



Call2Nature

Manuale delle attività "disconnesse"

WP3, A3.2

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO:
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili



Contenuto

| | |
|--|-----|
| Introduzione | 2 |
| Istruzione non formale per i giovani | 2 |
| Definizione | 2 |
| Caratteristiche principali..... | 3 |
| L'approccio Call2Nature | 5 |
| Obiettivi di apprendimento | 6 |
| Aree di competenza | 7 |
| Tecniche indicative ed esempi per facilitatori | 9 |
| Conversazione di Fishbowl | 9 |
| Rompighiaccio indicativi..... | 12 |
| Valutazione e valutazione d'impatto | 15 |
| Elenco delle attività | 16 |
| ELEMENTI ESSENZIALI DELLA TECNOLOGIA VERDE | 16 |
| CONDIVIDERE MONDI MULTIPLI..... | 40 |
| IMMAGINARE FUTURI SOSTENIBILI..... | 79 |
| ATTO PER LA SOSTENIBILITÀ..... | 106 |
| Referenze | 125 |
| ALLEGATO: Questionario di valutazione per i partecipanti | 126 |





Introduzione

Il presente documento costituisce un manuale dettagliato sull'attuazione di attività educative con i giovani studenti, per promuovere la consapevolezza ambientale e favorire la (ri)connessione diretta con l'ambiente naturale.

Il suo obiettivo principale è quello di fornire a tutte le parti interessate uno strumento prezioso che li aiuterà a sviluppare e fornire attività ai giovani senza l'uso di strumenti e tecnologie digitali (come gli smartphone).

Sulla base dei risultati della prima fase del progetto Call2Nature (valutando le esigenze e le percezioni dei giovani in merito alla loro pratica digitale e all'uso della tecnologia) e integrando i principali elementi dei **quadri** GreenComp e **DigComp dell' UE**, i partner di Call2Nature hanno individuato quattro settori di competenza principali:

1. Elementi essenziali della tecnologia verde
2. Condividere mondi multipli
3. Immaginare futuri sostenibili
4. Atto per la sostenibilità

Una serie dettagliata di attività "disconnesse" replicabili è stata sviluppata in ciascuna area (25 in totale) e sono incluse in questo documento.

Il manuale è rivolto alle organizzazioni giovanili, alle ONG, ai fornitori di istruzione non formale e alle parti interessate dell'istruzione che lavorano con i giovani nei settori della protezione ambientale, dell'educazione alla sostenibilità e dell'alfabetizzazione digitale.

Istruzione non formale per i giovani

Definizione

L'istruzione non formale (INF) si riferisce a programmi e processi pianificati e strutturati di educazione personale e sociale per i giovani progettati per migliorare una gamma di abilità e competenze, al di fuori del curriculum educativo formale. L'educazione non formale è ciò che accade in luoghi come le organizzazioni





giovanili, i club sportivi e i gruppi teatrali e comunitari in cui i giovani si incontrano, ad esempio, per intraprendere progetti insieme, giocare, discutere, andare in campeggio o fare musica e teatro. I risultati dell'istruzione non formale sono di solito difficili da certificare, anche se il loro riconoscimento sociale è in aumento. L'istruzione non formale dovrebbe anche essere:

- volontaria
- accessibile a tutti (idealmente)
- un processo organizzato con obiettivi educativi
- partecipativa
- centrato sullo studente
- informazioni sull'apprendimento delle competenze di vita e sulla preparazione per la cittadinanza attiva
- basata sul coinvolgimento dell'apprendimento individuale e di gruppo con un approccio collettivo
- olistica e orientata al processo
- sulla base dell'esperienza e dell'azione

Caratteristiche principali

In generale, l'istruzione non formale si basa sulla **partecipazione attiva** (fare, sperimentare). Una parte centrale del processo di apprendimento è l' *auto-riflessione*. Le attività di istruzione non formale sono di natura **esperienziale** (ad esempio simulazioni e giochi di ruolo) e gli input saranno sempre **interattivi** (un prodotto del facilitatore e dei partecipanti; contribuiscono con le loro esperienze e conoscenze). (*adattato da [Manuale per facilitatori](#)*)

Alcuni suggerimenti da prendere in considerazione quando si sviluppano attività INF all'interno di progetti giovanili includono:

- Assicurati che ci sia un **legame logico** tra i problemi che i giovani affrontano, il processo educativo che offri e l'impatto della tua attività per i partecipanti e le comunità in generale. Pensa a cosa cambierà la tua attività nel tuo contesto.
- Identifica le **esigenze di apprendimento e i risultati dell'apprendimento** per i tuoi partecipanti.
- **Abbina i tuoi obiettivi con i tipi di attività** che proporrà, il tempo a disposizione, le esigenze dei tuoi partecipanti e il numero di partecipanti.
- **Pianifica e struttura il tuo processo educativo**, in modo che le sessioni si colleghino tra loro e i giovani imparino qualcosa di significativo in modo graduale.





- Prepara le tue sessioni di attività, in modo da sapere cosa farai, come e chi dal tuo team di progetto è responsabile.
- Nelle attività didattiche, fornisci **tempo sufficiente** per esplorare e interagire con argomenti pertinenti. Non avere fretta di imparare e non cercare di discutere troppi argomenti diversi in un tempo troppo breve. Assicurati il tempo per la riflessione, e non solo l'esperienza. Attraverso la riflessione, i partecipanti consolideranno il loro apprendimento.
- Se i partecipanti sono tenuti a fornire **attività di approfondimento**, dedicare loro del tempo per pianificare e dotare i partecipanti delle competenze adeguate per il loro approfondimento.
- Se l'attività include l'esplorazione di questioni complesse o sensibili, **garantire tempo sufficiente** e metodi adeguati affinché i partecipanti si impegnino con loro.
- **Apprendimento attivo**: evitare troppe presentazioni frontali, in quanto i partecipanti possono disimpegnarsi o essere demotivati. Varia i tuoi metodi e adatta i tuoi contenuti ai tuoi partecipanti. Non dimenticare di considerare le emozioni, le menti e i corpi dei partecipanti.
- Considera il più possibile **le esigenze di accessibilità**, per garantire la partecipazione di tutti alla tua attività. Se i partecipanti incontrano ostacoli che li escludono dalla partecipazione alla vostra attività, cercare attivamente modi per aumentare l'inclusione (ad esempio, rimuovendo le tasse di partecipazione o assicurando che tutti i partecipanti possano partecipare pienamente a ciascuna attività).
- I metodi che usi dovrebbero consentire ai partecipanti di **condividere e imparare** dalle proprie esperienze e dalle esperienze degli altri nel gruppo.
- Se non sei sicuro di avere all'interno della tua organizzazione un'esperienza o una competenza sufficiente sull'argomento che desideri esplorare, **cerca un formatore o un facilitatore esternamente o collabora con altre entità**.
- Assicurati che il tuo team di progetto includa una persona responsabile del processo educativo e che la maggior parte delle persone del team siano giovani (meno di 30 anni).
- Fornisci **ai partecipanti il tempo di conoscersi e di sviluppare la fiducia all'interno del tuo gruppo di partecipanti**.
- **Valuta le tue attività**. Adatta il metodo di valutazione al tuo gruppo di partecipanti. Ricorda che in INF, la valutazione è fatta per la tua organizzazione per imparare come migliorare le sue attività e per avere un'indicazione se hai raggiunto gli obiettivi prefissati.





L'approccio Call2Nature

L'approccio formativo di Call2Nature mira ad aumentare la consapevolezza ambientale, promuovere l'uso responsabile della tecnologia e degli smartphone e favorire una connessione più profonda con la natura tra i giovani.

Per ottenere quanto sopra, nell'ambito del programma di formazione Call2Nature, né i facilitatori né i partecipanti (giovani studenti) si avvarranno dell'uso di smartphone o dei soliti strumenti digitali come presentazioni di slideshow, laptop ecc. per le sessioni.

Invece, una serie di specifiche attività educative "disconnesse" sono state sviluppate seguendo approcci e metodi educativi non formali e all'aperto come indicato di seguito:

Apprendimento esperienziale

Incoraggiare esperienze pratiche e interazione diretta con la natura. Questo può includere gite sul campo, attività all'aperto e sessioni di esplorazione della natura per consentire ai giovani partecipanti di interagire direttamente con l'ambiente. Questo approccio può supportarli al fine di osservare in profondità, comprendere e riflettere sui processi ecologici.

Apprendimento basato su progetti

Lavorando su progetti reali attraverso la ricerca, la progettazione e l'attuazione di iniziative ambientali, come giardini comunitari, programmi di riciclaggio o campagne di conservazione, i giovani possono contribuire attivamente alla protezione dell'ambiente e sviluppare un senso di titolarità e responsabilità.

Gamification

Incorporare elementi di gioco nel programma di allenamento per rendere l'apprendimento interattivo e piacevole. Utilizzare giochi a tema ambientale, simulazioni o attività di gioco di ruolo che promuovono la risoluzione dei problemi, il pensiero critico e il lavoro di squadra. Questo approccio può coinvolgere i partecipanti e migliorare la loro comprensione dei concetti ambientali in modo divertente e memorabile.



Dialogo e discussione

Facilitazione di discussioni aperte e dibattiti su questioni relative all'uso della tecnologia e su questioni ambientali. Creazione di uno spazio sicuro e inclusivo in cui i partecipanti possano esprimere le loro opinioni, condividere esperienze e imparare gli uni dagli altri. Questo approccio promuove il pensiero critico e l'esplorazione di molteplici prospettive, favorendo una comprensione più profonda delle sfide complesse.

Apprendimento collaborativo

Incoraggiare i partecipanti ad imparare gli uni dagli altri attraverso interazioni tra pari. Promuovere un ambiente di apprendimento collaborativo in cui i giovani possano condividere le loro conoscenze, esperienze e idee. Questo approccio promuove l'impegno attivo, rafforza le capacità di comunicazione e costruisce una rete di sostegno di individui che la pensano allo stesso modo.

Arte e creatività

Incorporare attività artistiche, come il disegno, la fotografia, la narrazione, il gioco di ruolo/drammatizzazione, per esplorare i temi di Call2Nature. Incoraggiare i partecipanti a esprimere le loro emozioni, pensieri e idee attraverso i media artistici. Questo approccio consente l'interpretazione e l'espressione personale, alimentando una connessione più profonda con la natura e promuovendo capacità creative di problem solving.

Coinvolgimento della comunità

Coinvolgere la comunità locale nel programma di formazione. Organizzare campagne di sensibilizzazione ambientale, pulitura o attività di volontariato che consentano ai giovani di impegnarsi attivamente con l'ambiente circostante e contribuire al benessere della loro comunità. Collaborare con organizzazioni locali ed esperti può fornire preziose informazioni e risorse.

Obiettivi di apprendimento

In ogni programma di istruzione non formale è fondamentale definire una serie chiara di obiettivi di apprendimento raggiungibili, realizzabili e misurabili.





Nel quadro di Call2Nature e dopo un'accurata valutazione delle esigenze, comprese consultazioni con i giovani e i formatori giovanili, gli obiettivi generali di apprendimento sono stati definiti come tali:

- Promuovere un'osservazione approfondita dell'ambiente naturale.
- Promuovere curiosità, empatia e rispetto
- Aumentare la conoscenza di base dell'azione per il clima e degli obiettivi di sviluppo sostenibile.
- Sensibilizzare in merito all'impatto dell'uso delle tecnologie digitali sul benessere ambientale e personale.
- Aumentare le competenze trasversali come il lavoro di squadra, la collaborazione, la leadership e il senso di iniziativa.

Ogni attività "disconnessa" sviluppata dal partner del consorzio nell'ambito del progetto, e presentata in dettaglio nel presente documento, ha i propri risultati di apprendimento direttamente collegati agli obiettivi di cui sopra.

Aree di competenza

Il team di Call2Nature ha definito quattro aree di competenza principali nell'ambito delle quali sono stati formulati 25 argomenti individuali. Questi sono stati basati sui risultati della fase di ricerca del progetto e combinando due quadri di competenza dettagliati, definiti dall'UE: GreenComp e DigComp.

La struttura delle competenze mirate è illustrata di seguito:

| ZONA | ARGOMENTO |
|---------------------|---|
| TECNOLOGIA VERDE | 1. Glossario tecnico verde |
| | 2. Il viaggio dei dispositivi digitali |
| | 3. Sostenibilità nello shopping tecnologico |
| | 4. Aggiustare o comprare? Cultura della riparazione |





| | |
|--|--|
| CONDIVIDERE SCENARI MULTIPLI | 5. Impatto ambientale dell'utilizzo della tecnologia |
| | 6. Effetti nocivi della tecnologia |
| | 7. I vantaggi della tecnologia |
| | 8. 4Rs (riciclare, riutilizzare, riparare, ridurre) |
| | 9. Esci dalla tua bolla |
| | 10. Sii gentile online |
| CONDIVIDERE SCENARI MULTIPLI | 11. Annaffiare semi di curiosità |
| | 12. Individuare notizie false |
| | 13. Individuare il greenwashing |
| | 14. Amanti degli open data verdi |
| | 15. Coinvolgimento attivo per il cambiamento globale |
| | 16. Navigare nelle dinamiche della sostenibilità |
| IMMAGINANDO UN FUTURO SOSTENIBILE | 17. Incoraggiare la risoluzione dei problemi attraverso diversi fattori |
| | 18. Crowdfunding per progetti sostenibili |
| | 19. Hackathon sociali |
| | 20. Intelligente seconda mano |





| | |
|----------------------------------|--|
| ATTO PER LA SOSTENIBILITÀ | 21. Sfoglia e pianta |
| | |
| | 22. Scegli le tue azioni |
| | |
| | 23. Campagne online inclusive |
| | |
| | 24. Utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali |
| | |
| | 25. Esporre il "Greenwashing" |
| | |

Tecniche indicative ed esempi per facilitatori

Il ruolo dell'istituzione organizzatrice e il ruolo del facilitatore è quello di fornire uno **"spazio sicuro"** per i partecipanti. I facilitatori hanno un'importante responsabilità in questo senso: devono essere consapevoli e rispettare pienamente le norme in materia di sicurezza, nonché rispettare i principi e le norme applicabili alla dignità umana in un luogo di lavoro e compiere tutti gli sforzi necessari per essere un modello in questo senso per gli altri partecipanti.

Soprattutto quando si tratta di implementare attività durante le quali l'uso di strumenti digitali come gli smartphone è vietato dai giovani studenti, questo potrebbe farli sentire insicuri. L'empatia e l'uso di approcci incentrati sullo studente sono competenze chiave per i facilitatori nei contesti educativi di Call2Nature.

Le seguenti raccomandazioni di tecniche da utilizzare durante la realizzazione di sessioni di formazione per i giovani, quando sono previste attività interattive e/o discussioni aperte, hanno tenuto conto della portata, degli obiettivi e degli obiettivi del progetto Call2Nature.

Questo capitolo funge da guida per ispirare i facilitatori al fine di promuovere in modo più efficace una discussione partecipativa sui temi della consapevolezza ambientale, dell'uso responsabile della tecnologia e della connessione con la natura.





Tecnica dell'acquario

La tecnica dell'acquario può essere utilizzata per organizzare discussioni costruttive e partecipative su un determinato argomento. In questa tecnica, in qualsiasi momento, un gruppo di persone discuterà attivamente mentre il resto del gruppo ascolta e prende appunti di vari punti di vista. Attraverso un processo iterativo, molti partecipanti potranno ascoltare e parlare di un argomento.

L'idea generale è che piuttosto che un grande gruppo che ha una discussione aperta sulla digitalizzazione e il suo impatto sul turismo sostenibile, che può essere difficile da gestire e spesso avvantaggia solo pochi partecipanti attivi, un gruppo più piccolo (idealmente 3-6 persone) è isolato per discutere mentre il resto dei partecipanti si siedono intorno all'esterno e osservano senza interruzioni.

Il vantaggio della tecnica dell'acquario è che riduce la distinzione tra gli interlocutori e il pubblico, consentendo a molte persone di esprimere le loro opinioni. È ideale per grandi gruppi.

Obiettivo

Applicare la tecnica di conversazione dell'acquario per coinvolgere molte persone in un grande gruppo e condividere le loro idee su un determinato argomento mantenendo la discussione gestibile e sotto controllo.

Attuazione

È necessaria una vasta area. Posizionare cinque o sei sedie in una zona centrale. Inserite sedie intorno per il resto del pubblico. Tutte le sedie guardano verso l'interno. Puoi avere più di un cerchio esterno se hai molti partecipanti. Una sedia nel centro è per un moderatore e il resto è per i partecipanti che sono considerati essere nell'acquario.

Scegli un argomento senza risposte ovvie (es: quali sono le sfide che dobbiamo superare per integrare la digitalizzazione per un turismo sostenibile?).

Preparare una serie di domande guidate, attentamente costruite per questo argomento da utilizzare durante il dibattito in modo da poter aiutare i partecipanti a coprire tutte le aree.



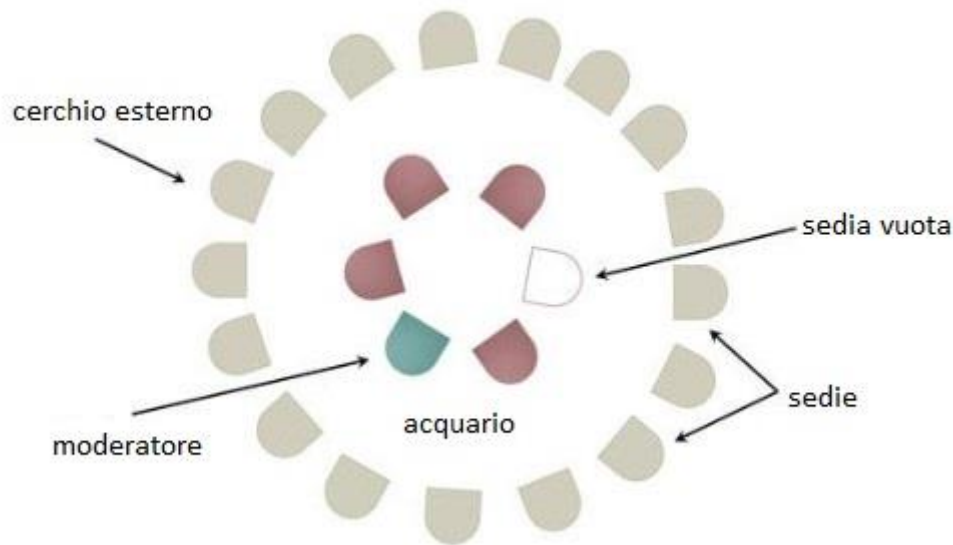


Figura Attività 1 Acquario

Configurazione

Il moderatore può sedersi nell'area centrale ma non dovrebbe partecipare al dibattito e si concentra invece sull'assicurarsi che il dibattito si svolga senza intoppi e lo guidi.

Come moderatore, presentare l'argomento e fornire qualsiasi sfondo per preparare i partecipanti su cosa discutere.

Selezionare quattro o cinque persone e farli sedere al centro. Essi formeranno l'acquario e discuteranno l'argomento. Idealmente, questi partecipanti devono essere ben informati sull'argomento ed essere in grado di articolare bene le loro opinioni. Questo aiuta a dare al dibattito un solido inizio con l'obiettivo di stabilire uno standard elevato.

Chiedi ai partecipanti all'acquario di discutere attivamente l'argomento. Essi forniranno argomenti logici e dimostreranno la loro conoscenza sull'argomento.

I partecipanti ai circoli esterni non possono partecipare alle discussioni. Valuteranno gli argomenti sollevati e rifletteranno sulle nuove intuizioni acquisite, specialmente quando provengono da punti di vista opposti.

Usa le tue domande guidate preparate per moderare le discussioni. Solo quelli nell'acquario possono partecipare alle discussioni.

Gli osservatori nei circoli esterni possono prendere appunti su ciò che viene discusso e comporre una critica o una sintesi delle discussioni. Alcuni partecipanti imparano meglio quando osservano, mentre altri potrebbero preferire impegnarsi in discussioni. Come tale, la tecnica dell'acquario è progettata per coinvolgere tutti.





Ci sono due modalità principali:

- Acquario aperto

In questa modalità, una sedia al centro è lasciata vuota. In qualsiasi momento durante la discussione, qualsiasi membro del pubblico nei circoli esterni può avvicinarsi al centro e unirsi all'acquario. Quando una nuova persona si unisce, un membro attuale dell'acquario deve lasciare volontariamente una sedia. La discussione continua mentre i partecipanti entrano e lasciano l'acquario.

- Acquario chiuso

In questa modalità, tutte le sedie sono riempite. Le persone nell'acquario continuano con la discussione fino a quando non si esaurisce un timer prestabilito. A questo punto tutti i membri dell'acquario lasciano i cerchi esterni e un nuovo gruppo dal pubblico entra nell'acquario. La discussione prosegue. Iterare fino a quando molti o tutti i membri hanno partecipato all'acquario.

Tempistica

I moderatori devono programmare attentamente la sessione e mantenerla organizzata. La sessione di acquario si conclude sempre riassumendo i punti chiave discussi.

- Spiegare l'esercizio: 5 minuti
- Attività: 30-40 min
- Sintesi e feedback di gruppo: 5 min

Riepilogo

Uno dei ruoli più importanti del moderatore è quello di prendere regolarmente appunti durante la discussione dei partecipanti. È facile perdere la traccia di ciò che è stato discusso. Molti punti interessanti e importanti potrebbero essere sollevati e se non trascritti possono essere facilmente persi.

Dopo la fine della discussione, il moderatore riassumerà tutti i punti principali discussi all'intero gruppo. Questa sintesi aiuterà tutti a beneficiare della sessione e sarà utile anche per le attività successive.

Rompighiaccio indicativi

Ogni volta che hai un gruppo di persone che partecipano a una riunione, un progetto o un evento, hanno bisogno di conoscersi l'un l'altro per essere a proprio agio a lavorare insieme. Questo non significa solo memorizzare i nomi, ma





comporta anche che il facilitatore della sessione abbia familiarità con tutti e ottenga una lettura sulla sinergia della stanza. Uno degli altri principali vantaggi dei seguenti giochi rompighiaccio è quello di consentire ai membri del gruppo di liberarsi da introduzioni secche o noiose e conoscersi in modo più autentico.

1) Speed Dating Rompighiaccio

L'obiettivo di questo gioco è quello di avere una successione di conversazioni molto rapide in un lasso di tempo estremamente breve con il maggior numero di persone possibile. Far sedere le persone in coppia, con i colleghi con cui non lavorano quotidianamente. Determinare il limite di tempo (dire 3 minuti per ogni conversazione) e impostare un timer. Quando inizia, ogni coppia deve iniziare a velocizzare il networking e scoprire quante più informazioni professionali possibili sull'altro.

Mentre è naturale che i membri del gruppo vogliano trascorrere del tempo con le persone che conoscono, incoraggiare la tua squadra a mescolarsi è un passo importante per migliorare la coesione del team. Questa attività è ottima per iniziare questo processo!

2) Gioco di mimici ciechi

Il gioco è caratterizzato con 3 persone. L'obiettivo è quello di costruire lavoro di squadra e fiducia. Decidi chi sarà bendato, chi farà le imitazioni e chi dirigerà la persona bendata senza vedere la persona bendata.

Nascondi un oggetto dalla persona bendata, la persona che sta dirigendo la persona bendata ha la schiena verso la persona bendata in ogni momento. Egli dirige guardando le imitazioni del mimo, a cui non è permesso parlare. L'obiettivo è quello di indirizzare la persona bendata verso l'oggetto.

Oggetto:

Lavoro di squadra, fiducia, utilizzo di diversi stili di comunicazione, uscita dalla zona di comfort

Riflessione:

1. Quale ruolo è stato il più difficile?
2. Cosa faresti diversamente?
3. Come puoi applicarlo nelle situazioni di vita reale?





3) Passione Tic Tac Toe

L'obiettivo di questo gioco rompighiaccio è quello di aiutare i partecipanti a conoscersi all'inizio di un evento o di aiutare a identificare i loro valori durante la parte successiva di una sessione di allenamento.

Creare una griglia 3 x 3 per ogni partecipante e far riempire loro ogni blocco con una diversa passione personale in modo casuale. Dopo il lavoro individuale, fai camminare tutti per la stanza e confronta le note. Quando trovano la stessa passione elencata in entrambe le griglie, chiedi loro di firmare l'uno per l'altro nella casella appropriata. Il vincitore è il partecipante che riesce ad avere le firme di altre persone su tre linee (verticale, orizzontale o diagonale). Puoi continuare il gioco per avere il maggior numero di vincitori possibile.

Materiali

Una griglia vuota 3 x 3 tic tac toe per ogni partecipante

Un blocco note o qualche altro pad per la scrittura che consente ai partecipanti di scrivere mentre camminano

Regali per i vincitori

Istruzioni

Informa i partecipanti. Chiedi loro di trascorrere qualche minuto per riempire tutti e nove gli spazi nella loro griglia con diverse passioni personali. Fai alcuni esempi delle tue passioni. Spiega che i partecipanti possono scrivere ciascuna delle loro passioni in qualsiasi spazio casuale nella griglia.

Chiedi ai partecipanti di interagire. Dopo una pausa adeguata, dire ai partecipanti di camminare per la stanza, accoppiarsi tra loro e confrontare le loro passioni. Quando trovano la stessa passione elencata in entrambe le griglie, chiedi loro di firmare l'uno per l'altro nella casella appropriata.

Premiare il vincitore. Annuncia un periodo di discussione di 5 minuti. Chiedi all'osservatore di tenere traccia del tempo.

Cambiare i ruoli. Il vincitore è il partecipante che riesce ad avere le firme di altre persone su tre linee (verticale, orizzontale o diagonale). Continua il gioco fino a quando non hai identificato cinque vincitori.

4) Gioco sui nomi

Usa questa attività di rompighiaccio poco prima dell'inizio di un corso, un workshop o un incontro in cui le persone non si conoscono per aiutare a





conoscere i nomi di tutti. Fai sedere il gruppo in un cerchio dove tutti possono vedere gli altri. La prima persona dice il suo nome. La persona successiva continua, ma dopo aver detto il proprio nome, ripete il nome della prima persona. Questo continua con ogni persona che ripete un altro nome. Rassicurare le persone verso la fine che non ci sono problemi se si bloccano e incoraggiare gli altri ad aiutare se qualcuno non dovesse ricordare i nomi.

Istruzioni:

Usa l'esercizio poco prima dell'inizio di un corso, un workshop o un incontro in cui le persone non si conoscono.

Fai sedere il gruppo in un cerchio dove tutti possono vedersi. L'esercizio funziona meglio con gruppi da dieci a venti persone.

Dì alla gente: "Questo è un esercizio spensierato che ci aiuterà a ricordare tutti i nomi degli altri".

Tu dici alla persona accanto a te: "Vorrei che dica il tuo nome al gruppo e poi al mio" così dice: "Io sono Maria e questo è Fred".

Poi la prossima persona dice "Io sono Bill e questa è Mary e questo è Fred"

Ripeti finché non arrivi alla fine del gruppo, "Io sono Xavier e questo è Yolande... e questo è Bill e questa Mary e questo è Fred"

Prima di arrivare così lontano le persone alla fine della linea saranno in preda al panico, quindi rassicura tutti che si possono aiutare le persone che rimangono bloccate.

Ci si possono aspettare un sacco di risate che alleviano la tensione circa l'esercizio e il corso da seguire.

La maggior parte delle persone non avrà difficoltà in quanto ad ogni turno si ripetono i nomi di tutti i partecipanti precedenti.

Strategia e valutazione d'impatto

La strategia di valutazione che sarà seguita per valutare l'impatto del programma di formazione Call2Nature sarà duplice: sia formativa che valutativa.

1) È prevista una fascia oraria dedicata per la valutazione formativa di ciascuna attività "disconnessa".

Inoltre, all'inizio di ogni giornata, i formatori esamineranno le aspettative e le conoscenze preliminari sugli argomenti da discutere. Alla fine di ogni giornata, i partecipanti saranno invitati a riflettere su ciò che hanno imparato e





sull'esperienza complessiva. È molto importante tenere discussioni aperte con i partecipanti per meglio identificare e riflettere sull'impatto delle attività di Call2Nature.

Per realizzare la discussione aperta per la valutazione, alcune delle tecniche menzionate in questo manuale possono essere utilizzate dai moderatori (es: L'attività dell'acquario)

Il moderatore (o uno dei moderatori) dovrebbe prendere regolarmente nota durante la discussione aperta, poiché i punti sollevati confluiranno nella prossima relazione di valutazione.

2) Un questionario di valutazione dedicato (cfr. allegato 1) sarà utilizzato per valutare quantitativamente e qualitativamente l'impatto a breve termine della formazione sui partecipanti. Oltre alle domande relative alla valutazione della soddisfazione dei partecipanti nei confronti dell'organizzazione generale, la valutazione utilizzerà la scala Linkert (da 1 a 5) per valutare in che misura la formazione ha raggiunto i suoi obiettivi.

Mantenere il questionario breve, semplice ed efficiente, includendo domande a scelta multipla e aperte è fondamentale per motivare i partecipanti ad essere coinvolti e compilarlo immediatamente dopo la fine della formazione.

Il questionario sarà anonimo e sarà consegnato a tutti i partecipanti. Google Forms può essere utilizzato come soluzione più sostenibile rispetto alla stampa in formato cartaceo, in quanto sarà anche più facile per l'imminente analisi dei dati.

Elenco delle attività

ELEMENTI ESSENZIALI DELLA TECNOLOGIA VERDE

| | | | |
|-------------------------------|---|--------------------|------------------------|
| Argomento | <i>2. Il viaggio dei dispositivi digitali</i> | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO | EMPATIA E RISPETTO | IL SENSO DI INIZIATIVA |





| | |
|---|--|
| Nome dell'attività | <i>Immersione profonda digitale</i> |
| Risultati dell'apprendimento | Una migliore comprensione del processo che un dispositivo digitale attraversa da materie prime a rifiuti, insieme all'impatto che questo provoca a livello ambientale. |
| Durata | 60 minuti |
| Dimensione di gruppo consigliata | <ul style="list-style-type: none">• Gruppi di 5 |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Apprendimento peer-to-peer• Dialogo e discussione |
| Passo dopo passo Descrizione | <ul style="list-style-type: none">• Per migliorare la sensazione di discussione aperta e partecipazione, il formatore può andare in giro per il gruppo e chiedere se qualcuno ha familiarità con qualsiasi situazione in cui la comunicazione e l'apprendimento peer-to-peer possono essere implementati per migliorare le capacità e la comprensione.• Inizio dell'attività: Il trainer distribuisce piccole borse ad ogni gruppo con frasi che dettagliano parti del viaggio di un dispositivo digitale.• Ad ogni gruppo saranno assegnati 10 minuti per sviluppare le loro storie di viaggio digitali, costruendo una storia attraverso il viaggio dei dispositivi digitali e dei loro materiali.• I partecipanti possono aggiungere e introdurre ulteriori passaggi o informazioni al viaggio per approfondire la loro storia.• Dopo questo, i partecipanti possono discutere su come migliorare il viaggio che altri gruppi hanno creato, o il proprio, e discutere apertamente le cose che hanno imparato dall'attività. |





| | |
|--|--|
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none"> • Borse • Flashcard (fornite dal formatore) |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Flessibile, anche se all'esterno è preferibile per un ambiente più rilassato da prendere in natura durante la partecipazione |
| Valutazione/riflessione dell'attività | Per riflettere sui punti discussi, al termine dell'attività si terrà una sessione informale per coprire i punti principali; ciò che i partecipanti hanno imparato dall'attività, se il formato peer-to-peer ha aiutato o ostacolato il loro processo di pensiero, ecc. |

| | | | |
|---|---|-----------------------------------|------------------------|
| Argomento | <i>3. Sostenibilità nel Tech Shopping</i> | | |
| Competenze trasversali | IL PENSIERO CRITICO | OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | <i>Lista degli acquisti sostenibili</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | Una maggiore comprensione dei fattori da cercare quando si acquistano opzioni più sostenibili nei dispositivi tecnologici e digitali. | | |
| Durata | 60 minuti | | |
| Dimensione di gruppo consigliata | Multipli di 5 (il numero può variare, ma gruppi più piccoli di 5 offrono un buon equilibrio di opinioni e prospettive diverse senza troppe voci contemporaneamente) | | |





| | |
|---|--|
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Dialogo e discussione• Apprendimento peer-to-peer |
| Passo dopo passo Descrizione | <ul style="list-style-type: none">• Il formatore introdurrà l'attività esaminando l'impatto che la cultura consumistica ha sull'acquisto (e quindi sulla domanda di) dispositivi realizzati utilizzando pratiche insostenibili, nonché su come questo possa essere migliorato attraverso una maggiore consapevolezza non solo di ciò che stiamo acquistando, ma di ciò che stiamo sostenendo acquistandolo.• Ai partecipanti verrà chiesto di condividere alcune delle loro conoscenze sulla sostenibilità per quanto riguarda la tecnologia e l'acquisto di dispositivi una volta divisi in gruppi. Conoscono l'origine dei materiali nei loro dispositivi? È qualcosa che prendono in considerazione quando acquistano un nuovo telefono, computer o altro dispositivo?• Per avviare l'attività, i gruppi faranno le loro "liste della spesa sostenibili" con gli "ingredienti" necessari per fare una scelta più sostenibile nell'acquisto di tecnologia. (Gli ingredienti possono essere passaggi, come l'acquisto di seconda mano, o processi come il controllo dei materiali utilizzati nella produzione). Le liste iniziali della spesa possono essere fatte su fogli di carta A4 (o note più piccole, se necessario), in quanto verranno poi trasferite al poster più grande.• I partecipanti possono aggiungere tanti o pochi ingredienti che pensano siano necessari per fare una scelta più sostenibile.• Dopo (circa) 15-20 minuti di discussione e presa di nota tra i membri, i gruppi progetteranno le loro liste della spesa sul foglio delle dimensioni del poster (e saranno |





| | |
|--|---|
| | <p>incoraggiati a includere alcuni materiali visivi come disegni/tagli di materiale, se disponibili)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una volta che tutte le squadre hanno le loro liste della spesa, cambieranno le loro liste della spesa con un altro gruppo. • Una volta che tutti i gruppi hanno la lista della spesa di un altro, avranno 5 minuti per analizzare prima di presentare la loro lista della spesa al gruppo più ampio. Saranno incoraggiati a menzionare le cose che vorrebbero aggiungere o rimuovere alla lista della spesa ed elaborare i motivi (così come elaborati se non cambiano nulla). Ogni gruppo avrà 5 minuti per presentare la lista della spesa. • (Facoltativo) Per finalizzare, i gruppi voteranno per la lista della spesa più efficace per fare acquisti sostenibili. • Dopo l'attività, la valutazione sarà realizzata attraverso la riflessione di gruppo. |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none"> • Penne o marcatori • Carta da prendere appunti • Foglio di carta di formato poster • Vecchi giornali/magazine per ritagli (facoltativo) • Forbici e colla (opzionale, necessaria solo se ritagli compresi) |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • All'aperto • Sala riunioni/conferenze |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Una valutazione non formale aperta avrà luogo sotto forma di tavola rotonda tra gruppi sul contenuto appreso dall'attività, nonché di valutazione della validità dell'attività. Domande da porre al formatore:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hai imparato qualcosa di cui non sapevi già nell'attività di shopping sostenibile? • Quanto è probabile che tu sia più consapevole quando acquisti il tuo prossimo telefono o computer? • Pensi che la capacità di cambiare la cultura dello shopping tecnologico sia possibile? O pensi che il consumismo sia troppo diffuso? |





- Qualche membro del tuo gruppo o un altro ti ha aiutato a imparare qualcosa di nuovo? Se è così, ecco la possibilità di condividere con il gruppo più ampio!

| | | | |
|--|--|---|------------------------|
| Argomento | 4. Aggiustare o comprare? Cultura della riparazione | | |
| Competenze trasversali | IL PENSIERO CRITICO | EMPATIA E RISPETTO OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | <i>Riparare o ripensare: Processo decisionale sostenibile</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere il pensiero critico sulla cultura dei consumatori e il suo impatto ambientale. • Promuovere l'empatia e il rispetto dei principi di sostenibilità. • Sensibilizzare in merito agli obiettivi di sviluppo sostenibile relativi al consumo e alla produzione responsabili (SDG 12). | | |
| Durata | 180-210 minuti | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 4-6 partecipanti per gruppo (può essere adattato in base al numero totale di partecipanti) | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> • Dialogo e discussione • Apprendimento basato su progetti • Coinvolgimento della comunità | | |





Passo dopo passo
Descrizione

Fase 1: Introduzione (15 minuti)

Inizia con una discussione sull'impatto della cultura dei consumatori sull'ambiente e sull'importanza del consumo responsabile.

Fase 2: Analisi dei consumatori (45 minuti)

- Formare piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo un prodotto di consumo comune (ad esempio smartphone, abbigliamento, elettrodomestici da cucina).
- Chiedere a ciascun gruppo di ricercare e presentare informazioni sull'impatto ambientale della produzione, dell'utilizzo e dello smaltimento di quel prodotto.

Fase 3: Alternative sostenibili (45 minuti)

- Negli stessi gruppi, i partecipanti hanno brainstorming e presentano alternative sostenibili o scelte relative al loro prodotto assegnato.
- Incoraggiarli a pensare in modo creativo e a individuare modi per ridurre l'impatto ambientale.

Fase 4: Discussione di gruppo (30 minuti)

- Facilitare una discussione sui prodotti presentati e sulle alternative sostenibili.
- Discutere di come queste scelte si allineano con l'obiettivo di sviluppo sostenibile 12 (consumo responsabile e produzione).





| | |
|--|--|
| | <p>Fase 5: Gioco decisionale sostenibile (45 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introdurre un gioco in cui i partecipanti sono presentati con vari scenari di consumo, ognuno con diverse scelte e conseguenze. - I partecipanti devono discutere e fare scelte che riflettano un consumo responsabile. <p>Fase 6: Piano d'azione (30 minuti) Fare in modo che ogni gruppo crei un piano d'azione che illustri come faranno scelte più sostenibili nella loro vita quotidiana e come possano promuovere un consumo responsabile all'interno delle loro comunità.</p> |
| Materiali richiesti | <p>IMPORTANTE: Informazioni sui prodotti di consumo e sul loro impatto ambientale (preparabile in anticipo)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scenari decisionali sostenibili (preparati in anticipo) - Lavagne bianche o lavagne a fogli mobili per presentazioni di gruppo |
| Impostazione dell'apprendimento | <p>Questa attività può essere condotta in un'aula o in un centro comunitario adatto per discussioni di gruppo e presentazioni.</p> |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Chiedi ai partecipanti di riflettere sulla loro comprensione del consumo responsabile e su come intendono attuare scelte sostenibili nella loro vita.</p> |
| Risorse utili (non obbligatorio) | <ul style="list-style-type: none"> - Informazioni sull'obiettivo di sviluppo sostenibile 12: Consumo e produzione responsabili. Link: https://sdgs.un.org/goals/goal12 - VIDEO: Impatti ambientali dei prodotti di consumo: |





| | |
|--|--|
| | <p>https://youtu.be/rH8DTc7Mqog?si=aQ5qsT-RBGvEopQb</p> <p>- VIDEO: L'obsolescenza pianificata fa schifo. Ecco perché esiste ancora:</p> <p>https://youtu.be/wzWU7D0S9_8?si=oG48R6Ygm6s8E1L2</p> |
|--|--|

| | | | |
|---|--|---|---|
| Argomento | <i>5. Impatto ambientale dell'uso della tecnologia</i> | | |
| Competenze trasversali | IL PENSIERO CRITICO OSSERVAZIONE DELLA NATURA | EMPATIA E RISPETTO "BIODIVERSITÀ" OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA DIRIGENZA |
| Nome dell'attività | <i>Equilibrio naturale</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | Migliore conoscenza e comprensione dei danni che la raccolta delle materie prime e lo smaltimento dei rifiuti tecnologici hanno sull'ambiente. | | |
| Durata | 60 minuti | | |
| Dimensione di gruppo consigliata | 4-6 persone | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> ● Gamification ● Arte e creatività | | |





| | |
|---|--|
| <p>Passo dopo passo Descrizione</p> | <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti si riuniscono nei loro gruppi sulla spiaggia/area naturale e raccolgono pietre o rocce. Prima di iniziare l'attività, verrà fatta una breve introduzione per informarsi su quanto i partecipanti sappiano circa lo sforzo che l'uso, la produzione e lo smaltimento dei prodotti tecnologici ha sul mondo e gli effetti che può avere sulla vita di tutti i giorni. • I partecipanti si alternano raccogliendo rocce e/o materiali, nominando un effetto negativo del raccolto delle materie prime o dello smaltimento dei rifiuti tecnologici (può essere qualsiasi cosa, dalla distruzione di ambienti naturali, fino all'inquinamento causato dalla generazione di elettricità), e aggiungendolo a una torre di conseguenze naturali. Dopo aver aggiunto uno strato alla torre, i partecipanti discuteranno di come pensano che questo effetto negativo possa avere un impatto sulla vita di tutti i giorni. • Questo processo continuerà fino a quando la torre non sarà più in grado di sostenersi, rappresentando il danno arrecato all'ambiente attraverso lo sviluppo e l'utilizzo della tecnologia, aiutando i partecipanti ad acquisire prospettive attraverso intuizioni e analogie invece di insegnare. |
| <p>Materiali richiesti</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pietre o rocce |
| <p>Impostazione dell'apprendimento</p> | <ul style="list-style-type: none"> • All'aperto • Sala conferenze |
| <p>Valutazione/riflessione dell'attività</p> | <p>Per valutare, si terrà una semplice discussione aperta sul fatto che i partecipanti abbiano sentito che questa attività ha migliorato la loro conoscenza e/o empatia sull'argomento e se hanno beneficiato della rappresentazione visiva e interattiva del danno che viene fatto all'ambiente ogni giorno.</p> |





| | | |
|---|--|------------------------|
| Argomento | 6. <i>Effetti nocivi della tecnologia</i> | |
| Competenze trasversali | IL PENSIERO CRITICO | IL SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | <i>Disintossicazione digitale</i> | |
| Risultati dell'apprendimento | Una migliore consapevolezza del mondo naturale, e come il nostro rapporto con la tecnologia a volte può ostacolare il nostro rapporto con l'ambiente naturale, così come il modo in cui lo arricchisce. | |
| Durata | 60 minuti | |
| Dimensione di gruppo consigliata | 5 persone | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">● Apprendimento esperienziale● Arte e creatività | |
| Passo dopo passo Descrizione | <ul style="list-style-type: none">● Il formatore introdurrà con una rapida apertura sui comuni svantaggi che la tecnologia può portare alla nostra vita (sentirsi disconnessi dalla natura, dalle questioni sociali, dall'ambiente, ecc.) nonostante il suo significativo impatto positivo sulla società.● In seguito, i partecipanti discuteranno e condivideranno alcuni degli impatti che la tecnologia può avere sulle persone di cui sono a conoscenza prima dell'inizio dell'attività. Ciò può includere aspetti quali una migliore accessibilità delle conoscenze e delle informazioni, nonché l'aumento delle | |





interazioni digitali e una minore discussione faccia a faccia, nonché argomenti ambientali come i rifiuti, l'inquinamento, ecc.

- Per iniziare l'attività, i partecipanti saranno portati in un ambiente all'aperto, come una foresta, una spiaggia, ecc. per una passeggiata per assorbire la natura
- Il trainer chiederà ai partecipanti di prendere appunti (mentalmente o con penna e carta) di sensazioni e sensazioni che notano, come luoghi, odori e sensazioni tattili.
- I partecipanti dovrebbero prestare particolare attenzione a cose che di solito non notano, soprattutto a causa di distrazioni o l'uso di dispositivi tecnologici.
- Dopo la passeggiata attraverso l'ambiente naturale, i partecipanti andranno in un'area preparata con la loro carta A2 e materiali.
- Ai partecipanti verrà chiesto di disegnare o creare un'opera d'arte che rappresenti le sensazioni che hanno provato e il modo in cui questi si collegano agli ostacoli e agli effetti nocivi che la tecnologia introduce nel nostro rapporto con il mondo naturale.
- Il disegno può anche rappresentare non solo il nostro rapporto, ma l'impatto dannoso della tecnologia sul mondo naturale che sperimentiamo, come l'inquinamento, la deforestazione, la gestione dei rifiuti, ecc.
- Dopo 15/20 minuti, i gruppi presenteranno le loro opere al gruppo più ampio per discutere apertamente le loro idee e ispirazione.
- Dopo aver visto tutte le opere d'arte, i gruppi voteranno per un vincitore.
- Una volta terminata l'attività, si avrà una discussione non formale per valutare l'attività e il suo valore, nonché per condividere pensieri e idee.

Materiali richiesti

- Penna e carta per prendere appunti
- Marcatori e pastelli colorati
- Carta A2 per il disegno





| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Materiali visivi (riviste per ritagli, decorazioni, ecc.) ● Forbici ● Colla |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> ● All'aperto ● All'aperto o sala conferenze per la seconda parte (la disponibilità del tavolo è importante) |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Una valutazione non formale aperta avrà luogo sotto forma di tavola rotonda tra gruppi sul contenuto appreso dall'attività, nonché di valutazione della validità dell'attività. Le domande possono includere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nel complesso, consideriamo la tecnologia come negativa o positiva nella società? O è uno strumento come molti altri, invece di qualcosa di così bianco e nero? ● Era a conoscenza della maggior parte delle conseguenze o degli effetti negativi della tecnologia discussa? E gli impatti positivi? ● Cosa ne pensate dell'uso diffuso della tecnologia nei giovani? È bello che l'età in cui le persone vengono introdotte alla tecnologia stia diventando sempre più giovane? ● Questa discussione ti ha aiutato a offrire una nuova prospettiva o senti di aver aiutato gli altri a saperne di più? |

| | | | |
|-------------------------------|---|-----------------------------------|------------------------|
| Argomento | <i>7. I vantaggi della tecnologia</i> | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO OSSERVAZIONE DELLA NATURA | OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA |





| | | | |
|--|---|--|--|
| | | | |
| Nome dell'attività | Grano & Pane | | |
| Risultati dell'apprendimento | <p>Sviluppare una comprensione più profonda delle sfide e dei benefici legati alla produzione alimentare sostenibile</p> <p>Sviluppare capacità di pensiero critico identificando l'impatto della tecnologia sulla produzione alimentare sostenibile</p> <ul style="list-style-type: none">— Osservare i processi naturali e la comprensione su come questi si relazionano con le società umane— Acquisire consapevolezza degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, soprattutto quando si tratta di produzione alimentare e spreco alimentare.— Coltivare un senso di iniziativa impegnandosi sulle attività— Promuovere il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione interculturale | | |
| Durata | 150 minuti | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 15-25 | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">● Apprendimento esperienziale● Apprendimento basato su progetti● Dialogo e discussione | | |





Passo dopo

passo

Descrizione

INTRODUZIONE (40')

Oggi parleremo del grano e del pane.

- Perché il pane è importante?
- Cosa ci offre?

Sappiamo tutti che ha molti ingredienti che fanno bene; ci offre energia, forza e vitamine.

Il pane è il cibo essenziale di tutti gli esseri umani. È così importante per la nostra dieta che vediamo che c'è sempre il pane nelle nostre case. La tradizione di tutti i popoli e culture diverse include il pane nella loro dieta; dall'Asia all'Europa e dall'Africa all'America. Tutti usano gli stessi ingredienti per farlo, ciò che cambia è la forma del pane.

- Quali forme di pane conosci?

Esempi: in Grecia mangiamo la pagnotta di pane, in Francia la baguette, in Arabia il pane sembra una torta ecc.

- Qual è l'ingrediente principale del pane? → La **farina**.
- Da dove viene la farina? → Dal **grano**.

- Cos'è il grano?
- Dove lo troviamo?
- Come lo coltiviamo?
- Come facciamo la farina?

Consegna un chicco di grano a tutti. Osservate e lavorate il grano! È difficile, di che colore è? Come viene fatto il grano in farina?

AGRICOLTURA E STORIA UMANA

La coltivazione del **grano** in Europa e in Asia occidentale, il **riso** nell'Asia orientale e il **mais** nelle Americhe hanno alimentato la **rivoluzione agricola** che ha permesso all'umanità di prosperare creando società e civiltà più grandi, evolvendo dalle comunità di cacciatori/raccoglitori. Questo ha spinto gli esseri





umani a innovare sia socialmente che tecnologicamente per sostenere società che si sono allargate e alla fine portano all'urbanizzazione. Nuove istituzioni per la divisione del lavoro e nuovi strumenti per l'efficienza agricola portano gli esseri umani a prosperare. **Produrre cibo è sempre stato un compito difficile** e le società fino a poco tempo fa hanno dedicato la maggior parte delle loro risorse, tempo e lavoro ad esso.

La relazione tra piante e esseri umani è stata la ragione principale dell'emergere della civiltà umana come la conosciamo oggi in tutto il mondo.

COME CAMBIA IL GRANO?

Un chicco di grano → Spiga → Molti chicchi di grano → Farina

DIMOSTRAZIONE DI STRUMENTI AGRICOLI TRADIZIONALI + FOTO

- Come fa il contadino a coltivare i chicchi di grano e con quali strumenti e oggetti?

Nei campi, nei villaggi. Osservate gli oggetti! [contemporaneamente mostra foto]

1. Il contadino **ara** e **semina** i chicchi di grano in ottobre
2. La coltivazione dei chicchi di grano produce **spighe** [mostra la morfologia della pianta: stelo-sementi-baffi].
3. Il contadino **raccoglie** le spighe con una **falce** a giugno
4. **Trebbiatrice — trebbiatura**: Il contadino si erge sulla superficie lignea dell'asse della trebbiatura e conduce gli animali (mule-cavallo) intorno **all'aia** e le pietre trebbiano il grano
5. Il contadino usa la **forchetta** o la **forchetta da fieno** e con l'aiuto del vento separa la **paglia** dal grano e dal **fieno**. Il fieno, che è leggero, va all'indietro e il grano, che è più pesante, cade. Qui





si menziona che l'allevatore utilizza il fieno in seguito, per l'alimentazione animale.

6. Ora abbiamo molti **chicchi di grano**
7. La procedura della **macina** per la **macinazione** del grano* (Se ho una macina, dico loro che vedremo la procedura in seguito, se non gli dirò le informazioni che è scritto di seguito).
8. Con la macinazione si produce la **farina**
9. Infine, lo chef utilizza la **farina di turno** per setacciare, per passare solo la farina in polvere

CARTE — ATTIVITÀ

- In che ordine entrano le carte?

Arare → Seminare → Mietere → Battitura → Separare → Raccogliere → Macinare → Setacciare

*** PIETRA MOLINO (15')**

- Come trasformare il grano in polvere e alla fine farlo diventare farina?

Istruzioni per la macina:

Spiego le parti del mulino di pietra: due grandi pietre, la pietra inferiore è più grande di quella superiore. Gireremo la pietra superiore con le nostre mani e la pietra inferiore rimane immobile. Guarda dove mettiamo il grano e da dove esce la farina. Lo scopo del mulino a pietra è quello di rompere il chicco del grano in piccoli pezzi fino a diventare polvere. La polvere di grano è la farina.

- Come chiamiamo il processo? → **Macinare.**

Il grano: dal seme, si è fuso e è diventato polvere. Qui abbiamo creato della farina grossolana, immagina un mulino con pietre giganti che macinano così intensamente che la farina esce completamente in forma di polvere.

FARINA AL PANE (45')

È ora di **impastare** il nostro pane!





- Di quali ingredienti abbiamo bisogno?
- Cosa mettiamo in modo che possiamo mescolarlo e renderlo un **impasto**?

Farina, acqua, sale (per renderlo gustoso) e... **lievito madre** (è un pezzo di pasta del giorno precedente, che aiuta il pane a lievitare... così diventa soffice e morbido).

Se qualcuno indossa un anello, lo toglie!

Processo di produzione del pane e istruzioni:

1. **Condivido gli ingredienti:** ciotole, piccoli turni di farina (1:2 adulti) e sacchetti con farina
2. **Spostano la farina** (2 persone che lavorano insieme in coppia) nella ciotola.
3. **Prendo sacchi** vuoti e cambio farina per continuare.
4. **Metto il sale e a poco a poco aggiungo acqua.**
5. Una mano tiene la ciotola e l'altra mano **mescola il materiale** per raggiungere uno stato pastoso.
6. L'impasto è buono per impastare quando si può afferrare tutto e sollevarlo senza attaccarsi alle mani o alla ciotola. Quando l'impasto diventa una palla poi **impastare con entrambe le mani**. Raccogli tutto il materiale dalle dita e dalla ciotola! Cerca di lasciare la tua ciotola il più pulita possibile! L'obiettivo è non sprecare alcun impasto. Il tuo impasto diventerà sempre più grande...
7. **Aggiungo il lievito madre.**
8. **Impastare usando i pugni.** Il nostro obiettivo è quello di **aprire** e **piegare** l'impasto ripetutamente e per molto tempo per raggiungere l'assoluta omogeneità nella massa dell'impasto. Vogliamo anche l'impasto per raccogliere l'aria in esso, che aiuta il pane a lievitare.
9. **Prendo le** ciotole.
10. Modellano il **loro** impasto in qualsiasi forma vogliano. Se vedono che la forma, che danno non si adattano nella scatola dopo, mostrano loro una scatola dicendo che questo è dove andrà dopo e vogliamo che si adattino in modo che possano vederlo e capire.





11. Ora **lasciamo l'impasto** così a lievitare un po', con l'aiuto del pezzo di lievito madre che abbiamo mescolato.

DISCUSSIONE DI GRUPPO (15')

- Dove altro si usa l'impasto oltre al pane, quali altri alimenti facciamo con l'impasto?

Pizza, torte...

- Quali ingredienti abbiamo usato?
- Se volessi, quali altri ingredienti potremmo usare?

Uvetta, noci, frutta ecc.

Istruzioni per la cottura del pane a casa:

Mettiamo l'impasto su una superficie metallica che è stata infarinata in modo che non si appiccichi, inforniamo a lungo alla giusta temperatura (35-40 minuti a 180 gradi, a seconda della forma del pane: se è sottile come una torta ha bisogno di meno).

Tenere l'impasto per persona in una scatola. Passare da ogni "gruppo" (4-5 persone) e dare scatole [ho messo un po' di farina all'interno]

Adesivo "il pane appartiene a..." e scrivere il nome su ogni scatola.

Lavaggio delle mani.

Ricompensa per lo sforzo.

Materiali richiesti

- Chicchi di frumento
- Spighe
- Foto con i gradini del contadino (colorato e laminato)
- Strumenti agricoli tradizionali
- 8 Carte (colorate e laminate) con le parole: Arare, Seminare, Mietere, Battitura, Separare, Raccogliere, Macinare, Setacciare
- 25 ciotole
- 15 piccoli contenitori per la farina
- 25 piccoli sacchi con farina
- 25 scatole di plastica





| | |
|--|---|
| | - 25 adesivi |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Outdoor (per la panificazione e per la dimostrazione di strumenti) & • Aula per introduzione e riflessione |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p><u>RIFLESSIONE TECNOLOGICA (15')</u></p> <p>Quanti di voi hanno ordinato cibo a base di pane (pizze, torte, hamburger ecc) online tramite un'app di consegna?</p> <p>Quanti di voi sono stati infastiditi da un ritardo nella consegna del cibo?</p> <p>Quanto è sostenibile questo tipo di produzione e distribuzione alimentare?</p> <p>Hai trovato l'attività di fare il pane facile? Avete mai preso in considerazione le difficoltà nel processo di produzione alimentare?</p> <p>Cosa succede con l'eccesso di cibo?</p> <p>L'attività ha cambiato il tuo punto di vista? Come?</p> |

| | | | |
|-------------------------------|---|---|------------------------|
| Argomento | 8. 4Rs (riciclare, riutilizzare, riparare, ridurre) | | |
| Competenze trasversali | IL PENSIERO CRITICO | EMPATIA E RISPETTO OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | <i>Sfida degli eco-innovatori</i> | | |





| | |
|---|--|
| Risultati dell'apprendimento | <p>Sviluppare capacità di pensiero critico identificando le sfide ambientali e trovando soluzioni creative.</p> <p>Promuovere l'empatia e il rispetto per l'ambiente e la necessità di pratiche sostenibili.</p> <p>Acquisire consapevolezza degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e della loro rilevanza per la vita di tutti i giorni.</p> <p>Coltivare un senso di iniziativa assumendosi la responsabilità per le questioni ambientali e cercando attivamente soluzioni.</p> |
| Durata | <p>210 minuti</p> |
| Dimensioni consigliate del gruppo | <p>4-6 partecipanti per gruppo</p> |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> ● Apprendimento basato su progetti ● Gamification ● Dialogo e discussione |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>Fase 1: Introduzione (15 minuti)</p> <p>— Spiegare il concetto delle 4R (riciclaggio, riutilizzo, riparazione, riduzione) e la loro importanza per una vita sostenibile.</p> <p>— Discutere gli obiettivi di sviluppo sostenibile relativi alla sostenibilità ambientale.</p> <p>— Formare piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo una specifica sfida ambientale da affrontare.</p> |





Fase 2: Brainstorming (60 minuti)

— Istruire ogni gruppo a fare rapidamente un brainstorming di idee per affrontare la loro sfida ambientale assegnata.

Incoraggiare i partecipanti a pensare in modo creativo e generare il maggior numero possibile di idee entro un lasso di tempo limitato.

— Sottolineare l'importanza di considerare le 4R e i principi di sostenibilità nelle loro idee.

Fase 3: Sviluppo della soluzione (90 minuti)

— Istruire ogni gruppo a selezionare una o due idee dalla loro sessione di brainstorming.

— Fornire un modello o un foglio di lavoro per ciascun gruppo per delineare le soluzioni prescelte, compresi i passaggi per implementarlo e le risorse necessarie.

Incoraggiare i partecipanti a pensare in modo critico alla fattibilità e al potenziale impatto delle loro soluzioni.

Fase 4: Presentazione e valutazione (45 minuti)

— Dare a ciascun gruppo 10-15 minuti per presentare le soluzioni prescelte al resto dei partecipanti.

— Consentire domande, feedback e brevi discussioni dopo ogni presentazione.

— Valutare le soluzioni in base alla loro originalità, praticità e allineamento con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.

ALCUNI ESEMPI DI SFIDE AMBIENTALI CHE PUOI ASSEGNARE AL GRUPPO GIOVANILE SU CUI LAVORARE:

1. Rifiuti di plastica: Sviluppare una soluzione per ridurre i rifiuti di plastica nella loro comunità, come la promozione di alternative riutilizzabili, l'attuazione di





programmi di riciclaggio o l'organizzazione di campagne di sensibilizzazione.

2. Conservazione dell'energia: Creare un'iniziativa per ridurre il consumo di energia nelle case, nelle scuole o negli spazi pubblici attuando pratiche efficienti dal punto di vista energetico o fonti energetiche rinnovabili.

3. Conservazione delle acque: Elaborare strategie per la conservazione dell'acqua, come la promozione di tecniche di risparmio idrico, la progettazione di sistemi di raccolta dell'acqua piovana o la sensibilizzazione in merito all'inquinamento idrico e al suo impatto sugli ecosistemi.

4. Spazi verdi urbani: Sviluppare un piano per aumentare gli spazi verdi nelle aree urbane, come la creazione di giardini comunitari, giardini sul tetto o giardini verticali per migliorare la qualità dell'aria e fornire habitat per la fauna selvatica.

5. Rifiuti alimentari: Trovare modi innovativi per ridurre al minimo gli sprechi alimentari, come stabilire sistemi di compostaggio, promuovere programmi di donazione di cibo o educare la comunità sullo shopping intelligente e la pianificazione dei pasti.

6. Trasporti sostenibili: Proporre soluzioni per incoraggiare modi di trasporto sostenibili, come la promozione della bicicletta, del carpooling o dell'utilizzo dei trasporti pubblici e la riduzione della dipendenza dai veicoli alimentati a combustibili fossili.

7. Conservazione degli ecosistemi: Identificare gli ecosistemi locali che richiedono protezione, come foreste,





| | |
|---|--|
| | <p>zone umide o habitat marini, e sviluppare piani per ripristinarli e conservarli.</p> <p>8. <i>Riduzione dell'inquinamento: Affrontare tipi specifici di inquinamento, come l'inquinamento atmosferico, l'inquinamento delle acque o l'inquinamento acustico, elaborando strategie per ridurre le fonti e sensibilizzare in merito al loro impatto sulla salute umana e sull'ambiente.</i></p> <p>9. <i>Conservazione della biodiversità: Creare progetti per proteggere e ripristinare la biodiversità, comprese iniziative per preservare le specie in via di estinzione, stabilire corridoi per la fauna selvatica o creare miglioramenti dell'habitat.</i></p> <p>10. <i>Consumo sostenibile: Trovare modi per promuovere modelli di consumo sostenibili, come la riduzione degli articoli monouso, il sostegno ai prodotti locali ed etici o l'organizzazione di scambi di abbigliamento e mercati di seconda mano.</i></p> |
| <p>Materiali richiesti</p> | <ul style="list-style-type: none"> — Lavagna bianca o lavagna a fogli mobili — Pennarelli e penne — Materiali di presentazione (slides, poster, o dispense) per la soluzione di ciascun gruppo |
| <p>Impostazione dell'apprendimento</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Una classe o una sala spaziosa dove i partecipanti possono collaborare comodamente. |





| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Superfici di seduta e scrittura sufficienti per discussioni e presentazioni di gruppo. |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>— Valutare le presentazioni e le soluzioni dei gruppi sulla base di criteri predeterminati, come l'innovazione, la praticità e l'allineamento con gli obiettivi di sostenibilità.</p> <p>— Consentire una breve sessione di riflessione in cui i partecipanti possono condividere i loro pensieri e intuizioni sull'attività e sulle soluzioni generate.</p> <p>Incoraggiare i partecipanti a considerare come attuare queste idee nella loro vita quotidiana o impegnarsi con le organizzazioni pertinenti per fare la differenza.</p> |
| Risorse utili (non obbligatorio) | <p>— <i>Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite:</i> https://sdgs.un.org/</p> <p>— <i>Agenzia per la protezione dell'ambiente (EPA):</i> https://www.epa.gov/</p> |

CONDIVIDERE MONDI MULTIPLI

| | | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|--------------------|---------------------|
| Argomento | <i>9. Esci dalla tua bolla</i> | | |
| Competenze trasversali | PENSIERO CRITICO | EMPATIA E RISPETTO | SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | Argomenti dell'opposizione | | |





| | |
|---|--|
| Risultati dell'apprendimento | Essere in grado di uscire dalla propria bolla e vedere l'argomento dell'opposizione. Per vedere le sfumature in qualsiasi dibattito e per ottenere una maggiore comprensione delle persone con cui non sei d'accordo. |
| Durata | 30-60 minuti |
| Dimensioni consigliate del gruppo | Qualsiasi numero di individui divisi in gruppi di 2-5 persone. Uguale numero di gruppi. Pensa alle dimensioni del gruppo, a seconda dei giovani. Può sentirsi sicuro essere in un gruppo più grande perché si può scegliere di non essere molto attivi nella discussione e ascoltare. Ma se è un gruppo sicuro con molti giovani estroversi, le dimensioni del gruppo possono essere più piccole per dare più spazio all'individuo per argomentare. |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Apprendimento esperienziale• Apprendimento peer-to-peer |
| Passo dopo passo Descrizione | Gioco: <ol style="list-style-type: none">1. Ogni gruppo sta trovando un altro gruppo con cui discutere.2. Scegli un argomento dall'elenco o trova il tuo.3. Concorda con l'altra squadra quale parte dell'argomento farai. Se non sei d'accordo, tiraci sopra delle cannuce.4. Prendi 5 minuti nel tuo gruppo per elencare gli argomenti per la parte che hai.5. Scegli una persona nel tuo gruppo che inizierà con le discussioni.6. Iniziate le discussioni con un altro gruppo. Porta i tuoi argomenti e discuti contro l'argomento dell'altra squadra. Utilizzare 5-10 minuti. |





7. Torna nei tuoi gruppi e discuti i due punti di vista dell'argomento. Hai cambiato opinione o hai imparato qualcosa di nuovo?
8. Trova un altro gruppo e scegli un nuovo argomento. Gioca almeno 2-3 round.

Possibili argomenti:

- Acquisto di elettronica usata vs. nuova elettronica
- Telefoni nelle scuole vs. un ambiente telefonico gratuito nelle scuole
- Donne nei comitati esecutivi — azione affermativa PRO/CON
- Trasporto pubblico vs. trasporto privato
- Il cambiamento climatico è una bufala PRO/CON
- Azione per il clima. Azione personale vs azione politica
- Social media. Buono o cattivo per le relazioni sociali?
- Incitamento all'odio su SoMe. Chi è responsabile? Piattaforme o individui?

Inclusione: Se scegli il tuo argomento, non scegliere un argomento che porti a discussioni che feriscono le persone. Dobbiamo renderlo uno spazio sicuro per tutti. Ad esempio, non creare argomenti intorno al sessismo, all'omofobia, al razzismo, ecc.

Materiali richiesti

Carta per prendere appunti (può essere fatto senza)
Penne per prendere appunti (può essere fatto senza)
Cronometro
Elenco dei dilemmi





| | |
|--|---|
| | |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Qualsiasi impostazione |
| Valutazione/riflessione dell'attività | Riflettete insieme su come i partecipanti sono stati influenzati dall'esercizio e come possono applicarlo ad altre parti della loro vita, in particolare la loro vita online. |

| | | | |
|--|---|--------------------|---------------------------------------|
| Argomento | <i>10. Sii gentile online</i> | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA PENSIERO CRITICO | Empatia & RISPETTO | SENSO DI INIZIATIVA LEADERSHIP |
| Nome dell'attività | <i>Assumersi la responsabilità</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | Creare possibili azioni a sostegno di comportamenti inclusivi e non aggressivi online | | |
| Durata | 20 minuti — 50 minuti (dipende dal numero di casi che ogni gruppo sta attraversando) 10 minuti per ogni caso in ciascun gruppo 10 minuti per terminare le riflessioni | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | Numero illimitato di persone divise in gruppi di 4 | | |





| | |
|---|--|
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> • Dialogo e discussione • Apprendimento peer-to-peer |
| Passo dopo passo Descrizione | <ol style="list-style-type: none"> 1. Stampare i diversi casi (i casi si trovano alla fine del documento). Ogni gruppo ottiene un caso. 2. I gruppi hanno 10 minuti per discutere il caso. 3. I gruppi ottengono un nuovo caso. I punti 2 e 3 sono ripetuti fino a quando il facilitatore decide che l'esercizio è fatto. 4. Fare riflessioni sul perché può essere difficile intervenire in un conflitto, ma perché è importante farlo. |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none"> • Carte di cassa stampate corrispondenti al numero di gruppi (è bene se alcuni dei gruppi hanno lo stesso caso, se ci sono molti gruppi — basta stampare i casi più volte) • Cronometro • (Carta e penna per prendere appunti) |
| Impostazione dell'apprendimento | Qualsiasi ambiente che non è ventoso può essere utilizzato per questo esercizio. |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Dopo l'esercizio; Discutere nei gruppi perché può essere difficile intervenire in un conflitto, ma perché è importante farlo.</p> <p>Parlane in plenum.</p> <p>Punti importanti:</p> <p>Anche tu sei parte — anche quando sei in silenzio!</p> <p>Le aziende tecnologiche hanno delle responsabilità!</p> |

Il post di Facebook

Un post su Facebook sui cambiamenti climatici è diventato molto tossico nei commenti. Le persone lasciano commenti cattivi e offensivi sugli altri che partecipano alla discussione. L'argomento originale della discussione sta annegando nei commenti.





Dividere i ruoli nel gruppo. La persona più giovane del gruppo assume il ruolo 1 e così via. Lasciate che il ruolo 1 risponda. Quando il ruolo 1 è finito, il resto del gruppo può fare aggiunte a quale ruolo 1 può fare. Poi passa alla persona che è il ruolo 2 e così via.

Cosa puoi fare per aiutare la situazione, se sei:

Ruolo 1: L'autore del post originale sul cambiamento climatico

Ruolo 2: Facebook

Ruolo 3: Sei un amico di una delle persone che lascia commenti molto personali e offensivi nel thread

Ruolo 4: Non conosci nessuna delle persone che lasciano commenti negativi, ma pensi che il post originale abbia alcune questioni molto importanti da discutere.

Il gruppo SnapChat

In una classe in una scuola c'è un gruppo snapchat chiamato il nome della classe. 18 studenti su 30 fanno parte del gruppo. L'amministratore è uno degli studenti popolari della classe.

Dividere i ruoli nel gruppo. La persona più anziana del gruppo assume il ruolo 1 e così via. Lasciate che il ruolo 1 risponda. Quando il ruolo 1 è finito, il resto del gruppo può fare aggiunte a quale ruolo 1 può fare. Poi passa alla persona che è il ruolo 2 e così via.

Cosa puoi fare per renderlo più inclusivo, se sei:

Ruolo 1: Un membro comune del gruppo

Ruolo 2: Uno degli studenti lasciati fuori — e si desidera far parte del gruppo

Ruolo 3: L'amministratore del gruppo

Ruolo 4: Consulente studentesco





Il gruppo messaggero

In un posto di lavoro c'è un gruppo di messaggeri per il personale, dove tutti gli interessati fanno parte del gruppo. Meme divertenti e inviti sociali sono condivisi in questo gruppo. A volte alcuni membri del gruppo stanno lasciando meme e commenti che sono omofobi, sessisti e/o razzisti.

Dividere i ruoli nel gruppo. La persona più anziana del gruppo assume il ruolo 1 e così via. Lasciate che il ruolo 1 risponda. Quando il ruolo 1 è finito, il resto del gruppo può fare aggiunte a quale ruolo 1 può fare. Poi passa alla persona che è il ruolo 2 e così via.

Cosa farete, se siete:

Ruolo 1: Un membro comune del gruppo.

Ruolo 2: Un membro comune del gruppo, che è anche una persona di uno dei gruppi interessati con i commenti.

Ruolo 3: L'amministratore del gruppo

Ruolo 4: HR manager al lavoro che non fa parte del gruppo — ma è stato messo alla vostra attenzione che il gruppo è esistente e la sua natura non inclusiva

Il SoMe-post omofobo

C'è un post SoMe condiviso a livello globale. Il post è omofobico. I commenti sono molti — alcuni condividono l'opinione del post originale — altri cercano di opporsi al messaggio. Le persone che cercano di denunciare l'odio vengono abusate verbalmente da un esercito di troll.

Dividere i ruoli nel gruppo. La persona più giovane del gruppo assume il ruolo 1 e così via. Lasciate che il ruolo 1 risponda. Quando il ruolo 1 è finito, il resto del gruppo può fare aggiunte a quale ruolo 1 può fare. Poi passa alla persona che è il ruolo 2 e così via.

Quali sono le tue responsabilità in questo caso, se sei:

Ruolo 1: Sei un amico di una persona che ha cercato di parlare contro l'odio nel post. Il tuo amico è stato attaccato dai troll e viene chiamato cose molto brutte.





Il tuo amico è omosessuale.

Ruolo 2: La piattaforma SoMe

Ruolo 3: Sei un amico di una delle persone che lascia commenti molto odiosi nel thread

Ruolo 4: Non conosci nessuna delle persone che lasciano commenti negativi, ma sei molto colpito dall'incitamento all'odio

| | | | |
|-------------------------------------|--|-----------------------------------|---|
| Argomento | <i>11. Annaffiare semi di curiosità</i> | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO | OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA DIRIGENZA |
| Nome dell'attività | <i>Realizzare la sostenibilità</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere l'interesse e la partecipazione allo sviluppo sostenibile attraverso l'arte • Identificare domande e concetti pertinenti che definiscono la sostenibilità ambientale e/o sono rilevanti per l'uso responsabile degli smartphone da parte dei giovani • Progettare ed eseguire script teatrali relativi a concetti di sostenibilità e questioni sociali utilizzando la creatività e l'immaginazione • Riconoscere, analizzare e immaginare idee alternative, potenziali soluzioni e concetti relativi all'uso responsabile degli smartphone e allo sviluppo sostenibile • Sviluppare un argomento basato sul processo scientifico e creativo | | |





| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Sviluppare competenze trasversali come il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione, nonché un senso di iniziativa |
| Durata | 120 minuti |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 15-20 |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Apprendimento esperienziale• Apprendimento basato su progetti• Dialogo e discussione• Apprendimento peer-to-peer• Arte e creatività• Coinvolgimento della comunità |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>INTRODUZIONE (10')</p> <p>I partecipanti identificano le questioni e le sfide relative al tema, osservano i problemi, cercano di entrare in empatia con le persone colpite e fanno un piano d'azione basato su prove scientifiche. In questo processo la creatività e l'immaginazione giocano un ruolo importante, così come l'intersezione tra scienza e arte.</p> <p>L'attività presuppone che i partecipanti abbiano una conoscenza preliminare di base sui temi principali dell'argomento. Il facilitatore riassume le principali caratteristiche della sostenibilità, dei concetti di sviluppo sostenibile e delle domande e sfide riguardanti l'impatto dell'uso irresponsabile degli smartphone sui giovani e sul benessere delle società.</p> <p>Poi il facilitatore inizierà una discussione aperta sulle differenze tra arte e scienza. I partecipanti indicheranno le loro opinioni e il facilitatore li</p> |





sintetizza. Il punto principale è quello di evidenziare l'universalità di entrambi e di sottolineare che il processo scientifico è il mezzo ideale per analizzare un problema e formulare un argomento valido mentre il processo artistico è il mezzo ideale per comunicare.

L'attività è strutturata sulle sette fasi della metodologia di educazione **scientifica basata sull'indagine**.

1. INTERROGAZIONE (15')

I partecipanti sono divisi in gruppi. Ogni gruppo deciderà di porre una domanda specifica relativa alla sostenibilità e all'impatto dell'uso irresponsabile degli smartphone da parte dei giovani. Attraverso la discussione e la collaborazione i partecipanti selezionano uno dei temi/sfide che sono stati presentati nelle sessioni che precedono l'attività per ulteriori esplorazioni. Il formatore facilita solo il processo e potenzialmente fornisce esempi di domande semplici.

2. PROVE (15')

In questa fase, il lavoro individuale e di squadra svolge un ruolo importante, mirando a trovare e raccogliere le informazioni necessarie sulla domanda di indagine principale che è stata posta. È anche importante rafforzare e consentire ai partecipanti di produrre domande individuali e discutere le prove che hanno trovato nelle varie fonti che hanno cercato di cercare. Accesso alle informazioni sulla questione esplorativa, sia via Internet (ad es. video di YouTube, informazioni provenienti da siti web scientificamente validi, ecc.) sia attraverso libri cartacei. L'obiettivo principale è quello di coordinare il gruppo di partecipanti in termini di





ricerca e raccolta delle informazioni necessarie relative alla questione in questione.

3. ANALISI (15')

La caratteristica principale di questa fase è l'organizzazione e l'analisi dei dati raccolti durante la fase precedente e il dialogo tra i partecipanti per categorizzare i dati. È importante sottolineare che gli studenti devono collegare questa analisi al loro progetto. Quali dati possono essere utili nello sviluppo di potenziali soluzioni/idee per affrontare il problema? Come possono essere integrati in una sceneggiatura teatrale efficace e scientificamente valida? I tutor a questo punto agiscono come facilitatori, poiché la creatività e il pensiero critico dei partecipanti sono incoraggiati. I partecipanti fanno un primo tentativo di catturare l'idea e creare lo scenario su cui si baserà la loro performance teatrale. L'improvvisazione svolge anche un ruolo essenziale in questo passaggio mentre cercano di creare uno scheletro di base delle loro prestazioni in modo spontaneo.

4. SPIEGARE (15')

Una caratteristica fondamentale di questa fase è il dialogo tra i partecipanti al fine di estrarre e decidere le possibili spiegazioni e risposte per la questione esplorativa che sono state sollevate e che hanno senso per i partecipanti stessi. I partecipanti collaborano e parlano di prendere decisioni sulle spiegazioni di base che adotteranno per rispondere alla domanda che hanno posto e poi procedono con la creazione della loro performance teatrale.

5. COLLEGARE (20')





Questa fase costituisce la fase di drammatizzazione. Ogni gruppo procederà con la drammatizzazione della spiegazione data: breve storia/script sarà sviluppato con personaggi, dialoghi o pantomime. Caratteristica chiave di questa fase è l'interdisciplinarietà, poiché gli studenti conquistano concetti e conoscenze scientifiche interconnettendoli con varie forme d'arte. Per raggiungere questo obiettivo, ogni gruppo dovrebbe assegnare compiti specifici a ciascun membro in base ai propri interessi e talenti, in quanto il teatro è una pratica artistica collaborativa e richiede lavoro di squadra e coordinamento da diversi campi (scrittura, recitazione, regia, musica, ecc.). I partecipanti utilizzano tutta la loro fantasia e creatività per ottenere il miglior risultato possibile e produrre i prodotti finali in ogni categoria.

La personificazione (trasformare concetti in esseri umani) e altre tecniche narrative proposte dal facilitatore possono essere utilizzate.

6. COMUNICARE (10')

Ogni gruppo eseguirà la storia sviluppata di fronte al pubblico. Sia durante le prove che durante la loro performance teatrale finale, i partecipanti comunicano attraverso i loro corpi e attraverso vari gesti i concetti scientifici e le questioni che hanno esplorato durante il processo. Dopo la fine della performance, presenteranno la loro bozza di piano strategico di sensibilizzazione su come comunicare le soluzioni/idee sviluppate ai cittadini.

6. RIFLETTORE (10')

I partecipanti riflettono sulla performance in relazione al tema e al loro progetto. Soprattutto la riflessione dei partecipanti, avviata dai tutor, si concentra sul processo e su come questo approccio alle pratiche educative e di apprendimento possa essere rilevante





| | |
|--|---|
| | per sensibilizzare e sensibilizzare i giovani sulle questioni di sostenibilità e sull'uso responsabile della tecnologia. |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">● 5 documenti A3● 20 matite● 15 marcatori colorati● Post it● Lavagna a fogli mobili● Accesso a Internet (facoltativo) |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● All'aperto● Sala conferenze● Aula● <i>(Si consiglia una premessa spaziosa in modo che le squadre si sentano a proprio agio nel lavorare separatamente)</i> |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Quali aspetti del processo hai trovato più interessante?</p> <p>Cosa e come hai imparato a conoscere il tema?</p> <p>L'intersezione tra scienza e arte è stata efficace per te? In che modo?</p> <p>In che modo l'attività avrà un impatto sulle società locali?</p> |

| | |
|------------------|--------------------------------------|
| Argomento | <i>12. Individuare notizie false</i> |
|------------------|--------------------------------------|





| | | | |
|---|---|-------------------|---------------------------------------|
| Competenze trasversali | PENSIERO CRITICO | EMPATIA & RESPECT | SENSO DI INIZIATIVA LEADERSHIP |
| Nome dell'attività | <i>Sussurri di inganno: Smascherare notizie false</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità di pensiero critico • Migliorare l'alfabetizzazione mediatica • Rafforzare la ricerca e le competenze di controllo dei fatti • Aumentare la consapevolezza dell'impatto delle notizie false | | |
| Durata | 150 minuti | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento esperienziale • Gamification • Dialogo e discussione | | |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>Introduzione e assegnazione del ruolo (15 minuti):</p> <p>a. Benvenuti ai partecipanti e spiegare l'obiettivo dell'attività: per esporre notizie false attraverso il pensiero critico e il gioco di ruolo.</p> <p>B. Distribuire le carte di ruolo a ciascun partecipante, assicurandosi che mantengano i loro ruoli segreti agli altri.</p> <p>C. Fornire una breve descrizione di ogni ruolo e degli obiettivi del gioco.</p> <p>Impostazione della scena (15 minuti):</p> <p>a. Impostare uno scenario fittizio, come una piccola città di fronte a una serie di eventi controversi o una società di media che si occupa di informazioni false.</p> <p>B. Spiegare il contesto e lo sfondo ai partecipanti, ponendo le basi per il gioco.</p> <p>Round di discussione sulle notizie false (60 minuti):</p> | | |





- a. Dividere i partecipanti in piccoli gruppi di discussione di 4-6 membri.
- B. Fornire ad ogni gruppo un articolo di fake news (preparato in anticipo) relativo allo scenario.
- C. Istruire i partecipanti a leggere e analizzare l'articolo all'interno dei loro gruppi, discutendone l'autenticità e identificando eventuali bandiere rosse.
- D. Incoraggiare i partecipanti a impegnarsi nel pensiero critico, mettere in discussione le fonti e considerare la credibilità delle informazioni presentate.

Discussioni di ruolo (60 minuti):

- a. Riportare i partecipanti insieme come un intero gruppo.
- B. Impostare un timer per ogni turno (ad esempio, 5 minuti) e consentire ai partecipanti di impegnarsi in discussioni di ruolo.
- C. Durante le discussioni, i partecipanti utilizzeranno i loro ruoli assegnati per persuadere, interrogare o sfidare le informazioni presentate negli articoli di notizie false.
- D. Incoraggiare i partecipanti ad ascoltare attivamente, rispondere e mettere in discussione le rispettive prospettive.

Riflessione e discussione (30 minuti):

- a. Facilitare una discussione di gruppo dopo ogni turno, consentendo ai partecipanti di riflettere sulle discussioni, le strategie e le intuizioni acquisite.
- B. Discuta le bandiere rosse comuni o le tecniche utilizzate per identificare le notizie false.
- C. evidenziare l'importanza del pensiero critico, fonti credibili e verifica dei fatti nella lotta contro le notizie false.

Conclusione e avvolgimento (10 minuti):

- a. Grazie ai partecipanti per il loro impegno attivo e per il loro contributo.
- B. Discuta i punti chiave dell'attività e come possono essere applicati in situazioni di vita reale.





| | |
|--|--|
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none"> • Carte di ruolo per ogni partecipante • Articoli di fake news scritti (preparati in anticipo). • Materiali di scrittura (penne, matite, pennarelli). • Carta flipchart o lavagna bianca con pennarelli. • Timer o cronometro. • Premio o riconoscimento per i partecipanti (facoltativo). |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • All'aperto • Sala conferenze • Aula |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Feedback dei partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modulo di valutazione per raccogliere il feedback dei partecipanti sull'attività. (Allegato 3) <p>Riflessione del facilitatore</p> <p>Come facilitatore, prenditi del tempo per riflettere sull'attività e sulle tue tecniche di facilitazione. Valutare se l'attività ha raggiunto gli obiettivi di apprendimento previsti e se i tempi e il flusso della sessione sono stati appropriati. Riflettere sul livello di coinvolgimento dei partecipanti, sull'efficacia della discussione e sulle dinamiche generali del gruppo. Identificare eventuali sfide o risultati imprevisti riscontrati durante l'attività.</p> |
| Risorse utili (non obbligatorio) | <p>https://www.canva.com/design/DAFkkNza8WU/EW-CZo2X7vBazwjV5XkAPw/edit</p> |

Allegato 1. Esempio di scenario

Titolo: Guardiani del selvaggio: Proteggere gli animali in pericolo

Istruzioni passo dopo passo



Cofinanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Numero di riferimento del progetto: 2022-1-IT02-KA220-VOLU-00005022



1. Introduzione (15 minuti):

- a. Accogliere i partecipanti e introdurre l'obiettivo dell'attività: sviluppare capacità di pensiero critico e aumentare la consapevolezza sugli animali in via di estinzione attraverso un gioco di ruolo.
- b. Spiega che i partecipanti faranno parte di una task force di conservazione dedicata alla protezione degli animali in via di estinzione in un ecosistema minacciato.
- c. Distribuisci le schede di ruolo a ciascun partecipante, assegnando ruoli come Cittadino, Reporter, Politico, Fact Checker, Attivista Ambientale, Investigatore, Scienziato e Organizzatore della Comunità.

2. Impostazione della scena (15 minuti):

- a. Descrivere un ecosistema fittizio pieno di animali diversi e in via di estinzione che affrontano varie minacce, come la distruzione degli habitat, il bracconaggio illegale, l'inquinamento o i cambiamenti climatici.
- b. Discutere l'importanza degli sforzi di conservazione e la responsabilità condivisa della task force nella salvaguardia di queste magnifiche creature.

3. Round di discussione sulle notizie false (60 minuti):

- a. Dividere i partecipanti in piccoli gruppi di discussione di 4-6 membri, garantendo un mix di ruoli in ogni gruppo.
- b. Fornire a ciascun gruppo un articolo di notizie false relative a uno specifico animale in via di estinzione o a una sfida per la conservazione.
- c. I partecipanti dovrebbero leggere e analizzare l'articolo all'interno dei loro gruppi, discuterne l'autenticità e identificare eventuali bandiere rosse o informazioni fuorvianti.
- d. Incoraggiare i partecipanti a impegnarsi nel pensiero critico, mettere in discussione le fonti e considerare la credibilità delle informazioni presentate.

4. Discussioni di ruolo (60 minuti):

- a. Riunire i partecipanti come un intero gruppo.





- b. Impostare un timer per ogni turno (ad esempio, 5 minuti) e consentire ai partecipanti di impegnarsi in discussioni di ruolo.
- c. Ogni ruolo ha punti di discussione specifici durante i round:
 - Cittadino: Esprimere preoccupazioni ed esperienze personali e cercare supporto per la conservazione dell'animale in via di estinzione.
 - Giornalista: Indagare e riferire sulle sfide affrontate dall'animale, raccogliere diverse prospettive e porre domande.
 - Politico: Discutere le implicazioni politiche, sostenere una legislazione più forte e affrontare la necessità di sostegno del governo negli sforzi di conservazione.
 - Controllore dei fatti: Esaminare l'esattezza delle affermazioni fatte negli articoli, verificare le informazioni e contestare dichiarazioni false o fuorvianti.
 - Attivista ambientale: Promuovere la protezione dell'animale, sensibilizzare e mobilitare il sostegno attraverso campagne o iniziative.
 - Investigatore: Scava più a fondo nelle affermazioni fatte negli articoli, scopri motivi nascosti o conflitti di interesse e cerca la verità dietro le notizie false.
 - Scienziato: Fornire approfondimenti scientifici sulla biologia dell'animale, il significato ecologico e le potenziali conseguenze della sua estinzione.
 - Organizzatore comunitario: Facilitare le discussioni, garantire la parità di partecipazione e incoraggiare la collaborazione tra i ruoli.

5. Riflessione e discussione (30 minuti):

- a. Facilitare una discussione di gruppo dopo ogni turno, consentendo ai partecipanti di riflettere sulle discussioni, le strategie e le intuizioni acquisite.
- b. Discutere bandiere rosse comuni o tecniche utilizzate negli articoli di notizie false e l'importanza del pensiero critico nel distinguere tra informazioni accurate e disinformazione.
- c. Sottolineare l'impatto delle notizie false sugli sforzi di conservazione e il ruolo del consumo responsabile dei media nella protezione degli animali in via di estinzione





Articolo 1

False affermazioni minacciano la sopravvivenza delle tigri maestose

In una svolta scioccante di eventi, recenti rapporti suggeriscono che la popolazione globale di tigri è in aumento, mettendo in dubbio la necessità di ampi sforzi di conservazione. Lo studio sostiene che i numeri di tigre sono rimbalzati in modo significativo, sfidando l'idea ampiamente accettata di essere in pericolo.

Secondo le informazioni fuorvianti, l'aumento delle misure di protezione ha portato a un'eccedenza di tigri, rendendo inutili gli sforzi di conservazione e distogliendo le risorse da altre priorità urgenti. Questo punto di vista contraddittorio sostiene che il pubblico è stato ingannato sullo stato reale delle tigri, perpetuando inutili panico e spese sprecate per la loro conservazione.

Tuttavia, gli esperti del settore contestano fortemente queste affermazioni. Sottolineano che lo studio raccoglie i dati e non tiene conto della complessità della conservazione delle tigri. La verità rimane che le tigri continuano ad affrontare minacce significative, tra cui la perdita di habitat, il bracconaggio e il commercio illegale nelle loro parti del corpo.

Gli ambientalisti esortano il pubblico a rimanere vigile e sostenere gli sforzi in corso per proteggere queste magnifiche creature. È fondamentale non essere influenzati da informazioni fuorvianti che minano l'importanza di preservare le rimanenti popolazioni di tigri del mondo.

Articolo 2

Uno studio controverso afferma che le balene prosperano in cattività

Uno studio innovativo è emerso, sfidando la credenza di lunga data che le balene soffrono in cattività. Secondo la ricerca, le balene in cattività prosperano e vivono una vita più lunga e più sana rispetto alle loro controparti selvatiche.





Lo studio suggerisce che le balene nei parchi marini godono di accesso a fonti alimentari coerenti, cure mediche e protezione dalle minacce naturali, con conseguente miglioramento del benessere generale. Sostiene che gli impatti negativi della cattività, come lo spazio limitato e il movimento limitato, sono esagerati e non tengono conto degli aspetti positivi di un ambiente controllato.

Questi risultati hanno scatenato un acceso dibattito tra ambientalisti e sostenitori del benessere degli animali. Mentre alcuni sostengono che i parchi marini contribuiscono a iniziative di educazione, ricerca e conservazione, altri sostengono che le balene dovrebbero essere libere nei loro habitat naturali, indisturbate dalle interferenze umane.

Gli esperti, tuttavia, mettono in guardia dall'accettare queste affermazioni al valore nominale. Sottolineano che i bisogni fisici e psicologici delle balene non sono pienamente soddisfatti in cattività, portando a un aumento dello stress, problemi di salute e riduzione della durata della vita. Esortano il pubblico a valutare criticamente la metodologia dello studio e a considerare le implicazioni etiche di mantenere le creature intelligenti e sociali confinate per l'intrattenimento umano.

Articolo 3

Sfatare il mito: Il commercio d'avorio beneficia delle popolazioni di elefanti

Un controverso rapporto mette in discussione il consenso di lunga data sul commercio dell'avorio, affermando che può effettivamente beneficiare le popolazioni di elefanti e gli sforzi di conservazione. Lo studio sostiene che legalizzare il commercio genererebbe fondi per sostenere iniziative anti-bracconaggio e incentivare le comunità locali a proteggere gli elefanti.

Secondo questo punto di vista, revocare il divieto sul commercio di avorio ridurrebbe la domanda di bracconaggio illegale e creerebbe un mercato sostenibile. Lo studio sostiene che i fondi generati dalla vendita regolamentata di avorio potrebbero essere reinvestiti in sforzi di conservazione, proteggendo così gli elefanti nel lungo periodo.

Gli ambientalisti e gli esperti della fauna selvatica, tuttavia, si oppongono con veemenza a queste affermazioni. Sostengono che legalizzare il commercio di avorio sarebbe solo alimentare la domanda, portando ad un aumento del





bracconaggio e mettendo ulteriormente in pericolo le popolazioni di elefanti. La realtà è che i mercati illegali dell'avorio sono ancora fiorenti, e revocare il divieto complicherebbe gli sforzi delle forze dell'ordine e sfocerebbe le linee tra commercio legale e illegale.

È fondamentale capire che le popolazioni di elefanti sono già sotto immensa pressione a causa della perdita di habitat, dei conflitti tra uomo e fauna selvatica e del commercio illegale di specie selvatiche. L'accento dovrebbe essere posto sull'attuazione di misure antibracconaggio più rigorose, sul rafforzamento della cooperazione internazionale e sulla lotta contro la domanda di avorio per salvaguardare queste maestose creature.

Ricorda di creare articoli aggiuntivi per affrontare altri animali in via di estinzione o sfide per la conservazione, tenendo presente gli interessi e l'impegno del pubblico di destinazione.

Allegato 2: Carte di ruolo

(Cittadino, giornalista, politico, teorico della cospirazione, controllo dei fatti, influencer dei social media, specialista di pubbliche relazioni, editore, scienziato, investigatore, funzionario governativo, attivista ambientale, educatore, agricoltore, organizzatore di comunità, rappresentante giovanile, facilitatore)
Si può trovare in PDF di accompagnamento

Allegato 3: Questionario per la valutazione

Introduzione e assegnazione del ruolo:

In che modo l'accoglienza e la spiegazione dell'attività hanno trasmesso l'obiettivo di esporre notizie false attraverso il pensiero critico e il gioco di ruolo?

- a. Molto bene
- B. Bene
- C. Neutrale
- D. Poveramente





e. Molto male

Le carte di ruolo sono state distribuite in modo efficace e hai capito il ruolo e gli obiettivi assegnati nel gioco?

R. Sì, molto

B. Sì

C. Neutrale

D. No

e. No, per niente

Impostazione della scena:

Quanto è stato coinvolgente lo scenario fittizio e lo sfondo fornito per il gioco?

a. Molto coinvolgente

B. Impegnarsi

C. Neutrale

D. Non coinvolgente

e. Molto poco impegnativo

Lo scenario ha effettivamente posto le basi per il gioco dell'esposizione alle notizie false?

R. Sì, molto

B. Sì

C. Neutrale

D. No

e. No, per niente

Tornate di discussione sulle notizie false:

Quanto bene hanno funzionato i piccoli gruppi di discussione nell'analizzare gli articoli di notizie false e nell'identificare le bandiere rosse?

a. Molto bene

B. Bene

C. Neutrale

D. Poveramente

e. Molto male

Le istruzioni per il pensiero critico, mettere in discussione le fonti e considerare la credibilità sono state chiare e utili durante i round di discussione?





- a. Molto chiaro
- B. Chiaro
- C. Neutrale
- D. Non chiaro
- e. Molto poco chiaro

Discussioni di ruolo:

Quanto è stato efficace l'aspetto del gioco di ruolo nelle discussioni, con i partecipanti che hanno utilizzato i ruoli assegnati per persuadere, mettere in discussione o sfidare le informazioni?

- a. Molto efficace
- B. Efficace
- C. Neutrale
- D. Inefficaci
- e. Molto inefficace

I cicli basati sul timer e l'incoraggiamento all'ascolto attivo e alla messa in discussione delle rispettive prospettive sono stati utili per facilitare le discussioni?

- a. Molto utile
- B. Aiuto
- C. Neutrale
- D. Inutile
- e. Molto inutile

Riflessione e discussione:

Le discussioni di gruppo dopo ogni turno hanno effettivamente permesso ai partecipanti di riflettere sulle discussioni, sulle strategie e sulle intuizioni acquisite?

- a. Molto efficace
- B. Efficacemente
- C. Neutrale
- D. Inefficaci
- e. Molto inefficace

Quanto è stata preziosa la discussione sulle bandiere rosse comuni e sulle tecniche utilizzate per identificare le notizie false?

- a. Molto prezioso





- B. Valutabile
- C. Neutrale
- D. Non prezioso
- e. Non è affatto prezioso

Conclusione e avvolgimento:

Su una scala da 1 a 10, come valuteresti l'efficacia complessiva di questa attività di esposizione alle notizie false? (1 essendo meno efficace, 10 essendo più efficace)

Ulteriori commenti o suggerimenti per migliorare questa attività?

| | | | |
|-------------------------------------|--|--|---------------------|
| Argomento | <i>13. Individuare il greenwashing</i> | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA PENSIERO CRITICO OSSERVAZIONE DELLA NATURA | | SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | <i>Individuare il Greenwashing: Nutrire i detective della natura</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare capacità di pensiero critico ● Aumentare la consapevolezza delle pratiche di greenwashing ● Migliorare l'alfabetizzazione ambientale ● Promuovere le competenze collaborative ● Promuovere un processo decisionale responsabile ● Incoraggiare l'impegno attivo con la natura ● Coltivare la consapevolezza etica | | |





| | |
|---|---|
| Durata | 150 minuti |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">● Apprendimento esperienziale● Dialogo e discussione● Apprendimento peer-to-peer● Arte e creatività |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>Rompighiaccio (20 minuti):</p> <p>a. Dividere i partecipanti in piccoli gruppi. B. Fornire ad ogni gruppo un elenco di oggetti naturali da trovare nella zona circostante. <i>Esempi di elementi per diverse impostazioni sono riportati nell'allegato 1.</i> C. Istruire i gruppi a cercare e raccogliere il maggior numero di elementi possibile entro un determinato lasso di tempo. D. Raccogliere i gruppi e farli condividere gli oggetti che hanno trovato e perché pensano di essere importanti per la natura.</p> <p>Attività principale (90 minuti):</p> <p>a. Spiegare il concetto di greenwashing e il suo potenziale impatto sull'ambiente. B. Dividi i partecipanti in team più piccoli e fornisci ad ogni team una serie di pacchetti di prodotti o pubblicità di diverse aziende. C. Incaricare i team di analizzare i materiali forniti e identificare eventuali segni di greenwashing, come affermazioni esagerate, linguaggio vago o immagini fuorvianti. D. Incoraggiare i team a discutere e discutere i loro risultati, collaborando per individuare le tecniche di greenwashing più comuni. e. Facilitare le discussioni e fornire orientamenti se necessario, assicurando che i partecipanti si impegnino in modo critico con i materiali e l'argomento. F. Dopo l'analisi, chiedere a ogni squadra di presentare i propri risultati e discutere le tecniche specifiche che hanno identificato come potenziali esempi di greenwashing.</p> |





| | |
|----------------------------|--|
| | <p>Riflessione (40 minuti):</p> <p>a. Facilitare una discussione di gruppo sull'attività principale. incoraggia i partecipanti a condividere i loro pensieri, intuizioni e sfide che hanno affrontato durante l'attività.</p> <p>C. Discuti le potenziali conseguenze del greenwashing e come può avere un impatto sugli individui, le comunità e l'ambiente. Impegnarsi in una sessione di brainstorming su come i partecipanti possono combattere personalmente il greenwashing nella loro vita quotidiana e fare scelte più informate.</p> <p>e. Consenti ai partecipanti di riflettere individualmente e annotare i loro piani d'azione o impegni personali.</p> <p>Riassunto/Conclusione (20 minuti):</p> <p>a. riassumere i punti chiave discussi durante la riflessione.</p> <p>B. Fornire risorse aggiuntive, come siti web o documentari, affinché i partecipanti possano approfondire il tema del greenwashing.</p> <p>C. Concludi la sessione esprimendo gratitudine per la loro partecipazione attiva e sottolineando l'importanza del pensiero critico quando si tratta di rivendicazioni ambientali.</p> |
| Materiali richiesti | <p>Rompighiaccio:</p> <ul style="list-style-type: none">● Liste stampate di oggetti naturali per ogni gruppo da trovare durante la caccia al tesoro naturale.● Penna e carta <p>Attività principale:</p> <ul style="list-style-type: none">● Copie stampate o digitali di pacchetti di prodotti o pubblicità di diverse aziende per ogni team da analizzare.● Penna e carta <p>Riflessione:</p> <ul style="list-style-type: none">● Carta grande lavagna a fogli mobili o lavagna bianca con pennarelli● Penna e carta <p>Involucro:</p> |





| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Dispense che sintetizzano concetti chiave o suggerimenti su come individuare il greenwashing. |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">• All'aperto |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Feedback dei partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Modulo di valutazione per raccogliere il feedback dei partecipanti sull'attività. (Allegato 2) <p>Riflessione del facilitatore</p> <p>Come facilitatore, prenditi del tempo per riflettere sull'attività e sulle tue tecniche di facilitazione. Valutare se l'attività ha raggiunto gli obiettivi di apprendimento previsti e se i tempi e il flusso della sessione sono stati appropriati. Riflettere sul livello di coinvolgimento dei partecipanti, sull'efficacia della discussione e sulle dinamiche generali del gruppo. Identificare eventuali sfide o risultati imprevisti riscontrati durante l'attività.</p> |
| Risorse utili (non obbligatorio) | <p>https://www.greenwashingindex.com/</p> |

Allegato 1. Esempi di oggetti naturali per il rompiggiaccio

1. Un posto vicino alla spiaggia:

- Una conchiglia di qualsiasi dimensione o forma.
- Una pietra liscia e arrotondata dalla riva.
- Alghe o un pezzo di legno derivato.
- Una piuma di un uccello costiero.





- Un pezzo di spugna di mare essiccato.
2. Un posto in una foresta:
 - Una foglia caduta da un albero deciduo.
 - Una pigna o un ago di pino.
 - Un pezzo di corteccia d'albero con una texture interessante.
 - Un piccolo fungo o fungo.
 - Un rametto di fogliame sempreverde.
 3. Un posto in montagna:
 - Una piccola roccia o ciottoli con motivi unici.
 - Una pianta di fiori selvatici o alpina.
 - Un pignone o un cono di abete rosso.
 - Un pezzo di erba di montagna o muschio.
 - Un piccolo ramo di pino o ramoscello di ginepro.
 4. Un posto in una valle:
 - Una foglia di un albero deciduo trovato nella valle.
 - Una pianta da fiore o fiore.
 - Un piccolo ruscello o una pietra fluviale.
 - Un pezzo di muschio o lichene da una zona ombreggiata.
 - Una piuma di un uccello che si trova comunemente nelle valli.
 5. Un luogo più urbano:
 - Una foglia da un albero nel parco cittadino.
 - Un pezzo di graffiti urbani o street art.
 - Un piccolo fiore o pianta che cresce in una fessura o fessura.
 - Un insetto urbano o piuma di uccelli urbani.
 - Un piccolo pezzo di rifiuti o materiale riciclabile per aumentare la consapevolezza dell'impatto ambientale.
 6. Un posto vicino a una fattoria:
 - Una buccia di mais essiccata o una pannocchia di mais.
 - Un piccolo fascio di fieno o paglia.
 - Una piuma di un uccello da cortile (ad esempio, pollo o anatra).
 - Un fiore di campo o pianta da fiore trovato vicino alla fattoria.
 - Un piccolo ramoscello o ramo da un albero da frutto.





Allegato 2. Indagine di valutazione dei partecipanti

1. Nel complesso, come valuteresti la tua esperienza con l'attività?
 - Ottimo
 - Buono
 - Medio
 - Sotto la media
 - Povero

2. Quanto bene l'attività si è allineata con le tue aspettative?
 - Completamente allineato
 - Per lo più allineati
 - In qualche modo allineato
 - Non allineato
 - Non sicuro/non applicabile

3. L'attività ha migliorato la tua comprensione del greenwashing e del suo impatto?
 - Sì, significativamente
 - Sì, in una certa misura
 - No, non proprio
 - Non sicuro/non applicabile

4. Quanto è stata coinvolgente l'attività per te?
 - Molto coinvolgente
 - In qualche modo coinvolgente
 - Neutrale
 - Non molto coinvolgente
 - Non ingaggiare affatto

5. Le istruzioni per le attività erano chiare e facili da seguire?
 - Molto chiaro e facile da seguire
 - Per lo più chiaro e facile da seguire
 - Un po' chiaro e facile da seguire
 - Non chiaro e difficile da seguire

Non sicuro/non applicabile





6. I materiali forniti supportano il tuo apprendimento e la tua comprensione?
 - Sì, sono stati molto utili
 - Sì, in una certa misura
 - No, non sono stati d'aiuto
 - Non sicuro/non applicabile

7. Quanto bene il facilitatore ha gestito le discussioni e le interazioni di gruppo?
 - Molto bene
 - Adeguatamente
 - Potrebbe essere migliorato
 - Scarsamente
 - Non sicuro/non applicabile

8. Quali aspetti dell'attività ha trovato più prezioso o interessante?

9. Quali aspetti dell'attività potrebbero essere migliorati o modificati?

10. Ti senti più attrezzato per individuare il greenwashing dopo aver partecipato a questa attività?
 - Sì, sicuramente
 - Sì, in una certa misura
 - No, non proprio
 - Non sicuro/non applicabile

11. Ulteriori commenti o suggerimenti per migliorare l'attività?

Allegato 2: Questionario per la valutazione

Rompighiaccio:

Quanto è stato efficace il rompighiaccio nel promuovere l'interazione e l'impegno di gruppo?

- a. Molto efficace
- B. Efficace





- C. Neutrale
- D. Inefficaci
- e. Molto inefficace

L'elenco degli oggetti naturali forniti per il rompighiaccio ha migliorato la tua consapevolezza dell'ambiente circostante?

- R. Sì, significativamente
- B. Sì
- C. Neutrale
- D. No
- e. No, per niente

Attività principale:

In che modo la spiegazione del concetto di greenwashing ha contribuito alla tua comprensione dell'argomento?

- a. Molto bene
- B. Bene
- C. Neutrale
- D. Poveramente
- e. Molto male

I materiali forniti per analizzare il greenwashing erano chiari e favorevoli alle discussioni di gruppo?

- a. Molto chiaro
- B. Chiaro
- C. Neutrale
- D. Non chiaro
- e. Molto poco chiaro

Quanto è stata efficace la facilitazione nel guidare i team ad analizzare criticamente i materiali e identificare potenziali segni di greenwashing?

- a. Molto efficace
- B. Efficace
- C. Neutrale
- D. Inefficaci
- e. Molto inefficace





Le presentazioni del team hanno contribuito a una comprensione più profonda delle tecniche di greenwashing?

- R. Sì, significativamente
- B. Sì
- C. Neutrale
- D. No
- e. No, per niente

Riflessione:

Quanto è stata preziosa la discussione di gruppo sull'attività principale?

- a. Molto prezioso
- B. Valutabile
- C. Neutrale
- D. Non prezioso
- e. Non è affatto prezioso

La sessione di brainstorming sulla lotta al greenwashing ha fornito informazioni pratiche e applicabili?

- a. Molto pratico
- B. Pratico
- C. Neutrale
- D. Impraticabile
- e. Molto poco pratico

In che modo il tempo di riflessione individuale ha contribuito alla comprensione dei piani d'azione o degli impegni personali?

- a. Molto bene
- B. Bene
- C. Neutrale
- D. Poveramente
- e. Molto male

Involucro:





Su una scala da 1 a 10, come valterebbe l'efficacia complessiva di questa attività di sensibilizzazione ambientale? (1 essendo meno efficace, 10 essendo più efficace)

Ulteriori commenti o suggerimenti per migliorare questa attività?

| | | | |
|--|--|---|---|
| Argomento | 14. Amanti degli open data verdi | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO OSSERVAZIONE DELLA NATURA | "BIODIVERSITÀ" OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA DIRIGENZA |
| Nome dell'attività | <i>Il pianeta respira</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> — Promuovere il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione per risolvere collettivamente i problemi — Migliorare il pensiero critico soprattutto sul tema dell'impatto indotto dall'uomo sull'ambiente Imparare ad osservare ed essere curiosi della natura Aumentare la consapevolezza e l'interesse per la conservazione della biodiversità Acquisire familiarità con i principi di sostenibilità — Favorire il senso di iniziativa e di leadership | | |
| Durata | 120 minuti | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 10-20 | | |





| | |
|---|--|
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">● Apprendimento esperienziale● Gamification● Dialogo e discussione● Apprendimento peer-to-peer● Arte e creatività● Coinvolgimento della comunità |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>1. Introduzione (5') (All'ingresso della foresta) Benvenuti nella foresta di Pefkias! Pefkias è una pineta che si estende lungo il Golfo Corinto nella zona di Xylokastro, che copre 243,500 acri. La sua vegetazione naturale è composta da varie specie: Pini, mastici, mirtilli, castani, cedri, quercia, timo e molti altri. Con l'intervento umano è stato piantato anche con altre specie; come altri tipi di pini, eucalipti, aceri, pioppi, cipressi, fragole, oleandri, carrubi, pini, ulivi e altro. È un giardino botanico molto ricco che contiene 83 diverse specie di flora! Scopriamo quella pineta "vivente"!</p> <p>2. Separazione DEI GRUPPI (10')(Non appena entriamo nella foresta)</p> <ul style="list-style-type: none">- Cos'è una pianta?- Come lo descriveresti? <p>Alcune delle cose che hai detto sono le parti delle piante e altre le loro caratteristiche.</p> <ul style="list-style-type: none">- Quali categorie di piante conosci? <p>Ci sono quattro categorie:</p> <ul style="list-style-type: none">● Fiori● Alberi● Cespugli o cespugli● Erba <p>Quindi, saremo divisi in quei 4 gruppi, in modo da poter andare avanti in sicurezza e lavorare insieme per scoprire la flora della foresta!</p> <p>3. ORGANISMO VIVENTE — RADICI (15') (Ci siamo spostati un po' nella foresta) Quella foresta contiene migliaia di organismi viventi!</p> |





Come abbiamo già detto, contiene 83 diverse specie di flora. Un gran numero di alberi, arbusti più fiori ed erba! Alcuni di essi sono dovuti alla vegetazione naturale e altri piantati dall'intervento umano.

- Ma le piante sono organismi viventi?
- Quali sono i bisogni di un organismo vivente?

Ha bisogno di: cibo, acqua, aria e un luogo dove vivere e crescere.

- Da dove si nutrono le piante?
- Hanno una bocca?

Si nutrono delle loro **radici**, che contengono tutti i nutrienti forniti dal suolo e dall'acqua.

- Ma cosa succede quando le piante bruciano?
- Le loro radici sono distrutte?
- Cosa succede in questo caso?

Le radici non possono più trattenere l'acqua → Le foreste sono allagate → L'acqua scorre nelle aree abitate.

Attività I

"Ogni gruppo diventa la radice di un albero. Le radici devono diffondersi per contenere il maggior numero di sostanze nutritive e acqua che possono dal suolo".

Le persone di ogni gruppo (uno alla volta) si siedono in una linea e cercano di fare una griglia con le mani e i piedi — toccando sempre il terreno. Gli altri gruppi lanciano palle (cioè nutrienti e acqua) verso le radici.

L'obiettivo della squadra è quello di tenere il maggior numero possibile con le loro "radici" — senza muoversi.

Mentre andiamo avanti, osserviamo gli alberi e ogni gruppo conta quanti cipressi vede.

4. CARATTERISTICHE: Foglie e TRONCO (20') (a metà strada)

- Come si chiamano questi alberi? → **Alberi di pino!**

La famiglia dei pini è la più grande famiglia di conifere e attualmente ci sono 818 coltivazioni diverse denominate. A Pefkias e generalmente nel Mediterraneo prospera soprattutto il **pino di Aleppo**.

- Come facevi a sapere che questi alberi sono pini?
- Cosa ti ha aiutato? **Le loro caratteristiche!**





- Quali sono le caratteristiche di un albero, di una pianta?

Il **fogliame** (colore, forma), il **tronco** (altezza, consistenza, colore) e i **frutti**.

- Quali sono stati i fattori che hanno determinato le caratteristiche di ogni pianta?

Il clima, le minacce (ad esempio, gli animali che lo avevano come cibo — rosa e spine).

Foglie

- Quindi, qual è la caratteristica più distintiva di un albero di pino? → Le loro **foglie!** Sembrano aghi.

Come sappiamo, le foglie sono i siti primari della fotosintesi, quindi producono cibo per le piante.

Inoltre, dalle foglie le piante respirano. Hanno piccole "bocche" da cui respirano.

Attività II

Ci sono alcune parti della pianta che possiamo portare con noi senza danneggiare le piante e allo stesso tempo aiuteremo la foresta!

Possiamo raccogliere le foglie secche per fare un erbario (libro delle piante) e portarlo con noi!

Distribuisco erbari a ciascuno per raccogliere le foglie.

Puoi scrivere i nomi delle foglie che conosci!

Bagagliaio

Un'altra caratteristica principale degli alberi è il **tronco**, che distribuisce nutrienti e acqua a tutte le sue parti.

Dal tronco possiamo trovare l'età degli alberi! Per trovare l'età non è necessario tagliare l'albero e contare gli anelli all'interno, possiamo semplicemente abbracciarlo!

Attività III

I tronchi d'albero crescono in media di circa 3 cm ogni anno. Quindi, se abbracciamo l'albero e poi misuriamo l'apertura del nostro abbraccio con una misura a nastro, avremo il diametro del tronco... e quindi l'età dell'albero!

Controlliamo in modo incrociato le misure dei gruppi (ad esempio, se 185 cm, hanno circa 60 anni).





5. Osservazione — IDENTIFICAZIONE (10') *(Verso la fine)*

- Quanti organismi viventi vedi intorno a te?
- Se guardiamo alla natura un po' più da vicino, saremo in grado di trovare più organismi viventi?
- E anche se ci avviciniamo ancora di più?

Attività IV

Distribuisco ad ogni gruppo: lenti d'ingrandimento, carte e matite.

Designo uno spazio per l'esplorazione di ogni gruppo.

L'obiettivo di ogni gruppo è quello di scoprire, identificare e registrare il maggior numero di organismi viventi che possono.

Mentre camminiamo verso il punto finale, possono raccogliere altre foglie per i loro erbari.

6. Protezione — PIANTARE (15') *(Al punto finale)*

- Dopotutto, che cos'è un giardino, un parco, un bosco?

È uno spazio per

- lo sviluppo della vita
- animazione
- un rifugio per esseri umani e animali

Per tutti i motivi di cui sopra abbiamo bisogno di proteggerlo!

- Come possiamo proteggerlo?

Ha bisogno di...

- per mantenerlo pulito
- tagliare solo quelle piante che sono malate o impedire la crescita degli altri
- per proteggerlo dal fuoco
- per avvisare i Vigili del Fuoco quando notiamo un incendio
- per piantare nuove piante dove le vecchie bruciavano

- Quindi, quello che possiamo fare insieme per migliorare la prosperità di questa foresta è piantare un albero!

Attività V





| | |
|--|--|
| | <p><i>Se abbiamo il permesso di farlo, piantiamo tutti insieme un piccolo albero alla fine di Pefkias.</i></p> |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">● 4 misure di nastro● 4 lenti di ingrandimento● 25 erbari● 25 matite● 25 documenti A5● 30 palle colorate● un piccolo albero● una pala● una bottiglia d'acqua |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● All'aperto |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Ci sono foreste come questa vicino a dove vivi?</p> <p>Quante volte fai escursioni nella natura?</p> <p>L'ambiente naturale della vostra zona è stato cambiato negli ultimi anni?</p> <p>Quali sono i pericoli che foreste come queste affrontano?</p> <p>In che misura questa attività cambierà le tue abitudini e come?</p> |





IMMAGINARE FUTURI SOSTENIBILI

| | | | |
|--|---|--|---------------------|
| Argomento | 15. Scorrimento attivo per il cambiamento globale | | |
| Competenze trasversali | PENSIERO CRITICO OSSERVAZIONE DELLA NATURA | | SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | <i>Pensatori sostenibili</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">• Sviluppare la consapevolezza sui diversi modi attraverso i quali le tecnologie digitali possono essere utilizzate• Migliorare il pensiero creativo dei giovani• Aumentare l'engagement online delle bolle sociali | | |
| Durata | 120 minuti | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 4-6 per gruppo | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Apprendimento esperienziale• Gamification• Dialogo e discussione• Apprendimento peer-to-peer• Arte e creatività | | |





| | |
|---|---|
| Passo dopo passo Descrizione | <p>Introduzione (15 minuti)</p> <p>Il tutor introduce il concetto di dipendenza da scorrimento da parte dei giovani come forma di malattia.</p> <p>Il tutor può menzionare: può mettere a dura prova le relazioni e togliere tempo alle tue responsabilità. — può farti perdere l'attenzione ecc.</p> <p>Il tutor si interroga su questa pratica e su cosa pensano i giovani.</p> <p>Scorrimento passivo (15 minuti)</p> <p>Il tutor divide i partecipanti in gruppo (qualsiasi tecnica può essere utilizzata) e chiede a ciascun gruppo di poter andare in giro, e rilevare il maggior numero possibile di oggetti, qualunque cosa vogliano, senza motivo particolare, o per qualche storia a cui li collegano, ecc.</p> <p>Scorrimento creativo (60 minuti)</p> <p>Il tutor dà il benvenuto ai partecipanti e spiega che ora è il momento di dare un senso al disordinato scorrimento che abbiamo fatto. Il tutor spiega come nella prima parte non stessero davvero pensando a nulla in particolare, poiché erano pigramente scorrendo intorno, ed ora è tempo di essere scroller attivi!</p> <p>Il tutor spiega che devono creare qualcosa che tenga insieme tutti questi oggetti — può essere un logo, può essere una rappresentazione o una storia partecipata, o può essere una storia creativa, ecc.</p> <p>Condivisione e debriefing (30 minuti)</p> |
|---|---|





| | |
|--|--|
| | Ogni squadra mostrerà il logo/story etc. fatto di materiali naturali e spiegherà i valori dietro di esso, e ciò che è stato ispirato da loro. |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none"> ● Lavagna a fogli mobili ● Riviste (forse vecchie) x 10 ● Forbici (1 per gruppo) ● Colla ● Nastro di carta |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> ● All'aperto ● Aula |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <ul style="list-style-type: none"> ● Come percepisci normalmente il tuo tempo di scorrimento? ● Com'è stato il processo creativo? È stato complicato? ● Come credi di poter prendere decisioni informate? |
| Risorse utili (non obbligatorio) | <p><i>Siti web:</i></p> <p>https://www.businessinsider.com/cure-screen-time-social-media-phone-addiction-app-one-sec-2023-3?r=US&IR=T</p> |

| | | | |
|-------------------------------|--|--|---|
| Argomento | 16. Navigare nelle dinamiche della sostenibilità | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO | | EMPATIA & RISPETTO "BIODIVERSITÀ" IL SENSO DI INIZIATIVA DIRIGENZA |





| | | | | |
|-----------------------------------|---|--|-----------------------------------|--|
| | OSSERVAZIONE DELLA NATURA | | OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | |
| Nome dell'attività | <i>Il consumatore informato</i> | | | |
| Risultati dell'apprendimento | <p>Coinvolgere gli studenti nel pensiero critico sugli impatti sociali, ambientali ed economici delle scelte dei consumatori e incoraggiarli a considerare i fattori etici quando prendono decisioni di acquisto.</p> <p>L'obiettivo è quello di dare al partecipante la consapevolezza che i consumatori hanno bisogno di conoscenze e informazioni per prendere decisioni informate.</p> | | | |
| Durata | 30-45 minuti | | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | Gli studenti possono lavorare in gruppi di 3 (1 decisore, 1 avvocato del diavolo e 1 sostenitore della sostenibilità) | | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Dialogo e discussione• Apprendimento peer-to-peer | | | |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>Istruzioni:</p> <p>Questa attività consiste in 10 dilemmi relativi alle scelte dei consumatori. Il gioco richiede di formare gruppi di tre partecipanti; ogni partecipante svolge ruoli diversi. Un partecipante è il consumatore che fa una scelta e gli altri due partecipanti rappresentano diverse opzioni; uno è l'avvocato del diavolo e l'altro sostiene la scelta più sostenibile.</p> | | | |





1. Seleziona uno studente per essere il decisore, uno come avvocato del diavolo e un altro come sostenitore della sostenibilità.
2. Il facilitatore/insegnante presenta uno dei dilemmi dei consumatori dalla lista.

I partecipanti assumeranno ora il loro ruolo e discuteranno nei loro gruppi:

L'avvocato del diavolo dovrebbe discutere appassionatamente a favore della scelta meno sostenibile o non etica, evidenziandone i benefici, i risparmi sui costi o la gratificazione immediata.

Il sostenitore della sostenibilità dovrebbe presentare argomenti convincenti per una scelta più sostenibile ed etica, sottolineando i benefici a lungo termine, la riduzione dell'impatto ambientale e le considerazioni etiche.

Il decisore ascolta entrambi i sostenitori e poi fa una scelta, spiegando la loro decisione e il ragionamento dietro di essa.

Se lo si desidera e se c'è tempo, è possibile ruotare i ruoli in modo che ogni partecipante abbia l'opportunità di essere il decisore, l'avvocato del diavolo e il difensore della sostenibilità.

Discutere e dibattere dopo ogni turno. Incoraggiare gli studenti a riflettere su come gli argomenti presentati da ciascun avvocato hanno influenzato la loro decisione. Quali fattori alla fine li hanno influenzati?

Continuare con i dilemmi rimanenti o crearne di nuovi per ulteriori round.

Dilemma 1: Il negozio di abbigliamento etico





Hai bisogno di vestiti nuovi, ma hai fondi limitati. Acquisti abbigliamento a buon mercato da un marchio di moda veloce noto per le pratiche di sfruttamento del lavoro o investi in un capo più costoso ed eticamente prodotto?

Dilemma 2: Il dilemma monouso vs. dilemma riutilizzabile

Stai comprando una bottiglia d'acqua. Scegli una bottiglia di plastica monouso o investi in una bottiglia di plastica durevole e riutilizzabile?

Dilemma 3: Il dilemma alimentare

Sei al negozio di alimentari e hai la possibilità di acquistare prodotti biologici coltivati localmente a un costo più alto o prodotti coltivati convenzionalmente, spediti da tutto il paese. Cosa scegli?

Dilemma 4: Scelte di trasporto

Stai pianificando un viaggio e puoi prenotare un volo, che ha un'impronta di carbonio significativa, o prendere un viaggio in treno o in autobus più lungo. Cosa scegli?

Dilemma 5: La scelta elettronica

Hai bisogno di un nuovo smartphone. Vai per l'ultimo modello con più caratteristiche e un prezzo più alto, o un'opzione leggermente più vecchia e più conveniente con meno funzionalità?

Dilemma 6: La carne vs. dieta basata su piante

Sei in un ristorante e devi scegliere tra ordinare un piatto a base di carne con un maggiore impatto ambientale o uno a base vegetale. Che cosa scegli?

Dilemma 7: Imballaggio eco-friendly

Stai ordinando un prodotto online. Un'opzione viene fornita con rifiuti di imballaggio eccessivi, mentre l'altra offre imballaggi minimi o ecologici. Quale scegli?





| | |
|---|--|
| | <p>Dilemma 8: I minerali di conflitto</p> <p>Si desidera acquistare un nuovo gadget elettronico, ma una delle aziende utilizza minerali di conflitto nei loro prodotti, mentre un altro ha un track record migliore. Cosa fai?</p> <p>Dilemma 9: Tendenza Moda vs Sostenibilità</p> <p>Vuoi rimanere alla moda, ma sai che molti articoli di tendenza vanno rapidamente fuori moda, contribuendo allo spreco. Compri l'articolo di tendenza o opti per un pezzo più intramontabile e sostenibile?</p> <p>Dilemma 10: Fast Food vs. Slow Food</p> <p>Hai fame e hai tempo limitato. Scegli un pasto veloce e malsano o prendi più tempo per preparare un'opzione più sana e fatta in casa?</p> |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">● Un elenco di dilemmi etici relativi alle scelte dei consumatori (si veda la descrizione passo dopo passo). |
| Impostazioni e dell'apprendimento | <p>Può essere:</p> <ul style="list-style-type: none">● All'aperto● Sala conferenze● Aula |
| Valutazione/ riflessione dell'attività | <p>Discussione in cui tutti i partecipanti possono contribuire ai punti di discussione:</p> <p>Discutere il concetto di processo decisionale informato: Immaginate se il consumatore non avesse le conoscenze/argomentazioni dei difensori — Pensi che le decisioni sarebbero diverse?</p> <ol style="list-style-type: none">1. Qual è stato il dilemma più difficile, perché?2. Qual è stata la scelta più semplice da fare, perché?3. Qual è stato il ruolo più facile da svolgere: dover interpretare l'avvocato del diavolo, l'avvocato sostenibile o il decisore? |





| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

| | | | |
|--|--|-----------------------------------|---------------------|
| Argomento | 17. <i>Incoraggiare la risoluzione dei problemi attraverso diversi fattori</i> | | |
| Competenze trasversali | PENSIERO CRITICO OSSERVAZIONE DELLA NATURA | OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | <i>Eco-campioni!</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> ● Pensa alle questioni ambientali a diversi livelli ● Scopri la complessità dei problemi guardando da diverse angolazioni | | |
| Durata | 120 minuti | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 4-6 persone per gruppo | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> ● Apprendimento basato su progetti ● Gamification ● Dialogo e discussione ● Apprendimento peer-to-peer ● Arte e creatività | | |





Passo dopo passo
Descrizione

Introduzione

L'operatore giovanile introduce uno scenario.

Nella vivace città di Ecoville, quattro giovani amici — Alex, Maya, Liam e Sofia — si sono trovati ad affrontare una crescente preoccupazione per l'impatto delle loro scelte quotidiane sull'ambiente. Insieme, hanno formato gli "Eco-Champions", un gruppo dedicato a esplorare modi per ridurre la loro impronta di carbonio e condurre una vita più sostenibile.

Un pomeriggio, gli Eco-Champions si sono riuniti nell'accogliente cortile di Alex, circondato da fiori in fiore e uccelli cinguettanti. Mentre si sedevano su un patchwork di cuscini eco-compatibili, hanno iniziato a discutere le loro routine e abitudini quotidiane. Maya ha condiviso la sua preoccupazione per l'eccessivo imballaggio utilizzato per le consegne di acquisti online, che ha portato a una montagna di scatole di cartone e rifiuti di plastica. Liam ha menzionato il frequente uso di gadget e elettrodomestici affamati di energia che hanno contribuito a un elevato consumo di elettricità nelle loro case. Sofia ha espresso preoccupazione per il sistema di trasporto della città, che si basava pesantemente sui veicoli a gas, con conseguente inquinamento atmosferico e congestione del traffico.

Gli Eco-Champions hanno anche parlato dell'impatto delle loro scelte alimentari, dalle emissioni di carbonio associate alla produzione di carne all'uso eccessivo di materiali monouso nei pasti da asporto. Si sono resi conto che, anche se volevano essere attenti all'ambiente, era difficile navigare attraverso lo stile di vita guidato dalla convenienza della città.

Mentre il sole cominciava a tramontare, gli Eco-Champions sapevano di avere una missione condivisa: trovare modi realistici per ridurre la loro impronta di carbonio e rendere le loro vite più sostenibili. Hanno capito che le loro azioni individuali potrebbero avere un impatto collettivo sul futuro di Ecoville e oltre.

Preparazione

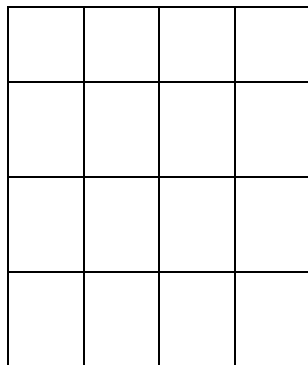
Il tutor deve leggere uno scenario narrativo, come quello proposto qui.

Prima dell'inizio del gioco, l'allenatore prepara un quadrato 4x4 come quello seguente con il nastro di mascheratura.





Idealmente, si può fare 4 m x 4 m.



Il gioco:

Intorno alla piazza, posizione due squadre — squadra A e squadra B (sii creativo: chiedi ai partecipanti di darsi un nome!). Idealmente, ogni squadra dovrebbe simulare il gruppo Eco-Champions. Ogni squadra è identificata con un colore.

Sui quadrati, posizionare un adesivo o una carta dello stesso colore. Ogni post dovrebbe definire un'azione. Gli adesivi devono essere uguali per il colore di ogni squadra, quindi, ad esempio, ci devono essere 8 adesivi rossi e 8 adesivi blu.

Le scelte di pianificazione sul post-it o sulle carte dovrebbero comprendere (è possibile riadattarle secondo lo scenario):

















- 2 X scegliere un argomento principale di azione: valutare i dati locali
- 2 X rivedere le loro abitudini tecnologiche
- 2 X assicurarsi di avere fornitori di energia verde
- 2 X trovare alternative alla loro mobilità
- 2 X condividono nuove pratiche sull'alimentazione/dieta alternativa
- 2 X crea un club ambientale con altri





2 X imposta una pagina social per coinvolgere gli altri
2 X Riutilizzare/riutilizzare i materiali per quello che vuoi fare

A

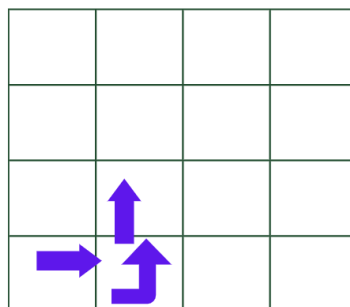
| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

B

Istruzioni:


1. Ogni squadra si muove il più possibile solo dritta, sinistra, destra e svoltare a sinistra o a destra. Ad esempio, se è necessario girare a sinistra, la sequenza in movimento è: avanti, gira a sinistra, in avanti. Se devi tornare dalla piazza in cui ti trovi, devi girarti di 180° a sinistra o 180° a destra, quindi significa: gira due volte. Vedi l'esempio qui sotto.






2. Le mosse sui quadrati dipendono dal numero della faccia che appare sui dadi.
3. Ogni squadra può giocare contemporaneamente e può muoversi liberamente secondo il punto 1.
4. Ogni squadra posiziona una persona sul quadrato di partenza.
5. Due giocatori possono occupare la stessa piazza contemporaneamente.
6. Il team A deve raccogliere tutti gli adesivi del suo colore prima di raggiungere il punto di arrivo finale. In precedenza, non può toccare quel quadrato.



7.  simbolo significa l'elemento casuale di scelta — interrompe la strategia in movimento della squadra e dà una direzione casuale. Lancia i dadi, e se è strano, è 'direzione sinistra' (quindi la persona sul quadrato deve girare a sinistra mentre rimane sul quadrato), e se è pari, è 'direzione destra' (quindi la persona sul quadrato deve girare a destra mentre rimane sul quadrato)




8.  simbolo significa: il giocatore deve ricominciare dal punto di partenza



9.  punto di arrivo per la squadra B





| | |
|--|---|
| |  <p>10. punto di arrivo per la squadra A</p> <p>11. Chi vince: il team che raccoglie la maggior parte degli adesivi in un dato tempo (siate flessibili!) o che raccoglie tutti gli adesivi e raggiunge il punto di arrivo</p> <p>La fase post-gioco:</p> <p>Ogni squadra svilupperà la propria strategia per rispondere e riflettere sulle questioni presentate dall'operatore giovanile nel racconto breve. Come farete ad agire le Eco-Champions?!</p> <p>Ogni squadra può disegnare la storia su un foglio bianco e raccontarla.</p> |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none"> ● Maschera a nastro ● Dadi ● Carte colorate o post-it (due colori diversi) ● Penne/penne di feltro ● White paper |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> ● All'aperto ● Aula |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Consigli per l'allenatore</p> <ul style="list-style-type: none"> — Gli indizi che hanno è quello di guidare la loro strategia, che è ancora libera e secondo i loro pensieri e idee per risolvere lo scenario — Chiedi ai partecipanti di aggiungere ulteriori dettagli alla storia che lo rendono più credibile e logico — Chiedi ai partecipanti di strutturare una cronologia di pianificazione, definendo le priorità e le possibili opzioni che sono associate a casi di vita reale. — Hanno solo una quantità limitata di tempo per risolvere o cercare di risolvere il caso — dare tempo in base alla sessione di allenamento specifica. <p>Alcune domande guida:</p> |





| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> — Perché hai deciso che questa scelta è meglio di...? — Hai pensato che se lo fai, allora...? — Come pensi che sia fattibile cambiare la propria abitudine in questo periodo...? |
|--|--|

| | | |
|--|---|-----------------------------------|
| Argomento | <i>18. Crowdfunding per progetti sostenibili</i> | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA | SENSO DI INIZIATIVA LEADERSHIP |
| Nome dell'attività | <i>Il genio della raccolta fondi</i> | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> ● Scopri i principali argomenti e concetti di una campagna di crowdfunding ● Collegare gli obiettivi di una campagna di crowdfunding | |
| Durata | 120 minuti | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 10-20 persone | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> ● Dialogo e discussione ● Apprendimento peer-to-peer | |





Passo dopo passo
Descrizione

Prima della formazione:

- In base alle dimensioni del gruppo, seleziona da tre a sei parole che rappresentano argomenti importanti legati al crowdfunding e alla raccolta fondi e scrivi ciascuna di esse nel mezzo di un foglio di carta separato, lasciando la maggior parte della superficie libera. Alcune idee per le parole da usare: pubblico, obiettivo di crowdfunding, piattaforma, crowdsourcing, progetto creativo, rete, partner, valore aggiunto, collaborazioni, supporto, abbonamenti, ricompense
- Crea isole nella stanza mettendo le carte sul pavimento o sui tavoli, permettendo spazio intorno a ogni carta in modo che diversi partecipanti possano avvicinarsi contemporaneamente. Ogni concetto dovrebbe essere correlato ai numeri: 1, 2, 3, 4 ecc. in quanto dovranno corrispondere alle etichette dei gruppi dei partecipanti. Se vuoi essere più creativo, puoi usare il nome del frutto, o qualsiasi elemento naturale ecc.

Esercizio:

- Presenta l'ambientazione della stanza e chiedi ai partecipanti di passeggiare individualmente nella stanza, in silenzio.
- Prima della sessione di camminata, dividere il gruppo in numeri, ad esempio 1s, 2s, 3s ecc. Chiedi alle persone etichettate "1" di ricordare il loro numero, chiedi alle persone etichettate "2" di ricordare il loro numero e così via.
- Utilizzare in modo diverso nomi di frutta, ecc.

Dite loro di:





- approcciare i diversi documenti in un ordine casuale e scrivere o disegnare su di essi qualsiasi associazione, commento o domanda che hanno riguardo a questo concetto o argomento;
- commentare tutto ciò che è sull'articolo, vale a dire il concetto principale ma anche i commenti e le domande degli altri partecipanti;
- passare al prossimo documento quando sono finiti.
- Dopo un po' di tempo, quando diverse idee sono scritte/disegnate su ogni documento, invita i partecipanti a tornare a fogli in cui sono già stati e vedere se ci sono alcuni nuovi commenti da parte di altri a cui vogliono reagire. Lasciate che continuino a scrivere per qualche minuto in più.
- Chiedi di essere creativo e aggiungi disegni

Finale

- Quando i documenti si stanno riempiendo o c'è la sensazione che i partecipanti abbiano espresso la maggior parte di ciò che avevano da dire, chiedere al gruppo 1 per rivedere il concetto 1, gruppo 2 per rivedere il concetto 2 ecc. Può essere una frase, una parola, un disegno, una domanda o un intero saggio. Può essere 10 cose su una carta e niente su un'altra carta; si basa solo sul loro giudizio
- Ogni gruppo racconterà le cose scritte dalla folla. Poi discuteranno ogni contenuto con il tutor.





| | |
|--|--|
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">• Diversi concetti stampati (e screenshot di siti web diversi)• Da tre a sei carte A2 o flip chart.• Un pennarello o penna per ogni partecipante. |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">• All'aperto o sala conferenze |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <ul style="list-style-type: none">• Dopo l'esercizio, il tutor chiede ai partecipanti se conoscono un'iniziativa di crowdfunding o di raccolta fondi, o se hanno cercato di raccogliere denaro in qualche modo nella loro vita passata, anche se non collegati agli elementi artistici.• Il tutor si interroga sulle principali difficoltà, su come sono riusciti o perché i partecipanti non sono riusciti a concludere le loro azioni di crowdfunding. Se sì, quello che hanno imparato al riguardo. Se nessuno ha mai partecipato come iniziatore di crowdfunding, il tutor se qualcuno è un abbonato di qualcuno, o partecipa a una campagna di crowdfunding.• Se sì, il tutor può chiedere perché hanno sostenuto la campagna e cosa li ha catturati di più. Se no, perché e cosa non funzionava bene secondo loro. <p>Considerazioni:</p> <p>Se il gruppo è nuovo, sarebbe bene aggiungere una tecnica di bingo umano all'inizio. Come tutor si può riadattare un tavolo con domande principali su "partecipazione", "sostegno al finanziamento", "iniziativa risky", "attivismo dei social media", "pubblicità", ecc. e far conoscere a tutti il gioco.</p> |





| | | | |
|--|--|--|---|
| Argomento | <i>19. Hackathon sociali</i> | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO | OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE EMPATIA & RESPECT | IL SENSO DI INIZIATIVA DIRIGENZA |
| Nome dell'attività | <i>Progettare l'azione verde</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">• Aumentare l'interesse e la motivazione nell'affrontare le questioni legate alla sostenibilità• Identificare ed esplorare potenziali soluzioni a questioni/sfide specifiche affrontate dai giovani• Progettare e sviluppare iniziative che guideranno la transizione sostenibile da parte dei giovani• Sviluppare un senso di iniziativa e competenze imprenditoriali e allo stesso tempo progettare campagne di coinvolgimento rivolte ai giovani• Sviluppare competenze trasversali come lavoro di squadra, comunicazione, capacità di problem solving e pensiero critico | | |
| Durata | 120 minuti | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 15-20 | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Apprendimento esperienziale• Apprendimento basato su progetti• Dialogo e discussione• Apprendimento peer-to-peer | | |





| | |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Coinvolgimento della comunità |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>INTRODUZIONE (10')</p> <p>L'attività è strutturata sulle fasi del processo di Design Thinking secondo cui le comunità possono fungere da poli di conoscenza co-creazione che propongono soluzioni a specifiche problematiche sociali. L'obiettivo è quello di collegare l'istruzione, la ricerca e i problemi della vita reale.</p> <p>Le fasi di Design Thinking sono:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Empatica — conoscere i tuoi utenti, capire il contesto più ampio intorno alla sfida che desideri risolvere e offrire una soluzione e di esplorare le opportunità di mercato;2. Definire — dare un senso a tutti gli insegnamenti della fase di ricerca e scavare nel vero problema che si desidera risolvere;3. Ideate — generando un sacco di idee e scegliendo il migliore con cui andare oltre;4. Prototipo — dotarti di strumenti di prototipazione rapida per testare le tue soluzioni con gli utenti senza importanti investimenti finanziari: fallire velocemente e migliorare;5. Test — testare il prototipo con gli utenti e ottenere feedback per l'ulteriore sviluppo o miglioramento della tua idea6. CONSEGNARE: Consegnare e/o presentare l'idea finale <p>I partecipanti sono divisi in due o tre gruppi, ciascuno con l'obiettivo di elaborare un'idea per un'attività di</p> |





coinvolgimento della comunità o una campagna rivolta ai giovani e mirata a sensibilizzare in merito alla sostenibilità ambientale e all'uso responsabile degli smartphone.

1. EMPATIA (30')

È davvero fondamentale comprendere a fondo le persone a cui prendere di mira la tua idea di iniziativa - non solo per quanto riguarda le loro questioni pratiche, ma anche le loro emozioni e sentimenti. L'attività inizia entrando in un'atmosfera creativa e collaborativa, comprendendo il team e le prospettive l'uno dell'altro, esplorando il contesto più ampio intorno alla sfida scelta si svilupperà una soluzione e tuffarsi in una profonda ricerca empatica con i nostri potenziali gruppi target.

Ogni gruppo ha due documenti A3 davanti a loro. Ci sono anche modelli pre-progettati con i seguenti capitoli e domande che devono essere compilati da essi:

Conosci il tuo Team & SOTTO IL CONTESTO

Interessi (quali sono i tuoi interessi?)

Cosa ti piace fare quando non lavori?)

Perché sei qui (Perché questo progetto è interessante) per te?)

Ispirazione (Cosa ti ispira e ti spinge all'azione? Puoi anche fare degli esempi)

Preoccupazioni (Quali sono le vostre preoccupazioni per il futuro e quali sono le sfide più importanti a vostro avviso che i giovani devono affrontare per quanto riguarda la sostenibilità e la tecnologia)





—Fortezza, SKILLS E ROLES (Quali sono i tuoi punti di forza e abilità? Come sono complementari e quali ruoli vorresti assegnare tra di voi?)

COMPRENDERE IL CONTESTO

La tua migliore ipotesi sul problema dell'utente
Qualcuno ha già cercato di risolvere lo stesso problema? Hanno avuto successo o fallito e perché?

Elencare iniziative simili nello stesso settore

Quali sono le opportunità per risolvere il problema in modo diverso?

La tua soluzione offre qualcosa in anticipo?

RICERCA

In questa fase, i gruppi sono pronti a immergersi nella ricerca più approfondita dei loro gruppi target per comprendere meglio la loro vita e le loro esigenze. Sulla base del seguente modello di metodi di ricerca qualitativa degli utenti, selezioneranno un intervistatore (o due) tra i membri del gruppo, che sarà responsabile del colloquio di 3 membri dei diversi gruppi.

L'idea qui è che si dovrebbe convalidare il problema e co-progettare una soluzione a tale problema non per gli utenti, ma insieme agli utenti. Durante i colloqui dovranno essere compilati i seguenti campi per quanto riguarda le esigenze dei gruppi target:

NOME COGNOME

PROFESSIONE; ETÀ;

Mini LIFE STORY (sfondo personale, stato familiare, istruzione, città natale, ecc.):

VALORI

INTERESSI E HOBBY

ESIGENZE





SOGNI
COME PUOI MIGLIORARE L'ESPERIENZA
DELL'UTENTE?

2 DEFINIRE (15')

In questa parte del processo di progettazione i gruppi analizzeranno tutte le informazioni raccolte nella fase EMPATHISE e daranno un senso a tutto prima di passare a capire dove si trova il vero problema che risolveranno.

Ogni gruppo disegna un Problem Tree in una lavagna a fogli mobili e lo riempirà con le sue note/adesivo:

- Prendere una carta lavagna a fogli mobili e disegnare un albero con radici e rami.
- Annota nel tronco dell'albero il problema principale dell'utente che hai scoperto in la tua ricerca.
- Riflettere sulle cause di questo problema e annotare nelle radici dell'albero.

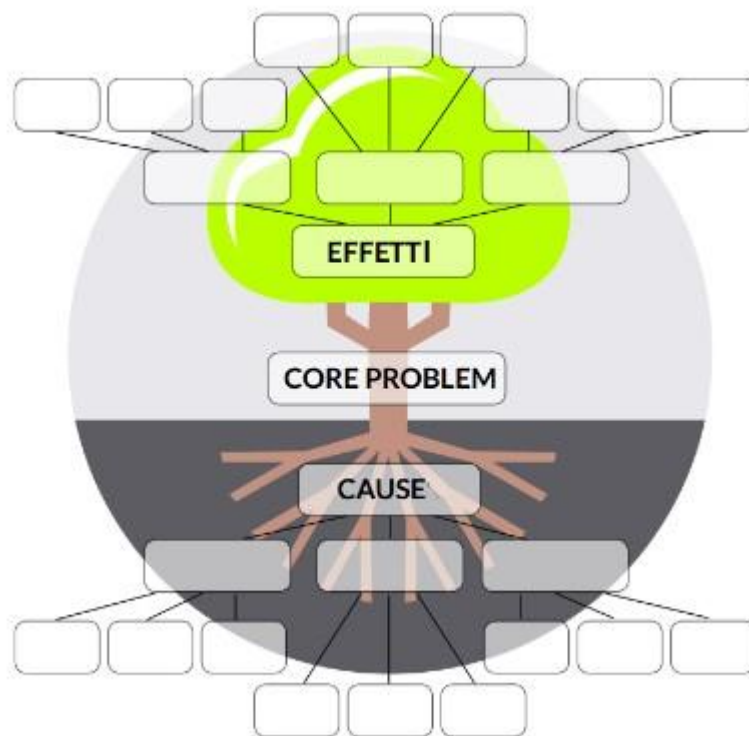
Ci possono essere più problemi sottostanti sotto ogni radice. Ricordati di chiederti perché.

- Riflettere sugli effetti — conseguenze del problema e scriverli nei rami dell'albero.

Obiettivo: per capire dove è nascosto il vero problema che devi risolvere, rifletti sulle cause e effetti del problema apparentemente più importante che hai scoperto.

Dopo aver discusso l'albero dei problemi all'interno della tua squadra, hai un nuovo sguardo al problema? Il problema che volevi risolvere è quello giusto? O c'è un nuovo problema che hai scoperto quando analizzi le radici del tuo albero di problemi?





Infine, annota la definizione del problema nel modo seguente:

Utente..... ha bisogno..... perché.....

Controlla la definizione del problema: è breve, semplice e concreto?

3 IDEE (15')

Questa è la fase in cui la creatività e l'immaginazione giocano il ruolo più importante.

In questa fase si tratta di quantità non di qualità.

È tempo di attuare le idee più folli che sembrano irrealistiche. Il team risolverà le idee e farà una scelta in seguito.





| | MEMBRO TEAM 1 | MEMBRO TEAM 2 | MEMBRO TEAM 3 |
|--------|---------------|---------------|---------------|
| IDEA 1 | | | |
| IDEA 2 | | | |
| IDEA 3 | | | |

Distribuire il modello a tutti i membri del team.

In 5 minuti ad ogni membro del team viene chiesto di generare 3 idee su come risolvere il problema identificato dalla tua squadra.

Dopo i primi 5 minuti, ogni partecipante passa il modello a un altro membro del team, che esamina le idee e si basa su quelle idee nei prossimi 5 minuti. Puoi sviluppare ulteriormente le idee del tuo collega o creare idee nuove di zecca.

Dopo i seguenti 5 minuti, continuare a passare i modelli in giro nel team e costruire su altre idee. Sentiti libero di generare più di 3 idee in 5 min. Puoi venire con 5?

4 PROTOTIPI (30')

Nella fase precedente i gruppi sono diventati creativi e hanno generato un sacco di idee. Se ancora non hanno fatto un

scelta della loro idea preferita per andare avanti, ora è il momento di farlo. Nella fase successiva del processo di progettazione, che si chiama PROTOTYPE, aggiornerai l'idea scelta e continuerai a costruirla in modo più dettagliato, creando un concetto, uno storyboarding, modellando la tua iniziativa e sviluppando la mappa di viaggio dell'utente. Creerai





anche una rappresentazione tangibile della tua iniziativa.

Ogni gruppo deve compilare quanto segue:

SCRIVI IL NOME DEL CONCETTO.

QUAL È IL PROBLEMA DEL TUO UTENTE?

COSA OFFRI PER RISOLVERE QUESTO PROBLEMA E QUAL È IL TUO APPROCCIO? COME FUNZIONA? DESCRIVILO IN DETTAGLIO.

CHE VALORE APPORTA ALL'UTENTE?

COSA LO DIFFERENZIA DALLE ALTRE SOLUZIONI ALLO STESSO PROBLEMA?

Crea uno scenario di azione dettagliato che puoi utilizzare come base per il prototipo:

1 Come squadra, scegli la tua idea vincente ed esprimila sotto forma di una storia: mappa in modo lineare tutti i passaggi di azione che l'utente intraprende per viaggiare attraverso la tua idea.

2 Ogni membro del team (individualmente) scrive 6 passaggi di azioni che guidano l'utente attraverso l'offerta di idee.

3 Se rimani bloccato, scrivi il primo passo che l'utente compie, e poi l'ultimo.

Successivamente compilare i passaggi vuoti nel mezzo.

4 Ogni membro del team legge i propri passi di azione (molto rapidamente).





5 Ogni membro del team ottiene 1 punto per votare per la migliore sequenza di passaggi. Ti aiuterà a capire dove la tua squadra è più allineata nei loro pensieri.

6 Circolare il flusso vincente. Il team può discutere se vale la pena aggiungere uno o due passaggi di azioni dai flussi di altri membri del team che non hanno vinto.

7 Il flusso di azione vincente può servire da base per lo sviluppo di prototipi e test degli utenti, come hai mappato e votato per i passaggi che il tuo utente potenzialmente intraprende

8 Ora in ciascuna delle caselle dei passaggi dell'azione abbozzare un'immagine che rappresenta ciò che l'utente fa in ogni passaggio

5 PROVE (15')

Questa sarà la "prova per la fase di consegna". Due membri della squadra sono portati a presentare l'idea al resto della squadra. Il resto cerca di evidenziare incongruenze o cose che possono essere migliorate. Dopo il feedback interno è prevista una riformulazione dell'idea, e ogni gruppo avrà un'idea raffinata per un'attività pronta

6 CONSEGNA (15')

Ogni gruppo presenterà la sua iniziativa appena sviluppata di fronte a tutti i partecipanti di tutti i gruppi. Ad ogni partecipante verrà dato un voto (1-5) per classificare le attività in segreto. Il facilitatore raccoglierà tutti i voti e annuncerà i risultati finali al termine dell'attività.





| | |
|--|---|
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">● 5 documenti A3● 20 matite● 15 marcatori colorati● Post it● Lavagna a fogli mobili● Modelli stampati presviluppati per la fase di ricerca |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● All'aperto● Sala conferenze● Aula● <i>(Si consiglia una premessa spaziosa in modo che le squadre si sentano a proprio agio nel lavorare separatamente)</i> |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Dopo ogni presentazione il facilitatore chiede a tutti i punti di forza e di debolezza di ogni iniziativa appena sviluppata.</p> <p>Quali aspetti del processo hanno trovato il più interessante?</p> <p>Cosa e come hai imparato a conoscere il tema?</p> <p>In che modo l'attività avrà un impatto sulle società locali?</p> |
| Risorse utili (non obbligatorio) | <p>https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/fcfc45c8-a87b-43da-87da-1efbdd09943a/toolkit_eng.pdf</p> |

ATTO PER LA SOSTENIBILITÀ

| | |
|------------------|--|
| Argomento | <i>20. Riconnettersi con la natura</i> |
|------------------|--|





| | | | |
|--|---|---|------------------------|
| Competenze trasversali | OSSERVAZIONE DELLA NATURA | EMPATIA & RISPETTO OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | Avventura di immersione nella natura | | |
| Risultati dell'apprendimento | <p>— Sviluppare capacità di osservazione collegandosi con l'ambiente naturale.</p> <p>Promuovere l'empatia e il rispetto per la natura e l'importanza della sua conservazione.</p> <p>— Acquisire consapevolezza degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile relativi alla conservazione ambientale.</p> <p>— Coltivare un senso di iniziativa impegnandosi in attività basate sulla natura e assumendosi la responsabilità per l'ambiente.</p> | | |
| Durata | Mezza giornata (4-5 ore) | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 4-6 partecipanti per gruppo | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none">• Apprendimento esperienziale• Dialogo e discussione• Apprendimento peer-to-peer | | |





Passo dopo

passo

Descrizione

Fase 1: Introduzione (30 minuti)

- Facilitare una discussione di gruppo sull'importanza di connettersi con la natura e sui benefici che essa apporta agli individui e all'ambiente.
- Discutere gli obiettivi di sviluppo sostenibile relativi alla conservazione ambientale e il ruolo dei giovani nel loro raggiungimento.
- Sottolineare lo scopo dell'attività come un'opportunità per i partecipanti di immergersi nella natura senza l'uso di telefoni cellulari o Internet.

Fase 2: Esplorazione della natura (2-3 ore)

- Guida il gruppo in un'area naturale vicina, come un parco, una foresta o una riserva naturale.
- Istruire i partecipanti ad osservare e interagire con l'ambiente naturale senza l'uso di dispositivi digitali.

Incoraggiali a usare i loro sensi per esplorare e apprezzare le attrazioni, i suoni, gli odori e le texture della natura.

Fornire suggerimenti e domande per stimolare l'osservazione, come l'identificazione di diverse specie vegetali, tracce animali o fenomeni naturali.

Fase 3: Riflessione e discussione (1 ora)

- Riunire il gruppo in un'area designata e facilitare una discussione riflessiva sulla loro esperienza di immersione nella natura.

Consentire ai partecipanti di condividere le loro osservazioni, emozioni e nuove connessioni con la natura.

- Guida una conversazione sull'importanza di preservare e proteggere l'ambiente naturale.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.
Numero di riferimento del progetto: 2022-1-IT02-KA220-VOL-00005022



| | |
|--|--|
| | <p>Fase 4: Attività basata sulla natura (1 ora)</p> <p>Coinvolgere i partecipanti in un'attività basata sulla natura che incoraggia l'interazione e la creatività, come la creazione di arte ispirata alla natura, la costruzione di sculture naturali o l'impegno in una passeggiata naturalistica guidata con particolare attenzione a elementi specifici (ad esempio, uccelli, alberi o fiori).</p> <p>— Incoraggiare la collaborazione e l'apprendimento peer-to-peer durante l'attività.</p> |
| Materiali richiesti | <p>— Quaderni o sketchpad per i partecipanti per documentare le loro osservazioni e riflessioni.</p> <p>— Materiali di scrittura (penne, matite) per prendere appunti e disegnare.</p> <p>— Forniture artistiche ispirate alla natura (se applicabile all'attività basata sulla natura scelta).</p> |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● Un'area naturale all'aperto, come un parco, una foresta o una riserva naturale, che offre opportunità di esplorazione e osservazione.● Accesso a un'area di raccolta o luogo designato per discussioni riflessive e attività basate sulla natura. |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>— Valutare il successo dell'attività in base all'impegno dei partecipanti, alla profondità di osservazione e alla partecipazione attiva.</p> <p>Incoraggiare i partecipanti a riflettere sulla loro connessione personale con la natura e su come l'esperienza abbia influenzato le loro percezioni e atteggiamenti verso la conservazione ambientale.</p> |





| | |
|--|--|
| | Facilitare una discussione di gruppo per esplorare i modi in cui i partecipanti possono integrare le connessioni della natura nella loro vita quotidiana e sostenere la gestione ambientale. |
| Risorse utili (non obbligatorio) | Ted Talk — L'importanza di collegare i giovani con la natura di Nate Wilbourne Ted Talk — Riparare l'isolamento emotivo risvegliando la connessione profonda della natura Jon Young TEDxGrandPark |

| | | |
|-------------------------------------|--|---------------------|
| Argomento | 21. Sfoglia e pianta | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA PENSIERO CRITICO | SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | Ricerca dell'impronta digitale | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la consapevolezza dell'impronta digitale • Rafforzare le pratiche online sostenibili • Aumentare l'impegno etico online | |
| Durata | 150 minuti | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> • Apprendimento esperienziale • Apprendimento basato su progetti • Gamification • Dialogo e discussione • Apprendimento peer-to-peer • Arte e creatività • Coinvolgimento della comunità | |





Passo dopo passo
Descrizione

Introduzione e distribuzione dei token (15 minuti)

- Accogliere i partecipanti e spiegare il concetto di impronta digitale e il suo impatto sull'ambiente.
- Introduci il gioco: i partecipanti guadagneranno e gestiranno token di impronta digitale per impegnarsi in varie attività online.
- Distribuire una determinata quantità di token di impronta digitale a ciascun partecipante (ad esempio, 50 token DF).

Sfida Round (60 minuti)

- Mostra le carte Challenge su un tavolo o una tavola.
- Spiega che i partecipanti possono completare le sfide per guadagnare ulteriori token di impronta digitale.
- Ogni carta sfida dovrebbe avere un valore token assegnatole (ad esempio, 5 DF Token, 10 DF Token, 20 DF Token).
- I partecipanti scelgono le sfide che vogliono completare e registrano i loro nomi accanto alle sfide scelte.
- Consentire ai partecipanti di lavorare individualmente o in team per completare le sfide entro un determinato lasso di tempo.
- Fornire materiale di scrittura per i partecipanti per documentare i loro progressi o risultati per ogni sfida.
- Dopo aver completato una sfida, i partecipanti dovrebbero presentare il loro lavoro o i risultati a un facilitatore che verifica il completamento.
- Assegnare i corrispondenti token di impronta digitale ai partecipanti per ogni sfida completata.

Attività Marketplace (60 minuti)

- Visualizzare le schede di attività su un tavolo o una tavola separata.
- Spiega che i partecipanti possono utilizzare i loro token di impronta digitale guadagnati per "acquistare" attività online.
- Ogni carta di attività dovrebbe avere un costo del token assegnatogli.





- Le attività possono includere lo shopping online, la visione di video, la navigazione sui social media, i giochi online, ecc.
- I partecipanti possono scegliere e "acquistare" le attività utilizzando i loro token di impronta digitale consegnando la quantità richiesta di token a un facilitatore.
- I partecipanti possono utilizzare i propri dispositivi personali (se consentito) o impegnarsi in scenari di gioco di ruolo per simulare le attività online prescelte.
- Monitorare il tempo che i partecipanti trascorrono in ogni attività per garantire equità e pari opportunità per tutti.
- Incoraggiare i partecipanti a riflettere sulle proprie abitudini online, considerando l'impatto di ogni attività sulla propria impronta digitale.

Riflessione e discussione (30 minuti)

- Riunire tutti i partecipanti per una sessione di riflessione e discussione.
- Facilitare una conversazione sulle sfide affrontate, sulle intuizioni acquisite e sui cambiamenti di prospettiva per quanto riguarda la loro impronta digitale.
- Discutere strategie per ridurre l'impronta digitale, come l'utilizzo di motori di ricerca eco-compatibili, l'ottimizzazione delle impostazioni dei dispositivi e la minimizzazione della presenza online.
- Incoraggiare i partecipanti a condividere i loro impegni personali nell'adottare pratiche online sostenibili al di là dell'attività.

Conclusione e avvolgimento (10 minuti)

- Riassumere i punti chiave dell'attività, sottolineando l'importanza della navigazione sostenibile e delle abitudini online consapevoli.
- Ringraziamo i partecipanti per il loro impegno attivo e per il loro contributo.
- Ricorda ai partecipanti di applicare i loro insegnamenti e di avere un impatto positivo sull'ambiente attraverso la loro impronta digitale.





| | |
|--|--|
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">● Token dell'impronta digitale (preparati in anticipo) — Piccoli token di carta che rappresentano un valore specifico dell'impronta digitale (5 gettoni DF, 10 token DF, 20 token DF).● Challenge Card (preparata in anticipo) — Ogni carta rappresenta una sfida che i partecipanti possono completare per ottenere token di impronta digitale.● Carte Attività (preparate in anticipo) — Ogni carta rappresenta un'attività online (ad esempio, shopping online, guardare video) con un costo token.● Materiali di scrittura (penne, matite). |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● All'aperto● Sala conferenze● Aula |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Feedback dei partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none">● Modulo di valutazione per raccogliere il feedback dei partecipanti sull'attività. (Allegato 2) <p>Riflessione del facilitatore</p> <p>Come facilitatore, prenditi del tempo per riflettere sull'attività e sulle tue tecniche di facilitazione. Valutare se l'attività ha raggiunto gli obiettivi di apprendimento previsti e se i tempi e il flusso della sessione sono stati appropriati. Riflettere sul livello di coinvolgimento dei partecipanti, sull'efficacia della discussione e sulle dinamiche generali del gruppo. Identificare eventuali sfide o risultati imprevisti riscontrati durante l'attività.</p> |

Argomento

22. Scegli le tue azioni





| | | | |
|--|--|--------------------|---------------------|
| Competenze trasversali | PENSIERO CRITICO | EMPATIA & RISPETTO | SENSO DI INIZIATIVA |
| Nome dell'attività | Acquario riciclato | | |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> • riflettere criticamente su azioni e argomenti sulla sostenibilità e sulle diverse implicazioni di ciascun argomento • Rafforzare la capacità dei giovani di discutere e riflettere sulle loro azioni attuali | | |
| Durata | 60 minuti | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | 10-20+ | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> • Dialogo e discussione • Apprendimento peer-to-peer • Coinvolgimento della comunità | | |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>Preparazione:</p> <p>Lo strumento della ciotola di pesce consente di facilitare il dialogo di gruppo di grandi dimensioni concentrandosi su una discussione di piccolo gruppo in un cerchio interno mentre il resto del gruppo ascolta e osserva dal cerchio esterno.</p> <p>Può essere utilizzato come alternativa per dibattiti tradizionali o tavole rotonde e offre un ambiente altamente dinamico per discutere questioni controverse e condividere competenze. Quando le persone nel mezzo sono funzionari pubblici o altri decisori, questa tecnica può aiutare a portare trasparenza al processo decisionale e aumentare la fiducia e la comprensione su questioni complesse.</p> | | |





A volte la discussione è una "conversazione chiusa" tra un gruppo specifico. Più spesso, una o più sedie sono aperte ai "visitatori" del cerchio esterno che vogliono fare domande o fare commenti. Una ciotola di pesce aperto consente la partecipazione dinamica dell'intero gruppo.

Prima dell'inizio dell'attività, l'operatore giovanile prepara una lavagna a fogli mobili pronta, con i principali argomenti elencati su un articolo, in modo che i partecipanti siano in grado di leggerli. Sarà utile allegare il post-it in un secondo momento durante l'avvio dell'attività.

Introduzione (15 minuti):

L'operatore giovanile introduce le informazioni di cui sopra ai partecipanti, introducendo il concetto di ciotola di pesce.

Dopo un'introduzione generale sulla tecnica della ciotola di pesce, l'operatore giovanile introduce il concerto:

- La cerchia interna è composta da quattro o cinque giovani che partecipano attivamente alla discussione. Sono istruiti a discutere su un determinato argomento o domande aperte (nel nostro caso, leggi sopra), mentre un facilitatore si assicura che ogni partecipante abbia la possibilità di esprimere la propria opinione.
- A seconda delle dimensioni del gruppo, il cerchio interno può essere composto da due, tre, quattro o cinque giovani.
- Il cerchio esterno è costituito da tutti gli altri giovani nella stanza. Solo i giovani della cerchia interna parlano, mentre i giovani della cerchia esterna sono istruiti ad ascoltare e prendere appunti attivamente.
- I partecipanti al cerchio esterno sono invitati a riempire il suo post
- Il facilitatore dovrebbe assicurarsi che il cerchio esterno osservi sempre in silenzio. Possono





| | |
|--|---|
| | <p>preparare domande e commenti in modo che siano pronti a muoversi nel cerchio interno.</p> <ul style="list-style-type: none">● I partecipanti sono autorizzati a passare tra il cerchio interno ed esterno per contribuire o osservare.● Definire un cronometraggio all'inizio, come facilitatore si potrebbe usare un orologio (eventualmente meccanico), in modo che tutti siano consapevoli del tempo che passa.● Una volta che il tempo (o gli argomenti) assegnati sono stati trattati, il facilitatore dovrebbe riassumere la discussione e aprire la parola per un debriefing, dopo aver rimosso la cerchia interna delle sedie.● In alternativa, i partecipanti possono stare in piedi invece di usare sedie nel caso in cui si sta eseguendo l'attività in un giardino. |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">● Materiali e ambientazione● Alcune sedie in un cerchio interno, circondate da cerchi più grandi di sedie● Cercare di consentire un facile accesso al cerchio interno ed esterno● Flip charts per scrivere le questioni chiave può essere utile |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● Sala conferenze● Aula |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>Durante il debriefing, l'operatore giovanile esamina i punti chiave, i commenti interessanti e i sentimenti del gruppo riguardo a questioni particolari. I partecipanti devono essere autorizzati a sviluppare le proprie conclusioni ed esprimersi liberamente.</p> <p>Fornire ai partecipanti un documento di sintesi delle lezioni apprese e un elenco delle risorse chiave possono essere utili dopo la fine dell'esercizio.</p> |





| | |
|--|---|
| Risorse utili (non obbligatorio) | https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/fishbowl-technique |
|--|---|

| | | | |
|--|--|---|---|
| Argomento | 23. Campagne online inclusive | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO | EMPATIA E RISPETTO OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | IL SENSO DI INIZIATIVA DIRIGENZA |
| Nome dell'attività | <i>Senso di inclusione — Il gioco della palla</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | Iniziare a riflettere sul tema delle norme culturali, dell'inclusività e dell'esclusione. | | |
| Durata | ~ 45 minuti (includere le istruzioni e la formazione di gruppi, ecc.) | | |
| Dimensioni consigliate del gruppo | — | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> ● Apprendimento esperienziale ● Apprendimento basato su progetti ● Dialogo e discussione ● Arte e creatività ● Coinvolgimento della comunità | | |





Passo **dopo**
passo
Descrizione

Passo 1. Stabilire le culture

~ 10-15 minuti

Il facilitatore ha i partecipanti tutti in 3-7 cerchi. Ogni partecipante ha due palle.

Il facilitatore chiede ai gruppi di:

1. Stare fermi in ogni cerchio in completo silenzio e entrare in contatto visivo l'uno con l'altro.
2. Poi dice che quando inizia la musica, dovrebbero iniziare a passare le palle a ciascuno altro in silenzio creando un modello/una danza mantenendo il cerchio — il cerchio non dovrebbe sii rotto.

Dopo 5 minuti o quando i gruppi sembrano aver stabilito un modello/danza i facilitatori si fermano la musica. Mentre si trova nei gruppi si chiede cosa sta succedendo. Di solito, ogni gruppo ha modelli distinti, alcuni dei modelli sono complicati mentre alcuni sono più semplici — notate questo.

Il facilitatore spinge i partecipanti a vedere questi diversi modelli e si apre alla domanda di come sono stati stabiliti i modelli. C'era un leader nel gruppo? C'era una lotta per potere?

I facilitatori spingono il gruppo introducendo il concetto di cultura/confrontando ogni gruppo a culture/nazioni diverse.

Fase 2. Esperienza di inclusione/esclusione

~ 15 minuti

La musica continua; i gruppi sono invitati a continuare i loro modelli/danza stabiliti.

Quando i gruppi hanno ristabilito i loro schemi, ancora in stretto silenzio il facilitatore cerca di





alterare i modelli culturali, ad es.

- Spostare un partecipante al centro del cerchio
- Trasformare un partecipante in faccia verso l'esterno.

Legare il braccio di un partecipante dietro la schiena.

Benda un partecipante.

- Impostare un partecipante seduto sul pavimento appena fuori dal cerchio.

Fase 3. Dibattito

~ 10-15 minuti

Ai gruppi viene chiesto di sedersi sul terreno, ogni gruppo racconta le proprie esperienze.

Le persone che sono state handicappate dal facilitatore raccontano come si sentivano. Hanno sentito che il loro

il cerchio/cultura ha cercato di includerli o dove hanno emarginato/inserito all'esterno/posto in posizione dove non potevano partecipare?

Al resto del gruppo viene chiesto come si sente. Il gruppo ha stabilito un consenso su ciò che era

L'importanza, cioè, è stata focalizzata sull'inclusione di tutti i membri del cerchio, modificando i modelli/ ballare per adattarsi a tutti o era la priorità nel mantenere il modello/danza stabilito.

Possono discutere come/se hanno sperimentato un cambiamento nelle dinamiche. Forse sentivano che gli altri giocatori della squadra non erano all'altezza delle loro aspettative/osservato che gli altri erano più o meno utili/risorse nel sostenere gli altri? Si tratta di qualcosa che dovrebbero affrontare, ad esempio, nel luogo di lavoro/scuola? O dal momento che l'argomento è il campaigning online; come può essere applicato nelle campagne online?)

I pattern ritmo/grado di complicazione hanno avuto un effetto sulla scelta?





| | |
|--|---|
| | <p>Il facilitatore scrive le parole chiave su e un foglio e la fine della sessione la moneta dei gruppi le loro culture — erano inclusive — come avrebbero potuto essere più inclusive?</p> <p>Il gioco può finire lì o può essere portato ad un livello più profondo in cui il facilitatore può sondare con domande più approfondite, ad es.</p> <p>Una cultura può mai essere inclusiva al 100 %? In caso contrario, come ci prendiamo cura gli uni degli altri?</p> <p>Tracciare parallelismi con il mondo fisico discutendo come/se alcune delle loro esperienze possono essere applicate ad altre situazioni</p> |
| Materiali richiesti | <p>2 palline piccole per ogni partecipante (preferibilmente palle di fagioli che non rimbalzano)</p> <p>Musica — 15 minuti medio tempo</p> <p>Una benda per gli occhi</p> <p>2 corde corte per legare le braccia di una persona dietro la schiena</p> <p>Marcatori e foglio di carta da poster</p> |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● All'aperto● Sala conferenze● Aula <p>(L'aspetto importante è che ci deve essere abbastanza spazio per 5-12 partecipanti per stare in 2-5 cerchi)</p> |
| Valutazione/riflessione dell'attività | <p>La valutazione è parte integrante dell'attività.</p> |





| | | | |
|---|---|--|----------------------|
| Argomento | 25. Esporre il "Greenwashing" | | |
| Competenze trasversali | LAVORO DI SQUADRA PENSIERO CRITICO | | SENSO DI INIZIAZIONE |
| Nome dell'attività | <i>Smascherare il Greenwashing</i> | | |
| Risultati dell'apprendimento | <p>Sviluppare capacità di pensiero critico per identificare e analizzare le tattiche di greenwashing.</p> <p>Aumentare la consapevolezza dell'impatto del marketing ambientale ingannevole sulle scelte dei consumatori.</p> <p>Promuovere la creatività nella visione di alternative sostenibili al greenwashing.</p> <p>Incoraggiare la collaborazione e l'apprendimento peer-to-peer.</p> | | |
| Durata | 90 minuti | | |
| Metodo(i) utilizzato(i) | <ul style="list-style-type: none"> ● Apprendimento esperienziale ● Apprendimento basato su progetti ● Dialogo e discussione ● Arte e creatività | | |
| Passo dopo passo Descrizione | <p>1. Introduzione (15 minuti):</p> <p>Spiegare brevemente il concetto di greenwashing e le sue implicazioni.</p> <p>Discutere l'importanza del pensiero critico nella valutazione delle dichiarazioni ambientali.</p> <p>Introdurre i risultati dell'apprendimento e lo scopo dell'attività.</p> <p>2. Formazione di gruppo (10 minuti):</p> <p>Dividere i partecipanti in piccoli gruppi per incoraggiare il lavoro di squadra.</p> | | |





| | |
|--|--|
| | <p>Mescolare studenti con background diversi per promuovere prospettive diverse.</p> <p>3. Fase di ricerca (20 minuti):</p> <p>Fornire un elenco di esempi reali di greenwashing per ogni gruppo.</p> <p>Istruire ogni gruppo a ricercare il caso di greenwashing assegnato, concentrandosi sulle tattiche ingannevoli utilizzate.</p> <p>4. Fase di creazione (30 minuti):</p> <p>Chiedi a ciascun gruppo di creare la propria campagna di greenwashing per un prodotto o servizio fittizio.</p> <p>Enfatizzare l'uso di linguaggio fuorviante, immagini o affermazioni di apparire rispettose dell'ambiente.</p> <p>Incoraggiare la creatività nella progettazione di materiali promozionali.</p> <p>5. Peer Review e Discussione (15 minuti):</p> <p>Ogni gruppo presenta la propria campagna di greenwashing alla classe.</p> <p>Dopo ogni presentazione, aprire la parola per la discussione:</p> <p>Quali tattiche sono state utilizzate nella campagna?</p> <p>In che modo la campagna li ha fatti sentire come consumatori?</p> <p>Quali elementi della campagna sono stati particolarmente ingannevoli?</p> |
| Materiali richiesti | <ul style="list-style-type: none">● Lavagne a fogli mobili o lavagne bianche● Marcatori, penne e carta● Pannelli per manifesti, riviste, forbici, colla per la creazione di materiali per la campagna |
| Impostazione dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none">● Aula |





Valutazione/riflessione dell'attività

Feedback dei partecipanti:

- Modulo di valutazione per raccogliere il feedback dei partecipanti sull'attività. (Allegato 1)

Riflessione del facilitatore

Come facilitatore, prenditi del tempo per riflettere sull'attività e sulle tue tecniche di facilitazione.

Valutare se l'attività ha raggiunto gli obiettivi di apprendimento previsti e se i tempi e il flusso della sessione sono stati appropriati.

Riflettere sul livello di coinvolgimento dei partecipanti, sull'efficacia della discussione e sulle dinamiche generali del gruppo.

Identificare eventuali sfide o risultati imprevisti riscontrati durante l'attività.

Allegato 1

1. Comprensione del Greenwashing:

L'attività mi ha aiutato a capire il concetto di greenwashing.

- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

2. Pensiero critico:

L'attività ha migliorato le mie capacità di pensiero critico nella valutazione delle dichiarazioni ambientali.

- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

3. Lavoro di squadra:

Lavorare in piccoli gruppi è stato efficace nel promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione.





- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

4. 4. Creatività:

L'attività mi ha permesso di esprimere creatività nella progettazione di una campagna di greenwashing.

- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

5. Apprendimento peer-to-peer:

Imparare dalle presentazioni dei miei coetanei è stato prezioso e interessante.

- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

6. Applicazione di vita reale:

Posso vedere come i concetti appresi in questa attività si applicano alle situazioni della vita reale.

- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

7. Durata dell'attività:

La durata dell'attività è stata:

- Troppo breve
- Giusto
- Troppo lungo

8. Facilitazione dell'attività:





Il facilitatore o i facilitatori hanno effettivamente guidato l'attività.

- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

9. Godimento complessivo:

Mi è piaciuto partecipare a questa attività.

- 1: Fortemente disaccordo
- 2: Disaccordo
- 3: Neutrale
- 4: Concordare
- 5: Fortemente d'accordo

10. Commenti aggiuntivi:

Si prega di condividere eventuali ulteriori pensieri o suggerimenti per il miglioramento.

Referenze

- EYF 2023, <https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions>
- Consiglio d'Europa 2021, Manuale per facilitatori <https://rm.coe.int/manual-for-facilitators-2022/1680a5ebc2>
- GreenComp: il quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128040>
- DigComp: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en





ALLEGATO: Questionario di valutazione per i partecipanti

1. Nel complesso, come valutare l'allenamento su una scala da 1 a 5, con 5 è il più alto

2. Quale attività o attività durante la formazione hai trovato più coinvolgente e informativa? (Specificare)

3. La formazione ti ha aiutato a comprendere meglio gli argomenti ambientali discussi, come la sostenibilità, l'impronta digitale e l'uso responsabile della tecnologia?

(Sì, significativamente — Sì, in una certa misura — No, non proprio — No, per niente)

4. La formazione ti ha incoraggiato a pensare in modo critico alle questioni ambientali e al loro impatto sul mondo?

(Sì, significativamente — Sì, in una certa misura — No, non proprio — No, per niente)

5. Hai ritenuto che la formazione ti fornisse conoscenze pratiche e competenze relative alla vita sostenibile e all'uso responsabile della tecnologia?

(Sì, significativamente — Sì, in una certa misura — No, non proprio — No, per niente)

6. Ti sono piaciute le attività all'aria aperta e le componenti legate alla natura della formazione?

(Sì, significativamente — Sì, in una certa misura — No, non proprio — No, per niente)

7. La formazione ti ha aiutato a riconnetterti con la natura?

(Sì, significativamente — Sì, in una certa misura — No, non proprio — No, per niente)

8. Consigliaresti questo programma di formazione ad altri giovani della tua fascia d'età?

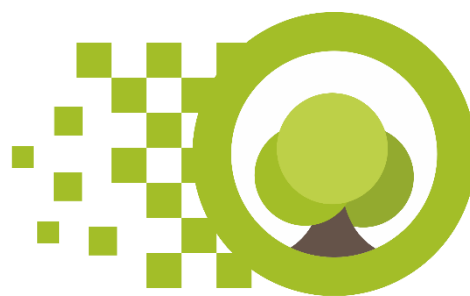
(Sì, certo — Sì, con prenotazione — Forse — No)





9. Cosa ti è piaciuto di più dell'allenamento? (Spiegare)
10. Cosa ti è piaciuto di meno dell'allenamento? (Spiegare)
11. Hai suggerimenti per migliorare la formazione o gli argomenti da includere nelle sessioni future?
12. Quanto è probabile che tu applichi le conoscenze e le competenze acquisite durante questo allenamento nella tua vita quotidiana?
(Sì, significativamente — Sì, in una certa misura — No, non proprio — No, per niente)
13. Ulteriori commenti o pensieri sull'allenamento o su qualsiasi altro aspetto che vorresti condividere?





Call2Nature

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

In progetto implementato da:



Polygonal

SMARTUP®

Green Village



Civil Connections
Building robust communities



KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.