cittadinanza dell'UE, della consapevolezza dell'UE e della democrazia, offrendo agli operatori giovanili uno strumento di apprendimento informale per aiutarli nel loro ruolo di fornitori di opportunità di apprendimento non formale per diversi gruppo target

Il progetto prevedeva le seguenti attività:

- Attività di management ed implementazione
- 4 Meeting transnazionali
- 1 Attività di formazione
- 1 Prodotto intellettuale
- Logo di progetto
- Sito web
- 4 Newsletters
- Pagina Facebook del progetto
- Attività di traduzione
- Attività di disseminazione
- Attività di monitoraggio
- 4 Eventi di Moltiplicazione

Attività realizzate



Alcune foto delle attività sviluppate



I meeting di progetto previsti erano 4 ma alcuni di essi sono stati sviluppati in via virtuale online a causa della pandemia

Meeting di progetto

- GONDOMAR (Portogallo)
- Orkelljunga (Svezia)
- Potenza (Italia)
- Dobroesti (Romania)



Le spese di management

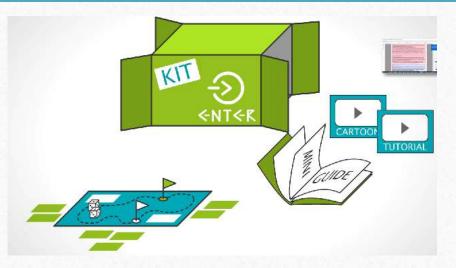
Con il contributo previsto per questa voce di progetto sono state coperte le seguenti spese:

- Contabilità di progetto
- Spese di gestione
- Spese di disseminazione
- Realizzazione della videoanimazione

Management



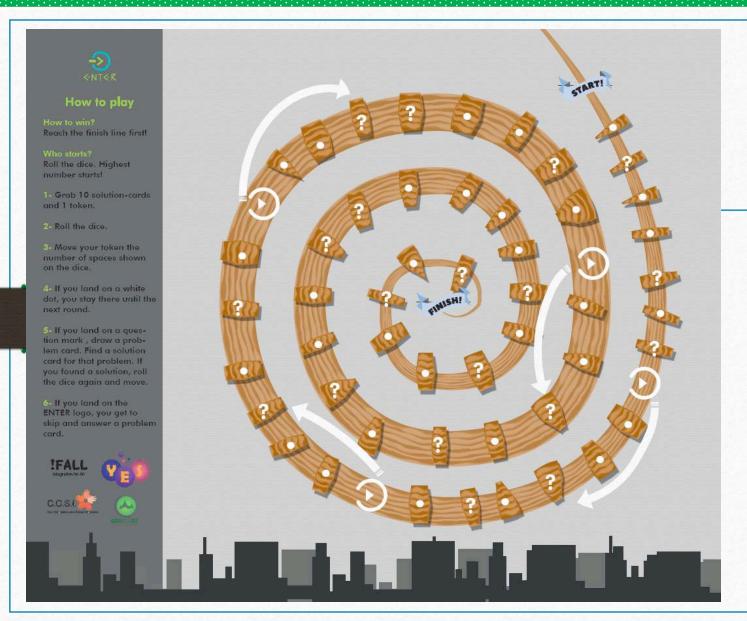
Il Prodotto Intellettuale: Il Tool-Kit ENTER



L'obiettivo del progetto era quello di sviluppare un kit ludico ed educativo (Il kit ENTER) composto da

- 1) Un gioco da tavolo
- 2) Vari strumenti di supporto ossia:
 - un video a cartoni animati
 - un video tutorial
 - una miniguida

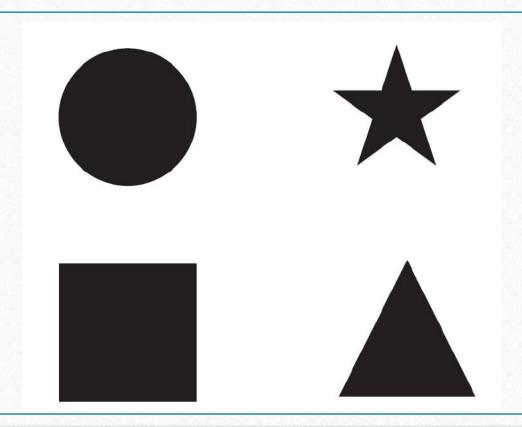




Il gioco è composto da:

- Mappa del gioco
- Tokens
- Miniguida
- Carte dei problem
- Carte delle situazioni

I token



How to play?

ENTER KIT

Contents:

- Board
- Dice
- 4 Tokens
- -10 problem-cards
- 40 solution-cards



How to win?
Reach the finish line first!

Who starts?
Roll the dice. Highest number starts!

- 1- Grab 10 solution-cards and 1 token.
- 2- Roll the dice.
- 3- Move your token the number of spaces shown on the dice.
- 4- If you land on a white dot, you stay there until the next round.
- 5- If you land on a question mark, draw a problem card. Find a solution card for that problem. If you found a solution, roll the dice again and move.
- 6- If you land on the ENTER logo, you get to skip and answer a problem card.



Miniguida con regole per giocare

Si gioca con I dadi!







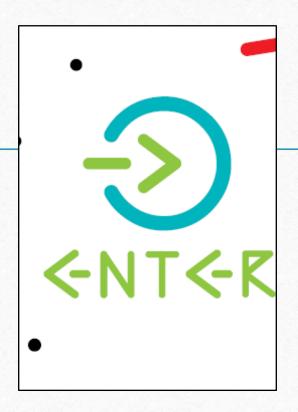






Carte dei problemi





Carte delle soluzioni

Nel progetto è stata sviluppata una intensa campagna di disseminazione realizzando

- Decine di articoli sulla newsletter di EDIC Basilicata in Italiano
- Decine di articoli sulla newsletter di EDIC Basilicata in Inglese
- Alcuni articoli di giornale
- Uso Facebook (3 account!)
- Creazione e sviluppo del sito web ufficiale
- Creazione e sviluppo di pagina Facebook ufficiale
- Videoanimazione
- Pagine web sul portale di ciascun partner
- Eventi Moltiplicatori

Disseminazione sviluppata



Newsletter

Nel progetto erano previste ben 4 newsletter, alcune delle quali ancora da realizzare (entro agosto 2021)



NEWSLETTER 1





ENTER - FROM PROBLEMS TO ACHIEVEMENTS IN LEARNING AND DEVELOPMENT is a KA2 project, funded by the Erasmus+ program, youth in action, that is going to design, implement and disseminate a ludic and educational kit (The ENTER- kit). This KIT will be composed by a board game and supporting tools (a cartoon video, a video tutorial and a mini- guide) focused on EU Citizenship, EU awareness and Democracy (equal opportunities for all discrimination, social exclusion, participation, political rights), a highly flexible and customizable kit, suitable for re-processing and subsequent integrations to be used by youth workers with a wide range of targets like youngsters, people with fewer opportunities, NEETs, drop out students, between others.



4 Eventi Moltiplicatori

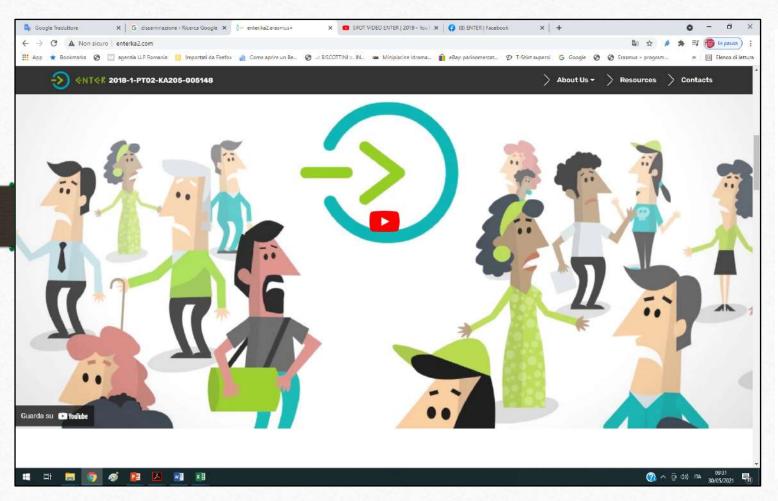


Nel progetto erano previsti 4 Eventi Moltiplicatori con un alto numero di partecipanti (da 90 per il coordinatore a 70 per i partner).

Ovviamente, a causa della pandemia, stiamo sviluppando attività differenti:

- Alcune in presenza con un numero piccolo di partecipanti
- Alcune online con un numero maggiore di partecipanti

La videoanimazione

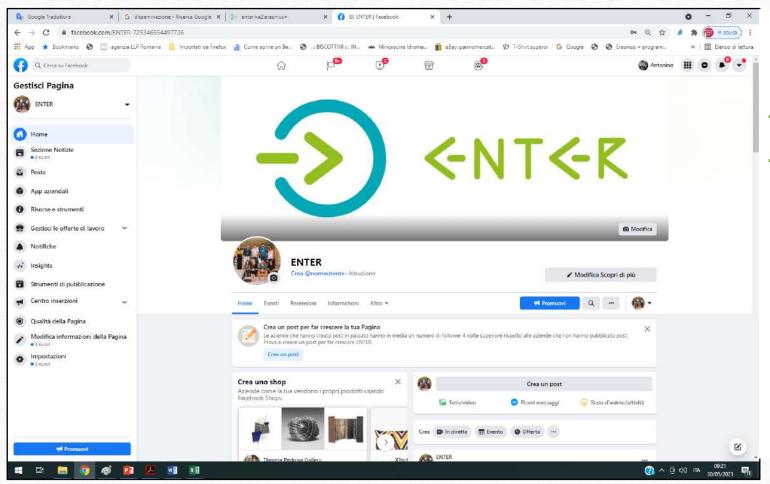


La animazione ENTER la trovate sul seguente link di YouTube:

https://www.youtube.c om/watch?v=vkafVy632 xQ&list=TLGGAP4iC1HG b-EzMDA1MjAyMQ

(è realizzata in inglese dall'associazione Youth Europe Service)

Pagina Facebook del progetto



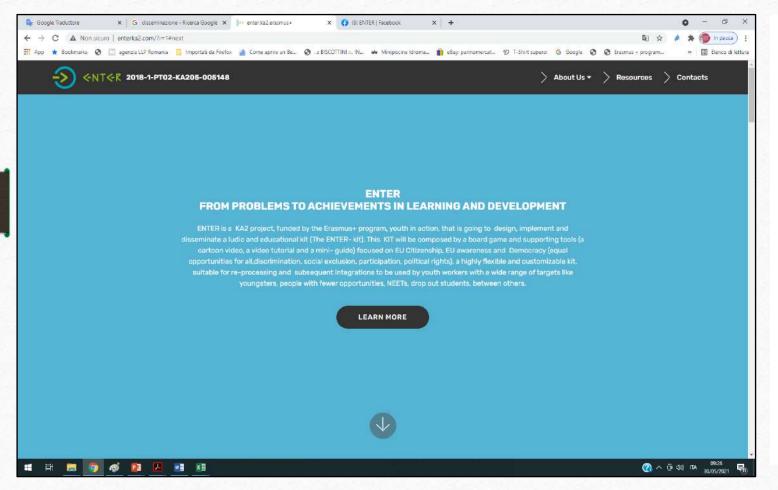
La pagina Facebook,

https://www.faceboo
k.com/projectenter/

al momento, ha:

- 584 Mi Piace
- 642 Followers

Il sito web ufficiale del progetto



Il sito web

http://www.enterka2.
com/

contiene ovviamente tutte le informazioni, le attività e/o i prodotti sviluppati durante il progetto

