

# Kit di strumenti per gli educatori sull'educazione ambientale

Codice Progetto: 2021-1-IT02-KA220-  
ADU-000029662



Co-funded by  
the European Union

## Sommario

|  |    |
|--|----|
| Il progetto ECHO.....  | 3  |
| Risultato di progetto 4 - Kit di strumenti per l'educatore...                                  | 5  |
| Buone pratiche europee focalizzate sul contesto del volontariato ambientale.....               | 7  |
| Kit di strumenti ECHO.....   | 57 |
| <i>Strumento 1 - Io Sostenibile</i> .....  | 57 |
| <i>Strumento 2 - Gestione individuale dei rifiuti: problemi e soluzioni</i> .....              | 63 |
| <i>Strumento 3 - DIFFONDERE LA PAROLA</i> .....  | 71 |
| <i>Strumento 4 - PhotoVoice: L'impatto delle abitudini dei consumatori sull'ambiente</i> ..... | 76 |
| <i>Strumento 5 - LEGO Serious Play: costruisci il futuro che desideri!</i> .....               | 80 |



# Il progetto ECHO

Il progetto **ECHO - "Education for Environmental Sustainability: Creative Learning Centers and Digital Tools"** è un percorso educativo multidisciplinare e multi-azione basato sulle esigenze specifiche della comunità europea di apprendimento degli adulti nel campo dello sviluppo sostenibile, della sostenibilità e della protezione ambientale. Il nucleo tematico di ECHO è, quindi, molto complesso: ambiente, sostenibilità e promozione di atteggiamenti ecologici individuali e collettivi sono sfide europee e globali che richiedono un "pensiero complesso" e approcci progettuali altrettanto stratificati. ECHO è il prodotto di una nuova cooperazione internazionale tra organizzazioni di vasta esperienza, un'azione composita il cui obiettivo è quello di "mettere in relazione i fatti per comporre una nuova realtà", individuando soluzioni utili e innovative.

Il partenariato internazionale coinvolge cinque organizzazioni dal profilo misto, sia esperte che nuove realtà nel contesto Erasmus+, che sono tuttavia centri di eccellenza europei nei campi della creatività, dell'innovazione tecnologica, digitale e virtuale, dell'educazione non formale e informale, dell'animazione socioculturale orientata verso la diffusione della "Consapevolezza dell'Unione Europea". Le organizzazioni, quindi, si sono unite per produrre un percorso strategico in grado di ripensare gli spazi educativi, creandone concretamente di nuovi e "orientandoli al futuro", mettendo insieme educazione degli adulti e linguaggi della creatività, offerta culturale e innovazione digitale.

Il progetto e il partenariato muovono da presupposti comuni, intimamente legati al riconoscimento dei bisogni della comunità di apprendimento degli adulti contemporanea in Europa, nonché alle specificità dei principali ambiti coinvolti. Il punto di partenza è il riconoscimento delle lacune nei vari sistemi europei di istruzione e formazione nel campo della sostenibilità e della protezione ambientale, nonché nel campo dello sviluppo sostenibile. Nel dettaglio, l'incertezza dei modelli educativi viene affrontata nel promuovere una crescita di consapevolezza sistemica del valore della Sostenibilità Ambientale, delle sue funzioni ma anche del suo intrinseco "valore economico". Viene infatti affrontata "l'inadeguatezza dell'educazione ambientale a orientare la complessità del rapporto uomo-ambiente": il progetto promuove il rapporto tra l'ambiente antropico e l'ecosistema in modo semplice e attraente, al fine di diffondere nuove abitudini e comportamenti radicati nella prospettiva individuale, insieme ad un modello di "cittadinanza attiva e responsabile" (Strategia dell'Unione Europea per la Biodiversità 2012-2020; Linee Guida EES, Ministero dell'Ambiente, 2015).

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Il progetto ECHO intende colmare le lacune e la "scarsa efficacia della comunicazione e della diffusione del tema", promuovendo conoscenze e contenuti educativi in un formato misto e attrattivo, orientando le attività a favore:

1. Dell'educazione, della formazione, dell'animazione socio-culturale per adulti
2. Professioni legate alla protezione ambientale, al turismo sostenibile ed ecologico
3. Decisori e stakeholder rilevanti nel campo della sostenibilità ambientale, supportandoli nel loro continuo lavoro di sensibilizzazione.

Il progetto ECHO, data la sua natura composita e multidisciplinare, affronta equamente le criticità del settore creativo-culturale europeo attraverso il mezzo digitale, riconoscendo quest'ultimo come alleato essenziale sia della Sostenibilità che dell'Istruzione. L'urgenza è, quindi, quella di utilizzare questo approccio multi-agente per dare forma a un luogo concreto, attrattivo e sapientemente orientato, il cui obiettivo è sviluppare una comunità di apprendimento in modo trasversale, proattiva nei processi di innovazione sulle sfide globali.

# Risultato di progetto 4 – Kit di strumenti per l'educatore

Il risultato del progetto 4 "Kit di strumenti per l'educatore: volontariato per la sostenibilità ambientale e per una nuova cultura del consumo e dei rifiuti" risponde alla necessità di dotare i professionisti rilevanti nel campo dell'istruzione, della formazione e del lavoro giovanile con strumenti utili per:

1. coinvolgere il pubblico (giovane e/o adulto) nel complesso ambito della Sostenibilità Ambientale, attraverso attività e strumenti immediati, riferibili alla vita quotidiana.
2. responsabilizzare i target primari e secondari, insieme alle organizzazioni di riferimento, in merito ad abitudini virtuose a beneficio dell'ambiente, con significativo riferimento alle abitudini di consumo.

Il Toolkit promuove temi utili per integrare:

- a) l'istruzione di base
- b) l'educazione permanente (giovani, adulti, comunità).

Partecipazione, attività sociale e "consapevolezza" sono i presupposti per agire nel campo dell'educazione ambientale. Il Toolkit è quindi un corpus di linee guida utili per educare lo studente a pensare, ascoltare, agire in base agli interessi, alla partecipazione e alle emozioni. Nel dettaglio, il Toolkit si concentra su moduli e attività sul tema della Sostenibilità Ambientale secondo le prospettive più rilevanti nella vita di tutti i giorni: consumi e rifiuti.

Pertanto, il Risultato 4 del progetto comprende una raccolta di buone pratiche europee incentrate sul contesto del volontariato ambientale, lo sviluppo di una serie di schede informative, due modelli di implementazione educativa (workshop) e utili strumenti di formazione.

I laboratori tratteranno i seguenti temi:

## 1. Rifiuti, da problema a risorsa

1.1 Promuovere un cambiamento profondo nei comportamenti di consumo individuali

1.2 Prevenzione nei consumi: riduzione a monte della quantità di rifiuti prodotti dal singolo consumatore

1.3 Recupero e riciclaggio

1.4 Nutrizione e solidarietà: packaging alimentare, scelte sostenibili

1.5 L'impronta ecologica dell'individuo

## 2. L'acqua come consumo individuale

2.1 sprechi e perdite d'acqua: il comportamento quotidiano.

Questi temi sono pensati come modelli di laboratorio, affrontando anche la creatività (ad esempio attraverso l'uso di prodotti da imballaggio), facilitando la comprensione della correlazione tra autoconsumo, rifiuti e sostenibilità ambientale. Pertanto, l'educatore, sufficientemente attrezzato, promuove una consapevolezza più profonda tra l'individuo e l'ambiente.

# Buone pratiche europee focalizzate sul contesto del volontariato ambientale

## Buona Pratica 1

### YEE

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>Tipo di Progetto</b>           | <i>ESC</i>   |
| <b>Periodo di Progetto</b>        | <i>1983-oggi</i>   |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b> | <i>Albania, Armenia, Austria, Azerbaijan, Belgium, Bosnia and Herzegovina, Croatia, Czech Republic, Finland, France, Georgia, Germany, Ireland, Italy, Kosovo, Luxembourg, Moldova, Netherlands, Portugal, Russia, Serbia, Spain, Sweden, Switzerland, United Kingdom</i><br><br><i>Link: <a href="https://yeenet.eu/members-list/">https://yeenet.eu/members-list/</a></i>  |
| <b>Riassunto</b>                  | <i>Youth and Environment Europe (YEE) è la più grande rete europea indipendente di organizzazioni giovanili ambientaliste. YEE organizza, facilita e sostiene progetti e campagne volti ad aumentare la conoscenza, la comprensione e l'apprezzamento dell'ambiente e la consapevolezza delle questioni climatiche tra i giovani in Europa. Sono anche un'organizzazione di accoglienza attiva per i volontari del Corpo europeo di solidarietà, in particolare quelli specializzati in lavori verdi.</i>  |
| <b>Obiettivi</b>                  | <i>YEE mira a unire le organizzazioni no-profit ambientaliste giovanili in Europa. I suoi obiettivi sono mitigare la crisi climatica:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Aumentare la consapevolezza e sviluppare le capacità dei giovani sulla crisi climatica</i></li> <li>• <i>Migliorare la cooperazione internazionale e la condivisione delle conoscenze tra i nostri membri</i></li> <li>• <i>Rafforzare la partecipazione dei giovani ai processi decisionali ambientali e climatici</i></li> <li>• <i>Facilitare l'esperienza dei volontari ambientali e delle organizzazioni ospitanti</i></li> </ul> |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Target</b>                        | <i>Giovani under 30</i>   |
| <b>Elementi innovativi</b>           | <i>YEE mette in contatto persone con gli stessi interessi e le aiuta nella creazione e condivisione di varie forme fisiche e psicologiche di conoscenza e apprendimento, in modo che i partecipanti possano condividere meglio le informazioni sull'argomento. Hanno creato numerose risorse, condotto numerosi workshop e organizzato vari progetti che condividono metodi innovativi sul volontariato ambientale. Si concentrano inoltre sull'aiutare le organizzazioni che ospitano volontari a rendere tale processo il più utile, gestibile e vantaggioso possibile.</i> |
| <b>Impatto</b>                       | <i>YEE ha realizzato numerosi progetti con centinaia di persone e ha influenzato i loro processi di pensiero, punti di vista e azioni sull'argomento. Inoltre rilasciano interviste, creano proprietà intellettuali e fisiche e assistono le organizzazioni partner nel loro lavoro. YEE unisce 42 organizzazioni membri provenienti da 25 paesi.</i>   |
| <b>Risorse prodotte</b>              | <i>Toolkits, Manuali, Proposte, Guide per I giovani, raccomandazioni politiche, Newsletters</i>   |
| <b>Sostenibilità e Replicabilità</b> | <i>Più le organizzazioni entreranno a far parte di questa grande famiglia, maggiore sarà il loro impatto complessivo collettivo. YEE attualmente ha un piano di abbonamento per nuovi partner.</i>  |
| <b>Sito Web</b>                      | <i><a href="https://yeenet.eu/about-ye/">https://yeenet.eu/about-ye/</a></i>  |



## Buona Pratica 2

### Parco dei Dinosauri di Hateg Country

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Tipo di Progetto</b>           | <i>Fondi dell'Unione Europea (ERDF, IPA), Erasmus+</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>        | <i>2013 - oggi</i>  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b> | <i>Geomedia Association, University of Bucharest, Fundația Pentru Parteneriat and MOL Romania, Open University of Netherlands, ProGeo</i>   |
| <b>Riassunto</b>                  | <i>Questo è il primo territorio in Romania riconosciuto dall'UNESCO per il modo creativo di sfruttamento turistico, educativo e scientifico di uno speciale patrimonio geologico e culturale. L'Università di Bucarest è responsabile dell'amministrazione di questo sito fisico UNESCO, coordinando e portando avanti la ricerca, le pratiche educative e promuovendo le attività del Geoparco. Insieme ad alcuni partner, gli abitanti del Parco organizzano attività ed eventi attraverso i quali prendono vita le storie del luogo e del mondo intero e contribuiscono allo sviluppo del turismo responsabile nei geoparchi UNESCO.</i>   |
| <b>Obiettivi</b>                  | <i>Il team principale ha ritenuto che fosse necessario ricollegare le varie comunità locali e internazionali al luogo sviluppando e coltivando un senso di appartenenza e orgoglio locale. Volevano anche ricordare, educare o altrimenti sensibilizzare la popolazione locale sulla ricchezza che hanno nella diversità geografica, biologica e culturale. L'obiettivo principale iniziale del team era coinvolgere le varie comunità in un approccio sostenibile, formare i giovani locali e coloro che erano in visita e coinvolgere la gente del posto nel processo decisionale relativo all'ambiente circostante. Era inoltre forte l'esigenza di correlare il sistema educativo con la realtà locale.</i> |
| <b>Target</b>                     | <i>Gruppo principale - giovani del luogo</i>  |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Elementi innovativi</b></p>           | <p><i>Gruppo complessivo - chiunque venga al geopark</i></p> <p><i>Workshops all'aperto, Corsi Educativi, Biblioteca Online, Strumenti tecnologici Interattivi</i></p>   |
| <p><b>Impatto</b></p>                       | <p><i>Il parco stesso ospita migliaia di persone ogni anno. L'università svolge molte delle sue attività sul territorio del parco o utilizzando alcune delle tecnologie e degli strumenti presenti nel luogo o sviluppati in relazione ad esso. Inoltre sono più di 230 i volontari costantemente attivi sul posto, che partecipano o organizzano diverse attività.</i></p>  |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>              | <p><i>Creazione di laboratori scientifici all'aperto, sviluppo di percorsi del parco, materiale didattico, poster, infografiche, storyboard digitali e fisici, giochi, mappe tattili, volantini, brochure, seminari online, ecc.</i></p>   |
| <p><b>Sostenibilità e Replicabilità</b></p> | <p><i>Inviando più persone al parco, il suo impatto e il riconoscimento che le persone e le istituzioni avranno nei suoi confronti saranno maggiori. In questo modo più persone potranno utilizzare le risorse già create e condivise sia fisicamente sul posto che online. L'Università lavora costantemente con i giovani e condivide con loro questa bellissima iniziativa, rendendola così ancora più sostenibile.</i></p> |
| <p><b>Sito Web</b></p>                      | <p><a href="http://www.hateggeoparc.ro/new/">http://www.hateggeoparc.ro/new/</a></p>   |

## Buona Pratica 3

### Volontariato, Solidarietà e Sostenibilità

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Tipo di Progetto</b>           | <i>Erasmus+ ed ESC</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>        | <i>2020-2022</i>  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b> | <i>Sieben Linden (Germania), Ängsbacka (Svezia), Cloughjordan Ecovillage (Irlanda) and Ananda Gaorii (Danimarca)</i>  |
| <b>Riassunto</b>                  | <i>Questo team desiderava migliorare la qualità dell'esperienza di volontariato nel suo insieme condividendo le migliori pratiche, visitando i reciproci progetti per vedere in azione alcuni degli aspetti pratici di ciascun compito e discutendo i problemi comunemente affrontati durante l'accoglienza dei volontari. Si sono concentrati sullo scambio e sullo sviluppo di molte strategie per i vari gruppi e situazioni legate al volontariato nel suo complesso, prestando particolare attenzione ai responsabili dell'accoglienza e dell'organizzazione di ciascuna di queste mobilitazioni. Sulla base delle esperienze passate di ciascun partner, credono che altre organizzazioni che ospitano o pianificano di ospitare volontari apprezzerebbero molto avere accesso a idee e informazioni come migliori pratiche, nonché soluzioni a problemi comuni, gestione finanziaria, ecc.</i> |
| <b>Obiettivi</b>                  | <i>L'obiettivo principale del progetto è aumentare la qualità delle attività di volontariato condotte sia in questi paesi che nel mondo. Al centro del progetto c'è un processo di apprendimento peer-to-peer che si svolge principalmente durante i corsi di formazione dal vivo, ma può avere un impatto sostanziale anche online. Il principale risultato atteso è la creazione di vari toolkit, manuali, documenti di ricerca e glossari.</i>   |
| <b>Target</b>                     | <i>Tutti coloro che hanno volontari europei nel proprio ambiente di lavoro.</i>   |

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>Elementi innovativi</b>           | <i>Grazie ai loro principali risultati, i partner hanno condiviso una guida completa su come organizzare le varie attività che derivano dall'accoglienza o dal lavoro con volontari europei.</i>   |
| <b>Impatto</b>                       | <i>Grazie alla creazione e alla condivisione dei loro strumenti, questo progetto ha reso il processo di lavoro con/ospitare i volontari molto più semplice per coloro che necessitano di assistenza o che non hanno ancora sufficiente esperienza/conoscenza.</i>                              |
| <b>Risorse prodotte</b>              | <i>Un documento che raccoglie i fattori di successo identificati nel processo di apprendimento tra pari (una brochure o un documento con un codice di condotta), una raccolta di esempi di buone pratiche dal lavoro di ciascun partner, sotto forma di brevi video, interviste e/o testi.</i> |
| <b>Sostenibilità e Replicabilità</b> | <i>Attualmente l'unico modo per aumentare la riconoscibilità e la sostenibilità del progetto è semplicemente condividere gli strumenti creati con chi li troverebbe utili.</i>   |
| <b>Sito Web</b>                      | <i><a href="http://volunteers-in-ecocommunities.eu/about/">http://volunteers-in-ecocommunities.eu/about/</a></i>   |



## Buona Pratica 4

### GEOTUR

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Tipo di Progetto</b>           | <i>Erasmus+</i>   |
| <b>Periodo di Progetto</b>        | <i>2018-2021</i>  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b> | <i>Adesper (Spagna), Junta de Andalucia (Spagna), For.es. (Italia), Novohrad-Nógrád Geopark (Ungheria e Slovacchia), Bucharest University (Romania), GDR Subbetica Cordobesa (Spagna) + altri soggetti</i>  |
| <b>Riassunto</b>                  | <p><i>La conservazione e gestione della geo-diversità è un elemento essenziale per proseguire verso un'economia verde, che contribuisce alla costruzione di un processo di sviluppo socioeconomico sostenibile essenziale al benessere umano. In questo modo, il progetto prevede di sviluppare una serie di prodotti innovativi basati su due unità di competizione:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Interpretare il patrimonio geologico e i suoi valori per i turisti e i visitatori dei Geoparchi europei.</i></li> <li><i>2. Fornire servizi di accompagnamento e assistenza a turisti e visitatori e progettare itinerari di geoturismo nei luoghi di interesse geologico (LIG).</i></li> </ol>                                |
| <b>Obiettivi</b>                  | <i>Migliorare il livello delle attitudini e delle competenze nel geoturismo, rafforzando la cooperazione tra il mondo della formazione professionale e quello del lavoro. Stimolare il miglioramento della qualità, l'eccellenza nell'innovazione e l'internalizzazione negli istituti di formazione professionale. Promuovere la nascita e la sensibilizzazione di uno spazio europeo di apprendimento permanente sul turismo geologico volto a sostenere la modernizzazione dei sistemi di formazione. Promuovere la dimensione internazionale del FP attraverso la cooperazione tra il programma e le istituzioni dei paesi associati. Migliorare l'apprendimento delle lingue e promuovere l'ampia diversità linguistica dell'UE e la sensibilità</i> |

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
|                                      | <p><i>interculturale sulla base della geodiversità e del turismo geologico.</i></p>  |
| <b>Target</b>                        | <p><i>Geologi, esperti, manager, agenti, guide, aziende, ONG, centri educativi, giovani, adulti, operatori rurali.</i></p>   |
| <b>Elementi innovativi</b>           | <p><i>Validazione dei concorsi e dei moduli formativi per 4 qualifiche professionali attraverso un percorso formativo duale con almeno 20 partecipanti per ciascuno dei partner che partecipano al progetto. Creazione di un piano di diffusione adattato per facilitare l'informazione sui risultati del progetto agli attori chiave. La realizzazione di un breve corso per il personale, disponibile online.</i></p>  |
| <b>Impatto</b>                       | <p><i>Il team ha diffuso varie parti del progetto nelle università e ha raccolto una miriade di partecipanti interessati. Il progetto attualmente lavora con 25 parti interessate, influenzando le loro strategie di vita lavorativa e condividendo le conoscenze accumulate.</i></p>  |
| <b>Risorse prodotte</b>              | <p><i>Corso Breve per il Personale Online, Guida, Depliant, Newsletter, Piano di Diffusione, Glossario, Curriculum.</i></p>  |
| <b>Sostenibilità e Replicabilità</b> | <p><i>È stata creata una pagina web in cui sono stati caricati tutti gli strumenti utilizzati e realizzati durante il progetto. Il progetto utilizza anche il portale "Open Education Europe". Il progetto si concentra anche sul processo RVA (riconoscimento, validazione e accreditamento) del curriculum nel Sistema delle Qualifiche e della Formazione Professionale di ogni Paese, integrato all'interno del Centro Europeo per lo Sviluppo della Formazione Professionale.</i></p> |
| <b>Sito Web</b>                      | <p><a href="https://geotur.gruposubbetica.com/">https://geotur.gruposubbetica.com/</a></p>   |

## Buona Pratica 5

### Attività all'aperto sostenibili

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <b>Tipo di Progetto</b>           | Erasmus+   |
| <b>Periodo di Progetto</b>        | 2014-2016  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b> | Germania, Spagna, Islanda, Ungheria, Slovenia, Lettonia  |
| <b>Riassunto</b>                  | <p>Le attività outdoor sostenibili mirano a un'educazione all'aria aperta responsabile e sostenibile con 2 priorità chiave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridurre il numero di abbandoni scolastici offrendo un approccio creativo e innovativo all'apprendimento attraverso l'educazione all'aria aperta</li> <li>• Promuovere stili di vita sani attraverso attività all'aria aperta e rendere gli studenti consapevoli dell'importanza di un ambiente naturale sostenibile</li> </ul> <p>Gli studenti imparano a rispettare il nostro paesaggio naturale con una comprensione approfondita della sostenibilità. Spostando l'aula all'aperto e combinando le attività all'aperto con l'apprendimento dell'ambiente, gli studenti e gli insegnanti sono motivati, rendendo l'apprendimento più interessante per tutti, compresi i gruppi a rischio, e riducendo al minimo il tasso di abbandono. Gli insegnanti condividono esperienze nel campo dell'educazione all'aria aperta e sviluppano forme di insegnamento creative e innovative.</p> |
| <b>Obiettivi</b>                  | <p>Sensibilizzare studenti e insegnanti al concetto di attività outdoor sostenibili. Offrire attività all'aria aperta sostenibili in ogni scuola. Sviluppare forme creative e innovative di insegnamento dell'outdoor education. Far sì che studenti e insegnanti praticino l'educazione ambientale pratica. Aiutare gli studenti a comprendere e mettere in pratica il concetto di conservazione del nostro ambiente naturale. Rendere gli studenti e gli insegnanti consapevoli</p>  |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <p>dell'importante ruolo del nostro <u>ecosistema naturale</u>. Per ridurre l'impronta <u>ecologica</u>. Basarsi sull'esperienza esistente e sulle buone pratiche della politica scolastica sostenibile per l'educazione alle attività all'aperto sostenibili. Promuovere le pari opportunità nell'istruzione inclusiva. Far sentire studenti e docenti membri della comunità europea, attraverso lo scambio di visite. Per dimostrare che lo sforzo congiunto e la cooperazione possono rendere la scuola e il nostro mondo un posto migliore. Promuovere sane abitudini attraverso attività nella natura.</p> |
| <b>Target</b>                        | <p>Studenti, insegnanti, animatori giovanili, pubblico in generale</p>  |
| <b>Elementi innovativi</b>           | <p>Grazie a questo progetto sono state molteplici le attività e gli strumenti condivisi sia con i partecipanti che con il grande pubblico. I partner hanno utilizzato metodi innovativi come la Ruota del Compost e hanno sviluppato vari percorsi escursionistici nei loro paesi. Hanno anche sviluppato molte strategie di apprendimento della natura aperta e sessioni di formazione all'aperto.</p>   |
| <b>Impatto</b>                       | <p>Il progetto ha influenzato molte persone grazie alle mobilità di apprendimento organizzate dai partner. Durante queste mobilità lo scambio di conoscenze era l'obiettivo più vitale. Hanno anche condiviso un vasto numero di informazioni che sono disponibili a tutti sul loro sito web.</p>   |
| <b>Risorse prodotte</b>              | <p>Articoli di giornale, condivisione online e offline di strumenti, la ruota del compost, kit di studio, quadri, immagini, linee guida.</p>  |
| <b>Sostenibilità e Replicabilità</b> | <p>Attualmente questa pratica non è attiva, quindi sostenerla comporterebbe qualche difficoltà. Tuttavia, l'utilizzo degli strumenti in una mobilità diversa e in un contesto diverso cambierebbe l'impatto del progetto rendendolo più a lungo termine.</p>  |
| <b>Sito Web</b>                      | <p><a href="https://erasmusoutdoor.weebly.com/">https://erasmusoutdoor.weebly.com/</a></p>  |



| <b>Buona Pratica 6</b><br><b>Costruire un'Accademia europea Rifiuti Zero</b> |   |
|--|---|
| <b>Tipo di Progetto</b>  | <i>Erasmus+<br/>Partnerships strategica per l'Educazione degli Adulti</i>   |
| <b>Periodo di Progetto</b>   | <i>2020 - 2022</i>  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>  | <i>Let's Do It Foundation - Coordinatore (Estonia)<br/>DRUSTVO EKOLOGI BREZ MEJA (Slovenia)<br/>EESTI MAAULIKOOL (Estonia)<br/>TALLINN UNIVERSITY (Estonia)<br/>ZERO WASTE EUROPE (Paesi Bassi)</i>   |
| <b>Riassunto</b>   | <i>Rifiuti Zero è una di quelle cose di cui tutti sembrano parlare, ma molti non capiscono davvero. Da un punto di vista sistemico, è lo strumento pratico per implementare un'economia circolare a livello locale. In realtà, la città o il comune devono finalmente attuare molti degli obiettivi e dei traguardi verdi fissati dai governi e dall'UE. Il progetto voleva creare ambasciatori e formatori Zero Waste che potessero supportare i comuni a diversi livelli e aumentare la qualità del lavoro che la rete europea Zero Waste svolge da anni.</i> |
| <b>Obiettivi</b>   | <i>Il progetto mirava a creare un'Accademia Europea Rifiuti Zero con due obiettivi principali:<br/>- Creare solidi programmi di studio per far avanzare il movimento delle città a rifiuti zero in Europa<br/>- Avviare una rete europea di formatori a rifiuti zero per implementare questo quadro nelle loro comunità locali e aumentare la portata e l'impatto del nostro lavoro.</i>  |
| <b>Target</b>  | <i>Formatori per adulti<br/>Educatori<br/>Personale del Comune<br/>Istituti di formazione per adulti<br/>Attivisti ambientali<br/>Organizzazioni di sostegno all'ambiente e alla sostenibilità<br/>ONG<br/>Pubblico generale</i>  |
| <b>Elementi innovativi</b>   | <i>Il progetto ha rafforzato e diffuso competenze a zero rifiuti tra gli attori del cambiamento in tutta Europa, aiutandoli a sostenere e guidare le loro comunità verso un cambiamento sistemico a lungo termine. I programmi sviluppati forniscono agli educatori un quadro di riferimento e attività</i>   |

|   |  |
|---|--|
|   | <p>per insegnare i concetti più importanti e le conoscenze pratiche per l'attuazione delle strategie zero rifiuti a livello locale.</p> <p>L'innovazione nella creazione di "Ambasciatori Rifiuti Zero" (qualcuno in grado di discutere, convincere e consigliare i decisori locali sulle politiche e sui modelli di business sui rifiuti zero, con almeno un livello medio di esperienza sui rifiuti zero) ha migliorato la transizione verso una società a rifiuti zero in Europa, il cambiamento a livello locale e guidato dalla comunità è imperativo. Affinché le comunità possano guidare il cambiamento, hanno bisogno di ambasciatori attivi, informati ed energici che lavorino al loro interno, aiutando a sostenere le autorità locali nella progettazione delle politiche e la comunità più ampia con l'attuazione di strategie a rifiuti zero.</p> |
| <p><b>Impatto</b></p>                       | <p><i>Il principio guida di Zero Waste è l'impegno a costantemente:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• migliorare la gestione delle risorse,</li> <li>• ridurre progressivamente la quantità di rifiuti,</li> <li>• aumentare la percentuale che viene riutilizzata/riciclata/compostata,</li> <li>• valutare quanto non viene recuperato dalla riprogettazione.</li> </ul> <p><i>Zero Waste è stato formalmente adottato come strategia guida per la gestione dei rifiuti da un numero crescente di comuni e comunità in tutto il mondo.</i></p>  |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>              | <p><i>Curriculum Ambasciatore Zero Waste</i><br/> <i>Curriculum per formatori Zero Waste</i><br/> <i>Manuale di formazione Zero Waste</i><br/> <i>Diploma di Ambasciatore e Formatore Zero Waste</i><br/> <i>Video di formazione per formatori e ambasciatori Zero Waste</i></p>   |
| <p><b>Sostenibilità e Replicabilità</b></p> | <p><i>Rifiuti Zero è un processo che può essere messo in pratica a livello locale dalle comunità (villaggi, comuni, quartieri, ecc.). L'implementazione locale "lo realizza" e mostra alle altre comunità come seguire. Tuttavia, le iniziative locali possono trarre vantaggio da un buon quadro normativo e da una politica "dall'alto verso il basso" orientata a Rifiuti Zero. Ciò può inquadrare i passi verso Rifiuti Zero, prevedere incentivi economici, definire condizioni chiare per i mercati dei materiali riciclati e/o fornire la base giuridica per divieti e restrizioni.</i></p> <p><i>L'idea di creare un pool di Ambasciatori e formatori Zero Waste può essere replicabile utilizzando le risorse prodotte dal progetto. Si</i></p>   |

|          |  |
|----------|--|
|          | <i>adattano facilmente alle esigenze e alle circostanze di qualsiasi organizzazione, area e gruppo target e possono contribuire al cambiamento comportamentale delle comunità necessario verso Rifiuti Zero.</i> |
| Sito Web | <a href="https://letsdoitfoundation.org/how-to-keep-it-clean/train-people-on-zero-waste/">https://letsdoitfoundation.org/how-to-keep-it-clean/train-people-on-zero-waste/</a>                                    |

| Buona Pratica 7                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Azione per il clima in tavola - CATT |  |
| <b>Tipo di Progetto</b>              | <i>EUKI - Iniziativa Climatica Europea</i>   |
| <b>Periodo di Progetto</b>           | <i>2021 - 2023</i>   |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>    | <i>Fundació Catalana de l'Esplai - Coordinatore (Spagna)<br/>Umanotera, The Slovenian Foundation for Sustainable Development - Slovenia<br/>Social Innovation and Cohesion Institute - Grecia</i>  |
| <b>Riassunto</b>                     | <p><i>Rendere il consumo alimentare sostenibile "la nuova normalità" era l'obiettivo del progetto Climate Action to the Table. L'attuale sistema alimentare è uno dei principali fattori che contribuiscono al cambiamento climatico e al danno ambientale. Il settore dell'istruzione ha dato priorità ai rifiuti e alla mobilità, concentrandosi principalmente sulla spiegazione degli effetti del cambiamento climatico. Si è sempre parlato di cibo solo in termini di salute e/o attraverso progetti di orti scolastici, il che è essenziale, ma sono necessari più punti di vista.</i></p> <p><i>C'è ancora molta strada da fare prima che i cittadini comprendano appieno la necessità di passare a diete più sostenibili, nonostante numerosi programmi eccellenti che stanno tentando di migliorare i sistemi alimentari. Date le connessioni tra ciò che consumiamo e la cultura, la psicologia e i tratti ereditari/comportamentali, ciò è particolarmente impegnativo.</i></p> <p><i>Attraverso sfide e un approccio creativo, prodotti come l'escape room fisica e digitale per i giovani a tema alimentare promuovono la sostenibilità alimentare. L'escape room fisica sarà offerta nelle scuole e nelle strutture educative non formali/informali, mentre l'escape room digitale sarà disponibile online. Il progetto ha creato linee guida per gli educatori che forniranno loro materiali e suggerimenti per attività per avvicinarsi al tema della sostenibilità alimentare per arricchire ulteriormente il processo di apprendimento. Inoltre, è stato pianificato un ciclo di convegni rivolti ad adulti ed educatori con l'obiettivo di suscitare il loro interesse sull'argomento,</i></p> |

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | <p><i>incoraggiare la riflessione sui sistemi alimentari e promuovere modifiche nella dieta.</i></p> <p><i>Attraverso la consapevolezza creata dalle attività, i giovani, gli educatori e gli adulti, così come i bambini e la società civile, saranno più disposti a cambiare la loro dieta e a ridurre il loro impatto ambientale e le emissioni di gas serra.</i></p>  |
| <p><b>Obiettivi</b></p>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Aumentare il numero e la portata delle campagne di sensibilizzazione sulla sostenibilità alimentare,</i></li> <li>• <i>Aumentare il numero di attività riguardanti la sostenibilità alimentare svolte a livello educativo, diversificarle e renderle più attraenti,</i></li> <li>• <i>Far conoscere il legame tra cibo e cambiamento climatico,</i></li> <li>• <i>Aumentare la consapevolezza della propria responsabilità come consumatore,</i></li> <li>• <i>Promuovere un cambiamento di abitudini per l'adozione di un'alimentazione sostenibile, sana e accessibile a tutti,</i></li> <li>• <i>Aumentare il senso di urgenza nell'affrontare il cambiamento climatico,</i></li> <li>• <i>Promuovere un approccio responsabilizzante al cambiamento climatico, concentrandosi sulle soluzioni e promuovendo l'azione individuale e collettiva.</i></li> </ul> |
| <p><b>Target</b></p>              | <p><i>Educatori e centri formali/non formali</i><br/> <i>Gioventù</i><br/> <i>Adulti, genitori, tutori, famiglie</i><br/> <i>Società civile organizzata</i><br/> <i>Accademia</i><br/> <i>Amministrazioni pubbliche</i><br/> <i>Settore alimentare privato</i><br/> <i>Pubblico generale</i></p>  |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p><i>Il progetto Climate Action to the Table mirava a rendere il consumo alimentare sostenibile "la nuova normalità". Attraverso la consapevolezza creata dalle attività, i giovani, gli educatori, gli adulti, i bambini e la società civile sono diventati più disposti ad adattare la loro dieta a pratiche più sostenibili e a ridurre il loro impatto ambientale e le emissioni di gas serra. Considerando che le azioni individuali e collettive dei consumatori possono fare una grande differenza, i cambiamenti in alcune diete potrebbero ridurre le emissioni di gas serra del 40%.</i></p>   |

Educatori, animatori giovanili, ONG, organizzazioni ambientaliste e autorità pubbliche sono stati tutti chiaramente coinvolti nel progetto, così come i funzionari pubblici. Hanno acquisito le competenze e le conoscenze necessarie per effettuare il cambiamento comportamentale desiderato nelle abitudini alimentari e nel bere attraverso la creazione di risorse creative, spiritose e preziose.

Da un lato, i giovani possono dare vita a nuove mode, avere un impatto sui loro amici, famiglie e comunità, creare nuove routine e progetti e creare nuove norme sociali incentrate sull'alimentazione sostenibile. Adulti, genitori, tutori e famiglie, d'altro canto, hanno un impatto significativo su molte aree della catena di approvvigionamento alimentare attraverso le loro decisioni, acquisti e punti di vista. Prendendo decisioni ponderate e modificando la loro dieta per includere alimenti più sostenibili, possono alterare drasticamente l'attuale sistema alimentare e renderlo più sostenibile. Per raggiungere i loro obiettivi, i progetti si sono avvalsi di entrambi.

Un'importante novità sono anche le Escape Room Fisiche e Digitali: un concept coinvolgente, attraente per i suoi target e che, in modo virtuale, può far conoscere alcune delle sfide che attendono il sistema agroalimentare.

## Impatto

Il progetto ha influenzato molti livelli:

- Includendo la sostenibilità alimentare come argomento nelle loro attività regolari, gli educatori possono consentire ai bambini e agli adolescenti di incoraggiare la modifica del comportamento e l'assunzione di responsabilità, mediando al contempo la connessione tra cibo e cambiamento climatico,
- I giovani hanno dato vita a nuove tendenze, hanno influenzato i loro amici, famiglie e comunità, hanno sviluppato nuove routine e progetti e hanno creato nuove norme sociali sulle pratiche alimentari sostenibili.
- Incoraggiato la società civile organizzata a promuovere pratiche alimentari sostenibili e ad avviare sforzi utili per ristrutturare il sistema alimentare da vari punti di vista, combattere il cambiamento climatico, creare mercati alternativi, lavorare con volontari e agricoltori, ecc.
- Maggiore comprensione del cibo sostenibile attraverso l'educazione e altre attività.

|   |   |
|---|---|
|   | <p><i>L'impatto complessivo del progetto può essere riassunto affermando che i consumatori sono preparati e disposti a fare scelte alimentari consapevoli, responsabili e rispettose dell'ambiente, nonché ad assumere un ruolo attivo nel guidare e chiedere riforme nell'attuale sistema agroalimentare. La comunità educativa deve contribuire a questo facendo della sostenibilità alimentare una delle sue principali preoccupazioni quando si affronta il cambiamento climatico. Cambiare il sistema agroalimentare, che oggi rappresenta il 21-37% delle emissioni globali, comporterà la mitigazione delle emissioni di gas serra. Inoltre, ciò si tradurrà in un gruppo più ampio e più forte di cittadini preoccupati che intraprenderanno azioni per il clima.</i></p>   |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>              | <p><i>Stanza di fuga fisica<br/>Camera di fuga digitale<br/>Un circolo di conferenze di sensibilizzazione<br/>Un toolkit di attività per gli educatori</i></p>  |
| <p><b>Sostenibilità e Replicabilità</b></p> | <p><i>Il progetto può essere replicabile, ma i suoi risultati devono essere adattati alle condizioni climatiche, alla stagionalità alimentare e alle abitudini alimentari di ciascun paese.</i></p> <p><i>La Physical Escape Room, che può essere facilmente assemblata ed è portatile, e il Toolkit di attività per gli educatori utilizzano informazioni provenienti dall'industria agroalimentare locale e, pertanto, devono essere adattati di conseguenza.</i></p> <p><i>La Digital Escape Room ne facilita l'utilizzo anche da parte di altre persone e organizzazioni interessate: è realizzata in inglese, interessante per i giovani e facile da giocare. È possibile utilizzare i risultati del progetto in attività legate alla sostenibilità alimentare, al cambiamento dei comportamenti e alla sensibilizzazione nella formazione ambientale. Inoltre, possono essere utilizzati come strumenti di formazione e risorse per le attività di formazione del volontariato, considerando che necessitano di un adattamento minimo alle condizioni locali.</i></p> |
| <p><b>Sito Web</b></p>                      | <p><i><a href="https://www.euki.de/en/euki-projects/climate-table/">https://www.euki.de/en/euki-projects/climate-table/</a></i></p>   |

| Buona Pratica 8   |  |
|---|--|
| UPRAISE – PARTECIPAZIONE DEI GIOVANI AL CAMBIAMENTO SOCIALE |  |
| <b>Tipo di Progetto</b>                                     | <i>Erasmus+ Partnerships Strategica per i Giovani</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>                                  | <i>2020 - 2022</i>   |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>                           | <i>Gemeinsam leben und lernen in Europa e.V. - Coordinatore (Germania)<br/>Social Innovation and Cohesion Institute (Grecia)<br/>ARISTA DEKA (Cipro)<br/>Centrul de Voluntariat Cluj-Napoca (Romania)</i>  |
| <b>Riassunto</b>  | <p><i>Uno dei problemi più importanti che le democrazie contemporanee si trovano ad affrontare in Europa è il disimpegno politico dei giovani rispetto alla politica tradizionale o all'appartenenza alle organizzazioni. I giovani sono molto impegnati in strutture non organizzative, come le iniziative. Di solito resistono all'adesione formale e si impegnano più spontaneamente per un corso particolare, limitato nel tempo, attraverso il supporto "passivo" tramite i social media (mi piace, non mi piace, commenta o condividi) e di solito si aspettano una gratificazione immediata, cosa difficile nei cambiamenti politici e sociali.</i></p> <p><i>La Commissione europea ha percepito come una sfida vitale il fatto che i giovani siano disimpegnati e disconnessi dai processi politici tradizionali in Europa, soprattutto quando si tratta di votare. Il notevole aumento della partecipazione dei giovani alle elezioni europee del 2019 è positivo, ma resta il fatto che hanno partecipato alle elezioni europee meno delle generazioni più anziane. Inoltre, non solo sono disimpegnati, ma potrebbero essere apatici e/o alienati dalle forme tradizionali di politica o di appartenenza organizzativa.</i></p> <p><i>Lo stesso non vale, però, per le altre forme di partecipazione. I giovani sono molto impegnati in strutture non organizzative, come l'iniziativa. Di solito resistono all'adesione formale e si impegnano più spontaneamente per un corso particolare, limitato nel tempo, attraverso il supporto "passivo" tramite i social media (mi piace, non mi piace, commenta o condividi) e di solito si aspettano una gratificazione immediata,</i></p> |



**Obiettivi**

cosa difficile nei cambiamenti politici e sociali.

I partner del progetto definiscono la partecipazione politica tra i giovani come (A) qualsiasi attività lecita intrapresa dai cittadini che voglia o miri a influenzare, cambiare o influenzare il governo, le politiche pubbliche o il modo in cui vengono gestite le istituzioni e (B) una vasta gamma di attività come come persone che sono membri di diverse organizzazioni, partecipano a organizzazioni o attività culturali, firmano petizioni, protestano, contattano politici, fanno campagne sui social media, si impegnano online, ecc.

Il volontariato è uno dei mezzi che i giovani utilizzano per impegnarsi in argomenti per i quali ritengono valga la pena lottare; Il progetto UPRAISE si sviluppa attorno a questo concetto e ha creato una risorsa che può essere utilizzata per formare e supportare organizzazioni e volontari nei loro ambiti.

Il progetto mira a promuovere la partecipazione attiva dei giovani attraverso il lavoro giovanile. Per raggiungere questo obiettivo, i partner lavoreranno innanzitutto sullo sviluppo delle competenze dei professionisti giovanili (animatori giovanili, formatori giovanili e mentori dei volontari ESC).

Per raggiungere questo obiettivo, i partner hanno innanzitutto lavorato sullo sviluppo delle competenze dei professionisti giovanili (animatori giovanili, formatori giovanili e mentori dei volontari SVE).

**Obiettivi specifici:**

SO1 Comprendere il livello, la profondità e le dimensioni dell'integrazione della dimensione politica nel lavoro dei formatori nei paesi partner (con l'implementazione della ricerca).

SO2 Sviluppare la capacità dell'organizzazione giovanile di gestire iniziative di cittadinanza attiva sviluppando le competenze dei giovani coordinatori volontari e dei giovani volontari.

SO3 Imparare a utilizzare metodi innovativi che siano attraenti per i giovani con minori opportunità per stimolare la partecipazione giovanile in generale, ma anche con particolare attenzione alle questioni contemporanee che

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | <p>riguardano i diritti umani come a) Democrazia e diritti umani, b) Lotta all'antisemitismo e anti-islamismo, c) Uguaglianza di genere e diritti alla sessualità, d) Cambiamento climatico.</p> <p>SO4 Consentire agli operatori giovanili di comprendere i social media e fornire loro strumenti e procedure per condurre campagne online di successo con i giovani su questioni che riguardano i giovani e le società in cui vivono.</p>   |
| <p><b>Target</b></p>              | <p>Professionisti della gioventù<br/>Lavoratori giovanili<br/>Mentori dei volontari<br/>Organizzazioni ESC<br/>ONG<br/>Organizzazioni di volontariato<br/>Volontari<br/>Attivisti ambientali e sociali</p>  |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p>Uno dei risultati intellettuali del nostro progetto è un toolkit che deve essere utilizzato dai professionisti giovanili per migliorare la partecipazione dei giovani con metodi che siano attraenti per i giovani con minori opportunità: a. Lego Serious Play, n. Fotovoce, c. Teatro dell'Oppresso, d. Kahoot! Quiz; e su argomenti di interesse per i giovani. Tutti gli argomenti identificati come di interesse tra i gruppi target di UPRAISE sono legati ai diritti umani: a. Democrazia e diritti umani, b. Combattere l'antisemitismo e l'antiislamismo, c. Uguaglianza di genere e diritti alla sessualità, d. Cambiamento climatico.</p> <p>Inoltre, le metodologie proposte dal progetto UPRAISE presentano un elemento di innovazione: sono più attraenti per i giovani con minori opportunità rispetto ai metodi tradizionali a causa del loro potenziale di produrre risultati in termini di competenze, conoscenze e attitudini. Photovoice aiuta soprattutto a creare un maggiore impatto con l'uso di materiale visivo per il cambiamento sociale.</p> <p>Inoltre, i risultati del progetto sono unici sotto molti aspetti: (a) il loro contenuto è nuovo, (b) le metodologie proposte sono innovative, (c) i gruppi target sono spesso sottoserviti ed e) l'accessibilità aperta delle risorse prodotte.</p> |
| <p><b>Impatto</b></p>             | <p>I partecipanti al progetto appartenevano a 2 gruppi target, (1) professionisti giovanili (animatori giovanili, formatori/facilitatori giovanili, mentori di volontari SVE) e (2) giovani con minori opportunità:</p>   |

*Giovani professionisti: il progetto è stato un'opportunità di sviluppo professionale continuo (CPD). Molti professionisti giovanili hanno ricevuto poca o nessuna formazione sulle nuove metodologie e il progetto si è basato sulle loro competenze legate al lavoro e sulla fiducia in se stessi. La formazione ha fornito ai partecipanti una serie di metodi e strumenti davvero innovativi per ispirare e sostenere la partecipazione dei giovani a iniziative di volontariato per cause che interessano i giovani di oggi. Dopo la formazione, i partecipanti hanno moltiplicato gli strumenti condividendoli durante nuovi eventi formativi nei paesi del progetto. Hanno arricchito la loro cassetta degli attrezzi con strumenti non formali "analogici" per attrarre e coinvolgere i giovani con minori opportunità per i quali metodi e contesti formali non funzionano; Lego Serious Play, Photovoice, Il teatro dell'oppresso, Kahoot! Quiz.*

*Giovani con minori opportunità: essere un cittadino attivo e un volontario attivo inizia dalla persona. L'impatto del progetto sui giovani con minori opportunità sta sviluppando quei tratti chiave della personalità associati alla passione per il cambiamento sociale, all'empatia per i più vulnerabili e alla tolleranza per coloro che sono diversi. Gli strumenti e le risorse sviluppati per supportare la partecipazione attiva. I giovani hanno acquisito strumenti specifici per lavorare su alcuni dei temi che li preoccupano maggiormente oggi: (a) Democrazia e diritti umani, b) Lotta all'antisemitismo e all'anti-islamismo, c) Uguaglianza di genere e diritti alla sessualità, ed) Cambiamento climatico).*

**Risorse prodotte**

*"Strategia formativa europea e modello di competenze dei formatori: la dimensione politica del lavoro dei formatori giovanili in Germania, Grecia, Cipro e Romania",  
"Gestire iniziative di cittadinanza attiva con giovani coordinatori volontari e giovani volontari",  
"Kit di strumenti formativi UPRAISE" Strumenti pratici per professionisti giovanili da utilizzare per migliorare la partecipazione dei giovani con i metodi di a. Lego Serious Play, n. Fotovoce, c. Teatro dell'Oppresso, d. Kahoot! Quiz:*

|   |  |
|---|--|
|   | <p>Argomenti: a) Democrazia e diritti umani, b) Lotta all'antisemitismo e all'anti-islamismo, c) Uguaglianza di genere e diritti alla sessualità) d) Cambiamento climatico</p> <p>"Toolkit UPRAISE per campagne e petizioni online di successo".</p>   |
| <p><b>Sostenibilità e Replicabilità</b></p> | <p>Questo progetto è stato un'opportunità di sviluppo professionale continuo per i professionisti del settore giovanile. Rappresentava un insieme di competenze trasferibili che potevano utilizzare ripetutamente nel loro lavoro quotidiano con i giovani. I metodi proposti (a. Lego Serious Play, b. Photovoice, c. Theatre of the Oppressed, d. Kahoot! Quiz) sono innovativi e hanno un grande potenziale per essere utilizzati a lungo termine con diversi gruppi target. Gli argomenti scelti (a) Democrazia e diritti umani, b) Lotta all'antisemitismo e all'antiislamismo, c) Uguaglianza di genere e diritti alla sessualità), d) Cambiamento climatico) possono avere un impatto a lungo termine sulla società.</p> <p>Chiunque può facilmente utilizzare le risorse del progetto così come sono state prodotte considerando le esigenze dei giovani europei in termini di partecipazione attiva e volontariato. Sono replicabili senza alcun problema, sono in inglese e le metodologie proposte possono essere adattate a qualsiasi argomento di interesse.</p> |
| <p><b>Sito Web</b></p>                      | <p><a href="https://upraise-project.eu/">https://upraise-project.eu/</a></p>   |

| <b>Buona Pratica 9</b><br><b>Promuovere l'occupazione giovanile e le competenze imprenditoriali utilizzando l'economia circolare applicata al cibo - FOODy</b> |  |
|--|--|
| <b>Tipo di Progetto</b>  | <i>Erasmus+<br/>Partnerships Strategica per i Giovani</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>   | <i>2022 - 2024</i>   |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>  | <i>Qualo training &amp; mobility, s.r.o. - Coordinator (Repubblica Ceca)<br/>FRAMEWORK associazione culturale (Italia)<br/>FUNDACJA AUTOKREACJA (Polonia)<br/>MEDITERRANEAN AGRONOMIC INSTITUTE OF CHANIA (Grecia)<br/>MV International (Italia)<br/>S.E.A.L CYPRUS (Cipro)</i>  |
| <b>Riassunto</b>   | <p><i>Il progetto FOODy utilizza il concetto di empowerment e senso di iniziativa utilizzando l'imprenditorialità sociale come intervento efficace per coinvolgere nuovamente i giovani NEET e aiutarli a superare le barriere che impediscono la loro partecipazione alla loro comunità o al mercato del lavoro. Lo applica al sistema di gestione del valore alimentare e degli sprechi alimentari per ispirare i NEET ad avviare progetti locali per contribuire a ridurre i rifiuti generati dal settore e, in definitiva, ridurre la sua impronta di carbonio.</i></p> <p><i>Il progetto si ispira all'economia circolare, offrendo l'opportunità di introdurre nuove norme etiche nel mondo degli affari. Secondo l'OCSE, la quota di mercato detenuta dai modelli di business circolari è limitata e in genere non supera il 5-10% in termini economici. Le sfide relative all'attuazione di un modello di economia circolare differiscono tra paesi e regioni, a seconda della fase della transizione verso un'economia circolare, della struttura di governance e del focus politico del paese o della regione in questione.</i></p> <p><i>I NEET sono un gruppo vulnerabile di giovani in transizione tra l'istruzione e il mercato del lavoro. Quelli più a rischio sono i giovani con disabilità, provenienti da un contesto migratorio, con un basso livello di istruzione, che vivono in aree remote, con un basso reddito</i></p> |



|                         |  |
|-------------------------|--|
|                         | <p>familiare, e i giovani con genitori che hanno vissuto la disoccupazione, hanno bassi livelli di istruzione o sono divorziato. I principali ostacoli e vincoli alla partecipazione all'istruzione o alla formazione incontrati dai giovani riguardano la finanza, i trasporti, la disponibilità di servizi e la loro conoscenza e consapevolezza delle opzioni a loro disposizione dopo i 16 anni.</p> <p>Il progetto contribuisce direttamente all'Indicatore 12.3.1 - Perdite e sprechi alimentari globali, aiutando i paesi dell'UE a dimezzare gli sprechi alimentari entro il 2030. L'ispirazione per il progetto è data dalle opportunità inadeguate offerte ai giovani di sviluppare le competenze pratiche necessarie per funzionare come un cittadino in un ambiente multi-agenzia e in rapida evoluzione.</p>  |
| <p><b>Obiettivi</b></p> | <p>Il progetto FOODy promuove l'empowerment, la partecipazione, la cittadinanza attiva e il senso di iniziativa, utilizzando l'imprenditorialità sociale come intervento efficace per coinvolgere nuovamente i giovani NEET nella risoluzione dei problemi nelle loro comunità legati al cibo e ai suoi rifiuti.</p> <p>L'obiettivo è garantire che abbiano le competenze e le conoscenze necessarie per favorire la loro capacità di superare gli ostacoli alla partecipazione, all'occupazione e alla transizione all'età adulta.</p> <p>FOODy mira a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ampliare le prospettive su questioni quali l'imprenditorialità, il cambiamento climatico, lo sviluppo sostenibile e lo spreco alimentare,</li> <li>- Migliorare le competenze civiche che consentano la loro partecipazione sociale e una maggiore consapevolezza delle responsabilità sociali, aggiungendo il volontariato come mezzo di attivazione e stimolazione sociale,</li> <li>- Aumentare le competenze trasversali necessarie per l'occupazione e la transizione completa all'età adulta.</li> </ul> |
| <p><b>Target</b></p>    | <p>Giovani con meno opportunità<br/>Gioventù<br/>Lavoratori giovanili<br/>Professionisti della gioventù<br/>ONG</p>  |

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
|                                   | <p><i>Organizzazioni ambientaliste<br/>Attivisti per l'ambiente e la sostenibilità</i></p>   |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p><i>FOODy fornisce un approccio europeo per affrontare le problematiche dei giovani vulnerabili (disoccupati, basso livello di istruzione, bassi risultati scolastici, NEET, background migratorio), oltre a coinvolgere la comunità locale e i datori di lavoro nel contribuire alla loro preparazione per il mercato del lavoro.</i></p> <p><i>FOODy utilizza l'approccio dell'apprendimento non formale e lo applica al sistema di gestione del valore alimentare e degli sprechi alimentari per ispirare i NEET ad avviare progetti locali per contribuire a ridurre i rifiuti generati dal settore e, in definitiva, ridurre la sua impronta di carbonio. Pertanto, cerca di ispirare programmi di volontariato comunitario consentendo ai NEET di progettarli e gestirli, facendo uscire così i NEET dal "letargo" e, allo stesso tempo, contribuendo a ridurre gli sprechi alimentari.</i></p>  |
| <p><b>Impatto</b></p>             | <p><i>L'impatto FOODy può essere elencato come segue:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>• Aumentare le capacità e le competenze professionali di educatori e formatori offrendo al contempo una prospettiva nuova e originale per sostenere i giovani locali che necessitano di opzioni migliori,</i></li> <li><i>• Educatori più preparati all'interno delle organizzazioni e nelle principali parti interessate,</i></li> <li><i>• Nuove pratiche a livello locale che possono contribuire a una gestione territoriale più efficiente dei rifiuti e degli spin-off delle uova,</i></li> <li><i>• Aumentare la resilienza e la motivazione dei giovani e sostenerli nel farsi coinvolgere a livello locale,</i></li> <li><i>• Incremento dell'innovazione tra i giovani utilizzando il settore alimentare e le possibilità dell'imprenditoria sociale,</i></li> <li><i>• Ispirare il volontariato comunitario tra i giovani nella gestione e nei rifiuti alimentari.</i></li> </ul> |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>    | <p><b><i>Corso elettronico FOOD-y per formatori e operatori giovanili:</i></b> rivolto a operatori giovanili/sociali e formatori attivi nelle ONG giovanili, per migliorare le competenze e le conoscenze in materia di imprenditorialità, sostenibilità, coinvolgimento e supporto dei partecipanti, coordinamento del programma multi-attore, una forma diversa della valutazione che</p>  |

**Sostenibilità e  
Replicabilità**

deve essere effettuata dai partecipanti, monitoraggio e valutazione delle attività e della produzione dei partecipanti.

**Manuale e kit di strumenti del programma FOOD-y:** il manuale illustra il programma FOOD-Y composto da workshop e strumenti utilizzati per aumentare l'occupazione e lo spirito imprenditoriale dei giovani utilizzando l'industria alimentare e il suo sistema di gestione dei rifiuti, fornendo spunti per il miglioramento della comunità. Il programma proposto porterà i partecipanti a conoscere meglio il cibo e come viene prodotto, lavorato e smaltito per preparare il ventaglio di possibili imprese (sociali) che possono contribuire a risolvere un problema reale e locale legato all'industria alimentare.

I rifiuti alimentari utilizzano l'acqua e altre risorse necessarie per coltivare il cibo e contribuiscono alle emissioni di gas serra.

La riduzione degli sprechi alimentari ha effetti ambientali positivi: Risparmia risorse: quando il cibo viene sprecato, vengono sprecate anche le risorse utilizzate per coltivarlo, conservarlo, trasformarlo, distribuirlo e prepararlo. Queste risorse includono terra, acqua, energia e lavoro.

Un individuo può evitare di contribuire al problema trovando modi per limitare gli sprechi alimentari durante il giorno, anche se il consumatore medio non contamina l'ambiente tanto quanto fanno le grandi aziende.

A lungo termine, pianificare e organizzare i pasti può far risparmiare una notevole quantità di tempo e semplificare e migliorare le proprie abitudini alimentari.

Anche se il consumatore medio non rappresenta il rischio ambientale maggiore, i consumatori devono agire per ridurre il proprio impatto ambientale.

È possibile creare un futuro alimentare sano per tutti trovando modi per ridurre gli sprechi alimentari, che possono influenzare in modo significativo ogni individuo.

Le risorse di FOODy potranno essere facilmente utilizzate in futuro, poiché sono tutte digitali, in inglese e facili da usare. Pertanto, possono essere replicabili nei contesti individuali di un utente (come organizzazioni, ONG, scuole, ecc.).

Sito Web

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

| <b>Buona Pratica 10</b><br><b>Giochi per l'alfabetizzazione giovanile</b><br><b>sull'efficienza energetica - GENTLY</b> |   |
|---|---|
| <b>Tipo di Progetto</b>   | <i>Erasmus+</i><br><i>Partnerships di Cooperazione verso i Giovani</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>  | <i>2022 - 2024</i>  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>   | <i>IN2 DIGITAL INNOVATIONS GMBH - Coordinatore (Germania)</i><br><i>Asociacija "Aktyvus jaunimas (Lituania)</i><br><i>ASOCIACION CULTURAL Y DEPORTIVA LAHOYA (Spagna)</i><br><i>ASOCIATIA A.S.E.L. RO (Romania)</i><br><i>Ecocenter Alapítvány (Ungheria)</i><br><i>Social Innovation and Cohesion Institute (Grecia)</i>   |
| <b>Riassunto</b>  | <p><i>Il cambiamento climatico e l'inquinamento ambientale rappresentano una minaccia per l'Europa e per il resto del mondo. Per affrontare questi problemi, l'Europa ha bisogno di un nuovo piano di crescita per trasformare l'Unione in un'economia moderna, efficiente sotto il profilo delle risorse e competitiva con zero emissioni di gas serra. L'apprendimento basato sui giochi (GBL) promuove una migliore motivazione, un maggiore interesse per argomenti specifici, varie rappresentazioni, un approccio aperto all'informazione, all'autocontrollo e alla collaborazione tra pari (Egenfeldt-Nielsen, 2007). Le persone, la terra e l'economia trarranno tutti beneficio dal making L'Europa è climaticamente neutrale e preserva il nostro habitat naturale.</i></p> <p><i>Impegnarsi DELICATAMENTE per aumentare la consapevolezza, le conoscenze, le abilità e le competenze dei giovani attraverso procedure GBL guidate da operatori giovanili formati, consentendo di aumentare le pratiche di efficienza energetica e affrontare il cambiamento climatico. L'obiettivo principale del progetto attuale è offrire valore aggiunto e recuperare la cooperazione internazionale e i mezzi digitali disponibili per informare ed educare i giovani in modo giocoso e gioioso non formale. Lo scopo principale del progetto è creare un pacchetto innovativo di giochi che includa sia giochi da tavolo che online di due livelli (facile e professionale) per includere un'ampia varietà di giovani.</i></p> |



|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | <p><i>GENTLY ha sviluppato i "Giochi da tavolo e applicativi per la massimizzazione dell'efficienza energetica", che è un gioco che può essere giocato fisicamente e online: i mezzi digitali vengono utilizzati per consentire ai giovani di informarli adeguatamente sull'UE. La morale di ampliare i propri orizzonti utilizzando un mezzo che portano con sé per la maggior parte del tempo; il loro unico telefono cellulare.</i></p> <p><i>I "Giochi da tavolo e applicativi alternativi per l'efficienza energetica": giochi per persone con disabilità, problemi di salute e difficoltà educative. I giochi sono tradotti in codice braille, sistemi audio e ancora più tecniche educative per includere il maggior numero possibile di giovani.</i></p>  |
| <p><b>Obiettivi</b></p>           | <p><i>Lo scopo principale di GENTLY è creare un pacchetto innovativo di giochi, sia da tavolo che online, di due livelli (facile e professionale) e fornire un apprendimento basato sul gioco al maggior numero possibile di giovani, animatori giovanili e giovani con minori opportunità.</i></p> <p><i>Gli obiettivi di GENTLY sono:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>• Intraprendere ricerche e analisi sul Green Deal e sui fatti relativi al cambiamento climatico, concentrandosi sull'aumento dell'efficienza energetica e sul Green Deal,</i></li> <li><i>• Creare, valutare e diffondere un pacchetto di giochi di formazione all'avanguardia sui temi dell'efficienza energetica per operatori giovanili, giovani e giovani con possibilità limitate,</i></li> <li><i>• Fornire agli operatori giovanili una formazione sui problemi di efficienza energetica,</i></li> <li><i>• incoraggiare le imprese a partecipare a sport agonistici sottolineando la tutela dell'ambiente.</i></li> </ul> |
| <p><b>Target</b></p>              | <p><i>Giovani con meno opportunità<br/>Gioventù<br/>Lavoratori giovanili<br/>Professionisti della gioventù<br/>ONG<br/>Organizzazioni ambientaliste<br/>Attivisti per l'ambiente e la sostenibilità</i></p>   |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p><i>GENTLY è un progetto innovativo basato sulla massimizzazione dell'efficienza energetica che mira al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea (UE) in quanto è in linea con la consapevolezza dei giovani per le azioni di</i></p>   |

efficienza energetica, le emissioni ambientali e la promozione degli obiettivi del Green Deal dell'UE e delle misure per la massimizzazione dell'efficienza energetica attraverso l'empowerment giovani. L'obiettivo principale del progetto attuale è offrire valore aggiunto e recuperare la cooperazione internazionale e i mezzi digitali disponibili per informare ed educare i giovani in modo giocoso e gioioso non formale.

GENTLY promuove le tecniche di efficienza energetica tra i giovani attraverso il gioco: un gioco da tavolo e digitale sono sviluppati e disponibili a tutti gli interessati all'argomento.

GENTLY fornisce a giovani individui e lavoratori una base teorica e giochi distinti per coinvolgere i giovani in processi motivanti, coinvolgenti e interattivi che migliorano le loro capacità di comunicazione e collaborazione, pensiero critico e capacità di risoluzione dei problemi su argomenti relativi all'efficienza energetica, all'ambiente l'inquinamento e il suo impatto dannoso sul pianeta. Di conseguenza, l'aspetto innovativo del progetto è che si tratta di un tentativo unico nel suo genere di utilizzare diversi giochi per contribuire all'apprendimento dei giovani sui temi dell'efficienza energetica per influenzare la loro conoscenza e consapevolezza, a partire da piccoli passi quotidiani nella loro quotidianità. vive e progredisce a grandi passi attraverso la partecipazione della comunità.

## Impatto

L'apprendimento basato sul gioco dà potere ai giovani, li rende consapevoli delle minacce ambientali e li forma sulle pratiche del Green Deal per la massimizzazione dell'efficienza energetica e la minimizzazione delle emissioni.

L'apprendimento basato sui giochi è un metodo di insegnamento significativo e all'avanguardia nei campi dell'apprendimento e dell'insegnamento e può quindi supportare gli studenti nel migliorare le loro prestazioni nello studio della lingua, nonché nella loro cooperazione e nel mantenere attivo l'apprendimento.

Una componente chiave dell'educazione giovanile è l'apprendimento basato sul gioco, che aiuta gli studenti a comprendere l'importanza di costruire un futuro sostenibile per se stessi e per gli

|   |   |
|---|---|
|   | <p>altri. È fondamentale modificare gli atteggiamenti degli studenti e i comportamenti associati all'apprendimento ambientale. Gli ambienti di apprendimento digitali basati su giochi e quelli analogici consentono agli studenti di apprendere e mettere in pratica nuovi comportamenti durante il gioco, rendendoli uno strumento pedagogico efficace per l'apprendimento ambientale.</p> <p>GENTLY fornisce a educatori e formatori le risorse per progettare ambienti didattici innovativi e migliorare l'apprendimento e la pratica da parte degli studenti di nuovi comportamenti verso la protezione ambientale e la sostenibilità.</p> |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>              | <p>GENTLY ha prodotto le seguenti risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricerca sul campo GENTLY ed e-book</li> <li>• Giochi da tavolo e applicativi per la massimizzazione dell'efficienza energetica</li> <li>• Giochi da tavolo e applicativi alternativi per l'efficienza energetica</li> <li>• Giochi professionali per la massimizzazione dell'efficienza energetica</li> </ul>   |
| <p><b>Sostenibilità e Replicabilità</b></p> | <p>L'apprendimento basato sul gioco è una metodologia ampiamente utilizzata oggi nei ambienti di apprendimento. La comunità di apprendimento generalmente ne apprezza i vantaggi e, comprensibilmente, può portare un cambiamento comportamentale più efficace.</p> <p>Le risorse GENTLY sono facili da usare, sviluppate in inglese e disponibili sul sito web del progetto, e qualsiasi parte interessata può utilizzarle. La questione dell'insegnamento dell'efficienza energetica è globale, quindi non sono necessari grandi aggiustamenti; tuttavia, l'utente può realizzarne alcuni in base alle condizioni locali.</p>                 |
| <p><b>Sito Web</b></p>                      | <p><a href="https://gently-project.eu/">https://gently-project.eu/</a></p>  |

| Buona Pratica 11                         |   |
|--|---|
| Volontariato per l'Educazione Ambientale |   |
| <b>Tipo di Progetto</b>                  | <i>Erasmus+<br/>Progetti di Volontariato</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>               | <i>2018 - 2020</i>  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>        | <i>ASOCIATIA FORUMUL CETATENESC PENTRUACTIUNE SOCIALA SI EDUCATIE CIVICA - Coordinatore (Romania)<br/>ASSOCIAZIONE CULTURALE LINK (Italia)<br/>JORDAN YOUTH INNOVATION FORUM SOCIETY (Giordania)<br/>L' ASSOCIATION EURO-MEDITERRANEENNE DES ECHANGES, VOLONTARIATS, EVENEMENTS (Tunisia)<br/>SIQA- Georgian Association of Educational Initiatives (Georgia)</i>   |
| <b>Riassunto</b>                         | <i>Il progetto ha affrontato una questione attuale dei giovani della comunità Dragasani (comunità ROMA) e delle comunità rurali intorno a Dragasani: la mancanza di coinvolgimento dei giovani nella vita democratica della comunità locale, la loro mancanza di coinvolgimento nelle attività di volontariato, la mancanza di un atteggiamento verso la tutela dell'ambiente e la demotivazione a proseguire i necessari studi scolastici richiesti.<br/><br/>La sfida principale di questo progetto è stata l'implementazione delle attività di volontariato nell'ambito del programma "Seconda possibilità", un programma frequentato da giovani provenienti da comunità rom che non sono mai andati a scuola o hanno abbandonato gli studi.</i> |
| <b>Obiettivi</b>                         | <i>Gli obiettivi specifici del progetto erano:<br/><br/>- Partecipazione di alcuni volontari con minori opportunità ad un programma SVE di 12 mesi dedicato a promuovere la partecipazione attiva dei giovani alla vita della comunità locale e alla tutela dell'ambiente,<br/>- Sviluppo personale e professionale dei volontari con minori opportunità attraverso la partecipazione attiva ad attività di volontariato a sostegno di 7 comunità locali,<br/>- Promozione del volontariato, del movimento all'aria aperta e delle attività sportive tra 1.000 giovani di 7 comunità locali nella zona meridionale della Contea di Valcea,</i>  |

|                            |   |
|----------------------------|---|
|                            | <p>- Motivare i giovani delle comunità rom svantaggiate a proseguire gli studi nell'ambito del programma "Seconda opportunità".</p>   |
| <b>Target</b>              | <p>Comunità rom<br/>ONG<br/>Lavoratori giovanili<br/>Gioventù<br/>Centri Giovanili<br/>Mentori dell'ESC<br/>Organizzazioni ESC<br/>Specialista in inclusione sociale<br/>Autorità locali</p>  |
| <b>Elementi innovativi</b> | <p>Il progetto è stato innovativo nel coniugare i temi del volontariato, della tutela e sensibilizzazione dell'ambiente e della comunità ROM. La popolazione Rom sperimenta continue disparità in tutti gli aspetti della vita, compresa la facilità con cui i giovani rom possono ottenere un'istruzione.</p> <p>I rom subiscono discriminazione, emarginazione sociale e segregazione oltre a vivere in condizioni socioeconomiche marginali ed estremamente pessime. Il progetto ha previsto un'attività SVE dedicata alla comunità Dragasani, comprendente formazione su volontariato, tutela ambientale, sensibilizzazione e inclusione.</p>   |
| <b>Impatto</b>             | <p>I volontari che hanno partecipato al progetto hanno acquisito competenze e conoscenze specifiche sulla tutela dell'ambiente e sull'educazione ecologica, fase che potrà essere diffusa come esempio di buone pratiche per altre mobilità SVE</p> <p>Inoltre, ha promosso l'educazione ambientale nelle scuole della Contea di Valcea, consentendo ai loro studenti di acquisire competenze specifiche per la protezione dell'ambiente.</p> <p>Ha inoltre promosso il rinverdimento della città di Dragasani e dei suoi dintorni, creando un punto di informazione ecologica nella città e realizzando sentieri escursionistici tematici intorno a Dragasani.</p> <p>Infine, il progetto ha avuto un impatto significativo sulla comunità rom di Dragasani, che si è sentita inclusa e accolta e ha potuto far sentire la propria voce.</p> |
| <b>Risorse prodotte</b>    | <p>Una brochure riguardante le tradizioni e i costumi della zona di Dragasani e le tradizioni e i costumi dei paesi partner del progetto.</p>   |



|   |  |
|---|--|
|   | <p><i>Piano di campagna informativa focalizzato sulle comunità rom, sul volontariato e sull'ambiente.</i></p> <p><i>Una brochure con i metodi di istruzione non formale implementati nell'ambito del servizio SVE, metodi spiegati dai volontari.</i></p> <p><i>Piano organizzativo di un festival "green" dove si promuovono l'educazione ambientale e la tutela dell'ambiente.</i></p>   |
| <p><b>Sostenibilità e<br/>Replicabilità</b></p> | <p><i>Questo progetto di volontariato può essere replicabile nelle aree in cui esistono comunità rom, ed è un ottimo modo per introdurre la protezione ambientale e sensibilizzarli.</i></p> <p><i>Inoltre, può essere sostenuto dal programma ESC, sia come programma ESC che come progetto di solidarietà. In ogni caso, è necessario un certo adattamento ai bisogni della comunità locale e una buona formazione dei volontari selezionati prima di entrare in contatto con le comunità rom locali per evitare qualsiasi problema di appropriazione culturale.</i></p> |
| <p><b>Sito Web</b></p>                          | <p><a href="http://www.greenlife.atrv.eu">www.greenlife.atrv.eu</a></p>  |

| <b>Buona Pratica 12</b>   |   |
|---|---|
| <b>Apprendimento delle lingue ambientali basato sulle sfide attraverso storie stimolanti per studenti adulti poco qualificati - CHELLIS</b> |   |
| <b>Tipo di Progetto</b>   | <i>Erasmus+<br/>Partenariati strategici per l'istruzione degli adulti</i>   |
| <b>Periodo di Progetto</b>  | <i>2020 - 2022</i>  |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>   | <i>ALFMED - Coordinator (Francia)<br/>E.N.T.E.R. GMBH (Austria)<br/>MEATH COMMUNITY RURAL AND SOCIAL DEVELOPMENT PARTNERSHIP LIMITED (Irlanda)<br/>PLAYSOLUTIONS - Audiovisuais Unipessoal, Lda (Portogallo)<br/>S.E.A.L CYPRUS (Cipro)<br/>TIBER UMBRIA COMETT EDUCATION PROGRAMME (Italia)</i>  |
| <b>Riassunto</b>  | <p><i>Il cambiamento climatico colpisce tutti, indipendentemente dalla nazionalità, dallo status economico o sociale. Per agire e rallentare il processo, la Commissione europea ha lanciato iniziative e ha partecipato a discussioni politiche globali. Nel marzo 2020 è stato introdotto il Green Deal europeo per amplificare ulteriori misure già in atto, come quelle dell'Accordo di Parigi e prevede azioni che contribuiscano a un'UE a impatto climatico zero entro il 2050, ad es. la Legge europea sul clima e il Patto europeo sul clima, che si concentra sul coinvolgimento dei cittadini e delle comunità affinché intraprendano azioni ambientali.</i></p> <p><i>Il progetto CHELLIS voleva contribuire agli obiettivi del Patto sul clima accelerando l'approccio dal basso verso l'alto proposto e dando agli individui la possibilità di diventare consapevoli di azioni e stili di vita eco-compatibili e di conseguenza diventare modelli di riferimento del movimento verde.</i></p> <p><i>L'approccio CHELLIS ha inoltre offerto opportunità per l'apprendimento delle lingue in un'area tematica specifica. Le competenze linguistiche sono una competenza chiave rilevante per il mercato del lavoro e i processi di integrazione dei migranti. Il progetto ha sviluppato uno strumento di apprendimento delle lingue divertente ed educativo per facilitare il</i></p> |

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

|                         |   |
|-------------------------|---|
|                         | <p><i>processo e contemporaneamente infondere idee rispettose dell'ambiente negli utenti dei risultati del progetto.</i></p>  |
| <p><b>Obiettivi</b></p> | <p><i>Il progetto CHELLIS mirava a fornire un apprendimento linguistico ambientale basato sulle sfide attraverso storie stimolanti per gli studenti adulti.</i></p> <p><i>Il progetto mirava a sensibilizzare l'opinione pubblica sulle attuali sfide ambientali e sui temi ecologici. Allo stesso tempo, CHELLIS ha offerto l'opportunità di migliorare le competenze linguistiche in inglese, francese, tedesco, greco, italiano e portoghese.</i></p> <p><i>Basato sul suo contesto orientato all'ambiente e all'apprendimento delle lingue, il progetto CHELLIS ha perseguito i seguenti obiettivi principali:</i></p> <p><i>Estendere l'effetto dal basso verso l'alto delle misure ambientali adottate a livello locale e regionale sensibilizzando e instillando atteggiamenti verdi negli studenti adulti,</i></p> <p><i>Fornire un'opportunità di apprendimento di miglioramento non solo per gli studenti poco qualificati e poco qualificati, ma anche per quelli poco qualificati, che ha migliorato le loro abilità linguistiche e il loro vocabolario specifico, nonché le loro competenze e attitudini ambientali,</i></p> <p><i>Garantire che le competenze acquisite fossero convalidate e trasferibili,</i></p> <p><i>Discussioni pedagogiche migliorate introducendo un approccio didattico innovativo per l'apprendimento non formale attraverso metodi di gioco serio, basati su sfide, narrazione di storie e apprendimento visivo,</i></p> <p><i>- Accelerato l'effetto delle iniziative ecologiche perseguite dalla Commissione Europea promuovendo competenze e attitudini verdi e generando un grande impatto attraverso uno strumento di lancio facilmente accessibile e coinvolgente che consente alle persone di agire e contribuire positivamente alla lotta contro il cambiamento climatico.</i></p> |
| <p><b>Target</b></p>    | <p><i>Formatori per adulti</i></p> <p><i>Educatori</i></p> <p><i>Istituti di formazione per adulti</i></p> <p><i>Attivisti ambientali</i></p> <p><i>Organizzazioni di sostegno all'ambiente e alla sostenibilità</i></p>  |

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | <p>ONG<br/>Pubblico generale</p>  |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p>Il progetto ha fornito un apprendimento linguistico ambientale basato sulle sfide attraverso storie stimolanti. C (CBL) è un approccio didattico all'avanguardia che incoraggia gli studenti a risolvere problemi nel mondo reale mettendo a frutto le loro conoscenze accademiche. Gli studenti e le pedagogie all'avanguardia che li avvicinano alla realtà sociale e ai suoi principali conflitti sono al centro dell'educazione sostenibile.</p> <p>A tutti i partecipanti (studenti, formatori/educatori, ecc.) viene chiesto di identificare grandi idee, porre domande ponderate, identificare e risolvere sfide, acquisire una conoscenza approfondita dell'argomento, sviluppare competenze contemporanee e condividere le proprie idee con il mondo come parte di il quadro Challenge Based Learning (CBL).</p> <p>Il progetto CHELLIS ha incorporato tutto quanto sopra menzionato e, allo stesso tempo, ha aumentato la consapevolezza sulle attuali sfide ambientali e sui temi ecologici, oltre a fornire l'opportunità di migliorare le competenze linguistiche.</p> <p>Inoltre, CHELLIS ha collaborato con artisti che hanno illustrato le storie incluse nella piattaforma CHELLIS.</p> |
| <p><b>Impatto</b></p>             | <p>Abbracciando uno stile di vita più rispettoso dell'ambiente, ognuno di noi può contribuire a creare un clima sano. I racconti avvincenti e motivanti di CHELLIS hanno suscitato motivazione e interesse per questo argomento e hanno fornito consigli su come vivere uno stile di vita più sostenibile. Le storie di CHELLIS hanno inoltre facilitato l'acquisizione del linguaggio offrendo racconti per parlanti di vari livelli linguistici.</p> <p>Ha inoltre introdotto l'approccio di apprendimento basato sulle sfide a una gamma più ampia di formatori, educatori e studenti e li ha aiutati a capire come utilizzarlo nei loro ambienti di insegnamento.</p>   |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>    | <p><b>Analisi investigativa sul campo CHELLIS:</b> ricerca documentale e studio sul campo che mostrano le esigenze dei gruppi target e un ritratto delle</p>  |

|   |  |
|---|--|
|   | <p><i>sfide climatiche rilevanti per alcune regioni. Riepiloghi in tutte le lingue dei partner.</i></p> <p><b>Rivista Manuale CHELLIS:</b> strumento di riferimento per i professionisti dell'educazione degli adulti. Il risultato è disponibile in versione online e stampata in tutte le lingue dei partner, presenta la metodologia CHELLIS e presenta collegamenti a video clip Practice Peek.</p> <p><b>Piattaforma CHELLIS:</b> una risorsa di apprendimento online reattiva, altamente visiva e non formale che mette in pratica l'innovativa metodologia CHELLIS attraverso 6 sfide interattive con storie in tutte le lingue dei partner. Il suo approccio virtuale promuove contemporaneamente l'apprendimento delle lingue, la comprensione del testo e l'educazione ambientale e offre esperienze di apprendimento positive con un impatto diretto sulla vita individuale degli studenti.</p> |
| <p><b>Sostenibilità e<br/>Replicabilità</b></p> | <p>Considerando che CHELLIS ha utilizzato l'approccio Challenge-Based Learning (CBL) per sviluppare le proprie risorse, queste possono essere facilmente replicabili in altri contesti introducendo nuove sfide nel mondo reale.</p> <p>Un formatore/educatore può utilizzare queste risorse come guida e lavorare con i propri studenti su nuove sfide del mondo reale, identificare nuove grandi idee, porre le domande giuste e trovare soluzioni.</p>  |
| <p><b>Sito Web</b></p>                          | <p><a href="http://www.chellis.eu/">http://www.chellis.eu/</a></p>   |



| <b>Buona Pratica 13</b><br><b>Imprenditorialità dell'economia blu - BEE</b> |  |
|---|--|
| <b>Tipo di Progetto</b>   | <i>Erasmus+</i><br><i>Partenariati di cooperazione nell'educazione degli adulti</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>  | <i>2022 - 2024</i>   |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>   | <i>F6S Network Ireland Limited - Coordinator (Irlanda)</i><br><i>Skills Zone Malta co. Limited (Malta)</i><br><i>S.E.A.L CYPRUS (Cipro)</i><br><i>STARTUP MADEIRA - MORE THAN IDEAS, LDA (Portogallo)</i>  |
| <b>Riassunto</b>  | <p><i>Ponendo l'accento sull'economia blu e sulle competenze imprenditoriali, il progetto BEE intende sviluppare nuove opzioni educative per le persone poco qualificate che vivono nelle isole europee e che si trovano ad affrontare sfide finanziarie.</i></p> <p><i>Il progetto BEE sostiene l'inclusione sociale dei giovani adulti con difficoltà economiche e/o scarsamente qualificati provenienti da aree remote dell'Europa. Il progetto affronta anche l'ambiente e la lotta al cambiamento climatico. Sviluppare competenze e consapevolezza nel settore dell'economia blu, rilevante per la sostenibilità verde, è uno degli obiettivi principali del progetto.</i></p> <p><i>Il progetto BEE prevede lo sviluppo e l'implementazione di materiali educativi su misura, un'attività che risponde alle politiche verdi e alle esigenze del gruppo target, con un manuale e un corso elettronico.</i></p> |
| <b>Obiettivi</b>  | <p><i>Gli obiettivi generali del progetto BEE sono:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>• Creare percorsi di miglioramento delle competenze, migliorare l'accessibilità e aumentare la partecipazione all'istruzione degli adulti per gli adulti che vivono nelle isole dell'UE,</i></li> <li><i>• Promuovere l'occupabilità dei giovani adulti coinvolti aumentando le capacità e le opportunità imprenditoriali attraverso una metodologia di formazione innovativa (certificata dal quadro di EntreComp) che desiderano sviluppare le proprie idee e attività in questo settore,</i></li> <li><i>• Il miglioramento della competenza professionale dei formatori per adulti, consentendo un</i></li> </ul>  |

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | <p><i>trasferimento di competenze e abilità a giovani adulti nelle isole remote legate alla promozione dell'imprenditorialità nel settore del turismo blu.</i></p> <p><i>Questi obiettivi hanno lo scopo di creare nuove opportunità educative per gli adulti poco qualificati che affrontano difficoltà economiche legate all'economia blu e alle competenze imprenditoriali, sviluppando un'offerta educativa su misura per rispondere ai loro bisogni concreti e contribuendo a un ambiente inclusivo nel mercato del lavoro. Inoltre, il progetto si concentra essenzialmente sull'ambiente e sulla lotta al cambiamento climatico, sviluppando competenze e consapevolezza nel settore della blue economy.</i></p>   |
| <p><b>Target</b></p>              | <p><i>Formatori per adulti</i><br/><i>Studenti adulti</i><br/><i>Educatori</i><br/><i>Personale del Comune</i><br/><i>Istituti di formazione per adulti</i><br/><i>Attivisti ambientali</i><br/><i>Organizzazioni di sostegno all'ambiente e alla sostenibilità</i><br/><i>Specialisti della Blue Economy</i><br/><i>ONG</i><br/><i>Pubblico generale</i></p>   |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p><i>L'economia blu è un'economia basata sulla conoscenza che guarda al mare alla ricerca di dati e informazioni per affrontare le preoccupazioni della società e servire da ispirazione per soluzioni piuttosto che solo per estrarre prodotti materiali. Secondo la Banca Mondiale, l'economia blu è "l'uso sostenibile delle risorse oceaniche per la crescita economica, il miglioramento dei mezzi di sussistenza e dell'occupazione, preservando al tempo stesso la salute dell'ecosistema oceanico".</i></p> <p><i>L'innovazione del progetto BEE risiede nei seguenti fattori:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>• Le organizzazioni coinvolte nel progetto hanno un profilo complementare, consentendo al progetto di concentrarsi non solo su un argomento ma di fondere aspetti sociali, ambientali e di crescita locale e consentire sinergie.</i></li> <li><i>• La trasferibilità delle risorse prodotte nell'ambito del progetto è garantita a livello europeo, poiché il consorzio vuole produrre un quadro completo dell'economia blu in Europa, dei suoi vantaggi e della sua utilità.</i></li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
|   | <p>• <i>L'argomento affronta le questioni di fondo nelle isole remote europee e fornisce competenze e abilità ai giovani adulti nell'ambito dell'economia blu, un settore molto rilevante in questi territori. Attraverso i risultati sviluppati, gli utenti possono acquisire nuove competenze per l'occupazione verde in un settore rilevante per il loro territorio.</i></p>  |
| <p><b>Impatto</b></p>                       | <p><i>L'economia blu può aiutare le aree geografiche vulnerabili a ridurre gli effetti della povertà e del cambiamento climatico. Mantiene e sviluppa inoltre risorse "blu" più immateriali, compresi gli stili di vita tradizionali, il sequestro del carbonio e la resilienza costiera.</i></p> <p><i>Un'economia blu sostenibile concilia la crescita economica, migliori mezzi di sussistenza e inclusione sociale con la gestione del problema climatico, la preservazione della biodiversità e degli ecosistemi, la conservazione delle risorse e il raggiungimento dell'obiettivo dell'inquinamento zero.</i></p> <p><i>Il progetto BEE abbraccia tutto quanto sopra e mette gli individui e le loro comunità al centro delle sue attività.</i></p> |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Manuale di miglioramento delle competenze per educatori di adulti e corso di formazione</i></li> <li>• <i>Un corso e-learning di alta qualità</i></li> </ul>   |
| <p><b>Sostenibilità e Replicabilità</b></p> | <p><i>Unire l'economia blu, l'inclusione sociale e il miglioramento delle competenze degli studenti adulti è una combinazione di sostenibilità.</i></p> <p><i>Le risorse del progetto possono essere utilizzate da organizzazioni legate alla Blue Economy e, allo stesso tempo, che si trovano ad affrontare questioni sociali. Sono in inglese e possono certamente essere utilizzati negli ambienti di apprendimento degli adulti.</i></p>  |
| <p><b>Sito Web</b></p>                      | <p><a href="http://www.Bee-project.eu">www.Bee-project.eu</a></p>  |

## Buona Pratica 14

### EFFETTO GREEN MEME: Microinterventi Greenfluencing nello spazio sociale fisico e digitale dei giovani per favorire comportamenti eco-compatibili e sostenibili

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Tipo di Progetto           | <i>Erasmus+<br/>Partenariati di cooperazione nel settore giovanile</i>   |
| Periodo di Progetto        | <i>2023 - 2025</i>   |
| Partners e Paesi coinvolti | <i>Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus - Coordinator (Austria)<br/>Associação BioLiving (Portogallo)<br/>MEATH COMMUNITY RURAL AND SOCIAL DEVELOPMENT PARTNERSHIP LIMITED (Irlanda)<br/>CO&amp;SO - CONSORZIO PER LA COOPERAZIONE E LA SOLIDARIETA' CONSORZIO DI COOPERATIVE SOCIALISOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE (Italia)<br/>S.E.A.L CYPRUS (Cipro)<br/>MOBILIZING EXPERTISE AB (Svezia)</i>  |
| Riassunto                  | <p><i>Un domani verde e sostenibile inizia dalle persone che danno forma al proprio futuro facendo le giuste scelte quotidiane. Per incoraggiare e promuovere stili di vita veramente ecologici, i comportamenti ecologici devono diventare abitudini che col tempo diventano sempre più interiorizzate. Tutto inizia con una scintilla che mette in moto il cambiamento e, idealmente, si diffonde da una persona all'altra fino a raggiungere tutti i livelli della società.</i></p> <p><i>Il progetto utilizza un approccio che coinvolge i giovani, in particolare quelli emarginati, lì dove si trovano e li autorizza a partecipare ad azioni verdi e sostenibili a bassa soglia a beneficio della comunità, proprio a portata di mano. Il progetto GREEN MEME EFFECT utilizza il concetto di orientamento allo spazio sociale e lo estende allo spazio sociale digitale dei giovani. La vita online dei giovani è importante quanto la loro vita fisica offline. Pertanto, un approccio che vuole raggiungere tutti i livelli giovanili deve considerare questo nuovo campo e utilizzare canali di comunicazione e un linguaggio che li attragga.</i></p> <p><i>Per attirare questi giovani, migliorare le loro abilità e competenze verdi e promuovere abitudini</i></p> |

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | <p>sostenibili, il progetto GREEN MEME EFFECT inserisce microinterventi nel loro spazio sociale fisico e digitale da parte di attori rilevanti e influenti in queste sfere.</p> <p>Il progetto sviluppa questa metodologia di microintervento MEME e materiali che catturano l'attenzione dei giovani e la indirizzano verso maggiori informazioni e reali opportunità di impegno verde per consentire loro di diventare veri attori del cambiamento e ottenere un EFFETTO GREEN MEME a lungo termine.</p>  |
| <p><b>Obiettivi</b></p>           | <p>Il progetto GREEN MEME EFFECT mira a utilizzare microinterventi "greenfluencing" negli spazi sociali fisici e digitali dei giovani per favorire comportamenti eco-compatibili e sostenibili. Nel dettaglio i suoi obiettivi sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere e promuovere il pensiero, lo stile di vita e l'atteggiamento verde nei confronti dei giovani e degli emarginati.</li> <li>• Dotare gli attori dello spazio sociale fisico e digitale (animatori giovanili, sostegno ai giovani, genitori, coetanei, aziende/ONG/autorità locali) per diventare modelli di ruolo verdi e ispirare attraverso microinterventi.</li> <li>• Promuovere la responsabilità sociale, l'iniziativa e la partecipazione ad azioni ecocompatibili e sostenibili nelle comunità locali, compreso il volontariato.</li> </ul> |
| <p><b>Target</b></p>              | <p>Lavoratori giovanili<br/>Organizzazioni di sostegno ai giovani<br/>Mentori giovanili<br/>Mentori dell'ESC<br/>Organizzazioni ambientaliste<br/>Attivisti ambientali<br/>Organizzazioni di inclusione sociale<br/>Pubblico generale<br/>ONG<br/>Autorità locali</p>   |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p>Gli elementi di innovazione del progetto GREEN MEME EFFECT risiedono nella sua metodologia.</p> <p>Il progetto presenta un'applicazione aggiornata del paradigma socio-spaziale in quanto include lo spazio sociale digitale dei giovani e lo tratta allo stesso modo dello spazio sociale fisico. La generazione Z e i giovani non fanno distinzioni tra il loro ambiente sociale online e offline e sono fortemente influenzati dai loro colleghi</p>  |



online e dai modelli di ruolo, indipendentemente da dove si trovino nel mondo fisico. Gli elementi visivi caratterizzano fortemente la comunicazione giovanile nello spazio sociale digitale - da foto, video, emoji, adesivi e GIF al formato popolare dei MEME - portando al prossimo elemento cruciale di questo progetto.

Il secondo concetto innovativo è la metodologia MEME applicata, basata su due significati del termine MEME. Da un lato, i MEME sono immagini della cultura pop o di persone reali che trasportano un elemento riconoscibile: spesso questi modelli MEME sono conosciuti con testo personalizzato per adattarsi ancora meglio a una situazione specifica. E grazie alla loro riconoscibilità, vengono condivisi innumerevoli volte.

D'altra parte, prima che il termine meme fosse conosciuto come fenomeno di Internet, fu coniato da un biologo evolucionista per descrivere un elemento di cultura, un'idea o un comportamento trasmesso da un individuo a un altro tramite imitazione o altri mezzi comunicativi. In sostanza, un MEME sta alla cultura come un gene sta alla biologia: molti memi insieme creano il DNA della cultura e, di conseguenza, gli atteggiamenti e le abitudini delle persone in una comunità.

Il terzo aspetto innovativo è utilizzare questa metodologia MEME come microinterventi nello spazio sociale dei giovani. Questa tecnica viene spesso utilizzata in contesti terapeutici e sanitari ma può essere applicata a qualsiasi situazione. Il microintervento è un'azione breve e di facile attuazione che mira ad ottenere un effetto positivo nel gruppo target. Può essere la scintilla della motivazione che mette in moto il cambiamento o dà la forza per perseverare.

Tutte le parti coinvolte in questo progetto hanno ampie reti locali, regionali, nazionali ed europee, comprese le parti interessate rilevanti del gruppo target e altri gruppi target.

Il progetto GREEN MEME EFFECT acquisisce e migliora competenze pedagogiche/didattiche, competenze digitali, competenze di marketing, competenze nella cultura giovanile e, soprattutto, competenze verdi, rispettose dell'ambiente ed eco-consapevoli.

## Impatto

*Il progetto propone modi nuovi e innovativi per stabilire un contatto di grande impatto con i giovani, in particolare quelli emarginati, e offre inoltre molte diverse opportunità di coinvolgimento a bassa soglia. Raggiungendo i giovani nel loro spazio sociale fisico e digitale e invitandoli a partecipare a eventi locali e altre attività a portata di mano, hanno il potere di partecipare maggiormente alle loro comunità locali e prendere l'iniziativa per diventare loro stessi "greenfluencer" - veri e propri attori del cambiamento verde.*

## Risorse prodotte

- *Costruire conoscenze, abilità e competenze GREEN:*
  - *SCHEDE INFORMATIVE VERDI in formato PDF e JPG,*
  - *VIDEO INFO GREEN animati in formato MP4,*
  - *quiz coinvolgenti e gamificati per ciascuno degli argomenti,*
  - *post di blog contenenti informazioni aggiuntive e localizzate su ciascun argomento, nonché video e quiz.*
- *Implementare microinterventi MEME nello spazio sociale fisico e digitale:*
  - *una guida metodologica pratica,*
  - *una collezione unica, visivamente attraente e innovativa di materiali di microintervento,*
  - *SET DI ADESIVI con illustrazioni, meme popolari e parole accattivanti da utilizzare nel mondo reale,*
  - *Pacchetto ADESIVI DIGITALI per WhatsApp, Instagram e altro (app mobile e tramite Giphy),*
  - *STENCIL per realizzare lavori con il gesso ecologici (più un tutorial complementare su come realizzare in casa il gesso biodegradabile per il marciapiede),*
  - *Gli stampini possono essere utilizzati anche come modello per piantare, ad es. fiori o crescita in motivi significativi.*
  - *un "CALENDARIO" riutilizzabile con 52 sfide verdi settimanali con l'obiettivo di aggiungere un'abitudine sostenibile ogni settimana.*
  - *un gioco educativo che può essere giocato in contesti tipicamente giovanili e che trasporta il valore delle competenze, degli stili di vita e degli atteggiamenti green in modo giocoso e di grande impatto.*
- *Creare opportunità per un impatto meme verde EFFETTO:*

|   |  |
|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• un SET DI IDEE per giornate a tema verde nei contesti di animazione socioeducativa, che può essere applicato anche in altri contesti rilevanti per i giovani come scuole,</li> <li>• una CAMPAGNA SUI SOCIAL MEDIA che raggiungerà i giovani nel loro spazio sociale digitale e li coinvolgerà a diventare attivi,</li> <li>• una serie di EVENTI DI COINVOLGIMENTO LOCALE che si svolgono nello spazio fisico e sociale dei giovani utilizzando la metodologia dell'idea set.</li> </ul>   |
| <p><b>Sostenibilità e<br/>Replicabilità</b></p> | <p>Attivando i giovani nei loro spazi sociali, il progetto coinvolge anche gli attori in questi spazi, che sono operatori giovanili, sostegno ai giovani, volontari, genitori, coetanei, scuole, insegnanti, formatori VET/WBL, ONG, aziende, istituzioni, organizzazioni locali autorità, policy maker e grande pubblico. Il progetto fornisce materiali utili a tutti questi attori in quanto possono utilizzarli nel loro lavoro con i giovani, per catturare l'attenzione dei giovani e - poiché molti materiali del progetto sono destinati ad essere utilizzati come microinterventi in spazi pubblici visibili ( o spazio di proprietà privata con il permesso dei proprietari) - avranno un impatto anche su tutti i passanti. Le giornate a tema verde si rivolgono principalmente ai giovani, ma alla fine influenzeranno intere comunità locali e inviteranno chiunque a unirsi al movimento verde.</p> <p>I risultati del progetto possono essere utilizzati in molti contesti diversi e non necessitano di aggiustamenti significativi per raggiungere i giovani nei diversi paesi.</p> |
| <p><b>Sito Web</b></p>                          |  |

| <b>Buona Pratica 15</b>  |  |
|--|--|
| <b>Attivazione delle sinergie Green Roofs come strumento di partecipazione civica e coscienza ambientale – AGROS</b> |  |
| <b>Tipo di Progetto</b>  | <i>Erasmus+<br/>Partenariati strategici per l'educazione degli adulti</i>  |
| <b>Periodo di Progetto</b>   | <i>2020 - 2023</i>   |
| <b>Partners e Paesi coinvolti</b>  | <i>AYUNTAMIENTO DE LA PALMA DEL CONDADO - Coordinator (Spagna)<br/>CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD (Cipro)<br/>D'ANTILLES ET D'AILLEURS (Francia)<br/>EURELATIONS GEIE (Italia)<br/>LATVIJAS PASVALDIBU SAVIENIBA BIEDRIBA LPS (Lettonia)<br/>VIESOJI ISTAIGA KAUNO MOKSLO IR TECHNOLOGIJU PARKAS (Lituania)</i>  |
| <b>Riassunto</b>   | <p><i>L'Europa ha dovuto far fronte alle pressanti richieste di tutela ambientale e alla necessità di una reazione immediata alle nuove problematiche. Se si faranno sforzi, le ripercussioni del cambiamento climatico saranno molto meno gravi; attività mirate e adattamento alle situazioni particolari in diverse aree e città d'Europa sono una risposta efficace, secondo i rapporti dell'UE con indicatori e panoramiche.</i></p> <p><i>Il progetto AGROS risponde alle pressanti esigenze di protezione ambientale che l'Europa ha incontrato di recente. Si presenta come una soluzione formativa con una dimensione puramente pratica, che offre attività mirate e tattiche di adattamento a circostanze particolari in diverse aree e città d'Europa. Più specificamente, AGROS cerca di supportare le persone nell'acquisizione e nello sviluppo di abilità fondamentali e competenze critiche legate alla progettazione, implementazione, uso e gestione sostenibile dei tetti verdi per l'azione climatica e ambientale, migliorando l'impegno civico delle persone rispetto a questioni urgenti e potenziali soluzioni. Inoltre, AGROS promuove la consapevolezza dei problemi ambientali e delle soluzioni praticabili consentendo ai partecipanti e ai tirocinanti di acquisire competenze specifiche nel settore pertinente scegliendo allo stesso tempo uno stile di vita sostenibile.</i></p> |

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <p><b>Obiettivi</b></p>           | <p>Il progetto si pone i seguenti obiettivi:</p> <p>a) promuovere i tetti verdi come risposta dei cittadini alla protezione ambientale, alla partecipazione attiva e al coinvolgimento dei cittadini, e come strategia di sviluppo sostenibile dei comuni e delle aree,</p> <p>b) fornire ai gruppi target tutte le competenze e le conoscenze necessarie orientate alle pratiche dei tetti verdi,</p> <p>c) contestualizzare la prosperità ambientale e il benessere individuale attraverso la formazione sui benefici e la consapevolezza dei tetti verdi,</p> <p>d) Creare e fornire prodotti innovativi e strumenti digitali di formazione basati su metodologie di differenziazione e approcci all'educazione degli adulti.</p>   |
| <p><b>Target</b></p>              | <p>Cittadini delle comunità locali<br/>Organizzazioni non governative e organizzazioni della società civile che si occupano di promozione di stili di vita sostenibili, sostenibilità ambientale ed economica e sensibilizzazione del pubblico<br/>Enti pubblici locali e loro rappresentanti responsabili dello sviluppo sostenibile e della tutela dell'ambiente<br/>Professionisti, agricoltori, giardinieri, tecnologi, costruttori, ingegneri, ambientalisti e altre categorie rilevanti</p>  |
| <p><b>Elementi innovativi</b></p> | <p>Il concetto del progetto AGROS è innovativo: rimuovendo il particolato e trasformando l'anidride carbonica in ossigeno, le piante sui tetti verdi riducono l'inquinamento atmosferico e le emissioni di gas serra. I giardini pensili aumentano anche la biodiversità creando una casa naturale per uccelli, insetti e farfalle.</p> <p>Il progetto ha sviluppato i corsi AGROS - MOOC e un manuale di formazione e adattamento per facilitare il processo di formazione delle persone sui vantaggi dei tetti verdi e su come creare i propri tetti verdi. Ciò significa che AGROS è riuscita a combinare la sensibilizzazione sui problemi di protezione ambientale e, allo stesso tempo, a rendere le persone capaci di agire in modo tangibile fornendo loro le conoscenze su come creare i propri tetti verdi.</p> <p>Formare le persone su come vivere praticamente in modo sostenibile e dare loro gli strumenti e le risorse per farlo da soli è un passo avanti verso</p> |



|   |  |
|---|--|
|   | <p><i>un cambiamento comportamentale verso lo sviluppo di una coscienza ambientale globale.</i></p>  |
| <p><b>Impatto</b></p>                       | <p><i>Il progetto ha avuto un impatto significativo sui partecipanti-tirocinanti che hanno acquisito conoscenze e competenze adeguate e aggiornate su una varietà di questioni per la loro capacità ambientale, l'adozione della pratica dei tetti verdi e le loro risposte ad una partecipazione responsabile nella protezione del clima.</i></p> <p><i>I professionisti che hanno partecipato al progetto sono più attivi verso opportunità di lavoro e imprenditorialità e contesti per nuovi tentativi nella pratica dei "tetti verdi".</i></p> <p><i>Gli educatori hanno acquisito un capitale significativo dai materiali su come "insegnare" le sinergie delle questioni ambientali e trasmettere conoscenze e competenze a vari contesti e pubblici.</i></p> <p><i>Le comunità locali sono state valorizzate e attivate per la sostenibilità delle loro comunità. Inoltre, sono stati consolidati programmi di gestione pubblica e privata sostenibile (con contenuti legati al lavoro e all'imprenditorialità) con un uso più ampio dei tetti verdi.</i></p> <p><i>Ma, cosa più importante, le comunità hanno compreso più profondamente la necessità di agire, collettivamente e individualmente, verso l'apprendimento della protezione ambientale, l'adozione di abitudini verdi e l'applicazione di pratiche verdi.</i></p> |
| <p><b>Risorse prodotte</b></p>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>I Corsi AGROS - MOOC</i></li> <li>• <i>Il Manuale di Formazione e Adattamento</i></li> <li>• <i>Il libro delle migliori pratiche e delle politiche</i></li> </ul>  |
| <p><b>Sostenibilità e Replicabilità</b></p> | <p><i>Che si tratti di una casa privata, di un garage, di un condominio, di un complesso di uffici o di qualsiasi tetto piano o inclinato, è possibile trasformarlo in un tetto verde.</i></p> <p><i>Le risorse del progetto AGROS sono in inglese e sono facilmente accessibili dal loro sito web. Queste risorse non necessitano di aggiustamenti significativi per essere utilizzate in diverse comunità/paesi poiché la pratica dei "tetti verdi" è globale e consolidata in tutto il mondo. Si consiglia tuttavia l'adattamento alle condizioni naturali locali (piante, materiali, ecc.).</i></p>  |

Sito Web

<https://agrosproject.com/>

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

# Kit di strumenti ECHO

## Strumento 1 - Io Sostenibile

### Scopo e obiettivi

L'obiettivo principale di questa sessione è coinvolgere tutti i partecipanti in una discussione sulle questioni ambientali e, in particolare, renderli consapevoli degli impatti ambientali e sociali delle loro scelte quotidiane.

Partendo dalla raccolta di esperienze e idee individuali, la sessione si concentrerà su soluzioni praticabili e alternative verso stili di vita più sostenibili. Ai partecipanti verranno fornite informazioni e conoscenze adeguate sugli impatti ambientali e sociali delle attività e delle abitudini umane.

### Durata

~2 ore.

### Materiali Necessari

- Bigliettini o cartoline adesive, possibilmente di colori diversi
- Un tabellone
- Penne/pennarelli

In alternativa l'attività può essere svolta anche digitalmente sulla piattaforma <https://www.mural.com>.

### Metodologia e Tecniche

La sessione inizierà con la didattica frontale, durante la quale il facilitatore introdurrà i partecipanti all'argomento. Inizialmente, questo metodo consentirà a tutti di essere introdotti in modo efficace alla materia e di partecipare attivamente alla fase successiva.

Per facilitare la partecipazione, la seconda parte della sessione è stata sviluppata sulla base della tecnica Metaplan. Metaplan è un modo per raccogliere idee quando un gruppo di persone lavora insieme. Offre un modello di comunicazione in cui si sviluppano opinioni, si costruisce una comprensione comune e si formulano obiettivi, raccomandazioni e piani d'azione.

Il metodo Metaplan offre i seguenti vantaggi:

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Coinvolge ciascun partecipante, promuovendo il pensiero critico durante le discussioni
- Evita processi inconcludenti e disordinati
- Aiuta nella definizione di piani chiari e sviluppa scenari reali
- Crea una visualizzazione della discussione (scrivendo su cartoncini e presentando poster), rendendola più concreta
- Mira a creare un ambiente privo di giudizio

### Preparazione

Il facilitatore deve essere informato in dettaglio sul metodo Metaplan e su come implementarlo. Dovrebbero inoltre essere informati sulle questioni ambientali e sulle abitudini e stili di vita sostenibili.

Se l'attività viene svolta sulla piattaforma online murali.com, il formatore/educatore/animatore giovanile dovrà registrarsi prima della sessione e creare un "murale". Il link verrà fornito ai partecipanti durante la sessione. Ogni partecipante potrà aggiungere carte virtuali e foglietti adesivi alla lavagna virtuale.

Considera le dispense 1 e 3: il facilitatore dovrebbe decidere se saranno distribuite ai partecipanti in formato cartaceo o digitale.

### Istruzioni e programma della sessione

1. Il formatore presenta il contenuto della *Dispensa 1 - Strumento 1*: "Gli individui e il cambiamento climatico: facilitare il cambiamento comportamentale per la trasformazione sociale".
2. Presentare ai partecipanti il metodo METAPLAN utilizzando una breve presentazione basata sulla *Dispensa 2 - Strumento 1*.
3. Avviare una conversazione sul comportamento individuale sostenibile. Fare riferimento alla *Dispensa 3 - Strumento 1*, che può essere fornita ai partecipanti sia fisicamente che digitalmente.
4. *Creazione di input individuali*. Scrivi la seguente frase:

„ I primi tre cambiamenti che prenderei in considerazione per rendere il mio stile di vita più sostenibile sono: \_\_\_\_\_ ”

I partecipanti lavorano individualmente per completare la frase, scrivendo le loro idee su biglietti, post-it o adesivi virtuali (mural.com). I partecipanti possono scrivere quante idee vogliono, con un minimo consigliato di 5 e un massimo di 8, a seconda del numero di partecipanti e gruppi. Su ogni carta dovrebbe esserci una sola idea e non dovrebbero essere usate più di 10 parole per ogni frase. I partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a scrivere in maiuscolo per rendere comprensibili le frasi.

- Per questo compito è necessario concedere un tempo approssimativo di 15 minuti

5. *Raggruppare insieme le idee.* I partecipanti sono invitati a formare gruppi più o meno uguali nel numero di individui. Appuntano le loro carte su tabelloni preparati, OPPURE raggruppano virtualmente i loro adesivi sulla piattaforma online. Ogni gruppo procede nominando un coordinatore/relatore del gruppo. I partecipanti dovrebbero organizzare le loro idee in titoli di argomenti pertinenti. Durante questo processo, non dovrebbero essere fatti commenti o critiche sulle idee proposte, ma i membri del gruppo possono porre domande per chiarire la loro comprensione di cosa trattano le idee.

- Per questo compito è necessario concedere un tempo approssimativo di 20 minuti

6. *Discutere le idee presentate.* Il gruppo dovrebbe ora discutere con le persone quanto scritto spiegando le ragioni delle loro scelte. Il gruppo può anche dare priorità alle idee e alle proposte al fine di definire una visione comune. Il coordinatore lavora con gli altri membri del gruppo per preparare una presentazione del lavoro di gruppo alla plenaria.

- Per questo compito è necessario concedere un tempo approssimativo di 25 minuti



7. *Condividi i risultati.* Ciascun gruppo effettua brevi presentazioni (da 5 a 7 minuti), consentendo al gruppo plenario di comprendere il quadro complessivo.

Dopo ogni presentazione, il formatore/educatore/animatore giovanile incoraggerà l'intero gruppo a discutere le questioni e le soluzioni menzionate durante ogni presentazione. In quanto figura educativa, il formatore/educatore/animatore giovanile sarà in grado di offrire ulteriori spunti e fatti, chiarire dubbi e dare suggerimenti a ciascun gruppo.

- 30 minuti circa, a seconda del numero dei partecipanti

### **Debriefing**

- Cosa significa che "le persone soffrono di pregiudizi probabilistici" riguardo al comportamento individuale e al cambiamento climatico?
- Come dovrebbero essere avvicinate le persone per ispirarle a incoraggiare comportamenti più sostenibili dal punto di vista ambientale?
- Perché dovremmo cambiare il modo in cui utilizziamo i trasporti?
- Perché è difficile educare le persone al risparmio energetico?
- Oltre alle emissioni globali, quali sono gli altri problemi ambientali causati dal nostro consumo alimentare?
- Che cambiamento nello stile di vita considereresti apportare tu stesso?

### **Risultati attesi**

#### **Conoscenza**

- Impatti ambientali e sociali delle scelte quotidiane
- *Soluzioni praticabili e alternative verso stili di vita più sostenibili*
- Tecnica Metaplan

#### **Competenze**

- Comunicazione e partecipazione
- Dibattito
- Ascolto

- o Inquadramento e risoluzione dei problemi
- o Competenze critiche per risolvere problemi legati all'ambiente

### **Atteggiamenti**

- o Propensione all'ascolto degli altri
- o Motivazione ad apprendere comportamenti rispettosi dell'ambiente
- o Promuovere il rispetto per la natura
- o Senso di responsabilità e prospettiva
- o Interesse attivo e partecipazione a una questione globale
- o Valorizzare la sostenibilità
- o Promuovere l'azione collettiva

### **Suggerimenti per facilitatori/formatori/mentori**

- Utilizzare segni flash per obiezioni/opinioni divergenti: un fulmine disegnato direttamente sulla carta corrispondente. I flashmark indicano aree controverse della discussione, in cui varrà la pena investire più tempo.
- Utilizzare le domande per stimolare l'interazione: sollecitare opinioni e suggerimenti, consentire a tutti di fornire risposte, sfidare i partecipanti e cercare di avere un impatto emotivo
- Dare sempre limiti di tempo e mantenere il controllo sulla discussione

### **Dispense**

- DISPENSA 1 - STRUMENTO 1: Individui e cambiamenti climatici: facilitare il cambiamento dei comportamenti per la trasformazione sociale
- DISPENSA 2 - STRUMENTO 1: METAPLAN
- DISPENSA 3 - STRUMENTO 1: Discutete i seguenti argomenti in relazione al comportamento individuale/familiare

### Letture integrative

- <https://bit.ly/3dOv0CL> - Comportamento di consumo sostenibile degli europei: l'influenza della conoscenza ambientale e della percezione del rischio sulla preoccupazione ambientale e sulle intenzioni comportamentali
- <https://bit.ly/3AArFjF> - Sviluppare un indice comportamentale verde (BGI): introdurre un quadro e modificare il comportamento
- <https://bit.ly/3w19r35> - COMPORTAMENTO FAMILIARE VERDE
- <https://bit.ly/3CmXNbL> - Usare la psicologia delle abitudini per promuovere la sostenibilità
- <https://bit.ly/3dPr44M> - APPRENDIMENTO PER LA TRANSIZIONE VERDE E LO SVILUPPO SOSTENIBILE

## Strumento 2 - Gestione individuale dei rifiuti: problemi e soluzioni

### Scopo e obiettivi

Lo scopo principale di questa sessione è quello di impartire conoscenze sull'impatto negativo delle azioni individuali sull'ambiente e insegnare la responsabilità verso la protezione e il mantenimento del nostro Pianeta. L'obiettivo finale di questa risorsa è incoraggiare gli adulti di tutte le età ad assumersi la responsabilità di proteggere l'ambiente naturale attraverso pratiche etiche e sostenibili.

Idrisi Cultura e Sviluppo ETS intende organizzare un workshop di mezza giornata invitando giovani adulti, insegnanti e animatori interessati alla questione ecologica (20 persone).

Il primo passo è introdurre il problema della prevenzione dei rifiuti, utilizzando una presentazione PowerPoint e brevi video, per stimolare un dibattito al riguardo. Questi materiali offrono una risorsa in grado di guidare i professionisti attraverso il processo di gestione dei rifiuti riguardanti il comportamento individuale, con riferimento alle attività della vita quotidiana.

Ultimo ma non meno importante, questo strumento mira a suscitare interesse, stimolare dibattiti e dialoghi tra i partecipanti e allenare la loro capacità di pensare in modo critico e sostenere cause ambientali.

L'ultima sezione riguarderà l'attività pratica di riciclo creativo, invitando tre artigiani/artisti appassionati della produzione di oggetti attraverso il riciclo: ognuno proverà come utilizzare materiali solitamente considerati spazzatura per creare un prodotto artistico.

L'ambizione finale è che i partecipanti siano disposti a replicare questi dibattiti e condividere le loro conoscenze teoriche e pratiche in altri contesti (ad esempio a casa, con gli amici, al lavoro, in classe, ecc.).

### Durata

180 min.

### Materiali Necessari

- Spazio adeguato per ciascun gruppo
- Spazzatura, ovvero materiali di cui liberarsi come carta, lattine di alluminio, prodotti tessili, ecc...
- Strumenti per lavorare con i materiali (forbici, pinze, colla)

- Contenitori per il riciclaggio di eventuali rifiuti

### Metodologia e Tecniche

La prima parte consiste nel mostrare una presentazione e vedere un video sulla Prevenzione dei Rifiuti: serve a stabilire alcuni punti di riferimento per il pubblico. Sono incoraggiati a riflettere su una situazione quotidiana e riconoscibile relativa alla gestione dei rifiuti, quali sono i problemi e le opportunità, quanto è nelle loro mani o nel generico regolamento giuridico nazionale, cosa può ancora essere migliorato e come, quale esperienza e attività lo fanno già. Questo primo esercizio consentirà loro di avviare una conversazione senza sforzo e di raggiungere facilmente l'argomento target e prevede l'uso di lavagne digitali per creare mappe logiche relative all'argomento.

Successivamente, tre facilitatori introdurranno al pubblico: sono artisti artigianali che lavorano con la spazzatura e creano nuovi prodotti dai rifiuti. Diranno agli studenti cosa fanno praticamente, perché scelgono la loro vita e il loro lavoro, dove lavorano, di quali competenze hanno bisogno e come le hanno acquisite, e così via.

Nella fase successiva, i partecipanti saranno divisi in piccoli gruppi che lavoreranno insieme sotto la supervisione dei facilitatori per produrre alcuni materiali dalla spazzatura o prodotti che Idrisi fornirà o che il pubblico stesso porterà al laboratorio. Questo passaggio richiederà collaborazione, contributo e attenzione da parte di ciascun partecipante. Questa attività mira a far sì che ogni studente acquisisca nuove conoscenze e comprenda l'impatto che semplici, apparentemente banali, attività quotidiane legate alla gestione dei rifiuti e al riciclo creativo possono avere sull'ambiente.

In questa fase, l'educatore/formatore/facilitatore/mentore interverrà nelle discussioni di gruppo per fornire le informazioni necessarie quando richiesto, per offrire input che possano aiutare ogni squadra ad avere una comprensione profonda della questione e consentire loro di fornire successivamente al grande gruppo conoscenza preziosa.

Far lavorare gli studenti in gruppo non è per casualità o convenienza. Questo metodo comporta numerosi vantaggi per il gruppo nel suo insieme e per ciascun individuo:

- Consente ai partecipanti di mettere in discussione le ipotesi e di mettere in discussione le proprie ipotesi. Ciò incoraggerà il pensiero critico e la riflessione rafforzando al contempo le capacità di comunicazione.



- Può creare un'atmosfera che consenta a tutti di affinare la propria comprensione di concetti e pratiche attraverso la discussione e la spiegazione. L'apprendimento rimane il filo conduttore principale di questa sessione.
- Può incoraggiare la responsabilità: quando condividono le loro conoscenze e abitudini relative alla gestione individuale dei rifiuti, gli altri componenti del gruppo potrebbero voler far riflettere qualcuno sulle loro azioni negative
- Arricchisce i partecipanti - non solo con nuove conoscenze - ma anche con nuove pratiche e idee per la propria vita.

Per l'ultimo passaggio prima della presentazione all'intero gruppo, i partecipanti dovranno lavorare sulla sintesi delle informazioni e articolare infografiche per condividere ciò che hanno elaborato con il resto dei partecipanti. Durante questo periodo, l'educatore/formatore/facilitatore/mentore potrà limitarsi ad osservare ma rimarrà a disposizione per qualsiasi domanda o necessità.

La sessione può essere considerata riuscita quando tutti:

- Ho imparato cose nuove
- Pensieri condivisi
- Ho cercato di offrire soluzioni
- È stato ispirato a cambiare qualcosa di se stesso
- Ha posto almeno una domanda
- Riconoscere che una o più delle loro abitudini hanno un impatto negativo sull'ambiente

Questa sessione può essere un potente strumento teorico e pratico per il cambiamento personale e comunitario che potrebbe avere un impatto positivo sull'ambiente.

### **Preparazione**

Il facilitatore deve essere completamente informato e a conoscenza dei seguenti argomenti

- Il processo di produzione della carta e i relativi effetti ambientali

- Statistiche e pratiche relative al processo di produzione, consumo e riciclo della carta
- Pratiche che possono aiutare a ridurre l'uso della carta
- Il processo di produzione della plastica e i relativi effetti ambientali
- Statistiche e pratiche relative al processo di produzione, consumo e riciclo della plastica
- Pratiche che possono aiutare a ridurre l'uso della plastica
- Effetti ambientali dei rifiuti provenienti dalle aree urbane
- Statistiche e pratiche relative ai rifiuti urbani
- Fonti di contaminazione dei corsi d'acqua
- Pratiche che possono aiutare a ridurre il deflusso urbano
- Come funzionano le discariche e l'effetto che l'accumulo di rifiuti ha sull'ambiente
- Statistiche e pratiche relative alle discariche di tutto il mondo
- Pratiche che possono aiutare a ridurre i materiali conferiti in discarica
- Nozione di discarica abusiva e relativi effetti ambientali
- Rifiuti elettronici: problematiche, statistiche, alternative
- Pratiche che possono aiutare a prevenire lo scarico illegale

### **Istruzioni e programma della sessione**

1. Accoglienza degli studenti.
2. Mostrare presentazioni e video.
3. Avviare un dibattito su cosa sia la prevenzione dei rifiuti e cosa possiamo fare per risolvere i problemi.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

4. Ogni gruppo condivide e spiega il proprio argomento e le proprie infografiche con il resto dei gruppi. Durante questa fase, il formatore incoraggia la partecipazione, la condivisione e la curiosità. Alla fine di ogni presentazione, chiederanno al pubblico (partecipanti che non stanno presentando) di esprimere se qualche informazione fosse del tutto nuova per loro.
5. Durante la sessione, il formatore offrirà approfondimenti su ciascun argomento e incoraggerà l'ascolto attivo e la partecipazione. Allo stesso tempo, cercheranno di fornire un ambiente sicuro senza giudizio.
6. In gruppo, discutete della necessità di ridurre i rifiuti a casa e nella comunità.
7. Presentare 3 lavori manuali come Facilitatori
8. Dividere i partecipanti in 4 gruppi di lavoro. I gruppi dovrebbero essere quanto più simili possibile in termini di dimensioni.
9. Assegnare ciascun gruppo a un facilitatore per produrre materiali.
10. Ogni gruppo ha circa 90 minuti per produrre prodotti di riciclaggio dei materiali

### Debriefing

Rivolgiti al gruppo le seguenti domande:

- Quali cambiamenti nei comportamenti di consumo comuni potrebbero ridurre i rifiuti individuali e il loro impatto sull'ambiente?
- Qual è il problema principale con i rifiuti di plastica?
- In che modo il petrolio rappresenta una delle principali fonti di contaminazione delle nostre acque?
- Come possiamo ridurre l'effetto del deflusso urbano?

- Perché il metano è un problema e in che modo è collegato alle attività umane?
- Perché lo scarico illegale è un problema e come prevenirlo?
- Quali tre cose hai sentito per la prima volta durante questa sessione?
- Quali sono le principali emozioni che hai provato durante questa sessione?
- Hai intenzione di cambiare qualcosa nel tuo comportamento riguardo alla gestione dei rifiuti?

### **Risultati attesi**

#### **Conoscenza**

- Gestione dei rifiuti adeguata e inappropriata
- Questioni ambientali
- Interdipendenza tra comportamento individuale e comunitario e ambiente
- Dipendenza umana dall'ambiente
- Pensare a come e cosa possiamo utilizzare per il riciclo creativo

#### **Competenze**

- Comprendere l'ambiente naturale, i suoi limiti e le sue criticità
- Identificare le questioni ambientali
- Intraprendere azioni appropriate per ridurre al minimo l'impatto individuale sull'ambiente
- Utilizzare capacità critiche per risolvere problemi legati all'ambiente
- Sviluppare il temperamento per valutare le misure ambientali e il loro impatto

- o Comunicare in piccoli e grandi gruppi
- o Produrre nuovi prodotti dalla spazzatura

**Atteggiamenti**

- o Promuovere comportamenti attenti all'ambiente
- o Promuovere il rispetto per la natura
- o Atteggiamenti verso la protezione dell'ambiente e la sua difesa
- o Senso di responsabilità e prospettiva
- o Interesse attivo e partecipazione a una questione globale
- o Sensibilità creativa e sensibilità alla rigenerazione dei rifiuti

**Dispense**

## Strumento 2

- Presentazione per introdurre il dibattito sulla "Prevenzione dei rifiuti".
- Video "Prevenzione dei rifiuti"
- Percorso grafico di analisi logiche sul comportamento personale e sociale
- Video e foto dell'attività artistica artigianale con i rifiuti

**Letture integrative**

1. <https://www.unescap.org/projects/waste-to-resource> - *Angolo della conoscenza per iniziative di trasformazione dei rifiuti in risorse*
2. <https://www2.deloitte.com/uk/en/pages/consumer-business/articles/sustainable-consumer.html> - *Come i consumatori abbracciano la sostenibilità*
3. <https://supplychain.edf.org/resources/sustainability-101-packaging-waste-the-problem> - *Rifiuti di imballaggio 101 - il problema*



4. <https://www.conserve-energy-future.com/causes-effects-solutions-illegal-dumping.php> - Scarichi abusivi: cause, effetti e soluzioni a enormi cumuli di rifiuti
5. <https://www.theworldcounts.com/stories/paper-waste-facts> - Fatti sui rifiuti di carta
6. <https://www.recyclingtoday.com/article/europe-cepi-paper-recycling-use-sustainability-2021/> - Il cambiamento nell'uso della carta è drammatico
7. [https://environment.ec.europa.eu/topics/plastics/single-use-plastics\\_en](https://environment.ec.europa.eu/topics/plastics/single-use-plastics_en) - Plastiche monouso
8. <https://www.globalcitizen.org/en/content/effects-of-plastic-pollution-facts-you-should-know/> - 12 fatti sull'inquinamento da plastica che mostrano perché dobbiamo fare di più
9. <https://www.greenmatters.com/p/how-plastic-made> - Plastica: Com'è fatta e perché è un male
10. <https://www.sailsquare.com/blog/guides/urban-sites-responsible-for-80-of-the-waste-in-the-oceans/> - Siti urbani: responsabili dell'80% dei rifiuti negli oceani
11. <https://oceanconservancy.org/trash-free-seas/plastics-in-the-ocean/urban-ocean/> - Plastiche negli Oceani

## Strumento 3 - DIFFONDERE LA PAROLA

### Scopo e Obiettivi

Lo scopo di questa sessione è che i partecipanti acquisiscano una profonda comprensione di almeno una questione ambientale e imparino come pianificare e creare una campagna online, al fine di informare più persone e coinvolgerle personalmente nella questione.

### Durata

Dalle 3 alle 4 ore, a seconda del numero dei partecipanti.

### Materiali necessari

Computer, accesso ad internet, spazio adeguato

### Metodologia e Tecniche

I partecipanti lavoreranno individualmente e in gruppo per esplorare le questioni ambientali. Effettueranno ricerche, apprenderanno e selezioneranno informazioni, faranno brainstorming e lavoreranno in gruppi per elaborare ciò che hanno imparato, collaborare e condividere idee.

Al termine della sessione, saranno guidati e supportati nella pianificazione di una campagna online per diffondere consapevolezza e buone pratiche rispetto alle tematiche ambientali.

### Preparazione

Il facilitatore dovrebbe essere informato sulle questioni ambientali e preparato a condurre la sessione.

### Istruzioni e programma della sessione

1. Il facilitatore spiega brevemente le attività di questa sessione ai partecipanti:
  - I partecipanti indagheranno su una questione ambientale e saranno divisi in gruppi
  - I partecipanti creeranno il materiale per una campagna online su una questione ambientale

~ 5 minuti

2. I partecipanti sono divisi in 5 gruppi. Ad ogni gruppo viene assegnata, o sceglie, una questione ambientale e un continente, tra i seguenti:

**Problemi ambientali:**

- Inquinamento atmosferico
- Inquinamento dell'acqua
- Inquinamento dei rifiuti
- Deforestazione
- Cambiamenti climatici e diritti umani

**Continenti di scelta:**

- Nord America
- Sud America
- Europa
- Africa
- Asia

~ 5 minuti

3. Dopo aver deciso quale questione ambientale indagare, i partecipanti utilizzeranno il web per effettuare ricerche sul proprio argomento. Il facilitatore dovrebbe incoraggiare tutti a esplorare diversi aspetti del problema, comprese le sue cause, la storia, i suoi stakeholder e le soluzioni attuali o potenziali al problema. Il facilitatore dovrebbe assegnare un limite di tempo di 40 minuti. I partecipanti dovrebbero dedicare i primi 10 minuti ad organizzare il ruolo di ciascun membro del team nella ricerca. I successivi 30 minuti dovrebbero essere dedicati alla ricerca.

~40 minuti

4. Prima della fase successiva, il facilitatore dovrebbe incoraggiare una discussione sui risultati di ciascun gruppo. Chiedi ai partecipanti cosa è emerso durante la loro ricerca. Prima di procedere con la discussione, lasciare che i membri del team discutano tra loro per almeno 5 minuti.

~30 minuti

5. Dopo aver discusso i risultati di ciascun gruppo, chiedere ai partecipanti di definire tre azioni concrete che potrebbero essere intraprese per contribuire a risolvere il problema ambientale affrontato. Potrebbe essere difficile pensare al problema su scala globale, quindi incoraggia i partecipanti a pensare a cosa si potrebbe fare individualmente, nelle loro case, scuole o luoghi di lavoro.

~ 10 minuti

6. Dopo che i partecipanti hanno deciso le azioni da intraprendere per le questioni ambientali, chiedi loro di fare un brainstorming su come incoraggiare altre persone nella loro comunità a conoscere la questione ambientale e ad intraprendere tale azione. Incoraggia i partecipanti a essere creativi con la loro campagna e a provare qualcosa di nuovo per spargere la voce!

Le idee includono:

- Creazione di un murale
- Presentare i risultati della ricerca a un pubblico e discutere sulle soluzioni
- Educare la comunità utilizzando tutti i canali di comunicazione della tua organizzazione, inclusi siti Web, social media, newsletter, bacheche, volantini e brochure
- Usare foglietti adesivi per creare un muro di impegni per agire
- Realizzare poster e appenderli in un'area dove saranno visti
- Ospitare un evento di pulizia del quartiere per raccogliere la spazzatura mentre si istruiscono i partecipanti sul tema ambientale
- Organizzare una festa di scambio in cui i partecipanti si scambiano vestiti, giocattoli, film, ecc. e imparano a conoscere il tema ambientale

~ 10 minuti

7. Usare *Dispensa 1 - Strumento 3* per quest'ultima attività. Chiedi ai partecipanti di creare una strategia per una campagna online per le loro questioni ambientali utilizzando il volantino. Dovrebbero

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

lavorare con le informazioni apprese e i materiali creati durante le attività precedenti.

Quando ogni gruppo termina il compito, ognuno di loro dovrebbe presentare la propria campagna. Alla fine di ogni presentazione, il pubblico dovrebbe essere incoraggiato a individuare i punti di forza e di debolezza della campagna dei propri colleghi.

~90 minuti

### **Debriefing**

Chiedi ai partecipanti:

- Che cosa hai imparato sulla questione ambientale su cui hai indagato?
- Quali azioni intraprenderete riguardo a tale questione ambientale? Ci sono ostacoli all'intraprendere altre azioni? Se sì, quali sono?
- Se implementassi la tua campagna, pensi che avrebbe successo nel sensibilizzare o motivare l'azione? Perché o perché no?
- Cosa è andato bene nell'indagine sul problema? Cosa potrebbe essere migliorato la prossima volta?
- Cosa è andato bene nella creazione di una campagna? Cosa potrebbe essere migliorato la prossima volta?

### **Risultati attesi**

#### **Conoscenza**

- o Problemi ambientali
- o Struttura delle campagne online

#### **Competenze**

- o Pensiero critico
- o Analizzare le informazioni
- o Comunicare informazioni

#### **Atteggiamenti**

- o Promuovere comportamenti attenti all'ambiente
- o Promuovere il rispetto per la natura

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- o Atteggiamenti verso la protezione dell'ambiente e la sua difesa
- o Senso di responsabilità e prospettiva
- o Interesse attivo e partecipazione a una questione globale

***Suggerimenti per facilitatori/formatori/mentori***

Ricorda che questa attività non consiste nel tentare di insegnare ogni aspetto delle questioni ambientali, ma semplicemente nel convincere i tuoi studenti a iniziare a considerare e pensare alle questioni.

**Dispense**

Dispensa 1 - Strumento 3

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

# Strumento 4 - PhotoVoice: L'impatto delle abitudini dei consumatori sull'ambiente

## Scopo e Obiettivi

Scopo: esplorare e sensibilizzare sulle abitudini dei consumatori e sul loro impatto sull'ambiente attraverso la narrazione visiva.

Obiettivi:

- Consentire ai partecipanti di documentare le questioni ambientali legate alle abitudini dei consumatori utilizzando la fotografia.
- Analizzare le narrazioni visive per comprendere le preoccupazioni ambientali sottostanti.
- Incoraggiare i partecipanti a sviluppare atteggiamenti e comportamenti sostenibili.

## Durata

Dalle 4 alle 8 ore, a seconda del numero dei partecipanti

## Materiali necessari

- Fotocamere o smartphone con fotocamere di buona qualità
- Quaderni e penne
- Linee guida digitali o stampate per la metodologia PhotoVoice
- Tabelloni e segnalatori
- Laptop e proiettore per presentazioni (se necessario)

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

### **Metodologia e Tecniche**

I partecipanti lavoreranno individualmente e in gruppo per esplorare l'impatto del comportamento dei consumatori sull'ambiente. Effettueranno ricerche, apprenderanno e selezioneranno informazioni, faranno brainstorming e lavoreranno in gruppi per elaborare ciò che hanno imparato, collaborare e condividere idee.

Al termine della sessione, saranno guidati e supportati nella preparazione di una campagna PhotoVoice online per diffondere consapevolezza e buone pratiche in relazione a come il comportamento dei consumatori influisce sull'ambiente.

### **Preparazione**

Il facilitatore deve predisporre in anticipo i materiali e la logistica necessari e assicurarsi che i partecipanti siano informati sullo scopo e sulle linee guida dell'attività PhotoVoice.

### **Istruzioni e programma della sessione**

#### 1. Introduzione

- Attività di benvenuto e rompighiaccio
- Spiegazione della metodologia PhotoVoice e del suo significato nella comprensione delle questioni ambientali
- Fornire istruzioni chiare sulla documentazione fotografica e sulle discussioni di gruppo.

~ 30 minuti

#### 2. Foto Documentazione

- Distribuire fotocamere/smartphone ai partecipanti
- I partecipanti documentano le questioni ambientali legate alle abitudini di consumo nell'ambiente circostante
- Incoraggiare la creatività e le diverse prospettive

~ 2 ore

#### 3. Discussione di gruppo e Analisi

- I partecipanti condividono le loro foto e discutono le storie dietro di loro

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Analisi di gruppo dei temi e delle problematiche comuni che emergono dalle foto
- Identificare le cause profonde e le potenziali soluzioni

~2 ore

#### 4. Riflessione e Presentazione di gruppo:

- I partecipanti riflettono sui loro apprendimenti ed esperienze
- Ogni gruppo prepara una breve presentazione che riassume i risultati e le azioni proposte

~ 30 minuti

### **Debriefing**

Chiedi ai partecipanti di:

- Riflettere sulle intuizioni acquisite dalle narrazioni visive dei partecipanti.
- Discutere il potenziale impatto delle abitudini di consumo sull'ambiente.
- Sottolineare l'importanza delle scelte sostenibili e della responsabilità individuale.

### **Risultati attesi**

#### **Conoscenza**

- o Comprensione delle problematiche ambientali legate alle abitudini di consumo
- o Consapevolezza dell'interconnessione tra scelte di consumo e impatto ambientale

#### **Competenze**

- o Abilità di fotografia e narrazione visiva

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- o Capacità analitiche nell'identificare e affrontare i problemi ambientali

### **Atteggiamenti**

- o Maggiore empatia verso le sfide ambientali
- o Motivazione ad adottare pratiche sostenibili nella vita quotidiana

### **Suggerimenti per Facilitatori/ Formatori/ Mentori**

- Promuovere un ambiente aperto e non giudicante per la condivisione e la discussione.
- Incoraggiare la partecipazione attiva e l'ascolto rispettoso tra i partecipanti.
- Fornire guida e supporto ai partecipanti durante tutta l'attività.

### **Dispense**

Dispensa 1 - Strumento 4

Dispensa 2 - Strumento 4

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



# Strumento 5 - LEGO Serious Play: costruisci il futuro che desideri!

## Scopo e Obiettivi

Scopo: promuovere il pensiero creativo, la risoluzione dei problemi e la collaborazione verso le questioni relative alla protezione ambientale attraverso esercizi pratici di costruzione LEGO.

Obiettivi:

- Migliorare le capacità di problem solving dei partecipanti.
- Incoraggiare il pensiero creativo e soluzioni innovative.
- Migliorare la collaborazione e la comunicazione del team.

## Durata

4 - 6 ore, a seconda del numero dei partecipanti

## Materiali necessari

- Mattoncini LEGO e accessori per ogni partecipante
- Lavagne, pennarelli e lavagne a fogli mobili
- Timer e campanello per la gestione del tempo
- Taccuini e penne per i partecipanti
- Istruzioni e fogli di lavoro digitali o stampati
- Eventuali kit LEGO Serious Play specifici o mattoncini speciali, se richiesti

## Metodologia e Tecniche

Il successo di un workshop LEGO Serious Play dipende spesso dalla capacità del facilitatore di guidare i partecipanti in modo efficace e di creare uno spazio sicuro per la creatività e l'espressione. LEGO Serious Play (LSP) è una metodologia facilitata che utilizza i mattoncini LEGO come mezzo per il pensiero creativo, la comunicazione e la risoluzione dei

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

problemi. I partecipanti usano i loro modelli LEGO come metafore per raccontare storie. I modelli fisici fungono da rappresentazioni simboliche, consentendo intuizioni e comprensioni più profonde. Nonostante la natura giocosa dell'utilizzo dei mattoncini LEGO, la metodologia viene presa sul serio. I partecipanti sono incoraggiati a esplorare argomenti complessi e ad affrontare le sfide del mondo reale.

### **Preparazione**

- Preparare la stanza con tavoli e sedie per i partecipanti
- Assicurati che ci siano abbastanza set LEGO per tutti i partecipanti
- Preparare le istruzioni, il programma e le eventuali dispense
- Familiarizzare con le tecniche e i metodi di facilitazione LEGO Serious Play

### **Istruzioni e programma della sessione**

#### 1. Introduzione

- Attività di benvenuto e rompighiaccio per creare un'atmosfera positiva.
- Breve panoramica degli obiettivi e del programma del workshop.

~ 15 minuti

#### 2. Understanding Environmental Challenges

- Presentazione o discussione su questioni ambientali, come il cambiamento climatico, l'inquinamento e la perdita di biodiversità.
- Sessione di domande e risposte per chiarire i dubbi.

~ 30 minuti

#### 3. LEGO Serious Play Activities: Building Solutions

### **Riflessioni individuali**

- I partecipanti costruiscono individualmente un modello che rappresenta la loro comprensione di una specifica sfida ambientale

~ 20 minuti

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

### **Costruzioni condivise**

- I partecipanti formano piccoli gruppi e combinano i loro modelli individuali in una rappresentazione collaborativa di una soluzione

~ 30 minuti

### **Storytelling e Spiegazione**

- Ogni gruppo presenta il proprio modello collaborativo, spiegando la soluzione e il suo impatto ambientale

~ 30 minuti

### **Costruzioni iterative**

- I gruppi apportano miglioramenti ai propri modelli in base al feedback e alla discussione

~ 20 minuti

### **4. Discussioni di gruppo e Riflessioni**

- Discussione facilitata su temi comuni, idee innovative e sfide affrontate durante le attività di costruzione
- Riflessione sull'importanza della creatività nella ricerca di soluzioni sostenibili

~ 20 minuti

### **5. Action Planning**

- I partecipanti fanno un brainstorming sulle misure attuabili che possono intraprendere individualmente o in gruppo per contribuire alla protezione dell'ambiente.
- Ciascun partecipante si impegna ad almeno un passaggio attuabile.

~ 20 minuti

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

### **Debriefing**

- Facilitare una discussione in cui i partecipanti condividono i loro modelli LEGO costruiti in base alla questione ambientale su cui stavano lavorando e ne spiegano il significato
- Incoraggiare i partecipanti a discutere delle somiglianze e delle differenze nelle loro creazioni
- Identificare le intuizioni chiave e i temi che emergono dai modelli.

### **Risultati attesi**

#### **Conoscenza**

- Comprensione delle tecniche creative di risoluzione dei problemi
- Consapevolezza delle diverse prospettive all'interno del team

#### **Competenze**

- Miglioramento delle capacità di comunicazione e collaborazione
- Maggiore capacità di visualizzare ed esprimere idee attraverso modelli tangibili

#### **Atteggiamenti**

- Maggiore apertura a diversi punti di vista
- Maggiore fiducia nella condivisione e presentazione delle idee

### **Suggerimenti per Facilitatori/ Formatori/ Mentori**

- Sii entusiasta e incoraggia i partecipanti durante tutta la sessione
- Ascoltare attivamente i partecipanti e porre domande approfondite per facilitare discussioni più approfondite
- Adattare le attività in base alle dinamiche del gruppo e ai livelli di energia

- Promuovere un ambiente solidale e inclusivo in cui tutte le voci siano ascoltate

### Dispense

Dispensa - Strumento 5

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.