



Toolkit di lavoro giovanile per l'organizzazione di **progetti (eco)comunitari** come metodologia per prevenire **l'abbandono scolastico**



Cofinanziato  
dall'Unione europea



# Progetto:

Progetti comunitari ECO guidati dai giovani per la prevenzione dell'abbandono scolastico sui giovani finanziati dall'Agência Nacional para a gestão do programa Juventude em Acção, l'Agenzia nazionale portoghese per la gestione del programma Erasmus+ Gioventù in azione.

## I PARTNER DEL PROGETTO SONO:

DOTS – COOPERATIVA DE INOVAÇÃO SOCIAL PARA A TRANSFORMAÇÃO SOCIAL, CRL; PORTUGAL  
LINK DMT S.R.L.; ITALY  
CENTRO PER L'EDUCAZIONE NON FORMALE E L'APPRENDIMENTO PERMANENTE; SERBIA  
LEARNING WIZARD D.O.O.; CROATIA

## CASA EDITRICE:

CENTRO PER L'EDUCAZIONE NON FORMALE E L'APPRENDIMENTO PERMANENTE; SERBIA

## EDITORE:

DANIJELA MATORCEVIC

## AUTORI:

DANIJELA MATORCEVIC  
SONJA BADJURA  
JELENA ILIĆ  
MARTA MONTEIRO  
ČEDO VELAŠEVIĆ

## TRADOTTO DALL'INGLESE:

ANA GLOBOČNIK

## GRAPHIC DESIGN:

RAMONA SCINTU  
ANNA RUSINOVA



2024

# Indice dei contenuti

- 04 **SINTESI DEL PROGETTO**
  
- 06 **INTRODUZIONE E STRUTTURA DEL TOOLKIT**
  
- 07 **PARTE 1: CONCETTI E RACCOMANDAZIONI**
- 08 Importanza dell'ENF per la crescita dei giovani
- 09 Come organizzare laboratori di ENF per giovani a rischio di abbandono scolastico
- 10 Strategie di individuazione e motivazione per i giovani a rischio di abbandono scolastico
- 11 Sostenere i giovani nell'attuazione di progetti (eco)comunitari e promuovere lo sviluppo personale con la finalità di migliorare l' apprendimento accademico/scolastico.
  
- 13 **PARTE 2: WORKSHOP PER OPERATORI GIOVANILI (E INSEGNANTI) LEGATI ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DEI GIOVANI PER L'ORGANIZZAZIONE DI PROGETTI (ECO)COMUNITARI**
- 14 Quando meno è meglio – Il principio delle 5R
- 17 Iniziative di efficienza energetica
- 21 Campagna per i trasporti ecologici
- 25 Creazioni di arte ambientale
- 28 Pratiche di turismo sostenibile
- 31 Mangiamo i nostri rifiuti?
- 35 Fondamenti di bioedilizia
- 37 L'avvio di imprese eco-compatibili
- 41 Pratiche di vita sostenibile
- 44 Tecniche di giardinaggio sostenibile
- 47 Leadership e lavoro di squadra in progetti ecologici
- 50 Gestione di progetti e pianificazione di iniziative ecologiche
- 53 Capacità di comunicazione e presentazione efficace
- 55 Strategie di raccolta fondi per progetti comunitari
- 57 Capacità di problem solving creativo e inclusivo nei progetti ambientali
- 59 Risoluzione dei conflitti e capacità di negoziazione in contesti comunitari
- 62 Gestione del tempo e definizione delle priorità per il successo del progetto
- 65 Social Media e marketing per progetti comunitari
- 67 Capacità di rappresentanza e lobbying per progetti (eco)comunitari
- 70 Inclusione e apprendimento interculturale nei progetti comunitari
- 72 Riferimenti

# SINTESI DEL PROGETTO

L'abbandono scolastico è considerato un problema serio in Europa ed è causato dalla povertà, dall'emigrazione ma anche da diversi fattori sociali che privano i giovani di un apprendimento esperienziale e di un ambiente positivo nelle loro scuole. Anche se ci sono molti aggiornamenti nel sistema educativo e leggi che vengono applicate per aiutare la situazione e ridurre il tasso di abbandono, il fenomeno è ancora abbastanza presente soprattutto in alcune regioni e aree rurali. L'ambiente scolastico non è ancora considerato molto attraente per i giovani, anzi può essere un potenziale spazio per fenomeni di bullismo, violenza tra coetanei e violenza di gruppo. Analogamente, non si concentra sull'offerta di attività continuative che favoriscano l'inclusione sociale dei giovani.

L'idea di coinvolgere i giovani in progetti sociali e ambientali nella loro comunità attraverso l'impegno e il sostegno delle loro scuole, soprattutto nelle regioni in cui il tasso di abbandono scolastico è elevato, è la motivazione principale per cui questo progetto è stato pensato. Il fenomeno dell'abbandono scolastico è ancora molto presente nei nostri Paesi, nonostante gli sforzi dei governi nell'adottare nuove leggi e regolamenti per approcci più innovativi e pratici all'istruzione, e nonostante gli sforzi degli insegnanti per fornire un apprendimento di qualità ai loro studenti.

Il tasso di abbandono scolastico può aumentare a causa di molti fattori come la povertà, l'emigrazione, il bullismo nelle scuole, la mancanza di interazioni sociali e di inclusione nell'ambiente scolastico, la mancanza di sviluppo del pensiero critico tra i giovani nelle scuole, la mancanza di capacità di accettare la presenza di altre culture e di abbracciare la diversità e altre cause correlate. Elencando tutte queste ragioni che causano l'aumento o la stagnazione dei tassi di abbandono scolastico, si può concludere che è urgente offrire soluzioni efficaci a lungo termine che offrano un ambiente scolastico attraente, interattivo, inclusivo e motivante per tutti i giovani nei Paesi delle organizzazioni partner e in tutta Europa, al fine di sostenere l'obiettivo dell'UE 2030 di raggiungere un tasso di abbandono scolastico inferiore al 9%.

I principi dell'educazione non formale sono stati abbracciati da un gran numero di giovani in tutta Europa e nel mondo, oltre a essere considerati molto coinvolgenti e pratici. D'altra parte, le istituzioni educative formali non prevedono necessariamente spazi e attività interattive per gli studenti. Le metodologie di animazione giovanile e dell'ENF risultano motivanti e portano all'interazione, abbracciando la diversità tra i giovani. Sebbene esistano diversi programmi forniti attraverso i programmi di educazione non formale, c'è ancora una grande lacuna per quanto riguarda il collegamento e la cooperazione tra gli operatori giovanili e gli insegnanti delle scuole, che può portare a risultati fruttuosi e alla prevenzione dell'abbandono scolastico attraverso la combinazione di metodi di educazione formale e non formale, attraverso lo scambio di pratiche, il supportarsi nei processi di apprendimento e la stimolazione dei giovani a diventare cittadini attivi.

Questo progetto utilizza un approccio innovativo con varie attività, il coinvolgimento di partner associati di diversi settori, tra cui le scuole, per rispondere alle esigenze dei giovani. L'obiettivo principale è fornire una soluzione che sia considerata attraente e utile per la comunità e l'ambiente allo stesso tempo e di promuovere l'inclusione e la diversità nell'istruzione, nel lavoro giovanile e nelle comunità locali.

## GLI OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO SONO:

- Responsabilizzare i giovani nell'organizzazione di progetti (eco)comunitari e rafforzare le loro competenze per la vita attraverso un kit di strumenti innovativi e un corso online sull'avvio e l'implementazione di attività nell'ambito di programmi di servizio e apprendimento per le comunità verdi;

- Rafforzare le capacità degli operatori giovanili nel collaborare con le scuole per ridurre i tassi di abbandono scolastico attraverso lo sviluppo di programmi di servizio alla comunità e di apprendimento per i giovani studenti (sia a rischio abbandono che non) – attraverso programmi di studio innovativi;
- Scambio di buone pratiche tra 4 paesi europei con realtà diverse per quanto riguarda i tassi di abbandono scolastico e la cittadinanza attiva dei giovani nelle comunità e aumento del partenariato per la moltiplicazione dei risultati del progetto in tutta Europa

#### **LE ATTIVITÀ DEL PROGETTO SONO:**

- A1 – Gestione del progetto
- Riunione chiave di avvio del progetto – online
- O1 Toolkit di lavoro giovanile per l'organizzazione di progetti (eco)comunitari come metodologia di prevenzione dell'abbandono scolastico
- O2 Corso online per giovani sull'organizzazione passo dopo passo di progetti comunitari (ecologici)
- Riunione chiave – a metà percorso – online
- O3 Curriculum per la formazione di operatori giovanili in collaborazione con scuole/insegnanti sulla riduzione dei tassi di abbandono scolastico attraverso lo sviluppo di programmi di servizio e apprendimento nella comunità per i giovani studenti.
- Corsi di formazione locali/nazionali
- Conferenza nazionale – Portogallo
- Conferenza nazionale – Croazia
- Conferenza nazionale – Italia
- Conferenza internazionale – Serbia
- Riunione chiave – Riunione conclusiva di valutazione

# Introduzione e struttura del toolkit

Il Toolkit è stato creato e concepito come metodologia per prevenire l'abbandono scolastico. È stato specificamente pensato come uno strumento innovativo che preveda laboratori pratici e raccomandazioni per gli operatori giovanili da utilizzare nel loro lavoro con i giovani. Il toolkit mira a fornire agli operatori giovanili e agli insegnanti una serie completa di laboratori e strumenti di educazione non formale per sostenere i giovani nello sviluppo delle competenze necessarie per organizzare progetti di eco-comunità. Il toolkit è stato progettato per incorporare l'aspetto della motivazione dei giovani nello sviluppo di progetti di eco-comunità nelle loro città, nonché il processo di mentoring per il corretto accompagnamento.

Il kit di strumenti sarà composto da laboratori di educazione non formale, indipendenti l'uno dall'altro e adatti a essere utilizzati periodicamente. Sarà utile sia per gli operatori giovanili che per il personale educativo formale e gli insegnanti che desiderano replicare questi laboratori nelle loro scuole o in collaborazione con le organizzazioni giovanili nelle loro comunità.

Nello specifico, la struttura del kit di strumenti è composta da due parti principali. La prima parte è costituita da una introduzione con raccomandazioni su come organizzare laboratori di ENF dedicati ai giovani in generale, su come reclutare e motivare i giovani a rischio di abbandono scolastico a partecipare ai laboratori e su come fare loro da tutor in seguito, in modo che questi possano effettivamente realizzare progetti eco-comunitari e in seguito utilizzare quanto appreso da tali progetti per i loro obiettivi di apprendimento accademico/scolastico. La seconda parte è costituita da 20 laboratori e strumenti utili per gli operatori giovanili (ed insegnanti) quando si tratta di sviluppare le competenze dei giovani per l'organizzazione di progetti (eco)comunitari nell'ambito dei programmi di servizio e apprendimento delle comunità verdi. I primi 10 laboratori sono stati concepiti su argomenti di carattere ambientale, mentre la seconda serie di 10 laboratori è stata concepita per lo sviluppo delle competenze dei giovani. L'elenco degli argomenti presentati nei laboratori è il seguente: Riciclo in termini ecologici; Efficienza energetica; Trasporti ecologici; Arte ambientale; Turismo sostenibile; Gestione dei rifiuti; Bioedilizia; Impresa ecologica; Vita sostenibile; Giardinaggio sostenibile; Leadership e capacità di lavorare in gruppo; Gestione e pianificazione di progetti; Comunicazione e capacità di esposizione; Raccolta fondi e budget per progetti comunitari; Capacità di risoluzione problemi in maniera creativa e inclusiva; Risoluzione di conflitti e capacità di negoziazione; Gestione del tempo e definizione delle priorità; Social media e marketing per progetti comunitari; Capacità di advocacy e lobbying per progetti comunitari (ecologici); Inclusione e apprendimento interculturale in progetti comunitari.

Ogni workshop comprende alcune attività interattive, giochi, giochi di ruolo, rompighiaccio e discussioni rilevanti per lo sviluppo delle competenze e delle conoscenze richieste.

# Parte 1

Concetti e  
Raccomandazioni

## Importanza dell'ENF per la crescita dei giovani

L'educazione non formale (ENF) è un approccio innovativo all'istruzione, incentrato sul discente, che migliora il sistema educativo formale fornendo ai giovani esperienze di apprendimento significative e concrete. L'ENF offre opzioni di apprendimento flessibili e adattabili che possono essere personalizzate in base agli interessi e alle preferenze di apprendimento di ciascun discente. Quando si tratta di sviluppare nei giovani la creatività, il pensiero critico, la comunicazione efficace, il lavoro di squadra, la leadership, la capacità di risolvere i problemi e le abilità interpersonali in generale, l'ENF è l'approccio e il metodo giusto, così come lo è per adulti e bambini. I metodi e le attività della ENF favoriscono l'accettazione della diversità, la promozione dell'inclusione e l'aumento della motivazione di coloro che vi partecipano.

Inoltre, attraverso il suo approccio e metodologia, l'ENF prepara i giovani al coinvolgimento civico, aiutandoli a sviluppare i valori e le abilità necessarie per una cittadinanza attiva. Lo sviluppo professionale e di carriera dei giovani è un altro aspetto su cui l'ENF gioca un bel ruolo, in quanto fornisce loro le competenze e le esperienze pratiche necessarie per adattarsi rapidamente al lavoro che intendono svolgere. Ciò include anche l'acquisizione di competenze digitali, programmi di leadership, attività di lavoro di gruppo e altro ancora.



# Come organizzare laboratori di ENF per giovani a rischio di abbandono scolastico

Esistono diversi metodi e approcci di ENF da considerare quando si organizzano laboratori dedicati a giovani a rischio di abbandono scolastico. Di seguito sono illustrati alcuni passaggi e approcci che dovrebbero essere presi in considerazione quando si organizzano laboratori di ENF.

## • PASSO 1: COMPRENDERE IL PUBBLICO:

È importante conoscere e comprendere gli interessi, le sfide e il background dei giovani a rischio di abbandono scolastico con cui si opera. Per questo motivo è indispensabile un contatto e una conversazione con insegnanti, genitori o altri individui/rappresentanti di queste istituzioni per progettare i laboratori in base alle esigenze dei giovani.

## • FASE 2: PROGETTAZIONE DEI CONTENUTI DEL WORKSHOP:

- Dopo aver conosciuto gli aspetti sopra menzionati, la creazione dei contenuti del workshop è il secondo passo. Questa fase è molto legata alla prima, in quanto deve essere progettata in base alle esigenze dei giovani e deve rispondere alle sfide individuate e individuare una possibile soluzione. Inoltre, i laboratori dovrebbero essere progettati per sviluppare le abilità e le competenze chiave nello sviluppo dei giovani.

## • FASE 3: CREARE UN AMBIENTE ACCOGLIENTE:

L'ambiente di apprendimento deve essere inclusivo e di supporto ai giovani. Le seguenti regole dovrebbero essere evidenziate:

- Promuovere il rispetto e l'inclusione reciproca;
- Integrare attività di team building e rompighiaccio per favorire il senso di gruppo;
- Inserire attività finalizzate alla collaborazione e promuovere l'apprendimento tra pari;
- Adattarsi alle esigenze e all'apprendimento dei partecipanti, nonché ai loro feedback e suggerimenti.

## • FASE 4: APPRENDIMENTO PRATICO E INTERATTIVO

L'utilizzo di strumenti e piattaforme digitali è essenziale quanto l'utilizzo di attività interattive e pratiche. Queste possono includere iniziative come la creazione di un orto comunitario o altre piccole attività che consentano ai partecipanti di mettere in pratica il loro apprendimento in un periodo immediato.

## • FASE 5: TUTORAGGIO E FOLLOW-UP

L'ultima fase che sostiene il lavoro e l'impatto a lungo termine di queste attività è il programma di mentorship. Si tratta di un'attività indispensabile per sostenere i partecipanti individualmente e mantenere l'impatto nella comunità, in quanto sostiene l'impegno attivo dei giovani coinvolti. Le sessioni di follow-up affrontano in modo analogo questi aspetti e aiutano i partecipanti a rivedere i loro progressi, a completare ulteriori attività e a mantenere l'impegno, oltre che a rinfrescare le loro competenze.

Oltre a queste fasi è importante che gli operatori giovanili siano in costante comunicazione e cooperino con le parti interessate della comunità per sostenere l'empowerment dei giovani e condividere/scambiare competenze ed esperienze tra loro. Infine, la valutazione e il feedback dei laboratori è una parte cruciale di ogni laboratorio in quanto aiuta a migliorare la qualità e a rispondere alle esigenze dei giovani in un periodo di tempo prolungato.

# Strategie di individuazione e motivazione per i giovani a rischio di abbandono scolastico

Il fenomeno dell'abbandono scolastico è influenzato da diversi fattori, alcuni dei quali sono lo squilibrio sociale ed economico, il bullismo, la mancanza di sostegno da parte della famiglia, le difficoltà scolastiche e così via. Gli studenti provenienti da contesti svantaggiati possono trovarsi ad affrontare ulteriori sfide, come l'accesso limitato alle risorse, il supporto educativo inadeguato e le pressioni della società. La comprensione di questi fattori è fondamentale per sviluppare interventi mirati per affrontare le cause profonde dell'abbandono scolastico. Individuare e motivare i giovani a rischio di abbandono scolastico pone una serie di sfide uniche, perché questi giovani spesso affrontano barriere che li scoraggiano dal partecipare a contesti educativi tradizionali e non. Tuttavia, esistono aspetti da considerare in modo strategico che possono aiutare a superare queste sfide.

Il primo aspetto è garantire una individuazione efficace, quindi identificare con successo i giovani a rischio di abbandono scolastico. La collaborazione con le scuole, i centri sociali, i servizi sociali e le istituzioni competenti può aiutare ad avere successo. Il secondo aspetto è quello di garantire la visibilità e la presenza nei contesti digitali in cui i giovani sono maggiormente presenti al giorno d'oggi, come TikTok, Instagram e altre piattaforme di social media. Queste piattaforme offrono la possibilità di condividere contenuti coinvolgenti e possono essere utilizzate per raggiungere i giovani con informazioni utili e materiali promozionali sulle opportunità dei laboratori proposti.

È essenziale che gli influencer locali e le figure famose e rispettate siano contattati e invitati a collaborare. Il loro ruolo di ambasciatori del programma è essenziale.

La consegna di premi celebrazioni e certificati è un altro strumento considerato potente per motivare i giovani a rischio abbandono a partecipare e portare a termine i percorsi di ENF. È anche importante che il contenuto dei laboratori sia progettato in base agli interessi dei partecipanti e alle loro esperienze. I formatori dovrebbero adattare il programma in base alle loro esigenze, agli obiettivi e alle finalità di apprendimento.

Un'altra strategia di motivazione è la creazione e il mantenimento di relazioni di supporto con i partecipanti, al fine di garantire un impatto forte e un'ispirazione che duri nel tempo. Questo aspetto può essere raggiunto attraverso metodi e attività interattive con i loro coetanei, come lavori di gruppo, giochi di ruolo, attività di espressività creativa e così via. Anche le sessioni individuali sono utili e fondamentali per ricevere informazioni più concrete in merito alle preoccupazioni e ai progressi dei giovani coinvolti.

L'ultimo aspetto è il confronto tra operatori giovanili/formatori e giovani, al fine di tracciare e registrare i loro progressi, suggerire adattamenti del programma in modo che siano attivamente coinvolti e motivati.

# Sostenere i giovani nell'attuazione di progetti (eco)comunitari e promuovere lo sviluppo personale con la finalità di migliorare l' apprendimento accademico/scolastico.

Il mentoring di giovani in progetti eco-comunitari è un'esperienza trasformativa che unisce il coinvolgimento pratico allo sviluppo scolastico e personale. Il ruolo di un mentore è complesso dal momento che comprende possedere competenze, essere in grado di fornire supporto e assistenza nella definizione degli obiettivi dei giovani. Il loro ruolo consiste anche nell'apprendere come affrontare le questioni ambientali, perseguire la gestione di progetti eco-comunitari, essere in grado di fare comunità in modo efficace, sapere come risolvere i conflitti e così via. Soprattutto, i mentori rappresentano un sostegno continuo per i giovani/tutorandi durante l'intero processo e le attività di follow-up.

## Programma di tutoraggio passo dopo passo per progetti eco-comunitari

- **FASE 1: FORMAZIONE E ORIENTAMENTO DEI MENTORI**

La prima fase del processo di mentoring prevede una formazione adeguata, in modo che siano pienamente equipaggiati di competenze, conoscenze e attitudini necessarie per sostenere i giovani nello sviluppo di progetti/iniziativa eco-comunitarie. La formazione dovrebbe consistere nell'apprendimento di tecniche di comunicazione efficace, risoluzione dei conflitti, psicologia dello sviluppo, gestione di progetti eco-comunitari e così via.

- **FASE 2: INDIVIDUAZIONE E VALUTAZIONE DEI GIOVANI**

La seconda fase prevede una stretta collaborazione con le scuole, i centri comunitari e le altre istituzioni competenti per aiutare a trovare i candidati giusti che parteciperanno a questo processo.

- **FASE 3: DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI E PIANIFICAZIONE DEL PROGETTO**

Dopo il processo di individuazione e selezione, il mentore e il giovane si riuniscono per parlare dei bisogni che si intende affrontare nella propria comunità. Sulla base di questa discussione sviluppano obiettivi chiari e realistici e pianificano il progetto/iniziativa. Gli obiettivi e il progetto devono essere in linea con la crescita del giovane e con le competenze che desidera sviluppare.

- **FASE 4: ATTUAZIONE DEL PROGETTO**

Dopo aver stabilito gli obiettivi e lo sviluppo del piano d'azione, i giovani possono iniziare a implementare il progetto ideato con il supporto continuo e il monitoraggio del mentore.

- **FASE 5: RIFLESSIONE E AGGIUSTAMENTI**

Il mentore deve assicurarsi che il giovane abbia momenti a cadenza regolare per riflettere sull'apprendimento ottenuto dal processo di mentorship e dal progetto. Questo aiuterà a modificare il processo di tutoraggio di conseguenza.

- **FASE 6: DOCUMENTAZIONE E PRESENTAZIONE**

Durante l'intero processo di tutoraggio, il mentore dovrebbe suggerire al giovane di documentare il proprio percorso in modo da tenere a mente tutte le sfide affrontate e le soluzioni individuate. Queste relazioni/presentazioni possono anche essere condivise tra coetanei o educatori, così come tra i membri della comunità, per favorire lo sviluppo delle loro capacità di presentazione e comunicazione.

- **FASE 7: VALUTAZIONE E FEEDBACK**

La valutazione e il feedback sono aspetti cruciali da considerare includendo le diverse parti interessate, i partecipanti, il personale scolastico, i membri della comunità e i tutor. Il feedback sul processo e la valutazione al termine del processo sono molto importanti per analizzare il lavoro svolto, il suo impatto sui giovani e per rivedere gli obiettivi stabiliti.

- **FASE 8: RICONOSCIMENTO E CELEBRAZIONE**

L'intero processo di tutoraggio dovrebbe concludersi con un certificato/premio consegnato al partecipante per celebrare i suoi risultati. Questa celebrazione non solo riconosce i loro sforzi, ma rafforza anche il valore delle competenze e delle conoscenze che hanno sviluppato.

- **FASE 9: PROSEGUIMENTO E FOLLOW-UP**

Infine, il programma dovrebbe garantire la sostenibilità dell'impatto del progetto e il continuo sviluppo dei partecipanti, pianificando attività di follow-up o progetti futuri. Dovrebbero essere offerte risorse aggiuntive e ulteriori opportunità di tutoraggio per i partecipanti che desiderano continuare a impegnarsi in iniziative eco-comunitarie o proseguire gli studi in settori correlati.




# Parte 2


Workshop per operatori  
giovanili (e insegnanti)


Legati allo sviluppo delle competenze dei  
giovani per l'organizzazione di progetti  
(eco)comunitari

# Quando meno è meglio - Il principio delle 5R

 **Titolo del seminario:** Quando meno è meglio - Il principio delle 5R


 **Durata:** 160 minuti con pausa inclusa


 **Premessa:** Il bello del principio delle 5R è che può essere applicato ovunque e da chiunque. Prima di affidarci al principio del Riciclo, che di solito è il primo a cui pensiamo, senza considerare che in realtà rappresenta un processo complesso che coinvolge individui, servizi pubblici e fabbriche, ogni individuo, ma anche organizzazioni, istituzioni e imprese, potrebbe dare un grande contributo ambientale applicando prima gli altri 4 principi: Raccolta, Riduzione, Riuso e Recupero. In questo workshop vedremo come i principi delle 5R possano essere applicati a livello personale e come nelle scuole e nelle organizzazioni giovanili locali. Le abitudini personali e la produzione di rifiuti saranno analizzate attraverso il prisma dei principi delle 5R e ogni partecipante creerà un elenco di nuove abitudini da potere adottare in futuro.

 **Obiettivo del workshop:** Testare nuove abitudini per la riduzione dei rifiuti attraverso l'applicazione del principio delle 5R.

## Obiettivi:

- Fornire ai giovani una comprensione completa dei principi delle 5R e del loro significato nella promozione di pratiche di vita sostenibili.
- Sensibilizzare i giovani sull'impatto ambientale delle loro abitudini di consumo e della produzione di rifiuti, sottolineando l'importanza di adottare pratiche eco-compatibili.
- Incoraggiare i giovani a riflettere sui propri modelli di consumo e sulla produzione di rifiuti, identificando le aree in cui possono incorporare i principi delle 5R per ridurre al minimo la loro impronta ambientale.
- Esplorare le applicazioni pratiche dei principi delle 5R nella vita quotidiana, compresi i modi per attuarli a casa, a scuola e nelle organizzazioni giovanili locali.
- Facilitare le discussioni e le attività che favoriscono la collaborazione tra i partecipanti, incoraggiandoli a condividere idee, esperienze e buone pratiche per abbracciare uno stile di vita sostenibile.

 **Competenze affrontate:** Capacità analitiche; Comunicazione; Pensiero critico; Pensiero creativo; Lavoro di gruppo; Competenze di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energizer; input teorico; analisi; lavoro di gruppo; presentazione; discussione.

## Flusso del workshop

### I. Introduzione dell'argomento con un energizer (10 minuti)

Iniziare un workshop con un energizer è sempre positivo, indipendentemente dal fatto che i partecipanti si conoscano o meno. Aiuta a creare un'atmosfera rilassata e a introdurre l'argomento del laboratorio in modo giocoso. L'animatore invita i partecipanti ad alzarsi in piedi e a creare un cerchio e introduce l'energizer denominato "Prendi il dito".

Tutti i partecipanti sono in piedi in un grande cerchio. Ogni partecipante allunga le braccia in modo da poter toccare facilmente la mano di chi gli sta accanto

Tutti girano il palmo della mano sinistra verso l'alto, all'altezza delle spalle della persona accanto. Ognuno gira l'indice della mano destra verso il basso e lo appoggia sulla mano del partecipante alla sua destra. Assicuratevi che le posizioni delle mani destra e sinistra siano intesi chiaramente. La mano sinistra rappresenta il desiderio/bisogno di un prodotto, mentre la mano destra rappresenta le abitudini per la riduzione dei rifiuti. Al vostro comando, ognuno cerca di afferrare il dito della persona alla sua sinistra e di evitare che il proprio dito venga afferrato dalla persona alla sua destra. Giocate diversi round. Dopo che tutti i partecipanti hanno sperimentato in prima persona quanto sia difficile ottenere un prodotto necessario/desiderato e allo stesso tempo applicare le abitudini per la riduzione dei rifiuti personali, richiamate l'attenzione dei partecipanti sul fatto che raggiungere l'equilibrio tra questi due opposti è un processo di apprendimento e richiede un'analisi delle proprie abitudini e l'esplorazione dei cicli produttivi e del loro impatto ambientale.

## II. Cosa c'è nel vostro cestino dei rifiuti? (30 minuti)

Dopo l'energizer, l'animatore divide i partecipanti in piccoli gruppi di 3-4 persone e chiede loro di sedersi a uno dei tavoli preparati con i materiali di lavoro. Ogni gruppo riceve una lavagna a fogli mobili su cui è disegnato un grande bidone dei rifiuti e pennarelli di diversi colori. Il loro compito è pensare a tutti i rifiuti che hanno prodotto nelle ultime 2-4 settimane e "gettarli" nel bidone. Possono concordare di usare pennarelli di colori diversi per i diversi tipi di rifiuti: imballaggi alimentari, rifiuti organici e alimentari, vestiti, rifiuti elettronici, ecc. L'animatore deve stimolarli con delle domande e aiutarli a ricordare tutti i rifiuti che hanno prodotto come individui nel periodo di tempo stabilito e a scriverli sul foglio. Alcune delle domande potrebbero essere le seguenti:

- Quali sono le ultime 5 cose che avete comprato e che tipo di rifiuti sono legati a quel prodotto?
- Se pensate ai vostri ultimi pasti, li avete mangiati tutti o ne avete buttato via una parte?
- Avete buttato via dei vestiti o delle scarpe di recente?
- Avete buttato via qualche dispositivo elettronico di recente? Oppure qualche componente dei dispositivi elettronici che avete si è rotto?

Dal momento che lavorano in piccoli gruppi, alla fine di questa parte della sessione il cestino dei rifiuti dovrebbe essere abbastanza pieno. A questo punto il facilitatore chiede ai partecipanti di fare una rapida analisi dei tipi di rifiuti e di segnare sul foglio quale sia la tipologia più frequente nel loro cestino.

## III. Input teorico – Il principio delle 5R (30 minuti)

Prima di dare un contributo teorico sui principi delle 5R, il facilitatore deve osservare rapidamente i cestini di tutti i gruppi e trarre le conclusioni più importanti. Durante la presentazione dei principi delle 5R, il facilitatore deve essere in grado di creare collegamenti tra la teoria e il contenuto dei cestini dei gruppi. Questo input teorico può essere fornito sotto forma di presentazione PowerPoint o sotto forma di poster con i seguenti contenuti:

- Definizione del principio delle 5R e dei suoi benefici;
- Spiegazione di tutti i significati principali delle 5R;
- Esempi di comportamenti/azioni positive relativi a ciascuno dei principi delle 5R.

Di tanto in tanto, il facilitatore deve verificare con i partecipanti se hanno compreso il contenuto presentato e se hanno domande.

**Dopo il contributo teorico, l'animatore annuncia una breve pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne dovessero avere bisogno).**

## IV. Analizzare il proprio cestino dei rifiuti e creare un elenco di buone abitudini (45 minuti)

Dopo il contributo teorico, il facilitatore chiede ai gruppi di tornare al loro cestino e di analizzarne il contenuto attraverso il paradigma delle 5R. Per aiutare i partecipanti a svolgere l'analisi, si possono scrivere le seguenti domande su una lavagna a fogli:

- Tutto ciò che ho usato/acquistato/accettato era davvero necessario? Avrei potuto evitare/rifiutare alcuni di quegli acquisti?

- Quali sono i rifiuti più comuni che produco? Posso ridurli?
- Alcuni degli oggetti che considero rifiuti possono essere riutilizzati? Posso riutilizzarli? Quanti dei miei rifiuti sono articoli monouso?
- Alcuni degli oggetti che considero rifiuti possono essere utilizzati in modo diverso? Posso riutilizzarli?
- Quanta parte dei miei rifiuti può effettivamente entrare nel processo di riciclo?

Per raggiungere l'obiettivo del workshop, sulla base degli input teorici e dell'analisi dei rifiuti, i partecipanti devono creare un elenco di nuove abitudini per ridurre la loro produzione di rifiuti. Devono scrivere il maggior numero di abitudini che riescono a pensare per ciascuno dei principi delle 5R. Alla fine di questa parte del workshop, i partecipanti decidono chi e come andrà a presentare l'elenco delle buone abitudini agli altri gruppi in plenaria.

#### V. Presentazione e discussione (30 minuti)

Ogni gruppo presenta il proprio elenco di nuove abitudini e appende il foglio alla parete in modo che tutti possano vederlo. Alla fine delle presentazioni, il facilitatore dichiara il numero totale di abitudini diverse individuate dai partecipanti e si congratula con loro. Prima di chiudere il laboratorio, il facilitatore invita i partecipanti a scegliere almeno un'abitudine da ogni categoria che inizieranno ad applicare d'ora in poi. Anche lui può scegliere o condividere con il gruppo quali abitudini sta già applicando nella vita quotidiana o può aggiungerne alcune che non sono state elencate dai partecipanti.

Per concludere il laboratorio, il facilitatore introduce una breve discussione in cui i partecipanti possono condividere quali abitudini hanno scelto dall'elenco e perché. A questo punto i partecipanti possono condividere le loro principali impressioni sui laboratori e sull'argomento presentato, nonché i motivi per cui ritengono importante essere consapevoli della propria produzione di rifiuti.

**Materiale necessario:** cartelloni con disegnati i cestini dei rifiuti, cartelloni per l'elenco delle abitudini, pennarelli di diversi colori, presentazione dei principi delle 5R (PowerPoint o poster).

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Le 5R della gestione dei rifiuti**

<https://www.norcalcompactors.net/5rs-of-waste-management/>


- **Le 5R di Rifiuti Zero**

<https://www.youtube.com/watch?v=SoX5qBpdnII>


#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:


- Gli operatori giovanili dovrebbero conoscere i principi delle 5R e, prima del workshop, fare un'analisi delle proprie abitudini relative alla produzione di rifiuti. Questo li aiuterà a facilitare il workshop e a far capire ai partecipanti la differenza tra le azioni su cui hanno il pieno controllo e quelle che richiedono un approccio di advocacy organizzato (ad esempio, rifiutare l'acquisto di frutta fresca confezionata al supermercato e comprarla invece al mercato verde è un'azione di cui tutti hanno il controllo; d'altra parte, è improbabile che i produttori/negozianti riducano o smettano di usare gli imballaggi per la frutta fresca senza un approccio di advocacy strutturato (a livello locale/nazionale/internazionale) e questa è un'azione a cui una persona può partecipare, ma non è pienamente sotto il suo controllo).
- I facilitatori devono conoscere il background sociale ed economico dei partecipanti per evitare giudizi da parte loro nei confronti dei partecipanti in relazione alle loro abitudini, ma anche per essere in grado di facilitare le discussioni se i giudizi provengono dai partecipanti. I fattori sociali ed economici influenzano fortemente le abitudini, non le giustificano, ma tenendone conto sarà più facile per gli animatori evitare situazioni di conflitto.

# Iniziative di efficienza energetica

 **Titolo del seminario:** Iniziative di efficienza energetica


 **Durata:** 165 minuti con pausa inclusa


 **Premessa:** Tutte le sfere della società moderna dipendono dall'energia: trasporti, abitazioni, produzione di beni, gestione dei rifiuti, medicina, istruzione, produzione alimentare e così via. La produzione di energia, comprese tutte le fonti energetiche conosciute, è strettamente legata all'economia, alla politica, alla società e all'ambiente. Un modo per ridurre l'impatto negativo della nostra moderna dipendenza energetica è applicare pratiche di efficienza energetica. Ciò implica l'uso di meno energia per svolgere lo stesso compito o produrre lo stesso risultato. Ad esempio, le case e gli edifici ad alta efficienza energetica utilizzano meno energia per riscaldare, raffreddare e far funzionare gli elettrodomestici e i dispositivi elettronici, con un impatto positivo sull'ambiente e sulla riduzione dei costi energetici degli abitanti. Questo workshop si concentrerà sull'esplorazione delle diverse fonti energetiche a livello globale e delle pratiche di efficienza energetica a livello locale, nonché sulle abitudini quotidiane che possiamo applicare per ridurre il nostro consumo energetico.

 **Obiettivo del workshop:** Educare i partecipanti sull'importanza dell'efficienza energetica e su come implementare pratiche di risparmio energetico all'interno delle comunità.

## Obiettivi:

- Esplorare le diverse fonti energetiche su scala globale, comprese quelle tradizionali e quelle rinnovabili, ed esaminare i rispettivi impatti sull'economia, la politica, la società e l'ambiente.
- Educare i giovani sull'importanza dell'efficienza energetica per ridurre l'impatto negativo della dipendenza energetica.
- Sottolineare il ruolo dei singoli e delle comunità nella riduzione del consumo energetico e nella promozione della sostenibilità.
- Coinvolgere i giovani nell'identificazione e nella discussione delle abitudini quotidiane e nell'adozione di misure concrete per ridurre il proprio consumo energetico e promuovere l'efficienza energetica nella loro vita personale.

 **Competenze affrontate:** Alfabetizzazione digitale; capacità analitiche; auto-riflessione, auto-valutazione; lavoro di gruppo; pensiero critico; competenza di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Ricerca e analisi; apporto teorico; proiezione di video; lavoro di gruppo; lavoro individuale; presentazione; discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Energizzante e introduzione dell'argomento (15 minuti)

Gli animatori dovrebbero iniziare il laboratorio con un energizer che rilassi i partecipanti, ma che permetta anche di introdurre l'argomento successivo. Una delle possibilità è l'esercizio denominato "L'orbita", in cui i partecipanti rappresentano gli elettroni e i nuclei degli atomi. Richiede uno spazio libero per camminare/correre e può essere svolto al chiuso o all'aperto.

Il facilitatore invita il gruppo a mettersi in cerchio. Ogni partecipante deve scegliere un'altra persona del gruppo senza far sapere a nessuno chi sia.

Quando il facilitatore dà il segnale di inizio, tutti i partecipanti cercano di correre intorno alla persona che hanno scelto – la persona bersaglio non sa ancora di essere stata scelta. Una volta che ogni partecipante ha orbitato intorno alla persona scelta per tre volte, tutti possono smettere di correre. Il turno successivo sarà un po' più impegnativo. Ora ogni partecipante deve scegliere due persone e cercare di orbitare intorno a loro. Il facilitatore dà il segnale di partenza. Una volta raggiunto l'obiettivo, i partecipanti possono smettere di correre. Per dimostrare che più lavoro richiede più energia, l'animatore introduce il terzo turno. Ora ogni partecipante deve scegliere altre tre persone e cercare di orbitare intorno a loro. Dopo che tutti hanno compiuto la grande orbita, possono smettere di correre. Quando il gruppo si calma un po', l'animatore introduce l'argomento del workshop e lo mette in relazione con l'energizer appena svolto. Per gli esseri viventi la fonte di energia è il cibo. L'intera catena di produzione degli alimenti dipende da altre fonti di energia necessarie per l'agricoltura, il trasporto, l'imballaggio, la lavorazione degli alimenti, la distribuzione nei negozi/mercati, ecc. Da dove proviene tutta questa energia e come siamo collegati ad essa.

## II. Il nostro mondo in dati – ricerca e presentazione (45 minuti)

Il facilitatore divide i partecipanti in piccoli gruppi di 3-4 persone. A ogni gruppo vengono assegnati uno o due compiti (a seconda del numero dei gruppi): trovare dati specifici sulla popolazione mondiale, sulla produzione/consumo di energia, sulle emissioni di gas serra, sulla produzione di plastica e simili sulla banca dati scientifica online Our world in data – [ourworldindata.org/](https://ourworldindata.org/)

Ecco alcuni esempi:

- Qual era il numero della popolazione mondiale e di quella europea 30 anni prima della vostra nascita, l'anno in cui siete nati e qual è oggi?  
<https://ourworldindata.org/grapher/world-population-by-world-regions-post-1820>
- Quale superficie di terreno agricolo pro capite era disponibile 20 anni prima della vostra nascita, l'anno della vostra nascita e 10 anni dopo la vostra nascita?  
<https://ourworldindata.org/grapher/total-agricultural-land-use-per-person?time=1700..2016>
- Qual è stata l'emissione mondiale di anidride carbonica pro capite nell'anno in cui sono nati i vostri genitori, nell'anno in cui siete nati voi e 5 anni fa?  
<https://ourworldindata.org/grapher/annual-co-emissions-by-region>
- Qual è stata la produzione mondiale cumulativa di plastica nell'anno in cui sono nati i vostri genitori, nell'anno in cui siete nati voi e 5 anni fa?  
<https://ourworldindata.org/grapher/global-plastics-production>
- Qual è stata la produzione di carbone in Cina e negli Stati Uniti nell'anno in cui sono nati i vostri genitori e nell'anno in cui siete nati voi?  
<https://ourworldindata.org/grapher/coal-production-by-country>
- Quante persone abitavano le aree urbane nell'anno in cui sono nati i vostri genitori, nell'anno in cui siete nati voi e com'è la situazione oggi?  
<https://ourworldindata.org/grapher/urban-and-rural-population?time=1960..2021>

Durante la ricerca il facilitatore deve essere disponibile ad aiutare i gruppi se necessario. Ogni gruppo individua i dati, li trascrive su un foglio di carta insieme all'argomento di ricerca (ad esempio, popolazione mondiale, produzione di plastica...) e si accorda su chi li presenterà brevemente agli altri gruppi. Uno alla volta i gruppi leggono il compito ricevuto e i dati trovati e attaccano il foglio alla parete. Alla fine delle presentazioni tutti i fogli sono allineati alla parete e i dati ricercati sono visibili a tutti.

Il facilitatore trae le principali conclusioni sulla base dei dati rilevati e delle correlazioni tra di essi.

## III. Spunti teorici, proiezione di video e discussione (30 minuti)

Per chiarire un po' i dati che i partecipanti hanno ricercato e per inserirli in un contesto più ampio, l'animatore introduce due brevi video educativi relativi alla produzione e al consumo di energia. Dopo ogni video, che fornisce ai partecipanti fatti e cifre su come viene prodotta l'energia e su quante risorse richiede, conduce una breve discussione per verificare se i partecipanti hanno

compreso il contenuto e se hanno domande. I link ai video sono disponibili nella sezione "Documenti di contesto e ulteriori letture". L'obiettivo principale di questa parte del workshop è quello di introdurre le fonti energetiche e le fonti di energia rinnovabile, nonché la loro correlazione con le emissioni di gas serra e l'impatto sull'ambiente.

**Dopo il contributo teorico, l'animatore annuncia una breve pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne hanno bisogno).**

#### IV. Autovalutazione dell'efficienza energetica (40 minuti)

Per evitare l'effetto "ecofobia" - essere sopraffatti dalla dimensione dei problemi ambientali legati alla produzione/consumo di energia - l'animatore deve ora ridimensionare la questione e definire con i partecipanti cosa possono fare nelle loro case/scuole/comunità per promuovere un consumo energetico saggio e razionale. Introduce il concetto di efficienza energetica - ovvero svolgere lo stesso compito o produrre lo stesso risultato utilizzando meno energia - e propone di concentrarsi sull'efficienza energetica delle abitazioni e sull'uso efficiente dei dispositivi elettronici. L'animatore presenta un questionario con due sezioni: una relativa all'abitazione e l'altra alle abitudini personali nell'uso di dispositivi elettronici. Durante il workshop i partecipanti compilano individualmente la sezione sulle abitudini personali, discutono brevemente i risultati e insieme, come gruppo, propongono suggerimenti su come diventare più efficienti dal punto di vista energetico. Durante la discussione l'animatore deve fare riferimento ai dati dei video e del database utilizzati all'inizio del laboratorio e deve spiegare chiaramente ai partecipanti che ognuno di noi contribuisce al quadro globale.

#### V. Indagine sull'efficienza energetica e conclusione (20 minuti)

Dopo l'analisi individuale in merito all'efficienza energetica, il gruppo legge le domande relative all'efficienza energetica delle abitazioni. L'animatore deve assicurarsi che tutti abbiano capito le domande e chiede loro di decidere se vogliono fare un'indagine sulla loro scuola o sulla loro casa/edificio. L'indagine comprenderà l'osservazione e l'intervista dei membri della famiglia e del personale scolastico. I partecipanti e il facilitatore devono concordare la data del momento in cui presenteranno i risultati dell'indagine. I partecipanti possono lavorare su questo compito individualmente, a coppie o in piccoli gruppi.

Dopo aver concordato le modalità di svolgimento dell'indagine, l'animatore conclude il workshop con le conclusioni principali e apre la strada a una sessione di domande e risposte per assicurarsi che non rimangano domande o dubbi irrisolti.

**Materiali necessari:** uno spazio di lavoro sufficientemente grande per dividere i partecipanti in diversi gruppi di lavoro più piccoli, telefoni cellulari, tablet o computer portatili per il lavoro di ricerca (un dispositivo per gruppo), connessione internet, proiettore, cartelloni per lavagna a fogli mobili, fogli, pennarelli, questionari stampati sull'efficienza energetica per ogni partecipante, penne.

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Il nostro mondo in dati**

<https://ourworldindata.org/>

- **Quanta elettricità serve per alimentare il mondo?**

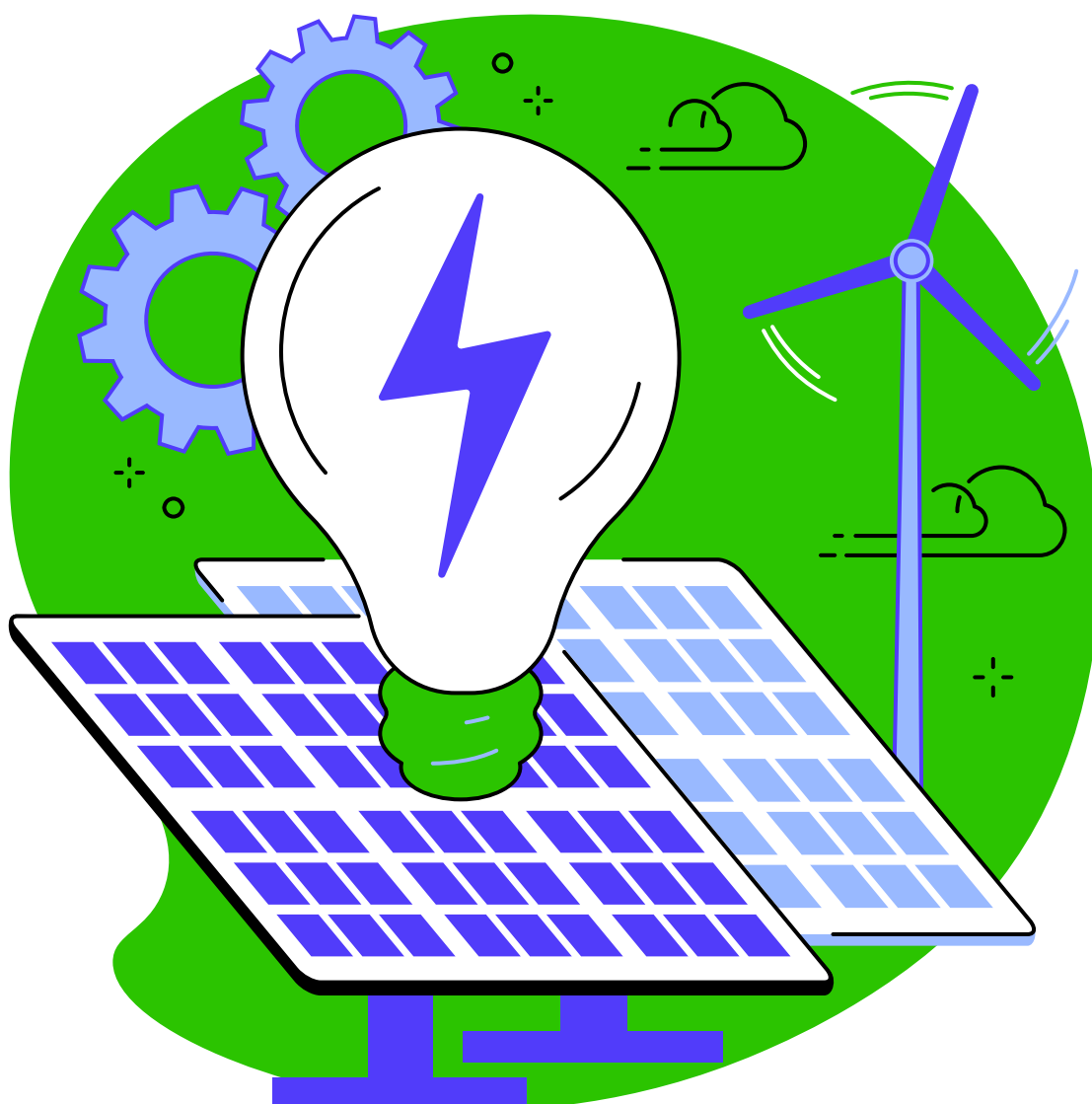
[https://www.ted.com/talks/ted\\_ed\\_how\\_much\\_electricity\\_does\\_it\\_take\\_to\\_power\\_the\\_world](https://www.ted.com/talks/ted_ed_how_much_electricity_does_it_take_to_power_the_world)

- **Quanta terra serve per alimentare il mondo?**

[https://www.ted.com/talks/ted\\_ed\\_how\\_much\\_land\\_does\\_it\\_take\\_to\\_power\\_the\\_world?](https://www.ted.com/talks/ted_ed_how_much_land_does_it_take_to_power_the_world?)


**Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:**


- I facilitatori devono preparare in anticipo tutti i materiali necessari e familiarizzare con i dati con cui i partecipanti lavoreranno nella prima parte del laboratorio, per essere in grado di evidenziare le correlazioni tra di essi e fornire ulteriori spiegazioni.
- La connessione a Internet e i dispositivi elettronici sono necessari per questo laboratorio e prima di proporlo gli animatori devono assicurarsi di avere tutti i materiali necessari nello spazio di lavoro.




# Campagna per i trasporti ecologici

 **Titolo del seminario:** Campagna Trasporti Ecologici


 **Durata:** 210 minuti con pausa inclusa

 **Premessa:** Il trasporto sostenibile offre numerosi vantaggi, tra cui uno dei più importanti è la riduzione significativa dell'impatto ambientale di una nazione. Il trasporto pubblico è un ottimo esempio di trasporto sostenibile, soprattutto nelle regioni urbane densamente popolate. Rappresenta un mezzo più rapido, sicuro e accessibile per spostare un gran numero di persone, con una maggiore efficienza e minori emissioni di sostanze inquinanti per chilometro di percorrenza rispetto ai veicoli ad uso singolo. Inoltre, contribuisce a diminuire il volume complessivo di automobili sulle strade e la necessità di parcheggi, lasciando così più spazio per la creazione di aree verdi nelle città. Giovani e trasporti pubblici sono strettamente collegati in quanto spesso hanno bisogno di un maggiore accesso ai mezzi di trasporto per partecipare ad attività come l'istruzione, l'occupazione e il tempo libero. Purtroppo, le loro esigenze di mobilità, i loro comportamenti di viaggio e le loro aspettative sono raramente considerati e ancor meno integrati nella politica dei trasporti. In questo workshop i partecipanti possono ideare un modello di città con un sistema di trasporto verde ideale, adatto alle loro esigenze, e pensare a come presentarlo ai loro coetanei.

 **Obiettivo del workshop:** Promuovere le opzioni di trasporto sostenibile tra i giovani per ridurre l'impatto di anidride carbonica ed evidenziare il ruolo delle campagne di sensibilizzazione in merito a questo tema.

## Obiettivi:

- Educare i giovani al concetto di trasporto sostenibile e ai suoi benefici, in particolare per ridurre l'impatto sull'ambiente e sulla salute.
- Esaminare gli ulteriori benefici del trasporto pubblico, come la riduzione del volume di auto sulle strade, la minimizzazione della necessità di parcheggi e la creazione di spazi verdi nelle città.
- Facilitare il pensiero creativo e la capacità di risolvere i problemi tra i giovani, mentre concettualizzano e progettano una città modello con un sistema di trasporto verde ideale.
- Incoraggiare i giovani a pensare a come presentare efficacemente ai loro coetanei il loro concetto di città modello e di sistema di trasporto ecologico, favorendo l'impegno dei coetanei e la difesa del trasporto sostenibile.

 **Competenze affrontate:** Pensiero creativo; Problem solving; Alfabetizzazione digitale; Lavoro di gruppo; Comunicazione; Capacità di presentazione; Competenze di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energizer; lavoro di gruppo; presentazione; discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Energizer e introduzione dell'argomento (15 minuti)

Per introdurre l'argomento e scoprire l'atteggiamento del gruppo nei confronti del trasporto ecologico, il facilitatore propone l'energizer denominato "Io sono a favore". Invita i partecipanti a mettersi al centro della stanza di lavoro e spiega che un angolo della stanza è il luogo del "sono

d'accordo", mentre l'angolo opposto è il luogo del "non sono d'accordo". Legge un'affermazione e i partecipanti si dirigono verso l'angolo appropriato a seconda che siano d'accordo o meno con l'affermazione letta. Dopo ogni affermazione, il facilitatore deve chiedere a 2-3 partecipanti di spiegare brevemente la loro posizione.

Le dichiarazioni devono riguardare diversi aspetti del trasporto ecologico in generale (salute, ambiente, cittadinanza, ecc.), ma anche i problemi di mobilità della loro città.

Ad esempio:

- I trasporti in generale hanno un impatto importante solo sull'inquinamento atmosferico, non su altri aspetti ambientali.
- Oggi le emissioni dei trasporti rappresentano circa il 25% delle emissioni totali di gas serra dell'UE.
- Il sistema di trasporto pubblico della mia città è sufficiente per tutte le mie esigenze di mobilità.
- La mia città ha un sistema di mobilità ciclabile sicuro e ben organizzato.
- Non mi sento sicuro a usare la bicicletta come mezzo di trasporto.
- Nella mia città il rapporto tra aree verdi e parcheggi è uguale.
- Un sistema di trasporto sostenibile migliora la salute e il benessere delle persone.
- Potrei dare suggerimenti su come il sistema di trasporto della mia città potrebbe essere migliorato e adattato maggiormente alle esigenze dei giovani.

Il facilitatore dovrà prepararsi su tutti i fatti e le cifre relative alle dichiarazioni che verranno utilizzate. Per le affermazioni generali si consiglia vivamente di consultare il sito web dell'Agenzia europea dell'ambiente, sezione Trasporti e mobilità (il link si trova nella sezione Documenti di base e ulteriori letture). Oltre alle dichiarazioni generali, si possono aggiungere dichiarazioni molto specifiche relative alle realtà locali. È importante che il facilitatore sia consapevole che lo scopo di questa attività non è quello di verificare le conoscenze dei partecipanti, ma di conoscere la loro opinione su questo argomento. In ogni caso, dopo ogni affermazione il facilitatore deve sostenere l'affermazione con fatti e cifre verificati (tranne che per le affermazioni che si riferiscono ad un'opinione dei partecipanti).

## II. Il trasporto verde secondo le nostre esigenze - mappatura della città (45 minuti)

Utilizzando gli input forniti dai partecipanti durante l'energizer, il facilitatore introduce l'attività successiva. A seconda del numero di partecipanti, può formare diversi gruppi più piccoli, se necessario, assicurandosi che i gruppi siano composti al massimo da 6 membri. Ogni gruppo riceve lo stesso materiale: una grande mappa stampata in bianco e nero della propria città (formato A2 o superiore) e dei pennarelli. Dopo che i partecipanti hanno dato un'occhiata alla mappa, il facilitatore dà loro le istruzioni per completarla:

1. Segnate sulla mappa tutti i luoghi in cui vi recate settimanalmente: scuola, casa, amici, parenti, luoghi del tempo libero, ecc. Tutti i membri del gruppo devono segnare sulla mappa con un pennarello tutti i luoghi importanti.
2. Discutete in gruppo su come ci si sposta solitamente da un luogo all'altro (ad esempio: per lo più a piedi, con i mezzi pubblici, con i genitori/tutori che vi portano in auto, in bicicletta, in auto condivisa con un amico, ecc.).
3. Elencare tutti i problemi che si incontrano in relazione alla mobilità (es. autobus in ritardo o sovraffollati, troppo traffico, scarsa sicurezza per i ciclisti, ecc.).
4. Scegliere un giorno della settimana in cui si viaggia di più e calcolare quanti km si percorrono.

Per l'ultimo compito si può usare Google Maps. Nel caso in cui i partecipanti non dispongano di almeno un telefono cellulare per gruppo, il facilitatore deve fornire loro un tablet o un computer e una connessione a Internet.

Se il gruppo è diviso in piccoli gruppi di lavoro, tutti devono mostrare brevemente le loro mappe e condividere con gli altri i risultati dei compiti 2, 3 e 4 - i mezzi di trasporto più comuni e frequenti, il problema più frequente che incontrano e il numero di chilometri percorsi nel giorno scelto.

### III. Il trasporto verde secondo le nostre esigenze - creare un sistema di trasporto ecologico perfetto sulla nostra mappa (60 minuti)

Ora viene la parte creativa del workshop. Utilizzando la stessa mappa con tutti i luoghi segnati, i partecipanti hanno l'opportunità di creare la loro città con un sistema di mobilità perfetto, adatto alle loro esigenze e alla loro sicurezza. Con colori e simboli diversi devono segnare sulla mappa come vorrebbero muoversi all'interno della città, dove aggiungere altri spazi verdi, dove eliminare un parcheggio/garage, quali mezzi di trasporto vorrebbero usare e simili. L'animatore deve guidarli con domande e motivarli a pensare fuori dagli schemi. È molto importante che non dia loro idee o soluzioni, i partecipanti devono sentirsi liberi di inserire nella mappa tutto ciò che desiderano e non devono avere paura di proporre anche alcune "idee apparentemente sciocche" (solo per fare un esempio: un'autostrada per skateboard in città).

Alla fine di questa parte di laboratorio, nel caso in cui i partecipanti siano stati divisi in diversi gruppi di lavoro più piccoli, il facilitatore chiede a tutti i gruppi di decidere come vogliono presentare il loro lavoro. Se il gruppo era piccolo e tutti hanno lavorato insieme, non ci sarà alcuna presentazione, ma il facilitatore sosterrà direttamente la discussione.

**Dopo questa parte del laboratorio, il facilitatore annuncia una breve pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne dovessero avere bisogno).**

### IV. Presentazioni (45 minuti)

Tutti i gruppi hanno preparato le loro presentazioni e il facilitatore chiede loro chi vuole presentare per primo. Ogni gruppo ha a disposizione circa 10 minuti per la presentazione, dopodiché alcuni minuti saranno dedicati alle domande e al feedback da parte degli altri gruppi.

### V. Discussione ed esempi di buone pratiche (30 minuti)

Dopo che tutte le presentazioni sono state esposte, il facilitatore riassume i risultati, fornisce un feedback e facilita la discussione ponendo le seguenti domande:

- È stato difficile creare un sistema di mobilità perfetto ed ecologico che supportasse le vostre esigenze?
- C'era qualcosa, e se sì cosa, che vi bloccava durante il processo creativo?
- Siete rimasti sorpresi dal numero di chilometri che fate in un giorno?
- Partecipereste attivamente a una campagna di trasporto ecologico se qualcuno la organizzasse?
- Pensate che ai vostri amici piacerebbe il sistema di mobilità perfetto ed ecologico che avete creato?
- Come lo presentereste loro?

A questo punto il facilitatore sottolinea l'importanza della sensibilizzazione e dell'educazione al trasporto sostenibile, in quanto può portare a una riduzione significativa dei gas serra, a un miglioramento della salute e del benessere delle persone, a un miglioramento delle condizioni dell'ambiente locale e a benefici economici.

Alla fine del workshop gli operatori giovanili potrebbero condividere alcuni esempi di buone pratiche relative al trasporto ecologico, ad esempio le città più ciclabili d'Europa o alcuni esempi locali.

**Materiale necessario:** fogli per lavagna a fogli mobili, penne, pennarelli, mappe stampate, tablet o computer, connessione a Internet.

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Agenzia Europea dell'Ambiente, Trasporti e mobilità:**

<https://www.eea.europa.eu/en>

- **Avventura in bicicletta: Pedalare in Europa: Le 5 città più ciclabili nel 2023**


<https://www.bikehike.com/blog/cycle-friendly-european-cities>


**Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop**


- Se tutti i partecipanti provengono dalla stessa città, si deve stampare la mappa corrispondente. Se il gruppo è misto, si suggerisce di utilizzare una mappa casuale (nessuna delle città da cui provengono i partecipanti) e il facilitatore deve adattare la parte del laboratorio dedicata alla mappatura. Dovrà preparare la mappa in anticipo e segnare i luoghi importanti su di essa, mentre i partecipanti continueranno a lavorare con le informazioni fornite.




## Creazioni di arte ambientale

 **Titolo del workshop:** Creazioni di arte ambientale


 **Durata:** 270 minuti con pausa inclusa


 **Premessa:** Il ruolo dell'arte nell'affrontare le questioni ambientali è multiforme. L'arte possiede una capacità unica di suscitare emozioni, accendere il dialogo e stabilire un rapporto profondo tra le persone e il mondo naturale. È uno strumento potente per sensibilizzare l'opinione pubblica, alimentare i legami emotivi e ispirare l'azione per combattere le sfide poste dalla crisi ambientale globale. In questo workshop si discuterà dell'arte come strumento per affrontare i problemi ambientali locali e si avvierà un processo creativo.

 **Obiettivo del workshop:** Imparare come l'arte possa essere utilizzata per sensibilizzare l'opinione pubblica sulle questioni ambientali e come possa ispirare le azioni della comunità.

### Obiettivi:

- Educare i giovani all'intersezione tra arte e difesa dell'ambiente.
- Esplorare le diverse forme di espressione artistica (ad esempio, arti visive, performance artistiche, letteratura) e il loro potenziale impatto sulla sensibilizzazione alle questioni ambientali.
- Favorire le discussioni su come l'arte possa ispirare l'azione e influenzare le decisioni politiche relative alla conservazione e alla sostenibilità ambientale.
- Incoraggiare i giovani a ideare e sviluppare progetti o iniziative creative che utilizzino l'arte per affrontare specifiche sfide ambientali nelle loro comunità.
- Ispirare un senso di crescita e di sensibilità tra i giovani, evidenziando il ruolo che i singoli possono svolgere.

 **Competenze affrontate:** Osservazione; attenzione ai dettagli; pensiero creativo e critico; espressione di sé; alfabetizzazione; competenze specifiche relative a diversi tipi di arte; pianificazione e gestione del tempo.

 **Metodologia e metodi:** Energizer; Brainstorming; Lavoro individuale; Lavoro di gruppo; Lavoro artistico; Presentazione; Discussione.

### Flusso del workshop:

#### I. Energizer e introduzione dell'argomento (10 minuti)

Il workshop inizia con un divertente energizer per attivare il gruppo, ma soprattutto per far ridere tutti e mettere in moto la creatività. Se possibile, l'energizer dovrebbe essere svolto all'aperto o in una grande stanza (tavoli e sedie devono essere spostati verso il muro). Il facilitatore attacca tre pezzi di nastro adesivo sulla maglietta di ognuno e spiega che l'obiettivo è liberarsi di tutti i pezzi di nastro adesivo e attaccarli a qualcun altro. Sembra facile, ma... anche gli altri stanno cercando di attaccare i loro pezzi di nastro adesivo su di voi, quindi... correte! Prima che l'animatore dia il segnale d'inizio, può dire che i pezzi di nastro rappresentano alcuni problemi di cui i partecipanti vogliono liberarsi e che vogliono dare a qualcun altro per risolverli.

Dopo che il facilitatore ha dato il segnale di partenza, inizia la corsa e ognuno cerca di liberarsi del proprio problema. Dopo un po' l'animatore fa segno di fermare il gioco e chiama i partecipanti a riunirsi in cerchio. Chiede ai partecipanti chi è riuscito a liberarsi dei propri problemi, chi ha raccolto molti problemi di altre persone, è stato più facile liberarsene o averne qualcuno appiccicato sulla schiena? Il facilitatore conclude l'energizer facendo notare ai partecipanti che i problemi non scompaiono se li ignoriamo, ma devono essere affrontati, analizzati e risolti!

## II. Brainstorming sui problemi ambientali a livello locale (20 minuti)

Se l'energizer è stato svolto all'aperto, è il momento di rientrare e iniziare il processo di brainstorming. Il facilitatore invita i partecipanti a sedersi in un grande cerchio e a iniziare a riflettere sui problemi ambientali che hanno notato nella loro comunità/quartiere/città e che vorrebbero affrontare. Prima del workshop, il facilitatore ha preparato una lavagna a fogli mobili con le regole di base del brainstorming, nel caso in cui alcuni dei partecipanti non avessero familiarità con questo metodo.

Il contenuto della lavagna a fogli mobili può essere il seguente e l'animatore spiega brevemente ogni regola:

- Più idee ci sono, meglio è (in questo caso il numero di problemi ambientali rilevati nella vostra comunità che vorreste vedere risolti);
- Rimanete concentrati sull'argomento (i problemi ambientali della vostra comunità, l'attenzione dovrebbe rimanere su di essi, anche se spesso sono strettamente legati ai problemi sociali);
- Nessuna critica (tutte le proposte devono essere scritte su una lavagna a fogli mobili senza analizzarle o criticarle, anche se a prima vista sembrano troppo grandi, come ad esempio l'inquinamento atmosferico).
- Incoraggiate le idee selvagge (le idee brillanti possono sembrare un po' sciocche all'inizio, ma questo è uno spazio sicuro e libero da giudizi per presentarle);
- Costruire sulle idee degli altri (lavorare insieme e costruire sulle idee degli altri può creare soluzioni intelligenti).

Le sessioni di brainstorming possono diventare molto emotive ed energiche ed è importante che il facilitatore abbia esperienza nel gestirle. Le regole di base del brainstorming e le modalità di conduzione di una sessione sono riportate nella sezione Documenti di contesto e ulteriori letture.

## III. Avvio del processo creativo (30 minuti)

Dopo aver elencato i principali problemi ambientali che preoccupano i partecipanti, è il momento di scegliere il tipo di arte che ciascuno vorrebbe utilizzare per affrontare una questione ambientale. Forse alcuni partecipanti sono già impegnati in qualche tipo di attività artistica e sarà facile per loro decidere come continuare a lavorare. Tuttavia, tra i partecipanti ce ne possono essere alcuni che non sono sicuri su come esprimersi al meglio dal punto di vista artistico, e il formatore offre loro una serie di possibilità. Ciò può essere fatto attraverso una breve presentazione PowerPoint che mostri diverse opzioni come: fotografia, video, poster, murali, performance, musica, poesia, ecc. Il facilitatore dovrebbe chiedere ai partecipanti se conoscono alcuni esempi o se seguono alcuni artisti che si occupano di questioni ambientali. Se alcuni partecipanti sono già impegnati nell'arte, possono mostrare il loro lavoro agli altri.

Alla fine di questa parte del laboratorio tutti i partecipanti avranno scelto il tipo di arte che preferiscono e avranno espresso il desiderio di lavorare da soli o in gruppo. A questo punto l'animatore può proporre due opzioni: il gruppo può scegliere un problema ambientale dall'elenco e lavorare su di esso utilizzando diversi approcci artistici. In questo modo, la preoccupazione per lo stesso problema sarà espressa in modi artistici diversi. L'altra opzione è che ognuno scelga un problema diverso dall'elenco. Questa dovrebbe essere una decisione di gruppo. Quando tutti hanno scelto il problema e il tipo di arte, devono pensare a quali materiali avranno bisogno per il lavoro successivo e verificare con l'animatore se possono essere recuperati.

#### IV. Lavoro creativo individuale/di gruppo (120 minuti)

Le due ore successive saranno dedicate al lavoro creativo. I partecipanti lavoreranno individualmente, a coppie o in piccoli gruppi e, a seconda del tipo di arte scelta, potranno continuare a lavorare nello stesso spazio o andare all'aperto. Il facilitatore deve essere disponibile durante il lavoro creativo nel caso in cui alcuni partecipanti abbiano bisogno di aiuto, consigli o materiali aggiuntivi. Informerà inoltre i partecipanti che tutti devono tornare in plenaria entro 90 minuti (nel caso in cui vadano all'aperto) e che avranno 30 minuti per ultimare l'opera d'arte o per preparare la bozza dell'opera per presentarla agli altri.

**Dopo due ore di lavoro creativo, l'animatore prepara spuntini e bevande e invita tutti a una "pausa di creazione" di 30 minuti prima di iniziare le presentazioni.**

#### V. Presentazioni e discussione (45 minuti)

Anche se non tutte le opere sono finite, il facilitatore invita tutti a presentare i loro lavori e condividere la loro esperienza. Spiega che il lavoro creativo a volte ha bisogno di tempo e che nessuno deve sentirsi in colpa se non ha finito quello che aveva programmato nel tempo stabilito. Dopo ogni presentazione i partecipanti sono sostenuti da un grande applauso e gli altri possono fare domande o dare un feedback.

#### VI. Conclusione e follow-up (15 minuti)

Per concludere questo laboratorio, l'animatore inizia una breve discussione ponendo le seguenti domande:

- Ti è piaciuto il lavoro creativo?
- Sei riuscito a esprimere ciò che volevi attraverso le tue opere d'arte?
- Continuerai a lavorare sulle tue opere d'arte?
- Avete avuto altre idee durante il processo creativo?

Se i partecipanti esprimono la volontà di continuare a lavorare sulla loro opera d'arte o di iniziare a lavorare su una nuova idea, il facilitatore deve mostrare interesse nel vedere il risultato.

**Materiali necessari:** spazio all'aperto o una grande stanza per l'energizer, fogli per lavagna a fogli mobili, pennarelli, smartphone, computer portatili, connessione a Internet, riviste, forbici, fogli di diversi colori, colla e altri materiali che l'animatore può trovare utili per la parte creativa del laboratorio.

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **7 regole di base del brainstorming** <https://www.mural.co/blog/brainstorming-rules>
- **Come facilitare una sessione di brainstorming:** <https://www.mural.co/blog/run-a-brainstorming-session>


#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:


- Per questo workshop, i facilitatori dovrebbero preparare un'ampia gamma di materiali e strumenti per il lavoro creativo, al fine di supportare i partecipanti nel miglior modo possibile. Può trattarsi di materiali per la creazione di un poster, di una breve performance, di computer portatili con programmi per la progettazione grafica, di suggerimenti per applicazioni per telefoni cellulari per il montaggio di foto o video, ecc.
- È importante che il facilitatore prepari esempi concreti di diversi tipi di arte per ispirare i partecipanti e risvegliare la loro creatività.
- Il tempo proposto per questo laboratorio è per un gruppo di 10-12 partecipanti e può essere modificato in base alle esigenze del gruppo (un gruppo più numeroso avrà bisogno di più tempo per la parte di presentazione del laboratorio). Se è necessario più tempo, gli animatori dovrebbero pensare a una pausa pranzo invece che a una breve pausa merenda. L'orario esatto deve essere comunicato ai partecipanti prima del workshop.

## Pratiche di turismo sostenibile

 **Titolo del workshop:** Pratiche di turismo sostenibile


 **Durata:** 195 minuti con pausa inclusa

 **Premessa:** L'industria del turismo è una delle industrie in più rapida crescita al mondo e, nonostante il suo enorme contributo ai Paesi turistici, ha anche un enorme impatto ambientale globale. Lo stesso impatto è stato avvertito a livello locale durante la pandemia, quando le destinazioni turistiche nazionali sono state sovraffollate a causa delle restrizioni ai viaggi internazionali. Come in altri settori, la necessità di pratiche sostenibili esiste anche nel settore turistico ed è conosciuta con nomi diversi, come turismo sostenibile, turismo verde o ecoturismo. In questo workshop i partecipanti esploreranno le pratiche del turismo sostenibile e discuteranno della loro influenza sui diversi aspetti della vita: economici, sociali, ambientali e culturali.

 **Obiettivo del workshop:** Conoscere i principi del turismo sostenibile e come le comunità possano impegnarsi in pratiche turistiche eco-compatibili.

### Obiettivi:

- Educare i giovani sul significativo impatto ambientale dell'industria del turismo su scala globale, compreso il suo contributo all'inquinamento, all'esaurimento delle risorse e alla distruzione degli habitat.
- Introdurre i giovani al concetto di turismo sostenibile e all'importanza di implementare pratiche sostenibili nel settore turistico per mitigarne gli impatti negativi.
- Discutere come il turismo sostenibile possa contribuire alle economie locali, preservare le risorse naturali, promuovere l'equità sociale e proteggere il patrimonio culturale.

 **Competenze affrontate:** Capacità analitiche; comunicazione; pensiero critico; problem solving; lavoro di gruppo; capacità di presentazione; competenze di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energizer; input teorici; lavoro di gruppo; presentazione; discussione.

### Flusso del workshop:

#### I. Energizer e introduzione dell'argomento (15 minuti)

L'energizer sarà usato allo stesso tempo per attivare il gruppo e dividerlo in diversi sotto-gruppi di lavoro più piccoli. Il facilitatore deve preparare dei foglietti, uno per ogni partecipante, e scrivere su ogni foglio una delle seguenti parole: aereo, treno, bicicletta e automobile (le parole possono essere di più o di meno a seconda del numero totale di partecipanti). Tutti i fogli vengono piegati e messi in una scatola e mescolati bene. A questo punto invita i partecipanti a pescare un foglio dalla scatola e a leggere quello che c'è scritto sopra senza mostrarlo agli altri. Quando tutti hanno letto la parola sul foglio, il facilitatore invita i partecipanti a formare dei gruppi senza parlare con gli altri ma solo imitando la parola scritta sul foglio. Dopo che tutti i partecipanti hanno trovato il loro gruppo, l'animatore chiede loro quale mezzo di trasporto ritengono sostenibile/non sostenibile e lo usa per introdurre l'argomento del laboratorio.

## II. Apporto teorico (45 minuti)

Per assicurarsi che i partecipanti comprendano i termini di base del turismo sostenibile, di cui avranno bisogno per il lavoro di gruppo, il facilitatore esplica una breve presentazione per spiegare le basi del turismo sostenibile. La presentazione deve includere quanto segue:

- Definizione di turismo sostenibile;
- Pilastro ambientale, sociale e culturale/educativo del turismo sostenibile;
- Impatto sull'ambiente locale;
- Impatto sull'aspetto sociale e culturale della comunità;
- Impatto sull'economia locale;
- Esempi di turismo sostenibile;
- Ecoturismo o greenwashing?

I partecipanti possono porre domande e chiarimenti durante la presentazione e, se hanno esperienza di turismo sostenibile, condividerla con il gruppo.

## III. Lavoro di gruppo (60 minuti)

Dopo l'input teorico, il facilitatore invita i partecipanti ad immergersi approfonditamente in 4 segmenti del turismo sostenibile. Continueranno a lavorare in 4 piccoli gruppi.

Gli argomenti di discussione sono i seguenti:

- Gruppo 1: Quali sono le preoccupazioni ambientali del turismo sostenibile?
- Gruppo 2: Qual è l'impatto sociale del turismo sostenibile?
- Gruppo 3: Qual è l'impatto del turismo sostenibile sul patrimonio culturale?
- Gruppo 4: Quali sono i vantaggi economici per gli abitanti del luogo derivanti dal turismo sostenibile?

Ogni gruppo riceve fogli e pennarelli per prendere appunti e preparare una breve presentazione per gli altri gruppi. I partecipanti possono usare i loro telefoni cellulari e cercare fatti ed esempi relativi al loro argomento. Concordano su come presentare i risultati: scegliendo un rappresentante o facendolo insieme come gruppo.

Il facilitatore deve essere disponibile durante il lavoro di gruppo e passare da un gruppo all'altro per verificare se i partecipanti avessero domande o bisogno di chiarimenti.

**Prima delle presentazioni, il facilitatore annuncia una breve pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne esprimono la necessità).**

## IV. Presentazione (40 minuti)

L'animatore invita i gruppi di lavoro ad allestire la sala come una plenaria per presentare i loro risultati. Quando la stanza è pronta, il primo gruppo inizia la presentazione. Ogni gruppo ha a disposizione fino a 7 minuti per presentare i risultati, dopodiché gli altri gruppi possono fare domande o commenti. Il facilitatore invita i partecipanti ad ascoltare attentamente le presentazioni e a pensare a come questi diversi segmenti siano interconnessi e come si influenzino a vicenda.

## V. Discussione e conclusione (20 minuti)

Dopo che tutte le presentazioni sono state esposte, il facilitatore inizia una discussione incentrata su come questi 4 segmenti sono interconnessi e guida i partecipanti nella discussione ponendo le seguenti domande:

- Il concetto di turismo sostenibile era nuovo per te?
- È stato difficile trovare le risposte alle tue domande?
- Come sono collegati gli aspetti ambientali e sociali del turismo sostenibile?
- Qual è il legame tra l'aspetto sociale e quello economico?
- Perché ritieni che il turismo sostenibile consideri importante il patrimonio culturale?
- Come coinvolgere i giovani nelle offerte di turismo sostenibile?

**Materiali necessari:** carta, penne, una piccola scatola per l'energizer, cartelloni per lavagna a fogli mobili, pennarelli, connessione a Internet, proiettore.

**Documenti di riferimento e ulteriori letture:**

- **Uniting Youth for Ecotourism**

<https://yeenet.eu/wp-content/uploads/2018/11/Uniting-youth-for-ecotourism-publication.pdf>

- **Pratiche di turismo sostenibile**

<https://enterclimate.com/blog/sustainable-tourism-practices/>

**Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che moltiplicano questo workshop:**


- Se esistono esempi locali o nazionali di pratiche di turismo sostenibile, gli animatori dovrebbero condividerli con i partecipanti o, se possibile, invitare come ospiti persone attivamente coinvolte in tali pratiche.




# Mangiamo i nostri rifiuti?

 **Titolo del workshop:** Mangiamo i nostri rifiuti?

 **Durata:** 255 minuti con una pausa inclusa


 **Premessa:** Quando gettiamo via i nostri rifiuti, soprattutto se li abbiamo separati in diversi cassonetti, ci piace pensare che siano stati gestiti nel miglior modo possibile per il nostro ambiente. Ci piace pensare di aver fatto la nostra parte e ora ci aspettiamo che i servizi pubblici per i rifiuti e le autorità responsabili facciano la loro parte. Purtroppo, la gestione dei rifiuti non è molto efficiente in molti Paesi, compresi quelli ben sviluppati. La maggior parte dei rifiuti prodotti a livello globale finisce in discariche abusive, fiumi, laghi e oceani dove si degrada lentamente. Diverse ricerche condotte negli ultimi 50 anni dimostrano che i rifiuti di plastica con il tempo si decompongono e si trasformano in micro e nano plastica che oggi si trova letteralmente ovunque: nel suolo, nell'acqua, nell'aria, nel cibo e persino nel nostro corpo! In altre parole, i nostri rifiuti di plastica, dopo un certo periodo di tempo, finiscono di nuovo nei nostri piatti!

Questo workshop consentirà ai partecipanti di esplorare il problema della microplastica, di analizzare quale tipo di rifiuti di plastica vi contribuisce maggiormente e di esplorare i modi per ridurre il proprio consumo di plastica.

 **Obiettivo del workshop:** Comprendere le conseguenze della cattiva gestione dei rifiuti con l'esempio della microplastica e apprendere pratiche efficaci di riduzione dei rifiuti.

## Obiettivi:

- Educare i giovani in merito alle inefficienze e le sfide dei sistemi di gestione dei rifiuti a livello globale, tra cui la prevalenza di discariche illegali e l'inquinamento dei corpi idrici naturali con i rifiuti.
- Aumentare la consapevolezza dei giovani sull'impatto a lungo termine dei rifiuti di plastica sull'ambiente, in particolare sulla loro degradazione in microplastiche.
- Analizzare i diversi tipi di rifiuti plastici che contribuiscono alla formazione delle microplastiche.
- Incoraggiare i giovani a riflettere sulle loro abitudini di consumo e a identificare le aree in cui possono fare scelte consapevoli per ridurre il loro consumo di plastica, esplorando alternative alla plastica monouso.

 **Competenze affrontate:** Capacità analitiche; alfabetizzazione digitale; pensiero critico; comunicazione; capacità di presentazione; lavoro di gruppo; competenze di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energizer; Analisi; Apporto teorico; Proiezione di video; Lavoro di gruppo; Presentazione; Discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Energizer e introduzione dell'argomento (30 minuti)

Per introdurre l'argomento del workshop, i facilitatori introducono l'energizer denominato "Caccia al tesoro sostenibile", che si svolge in piccoli gruppi di 3-4 partecipanti. Una volta formati i gruppi, ognuno riceve un elenco di oggetti o compiti relativi ai rifiuti di plastica e alla loro riduzione.

Ad esempio: bottiglia d'acqua riutilizzabile, bidoni per il riciclo, oggetto di plastica monouso, rifiuti di plastica smaltiti in modo improprio, un prodotto contenente poliestere, un esempio di animale messo in pericolo dai rifiuti di plastica, ecc. il facilitatore stabilisce un limite di tempo per la caccia al tesoro, ad esempio 15-20 minuti, a seconda del tempo disponibile e del numero di oggetti presenti nell'elenco. I partecipanti si sparpagliano per cercare gli oggetti della lista. Possono scattare foto o video di sé stessi con ogni oggetto trovato per documentare i loro progressi o, se possibile, portare con sé l'oggetto. Allo scadere del tempo limite, tutti tornano nella stanza di lavoro e mostrano gli oggetti trovati. Il facilitatore promuove la discussione, si assicura che ogni oggetto sia stato individuato e riportato e chiede ai partecipanti quale sia la sua rilevanza per la sostenibilità e la riduzione dei rifiuti di plastica.

## II. Il nostro mondo in dati: i rifiuti di plastica (45 minuti)

Il facilitatore invita i partecipanti a sedersi e annuncia che continueranno a lavorare in piccoli gruppi. Per capire meglio quanto sia grave il problema globale dei rifiuti di plastica, ogni gruppo riceve uno o due compiti (a seconda del numero di piccoli gruppi): trovare dati specifici relativi alla produzione di plastica e allo smaltimento dei rifiuti di plastica sulla banca dati scientifica online Our world in data - [ourworldindata.org/](https://ourworldindata.org/)

Ecco alcuni esempi:

- Qual è stata la produzione globale di plastica nell'anno in cui sono nati i vostri genitori, nell'anno in cui siete nati voi e 5 anni fa?  
<https://ourworldindata.org/grapher/global-plastics-production>
- Qual è la differenza nella modalità di smaltimento dei rifiuti negli Stati Uniti, in Cina e in Europa?  
<https://ourworldindata.org/grapher/plastic-fate>
- Quali sono i Paesi con la più alta quantità di rifiuti di plastica mal gestiti al mondo?  
<https://ourworldindata.org/grapher/plastic-waste-mismanaged>
- Qual è il Paese che ha registrato il maggior incremento di riciclo della plastica tra il 2000 e il 2019?  
<https://ourworldindata.org/grapher/share-plastic-waste-recycled>
- Qual è la quota di rifiuti di plastica riciclati, smaltiti in discarica, inceneriti e gestiti in modo scorretto in Europa nel 2000 e nel 2019?  
[https://ourworldindata.org/grapher/share-plastic-fate?time=2019..latest&country=~OWID\\_EUR](https://ourworldindata.org/grapher/share-plastic-fate?time=2019..latest&country=~OWID_EUR)
- Di quanto è aumentato l'accumulo di rifiuti di plastica nei fiumi e nei laghi tra il 2000 e il 2019 in Europa, Stati Uniti e Cina?

Durante la ricerca il facilitatore deve essere disponibile ad aiutare i gruppi se necessario. Ogni gruppo ricerca i dati, li riporta su un foglio di carta insieme all'argomento trattato (ad esempio, la produzione globale di plastica, l'accumulo di rifiuti di plastica nei fiumi e nei laghi...) e si accorda su chi li presenterà a breve agli altri gruppi. Uno alla volta il gruppo legge il compito ricevuto e i dati individuati e attacca il foglio alla parete. Alla fine delle presentazioni tutti i fogli sono affissi alla parete e i dati ricercati sono visibili a tutti.

Il facilitatore trae le principali conclusioni sulla base dei dati e delle correlazioni tra di essi.

## III. Input teorici e proiezione di video (45 minuti)

Per comprendere meglio la gravità della produzione e dell'utilizzo della plastica e il modo in cui la nostra vita quotidiana è collegata a vari tipi di plastica, il facilitatore mostra ai partecipanti il grafico "Produzione primaria globale di plastica per settore industriale dal 1990 al 2019", tratto dalla piattaforma Our world in data (<https://ourworldindata.org/grapher/plastic-production-by-sector>). Attira la loro attenzione sull'aumento di ogni settore, ma soprattutto su quello degli imballaggi, che registra l'incremento maggiore. Sulla base di questi dati e di quelli esplorati e presentati dai partecipanti, il facilitatore trae conclusioni e correlazioni tra la crescita della popolazione globale, la crescita dei consumi globali e la crescita della produzione e dello smaltimento dei rifiuti a livello mondiale.

I problemi ambientali legati ai rifiuti di plastica che possiamo vedere sono l'inquinamento degli ecosistemi, la cattiva gestione dei rifiuti che porta all'emissione di gas serra e varie specie animali direttamente minacciate dai rifiuti di plastica (ad esempio uccelli, tartarughe marine, pesci, ecc.). Ma negli ultimi decenni è emerso un problema invisibile legato ai rifiuti di plastica: l'inquinamento da microplastica di acqua, aria e suolo. A questo punto il facilitatore chiede ai partecipanti se hanno sentito parlare di questo problema e spiega il termine microplastica e l'influenza che ha sull'ambiente e sulla salute degli esseri umani.

Il grafico seguente mostra ai partecipanti che i vari tipi di polimeri (chiamati colloquialmente anche tipi di plastica) utilizzati per la produzione di vari prodotti in plastica contribuiscono al problema della microplastica. Alla fine di questa parte del workshop, viene proiettato un breve video sulla quantità di microplastica che consumiamo con il nostro cibo.

**Dopo il contributo teorico, l'animatore annuncia una pausa di 30 minuti.**

#### IV. Quale polimero è presente nel mio prodotto? (45 minuti)

A questo punto i partecipanti si dividono nuovamente in piccoli gruppi di lavoro e si siedono a un tavolo. Ogni gruppo riceve 2 prodotti di plastica con etichetta e il loro compito è quello di analizzare quali polimeri contengano. Devono leggere attentamente l'etichetta del prodotto e scrivere il tipo o i tipi di polimeri che contiene. I prodotti possono essere ad esempio: flaconi di shampoo, salviette umidificate, bottiglie d'acqua, posate di plastica, mascara, barattoli di vernice, ecc. Se sulle etichette trovano solo le abbreviazioni dei polimeri, possono usare il cellulare per trovare il nome completo del polimero. Dopodiché, devono verificare se riescono a trovare le etichette sui loro vestiti e controllare se i loro abiti contengono polimeri. Oggi gli scienziati stimano che i prodotti tessili producano il 35% dell'inquinamento da microplastica negli oceani del mondo (sotto forma di microfibre sintetiche), il che renderebbe i prodotti tessili la più grande fonte conosciuta di inquinamento marino da microplastica<sup>2</sup>.

#### V. Come possiamo ridurre la nostra impronta di microplastica (45 minuti)

Così come ci sono diversi modi di produrre microplastica, che i partecipanti hanno esplorato fino ad ora nel corso del workshop, ci sono molti modi per ridurla, e questo è esattamente ciò che esploreranno nel prosieguo del workshop. L'intero gruppo lavora insieme e stila un elenco di modi per ridurre il proprio utilizzo di microplastica. Mentre i partecipanti discutono e portano suggerimenti, il facilitatore li scrive su una lavagna a fogli mobili.

Consiglia loro di pensare a diversi aspetti della loro vita:

- abbigliamento - acquisto e manutenzione;
- prodotti per la cura del corpo;
- cibo - consumo e preparazione;
- pulizia della casa;
- sostituire i prodotti monouso con prodotti riutilizzabili.

#### VI. Discussione e conclusione (15 minuti)

Per concludere il workshop e motivare i partecipanti ad applicare le azioni elencate per ridurre l'inquinamento da microplastiche, il facilitatore propone una discussione finale ponendo le seguenti domande:

- Siete rimasti sorpresi da alcuni dei dati che avete scoperto oggi?
- Qual è stata la sorpresa più grande della giornata?
- Pensate che sarà facile applicare concretamente le azioni elencate?
- Pensate che i vostri coetanei siano a conoscenza di questo problema?

<sup>2</sup> IUCN, Microplastiche primarie negli oceani,  
<https://portals.iucn.org/library/sites/library/files/documents/2017-002-En.pdf>

**Materiali necessari:** lista della caccia al tesoro per ogni gruppo, telefoni cellulari, tablet o computer portatili per il lavoro di ricerca (un dispositivo per gruppo), connessione a internet, proiettore, fogli per lavagna a fogli mobili, fogli, pennarelli, vari prodotti con polimeri (il numero dipende dal numero di partecipanti; flacone di shampoo, salviette umidificate, bottiglia d'acqua, posate di plastica, maschera, barattolo di vernice, ecc.)

**Documenti di riferimento e ulteriori letture:**

- **La Terra ha un problema nascosto di plastica: gli scienziati gli danno la caccia**  
<https://www.scientificamerican.com/article/microplastics-earth-has-a-hidden-plastic-problem-dash-scientists-are-hunting-it-down/>
- **Dai pesci agli esseri umani, un'invasione di microplastiche potrebbe avere un effetto negativo**  
<https://www.scientificamerican.com/article/from-fish-to-humans-a-microplastic-invasion-may-be-taking-a-toll/>
- **Modi semplici per ridurre l'inquinamento e il consumo di microplastiche nella vita quotidiana**  
<https://www.perchenergy.com/blog/lifestyle/reduce-microplastic-pollution-consumption>
- **Quanta plastica mangiamo in una settimana?** [https://wwf.panda.org/wwf\\_news/?348337/Revealed-plastic-ingestion-by-people-could-be-equating-to-a-credit-card-a-week](https://wwf.panda.org/wwf_news/?348337/Revealed-plastic-ingestion-by-people-could-be-equating-to-a-credit-card-a-week)
- **Impatto dell'inquinamento da plastica negli oceani su specie marine, biodiversità ed ecosistemi**  
[https://wwfint.awsassets.panda.org/downloads/wwf\\_impacts\\_of\\_plastic\\_pollution\\_on\\_biodiversity.pdf](https://wwfint.awsassets.panda.org/downloads/wwf_impacts_of_plastic_pollution_on_biodiversity.pdf)
- **La vostra dieta di plastica** <https://www.youtube.com/watch?v=xiuxHvAaZ2M>
- **Il nostro mondo in dati - Inquinamento da plastica** <https://ourworldindata.org/plastic-pollution>


**Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:**


- I facilitatori devono preparare in anticipo tutti i materiali necessari e familiarizzare con i dati con cui i partecipanti lavoreranno nella prima parte del laboratorio, per essere in grado di evidenziare le correlazioni tra di essi e fornire ulteriori spiegazioni.
- La connessione a Internet e i dispositivi elettronici sono necessari per questo laboratorio e prima di proporlo i facilitatori devono assicurarsi di avere tutti i materiali necessari nello spazio di lavoro.




# Fondamenti di bioedilizia

 **Titolo del seminario:** Fondamenti di bioedilizia


 **Durata:** 260 minuti con pausa inclusa

 **Premessa:** Le case costruite in modo naturale utilizzano materiali naturali locali, poco lavorati, abbondanti e/o rinnovabili. Sono progettate per adattarsi al clima e alla geografia, per utilizzare in modo efficiente l'energia, l'acqua e altre risorse, fornendo un rifugio modesto che può durare per molti secoli. L'ideale è che siano in equilibrio e in armonia con l'ambiente, così come il modo in cui vengono vissute. In questo workshop i partecipanti impareranno a conoscere i materiali naturali e le tecniche di costruzione naturali che hanno fornito case alle persone per millenni e discuteranno con esperti di edilizia come queste tecniche potrebbero essere utilizzate per ridurre l'impatto negativo degli approcci edilizi convenzionali.

 **Obiettivo del workshop:** Creare uno spazio di discussione sul concetto di bioedilizia ed esplorarne le buone pratiche

## Obiettivi:

- Educare i giovani ai principi dell'edilizia naturale e all'uso di materiali naturali locali.
- Familiarizzare i giovani con le tecniche di costruzione tradizionali che sono state utilizzate dalle comunità per millenni per costruire case naturali.
- Discutere l'importanza di un uso efficiente dell'energia, dell'acqua e di altre risorse nella progettazione e nella costruzione degli edifici.

 **Competenze affrontate:** Pensiero critico e creativo; abilità pratiche; cooperazione; comunicazione; competenza di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energizer; input teorico; lavoro di gruppo; presentazione; discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Energizer e introduzione al tema (20 minuti)

Per introdurre l'argomento del laboratorio, il facilitatore e l'esperto di edilizia naturale invitato preparano 15-20 campioni di materiali diversi e li dispongono al centro del cerchio di sedie. Poi chiedono ai partecipanti di dividere i campioni in 3 diverse categorie: materiali usati nell'edilizia convenzionale, materiali usati nell'edilizia naturale e materiali mai usati nell'edilizia. I partecipanti possono parlare tra loro mentre dividono i campioni in 3 gruppi in base alle categorie, ma non possono parlare con l'esperto, nemmeno se non riescono a riconoscere il materiale. Quando tutti i campioni sono stati riordinati, l'esperto riflette sul proprio lavoro e introduce il tema del workshop.

### II. Contributo teorico dell'esperto di edilizia naturale (60 minuti)

Il workshop prosegue con un contributo teorico sulle tecniche di costruzione naturale e sui

materiali naturali. A tal fine, l'esperto prepara una presentazione PowerPoint con i principi di base dell'edilizia naturale ed esempi di diverse tecniche di costruzione.

### III. Lavoro di gruppo – costruzione di una casa modello (120 minuti)

Poiché l'edilizia naturale è un'abilità pratica, le due ore successive saranno dedicate alla costruzione di una casa modello con materiali naturali. Mentre l'esperto prepara i materiali (argilla, paglia, rami, ecc.) e gli strumenti e li dispone su un grande tavolo, da dove i partecipanti li porteranno alla loro postazione di lavoro, il facilitatore divide i partecipanti in piccoli gruppi di lavoro di 3-4 persone. Questo può essere fatto utilizzando una breve frase, ad esempio "Amo il fango". I partecipanti si dispongono in cerchio e ognuno di loro deve dire ad alta voce una sola parola della frase. Un partecipante inizia con la parola "io", poi quello in piedi sul lato sinistro dice "amo", il successivo "fango", e il successivo inizia di nuovo con "io". Il gruppo ripete la frase tante volte finché tutti dicono una parola ad alta voce. Poi si dividono in gruppi "io", "amo" e "fango". A seconda del numero di partecipanti, la frase potrà forse essere più lunga.

Tutti i gruppi si recano alle loro postazioni di lavoro e l'esperto dà loro le istruzioni. Il loro compito è costruire un modellino di casa utilizzando i materiali naturali disponibili sul tavolo. Ogni gruppo può decidere quali e quanti materiali utilizzare e come progettare la propria casa. Durante la parte teorica hanno visto vari esempi di progettazione di case naturali, quindi ora possono creare il proprio progetto. Durante il lavoro pratico i partecipanti possono porre domande e suggerimenti all'esperto che li guiderà durante l'intero processo. Alla fine ogni gruppo dovrà dare un nome alla propria casa e pensare a una breve presentazione.

### IV. Presentazioni e conclusione (60 minuti)

Ogni gruppo ha 5-7 minuti per presentare il proprio modello di casa indicando il nome, i materiali utilizzati e le difficoltà incontrate durante la costruzione. Dopo ogni presentazione, l'esperto dà il suo feedback e gli altri gruppi possono fare domande.

Al termine di tutte le presentazioni, l'esperto e l'animatore concludono con le osservazioni principali relative al lavoro esperienziale svolto e invitano i partecipanti a esplorare ulteriormente le tecniche di costruzione naturale.

**Materiali necessari:** fogli, penne, fogli a fogli mobili, pennarelli, materiali per il lavoro pratico da concordare con l'esperto invitato, computer, proiettore, connessione internet.

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Edifici verdi**

<https://greenbuildingcanada.ca/green-building-guide/>

- **Costruire pensando alla natura**

<https://www.gaiakosovo.org/2020/02/02/building-with-nature-in-mind-publication-posters/>

- **L'edilizia naturale nel mondo**


<http://naturalhomes.org/naturalhomes.htm>


#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che moltiplicano questo workshop:


- Gli animatori dovrebbero organizzare questo laboratorio in collaborazione con un esperto di costruzioni naturali o un'organizzazione specializzata in questo tema. I tempi, i materiali necessari e le dimensioni del gruppo devono essere discussi in anticipo.
- Si suggerisce di organizzare una visita di studio a un edificio naturale nell'area circostante dopo il workshop, come attività di follow-up per i partecipanti interessati.

# L'avvio di imprese eco-compatibili

 **Titolo del seminario:** L'avvio di imprese eco-compatibili


 **Durata:** 210 minuti con pausa inclusa


 **Premessa:** Un'azienda eco-compatibile opera in modo sostenibile, causa danni minimi all'ambiente, utilizza risorse rinnovabili locali quando possibile, monitora il proprio rilascio di anidride carbonica, cerca di ridurre al minimo qualsiasi impatto negativo sull'ambiente e sulla comunità e ha un forte impegno sociale. Sempre più piccole imprese e start-up stanno sviluppando modelli di business sostenibili per aumentare positivamente il loro impatto sociale e ambientale. In questo workshop i partecipanti impareranno a conoscere i principi delle imprese eco-compatibili analizzando esempi di buone pratiche locali e a capire come il loro business plan possa avere successo in termini economici, essere socialmente responsabile e rispettoso dell'ambiente. Per realizzare il workshop nel modo proposto, saranno necessari 3 operatori giovanili per il lavoro di gruppo relativo ai casi di studio.

 **Obiettivo del workshop:** Incoraggiare iniziative imprenditoriali incentrate su modelli di business eco-compatibili.

## Obiettivi:

- Introdurre i giovani ai principi e alle pratiche fondamentali delle imprese eco-compatibili, sottolineando l'importanza della sostenibilità, del minimo impatto ambientale e della responsabilità sociale.
- Promuovere il pensiero critico nello sviluppo di idee imprenditoriali eco-compatibili e incoraggiare soluzioni creative alle sfide ambientali.
- Facilitare le opportunità di networking per i giovani per connettersi con coetanei, tutor e professionisti dello spazio imprenditoriale eco-compatibile, promuovendo la collaborazione e lo scambio di idee.

 **Competenze affrontate:** Lavoro di gruppo; capacità analitiche; comunicazione; pensiero creativo; pensiero critico; competenza di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energizer; lavoro di gruppo; studio di casi; brainstorming; discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Energizer e introduzione dell'argomento (15 minuti)

Il facilitatore saluta i partecipanti e presenta l'energizer denominato "Pink toe" per un inizio divertente del laboratorio. L'animatore spiega che dirà ad alta voce una parte del corpo e un colore e che il compito dei partecipanti è trovare un oggetto di quel colore nella stanza e toccarlo con la parte del corpo scelta. Ad esempio, se dice "gomito grigio", i partecipanti devono trovare qualcosa di grigio nella stanza e appoggiarvi il gomito. Per ravvivare un po' il gioco, si può proporre un limite di tempo o un limite al numero di persone che possono toccare lo stesso oggetto. Alcune combinazioni di parti del corpo e colori saranno facili da realizzare, ma altre richiederanno un pensiero creativo per abbinarle nel tempo stabilito. Il facilitatore dovrebbe combinare compiti facili con altri impegnativi e tenere i due più impegnativi per la fine dell'energizer (questo dipende molto da ciò che troverà nello spazio di lavoro).

Dopo diversi turni e gli ultimi due compiti impegnativi, il facilitatore fa riferimento alle soluzioni creative mostrate dai partecipanti e spiega che a volte le cose comuni devono essere viste da una prospettiva diversa per arrivare a una soluzione innovativa. Le imprese ecologiche hanno bisogno di questo tipo di pensiero creativo e critico per trovare l'armonia tra economia, società e ambiente.

## II. Caso di studio - Impresa ecologica (60 minuti)

Per questa parte del workshop, i partecipanti assumeranno il ruolo di potenziali donatori alla ricerca di una start-up ecologica da sostenere finanziariamente, mentre gli animatori presenteranno 3 idee imprenditoriali. I partecipanti si dividono in 3 gruppi più piccoli e ogni gruppo si reca in un diverso ambiente per la presentazione. Dopo 15 minuti ogni gruppo passa alla stazione successiva e dopo i 15 minuti successivi alla terza stazione. In questo modo tutti i partecipanti sentiranno tutti e 3 gli stimoli e potranno confrontarli. Ognuno di loro riceve un foglio di valutazione con 3 colonne in cui deve prendere appunti che lo aiuteranno a scegliere una delle start-up. Le colonne sono: aspetto economico → profitto; aspetto sociale → persone; aspetto ambientale → pianeta.

Prima del workshop i facilitatori devono scegliere 3 esempi di imprese ecocompatibili e preparare un'idea basata sui 3 aspetti di valutazione. Entro 45 minuti presenteranno la loro idea di impresa ecologica a tutti e 3 i piccoli gruppi di lavoro, cioè ai potenziali donatori. Devono assicurarsi che nei 15 minuti a disposizione lascino un po' di tempo ai partecipanti per fare domande.

Dopo aver ascoltato tutte e 3 le idee imprenditoriali, i partecipanti guardano i loro appunti e li confrontano, prendono ulteriori appunti o parlano con altri partecipanti, se necessario, e scelgono l'idea imprenditoriale che piace di più. L'animatore controlla che tutti abbiano preso una decisione e invita i partecipanti alla sessione di brainstorming.

<b>Idea 1 - nome dell'idea</b>		
Aspetto economico → profitto	Aspetto sociale → persone	Aspetto ambientale → pianeta
Cosa rende questa idea sostenibile?		
<b>Idea 2 - nome dell'idea</b>		
Aspetto economico → profitto	Aspetto economico → profitto	Aspetto economico → profitto
Cosa rende questa idea sostenibile?		
<b>Idea 3 - nome dell'idea</b>		
Aspetto economico → profitto	Aspetto economico → profitto	Aspetto economico → profitto

### III. Brainstorming su start-up eco-compatibili per scuole e club giovanili (45 minuti)

Dopo aver sentito parlare di 3 imprese eco-compatibili e averle valutate in base ai 3 aspetti, i partecipanti sono invitati a una sessione di brainstorming su quale tipo di start-up eco-compatibile potrebbero organizzare nella loro scuola o centro giovanile. L'animatore spiega le regole del brainstorming nel caso in cui alcuni partecipanti non avessero familiarità con il metodo (maggiori dettagli sulle regole del brainstorming sono disponibili nel workshop "Creazioni artistiche ambientali").

Durante la sessione di brainstorming, l'animatore prende appunti e annota su una lavagna a fogli mobili tutte le idee proposte dai partecipanti. Li incoraggia a "pensare fuori dagli schemi", a proporre idee insolite e a cercare di proporre il maggior numero possibile di idee.

Quando i partecipanti esauriscono le idee, il facilitatore li invita a votare e a scegliere 3 idee che vorrebbero sviluppare ulteriormente. Ogni partecipante prende un pennarello e mette un punto accanto a 3 idee. Alla fine vengono scelte le 3 idee con il maggior numero di puntini, che vengono scritte su una lavagna a fogli separati e sviluppate ulteriormente. A questo punto il facilitatore può decidere, insieme ai partecipanti, se lavorare tutti insieme sulle 3 idee o dividersi di nuovo in 3 gruppi di lavoro e ogni gruppo lavorare ulteriormente su un'idea.

**Dopo la sessione di brainstorming, il facilitatore annuncia una breve pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne hanno bisogno).**

### IV. Sviluppare le 3 idee di start-up (60 minuti)

L'ulteriore sviluppo delle 3 idee può continuare in un grande gruppo o in 3 piccoli gruppi. Qualunque sia la modalità di lavoro scelta dal gruppo, è importante che sia guidato dalle seguenti domande (le domande possono essere scritte su una lavagna a fogli mobili, stampate su un foglio per ogni gruppo o proiettate da un computer):

- Qual è la nostra idea?
- Perché questa idea è importante per noi?
- Quale problema ambientale affronta questa idea?
- Di chi avremo bisogno per realizzarlo?
- Di quali risorse abbiamo bisogno (materiali e umane)?
- Quali sono le nostre attività principali?

Ogni idea viene sviluppata su un foglio di lavagna a fogli mobili separato su cui verranno scritte le risposte. Se il lavoro prosegue in 3 piccoli gruppi di lavoro, i facilitatori dovranno dedicare un po' di tempo in più alle presentazioni delle idee sviluppate. Ogni gruppo dovrebbe avere 10 minuti per presentare la propria idea e ricevere le domande degli altri partecipanti. Se tutti i partecipanti hanno lavorato insieme in un unico gruppo, l'animatore può fare una rapida sintesi delle idee sviluppate e continuare con la discussione finale.

### V. Discussione e conclusione (15 minuti)

L'animatore si congratula con i partecipanti per il loro lavoro creativo e facilita una breve discussione che porterà alle conclusioni finali del workshop. Le domande potrebbero essere le seguenti:

- Come si è sentito nel ruolo di donatore?
- È stato facile scegliere una delle idee presentate?
- Vi è piaciuta la sessione di brainstorming?
- Vorreste implementare l'idea che avete sviluppato?

**Materiale necessario:** fogli, penne, moduli di valutazione, carta per lavagna a fogli mobili, pennarelli.

**Documenti di riferimento e ulteriori letture:**

- **Modelli di business sostenibili** <https://ecocation.org/sustainable-business-models/>

- **Diventare un'azienda rispettosa dell'ambiente** <https://www.business.qld.gov.au/running-business/environment/environmentally-friendly>
- **Eko kurir, Novi Sad, Serbia** <https://ekokurir.rs/>
- **Biciklinika, Osijek, Croazia** <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=RQIHdgXNUTI>
- **Plantiverse, Roma, Italia** <https://www.plantiverse.it/>
- **Planetiers, Lisboa, Portogallo** <https://www.planetiers.com/>
- **Maria Granel, Lisboa, Portogallo** <https://www.mariagranel.com/>
- **7 regole di base del brainstorming** <https://www.mural.co/blog/brainstorming-rules>


**Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:**


- Gli animatori devono trovare esempi di buone pratiche dai loro Paesi per la seconda parte del workshop "Casi di studio - conoscere le imprese ecocompatibili" e preparare una breve presentazione per ogni esempio, tenendo conto dei principi di base dei modelli di business sostenibili. Questo workshop richiede il coinvolgimento di 3 operatori giovanili per la parte relativa ai casi di studio, e ognuno di loro deve avere familiarità con il caso di studio che presenterà.
- L'animatore deve tenere conto del fatto che i partecipanti vorranno continuare a lavorare sulla loro idea e trovare un modo per realizzarla. Potrebbe essere necessario un workshop di follow-up o un sostegno per il gruppo di giovani nella realizzazione della loro idea. Anche questo potrebbe includere la collaborazione con la scuola.




## Pratiche di vita sostenibile

 **Titolo del workshop:** Pratiche di vita sostenibile


 **Durata:** 180 minuti con pausa inclusa

 **Premessa:** Le pratiche sostenibili possono essere applicate a vari livelli: individuo, gruppo, organizzazione, comunità o istituzione. A tutti i livelli deve avvenire un cambiamento nel comportamento abituale, che spesso è un processo lungo e complesso. A volte, pur sapendo che le nostre scelte non sono sostenibili, abbiamo difficoltà a cambiarle. È particolarmente difficile se si è soli e non si ha il sostegno di altri. Ma se un gruppo di persone lavora insieme e decide di adottare pratiche sostenibili, può sostenersi e motivarsi a vicenda, rendendo l'intero processo di cambiamento dei comportamenti più facile e duraturo. In questo workshop i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare come i principi di sostenibilità, riutilizzo, recupero, Riduzione possano essere applicati a livello di comunità e come possano essere il motore di questo cambiamento.

 **Obiettivo del workshop:** Esplorare e discutere le abitudini e le pratiche quotidiane che contribuiscono a uno stile di vita sostenibile.

### Obiettivi:

- Introdurre i giovani ai principi di sostenibilità di Riutilizzo, Riuso, Riciclo e Recupero e discutere come questi principi possono essere applicati a livello comunitario per promuovere pratiche sostenibili e ridurre l'impatto ambientale.
- Educare i giovani al concetto di sostenibilità e a come può essere applicato a diversi livelli, da quello individuale a quello istituzionale.
- Sottolineare il ruolo del sostegno e della collaborazione di gruppo nel facilitare il cambiamento di comportamento verso la sostenibilità.
- Esplorare le potenziali opportunità di implementazione di pratiche sostenibili a livello comunitario.
- Consentire ai partecipanti di diventare promotori del cambiamento all'interno delle loro comunità, sostenendo e implementando pratiche sostenibili.

 **Competenze affrontate:** Comunicazione; Collaborazione; Pensiero creativo; Problem solving; Competenze organizzative; Competenze di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energezer; input teorico; lavoro di gruppo; discussione.

### Flusso del workshop:

#### I. Energizer e introduzione dell'argomento (15 minuti)

Il facilitatore invita i partecipanti ad alzarsi e introduce un semplice "Stop and Go". Al comando GO dell'animatore tutti iniziano a camminare per la stanza, mentre al comando STOP tutti si fermano e rimangono in piedi in un punto. Il facilitatore ripete i comandi più volte cambiando il ritmo da lento a veloce. Dopo un po' annuncia che il significato dei comandi cambierà e che ora GO significa fermarsi e STOP significa iniziare a camminare. A questo punto l'animatore ripete i comandi più

volte e osserva quanto sia facile o difficile per i partecipanti seguirli e reagire nel modo concordato. Dopo alcune belle risate, il gruppo si riunisce in un grande cerchio e l'animatore sottolinea il fatto che a volte non è facile smettere di fare le cose come siamo abituati. E lo stesso vale per il cambiamento delle nostre abitudini. A volte, pur sapendo che le nostre scelte non sono sostenibili, troviamo difficile cambiarle. È particolarmente difficile se si è soli e non si ha il sostegno di altri. Ma se un gruppo di persone lavora insieme e decide di adottare pratiche sostenibili, può sostenersi a vicenda, rendendo l'intero processo di cambiamento del comportamento più facile e duraturo.

## II. Input teorico - Il principio delle 5R (30 minuti)

Prima di iniziare la parte pratica del laboratorio, è importante che l'animatore faccia una breve presentazione del principio delle 5R, con particolare attenzione ai primi 4 principi - Riutilizzare, Riquilificare, Raccogliere e Ridurre. Questo input teorico dovrebbe avere i seguenti contenuti:

- Definizione del principio delle 5R e dei suoi benefici;
- Spiegazione di tutti i principi delle 5R;
- Esempi di comportamenti/azioni relativi a ciascuno dei principi delle 5R.

Durante le presentazioni, l'animatore deve assicurarsi che i partecipanti abbiano compreso il contenuto presentato e chiedere loro di fornire esempi di azioni sostenibili per i principi di Riutilizzo, Riquilificare, Raccogliere e Ridurre. Tutti gli esempi forniti devono essere scritti su una lavagna a fogli mobili dall'animatore. Nel caso in cui i partecipanti abbiano difficoltà a fornire esempi, il facilitatore deve presentarne alcuni.

## III. Dare una seconda vita ai vostri oggetti (45 minuti)

Le lavagne a fogli mobili con le azioni sostenibili proposte per i principi Riutilizzo, Riquilificare, Raccogliere e Ridurre devono essere visibili nello spazio di lavoro, poiché guideranno i partecipanti nel lavoro successivo. Sulla base delle azioni elencate sui foglietti, i partecipanti devono ora pensare agli oggetti che possono associare a tali azioni, ad esempio oggetti che hanno in casa ma che non usano più o usano molto raramente. Per aiutarli in questo compito, il facilitatore chiede loro di fare una pulizia mentale della loro stanza/armadio/scantinato. Dovrebbero passare in rassegna mentalmente tutti i loro vestiti, libri, giochi, attrezzature sportive, gioielli, ecc. e aggiungere alla lista gli oggetti che non usano più. Molto probabilmente si scoprirà che la maggior parte degli oggetti è in perfetto stato e potrebbe, ad esempio, essere barattata con qualcos'altro.

A questo punto l'animatore chiede ai partecipanti se vogliono organizzare un "baratto di seconda mano" e dare una seconda vita agli oggetti di valore che hanno elencato. Spiega inoltre che attraverso questa azione si possono affrontare 4 dei 5 principi delle R: Riutilizzare, perché molti oggetti saranno riutilizzati da altre persone (vestiti, libri, giochi); Riusare, perché alcuni oggetti potrebbero essere usati in modo diverso da chi li prende (vecchi vestiti per fare nuovi oggetti come borse o oggetti decorativi); Riciclare, perché prendendo un oggetto di seconda mano ci rifiutiamo di comprarne di nuovi e Ridurre, perché scambiando gli oggetti che abbiamo riduciamo la quantità di cose che compriamo e in questo modo riduciamo la quantità di rifiuti che produciamo. Tutte queste azioni sono compiute da singoli individui, ma poiché sono organizzate, un'intera comunità può esserne coinvolta. In questo modo si compiono azioni concrete che promuovono ulteriormente le pratiche di vita sostenibile.

**Prima dell'inizio del laboratorio di pianificazione, l'animatore annuncia una pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne esprimono la necessità).**

## IV. Pianificazione di un baratto nella scuola/centro giovanile (60 minuti)

L'animatore aiuta i partecipanti a creare un piano d'azione e a discutere ogni fase del "baratto di seconda mano". A tal fine utilizza un modello con i seguenti contenuti:

- Quando sarà organizzata l'azione
- Dove sarà organizzata l'azione
- Quanto durerà l'azione
- Quanti partecipanti possono partecipare
- Come e dove annunciare l'azione
- Di chi abbiamo bisogno per attuare l'azione
- Di quali risorse abbiamo bisogno per l'implementazione
- Dobbiamo stabilire delle regole per i partecipanti all'azione?
- Il facilitatore li guida passo dopo passo attraverso i vari punti e chiede ai partecipanti di prendere appunti su cartelloni. In questo modo i partecipanti delinearanno insieme i passi specifici che possono intraprendere per promuovere la sostenibilità all'interno delle loro comunità.

#### V. Discussione e conclusione (15 minuti)

Per concludere il workshop, l'animatore avvia una breve discussione su come lavorare insieme come gruppo possa fornire sostegno reciproco, motivazione e responsabilità, rendendo più facile e sostenibile il cambiamento di comportamento verso uno stile di vita sostenibile.

**Materiale necessario:** fogli per lavagna a fogli mobili, pennarelli, fogli, penne,

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:


- **Le 5R della gestione dei rifiuti** <https://www.norcalcompactors.net/5rs-of-waste-management/>
- **Le 5R di Zero Waste** <https://www.youtube.com/watch?v=SoX5qBpdnll>


#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:


- Gli animatori devono conoscere i principi delle 5R e preparare in anticipo esempi di azioni sostenibili ad essi correlati, nel caso in cui i partecipanti avessero difficoltà a fornire esempi.
- La probabilità che questo workshop richieda un'attività successiva è moderatamente alta. Gli animatori devono assicurarsi di poter fornire uno spazio per organizzare un "baratto di seconda mano" nel caso in cui i partecipanti siano molto entusiasti di organizzarlo. Potrebbe essere organizzato nel centro giovanile o nella scuola (questo deve essere verificato con gli insegnanti e/o il direttore della scuola).
- Gli animatori devono conoscere il background sociale ed economico dei partecipanti per evitare giudizi da parte loro nei confronti dei partecipanti in relazione alle loro abitudini, ma anche per essere in grado di facilitare le discussioni se i giudizi provengono dai partecipanti. I fattori sociali ed economici influenzano fortemente le abitudini, non le giustificano, ma tenendone conto sarà più facile per i facilitatori evitare situazioni di conflitto.

# Tecniche di giardinaggio sostenibile

 **Titolo del workshop:** Tecniche di giardinaggio sostenibile


 **Durata:** 215 minuti con una pausa inclusa


 **Premessa:** Coltivare erbe aromatiche e medicinali, ortaggi e frutta nelle aree urbane ha molti benefici non solo per la salute e il benessere, ma anche per la biodiversità locale. Un orto su piccola scala, che può contare su diversi vasi in terrazza o su letti rialzati in cortile, avvicina le persone alla natura. Queste isole verdi in miniatura nelle aree urbane creano una rete di corridoi verdi per gli impollinatori, varie specie di insetti che ci forniscono il servizio di impollinazione delle piante da orto e da frutta. Circa l'80% delle piante selvatiche e il 75% delle colture più importanti dipendono dall'impollinazione degli animali. Un boccone di cibo su tre che mangiamo dipende dagli impollinatori. In questo workshop i partecipanti esploreranno diverse possibilità di giardinaggio e i suoi benefici per il loro benessere e per la biodiversità locale.

 **Obiettivo del workshop:** Promuovere pratiche di giardinaggio che favoriscano la biodiversità e la produzione locale di erbe mediche/aromatiche e di cibo.

## Obiettivi:

- Educare i giovani ai molteplici benefici del giardinaggio, tra cui il miglioramento della salute e del benessere e l'impatto positivo sulla biodiversità locale.
- Educare i giovani sul ruolo degli orti urbani nel sostenere la biodiversità locale, in particolare nel creare corridoi verdi per gli impollinatori e altri insetti benefici.
- Introdurre varie tecniche di giardinaggio urbano adatte a spazi ridotti.
- Promuovere un senso di responsabilità ambientale tra i giovani, incoraggiando pratiche di giardinaggio responsabili che diano priorità alla sostenibilità, alla conservazione delle risorse e al minimo impatto ambientale.

 **Competenze affrontate:** Ricerca; lavoro di gruppo; comunicazione; capacità organizzative; problem solving; alfabetizzazione digitale; competenze di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Energia; Ricerca; Lavoro di gruppo; Presentazione; Discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Energizer e introduzione dell'argomento (20 minuti)

<sup>3</sup>L'animatore invita i partecipanti ad alzarsi e a formare un grande cerchio. Introduce l'energizer denominato "Evoluzione" presentando 5 specie: ameba, lumaca, pesce, gatto selvatico e uomo. Per ogni specie i partecipanti devono inventare un movimento e ripeterlo più volte, in modo che tutti memorizzino i 5 movimenti. Quando il facilitatore è sicuro che tutti conoscano i movimenti, annuncia che l'unico modo per passare da una specie all'altra (sempre nello stesso ordine: ameba - lumaca - pesce - gatto selvatico - uomo) è giocare a Sasso - Carta - Forbice. L'intero gruppo

<sup>3</sup> I 10 fatti più importanti sulle api <https://www.wwf.org.uk/learn/fascinating-facts/bees>

inizia come ameba e deve salire nella scala evolutiva. Solo i partecipanti della stessa specie possono giocare a Sasso - carta - forbice (ad esempio, un'ameba con un'altra ameba, un pesce con un altro pesce). Il vincitore passa al livello successivo, mentre il perdente rimane allo stesso livello ed entrambi cercano la stessa specie per continuare a giocare a Sasso - Carta - Forbice. I partecipanti non devono parlare tra loro, ma riconoscere la propria specie solo dalle mosse concordate. Quando la maggior parte dei partecipanti diventa un essere umano, l'animatore spiega che non è così che funziona l'evoluzione, cioè che una specie si trasforma in un'altra, ma che ciò che è caratteristico dell'evoluzione è che si formano legami molto forti tra le specie e che tutte le specie sono collegate e dipendono l'una dall'altra in modi diversi: attraverso la catena alimentare, l'impollinazione e la diffusione dei semi, condividono lo stesso habitat, sono rifugi per altre specie, ecc. In questo workshop verrà posto l'accento sul processo di impollinazione: l'interdipendenza tra piante e insetti.

## II. Individuare la tecnica di giardinaggio più adatta al proprio spazio (45 minuti)

L'animatore deve preparare 3 stazioni di lavoro sulle quali i partecipanti esploreranno 3 diverse tecniche di giardinaggio. Per dividere i partecipanti in 3 gruppi, l'animatore li invita a pescare da un vaso di fiori un oggetto che li condurrà alla stazione giusta (per esempio: foglie di 3 colori/forme diverse o 3 tipi diversi di semi). Ogni gruppo avrà bisogno di cartelloni, pennarelli e almeno un telefono cellulare o un computer per la ricerca. È inoltre necessario garantire una connessione internet stabile. Durante la ricerca i gruppi devono prendere appunti e iniziare a redigere una breve presentazione per gli altri partecipanti.

Verranno esplorate le seguenti 3 tecniche di giardinaggio:

Gruppo 1: Vasi di fiori in terrazza

Gruppo 2: Giardini verticali su piccola scala

Gruppo 3: Letto rialzato in giardino

Il compito di ogni gruppo è quello di scoprire quali sono le risorse e le condizioni necessarie per iniziare una specifica tecnica di giardinaggio. La seguente domanda li guiderà nella ricerca.

- Quali condizioni sono necessarie per questa tecnica?
- Quanto spazio è necessario?
- Quali tipi di materiali sono necessari?
- Quali strumenti sono necessari?
- Qual è il periodo dell'anno migliore per iniziare questa tecnica?
- Stimare il tempo necessario per l'allestimento.

Il facilitatore visita tutti i gruppi e controlla di tanto in tanto se hanno bisogno di aiuto.

## III. Trovare le piante giuste per il vostro spazio (45 minuti)

Dopo aver raccolto informazioni sulle risorse e le condizioni necessarie, i partecipanti devono scoprire quali sono le specie di erbe/verdura/frutti più adatte. Anche per questa parte della ricerca i partecipanti ricevono una serie di domande che li guidano:

- Quante ore di luce ha il luogo scelto per il giardino?
- Quali sono le erbe giuste per queste condizioni?
- In quale mese devono essere piantati?
- Quanto dura la germinazione?
- Quando possono essere raccolti?
- Si possono raccogliere i semi per la stagione successiva?
- Quanto richiedono di essere annaffiate?
- Si tratta di erbe annuali o di piante perenni?
- Devono essere tagliati in autunno?
- Si propagano per via vegetativa?

I partecipanti possono scegliere 2-3 erbe diverse ed esplorarle più in dettaglio per farsi un'idea dei diversi aspetti da considerare.

Dopo la sessione di brainstorming, il facilitatore annuncia una breve pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne hanno bisogno).

#### IV. Presentazione e discussione (45 minuti)

Quando i partecipanti si riuniscono dopo la pausa, il facilitatore annuncia che ogni gruppo presenterà il proprio lavoro agli altri. In 10 minuti dovranno presentare i risultati principali della loro ricerca, dopodiché i partecipanti degli altri gruppi potranno fare domande e commenti.

Dopo tutte e tre le presentazioni, l'animatore inizia una breve discussione ponendo le seguenti domande:

- Quali sono i vantaggi e gli svantaggi delle 3 tecniche di giardinaggio presentate?
- Quanto sono esigenti?
- Quali sono i benefici per la biodiversità locale?
- Quali sono i vantaggi per i giardinieri?

#### V. Redazione del piano d'azione e conclusione (45 minuti)

La discussione aiuterà i partecipanti a farsi un'idea completa di quanto siano impegnative e utili le singole tecniche di giardinaggio e, sulla base di tutte le informazioni raccolte, i partecipanti possono ora abbozzare un piano d'azione. Dovrebbe contenere tutte le informazioni necessarie, come ad esempio quando iniziare, quali risorse sono necessarie, come mantenerle e quante persone devono essere coinvolte nell'azione.

Prima di chiudere la sessione, il facilitatore dovrebbe dare un'occhiata a tutti e 3 i piani d'azione e chiedere ai partecipanti se siano intenzionati ad avviare il loro piccolo giardino.

**Materiali necessari:** fogli con disegni di animali per l'energizer, fogli per lavagna a fogli mobili, pennarelli, fogli, penne, telefoni cellulari o computer, connessione a Internet, vaso di fiori con oggetti per dividere i partecipanti in gruppi di lavoro

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Che cos'è l'orticoltura urbana?** <https://www.iberdrola.com/social-commitment/what-is-urban-gardening>
- **5 Vantaggi della coltivazione delle erbe aromatiche** <https://mylittlegreengarden.com/5-benefits-of-growing-your-own-herbs/>
- **5 Vantaggi dell'avvio di un orto di erbe aromatiche** <https://www.theseedcollection.com.au/blog/5-Benefits-of-Starting-an-Herb-Garden>
- **Come ottenere il massimo da un piccolo giardino** <https://www.treehugger.com/get-most-sustainable-small-garden-5097612>


#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:


- La probabilità che questo workshop richieda un'attività successiva è moderatamente alta. I partecipanti potrebbero essere interessati a esperienze di apprendimento pratico e allo sviluppo di abilità pratiche nel giardinaggio, tra cui la semina, l'irrigazione, la concimazione e le tecniche di gestione dei parassiti adatte agli ambienti urbani. I facilitatori dovrebbero verificare dove i partecipanti possono acquisire queste competenze o prendere in considerazione l'organizzazione di ulteriori laboratori con attività pratiche.
- Gli operatori giovanili potrebbero fornire ai partecipanti libri e guide per il giardinaggio. Se questo non fosse possibile, è importante avere una connessione internet stabile, poiché tutte le ricerche saranno effettuate online.

# Leadership e lavoro di squadra in progetti ecologici

 **Titolo del workshop:** Leadership e lavoro di squadra in progetti ecologici


 **Durata:** 240 minuti con pausa inclusa


 **Premessa:** Il lavoro di squadra e la leadership sono elementi cruciali nell'attuazione di un progetto ecologico. Si inizia con un'idea, ma per raggiungere gli obiettivi prefissati e i cambiamenti previsti nell'ambiente e nella comunità sono necessari molto lavoro, pianificazione, decisioni e definizione di ruoli e responsabilità dei membri del team. In questo workshop i partecipanti avranno l'opportunità di conoscere i diversi stili di leadership, di sperimentare il processo decisionale di gruppo attraverso un gioco cooperativo e di fare un'autovalutazione delle proprie capacità e competenze.

 **Obiettivo del workshop:** Rafforzare le capacità di leadership e di lavoro di squadra nel contesto di progetti ecologici comunitari.

## Obiettivi:

- Educare i giovani al ruolo critico del lavoro di squadra e della leadership per il successo dell'implementazione di progetti in ambito ecologico.
- Presentare ai giovani i vari stili di leadership e discuterne le caratteristiche, i punti di forza e le debolezze.
- Offrire ai giovani l'opportunità di sperimentare e praticare i processi decisionali di squadra attraverso un gioco cooperativo.
- Facilitare esercizi di autovalutazione per valutare le proprie capacità e competenze e le aree di crescita nella leadership e nel lavoro di squadra.

 **Competenze affrontate:** Comunicazione; Collaborazione; Ascolto attivo; Pensiero critico;

 **Metodologia e metodi:** Gioco di cooperazione; Apporto teorico; Autovalutazione; Discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Gioco di cooperazione - Team building (30 minuti)

All'inizio di questo laboratorio l'animatore propone il gioco di team building denominato „Penna, palla, bottiglia“ (il link alle istruzioni dettagliate si trova nella sezione - Documenti di contesto e ulteriori letture). Questo gioco può essere svolto indipendentemente dal fatto che i partecipanti si conoscano o meno. Dopo il gioco, il facilitatore dovrebbe sottolineare l'importanza del lavoro di squadra, il fatto che le persone apportano una serie di conoscenze e competenze diverse nel gruppo e che per alcune persone è più naturale assumere il ruolo di leader.

## II. Lavoro di squadra e stili di leadership (45 minuti)

Per assicurarsi che tutti i membri del gruppo abbiano la stessa comprensione dei termini "lavoro di squadra" e "leadership", l'animatore chiede ai partecipanti di definirli insieme. In seguito scrive i suggerimenti dei partecipanti su una lavagna a fogli mobili.

Poi il facilitatore presenta 5 stili di leadership e discute con i partecipanti i vantaggi e gli svantaggi di ciascuno stile. Per questo momento vengono utilizzati 5 cartelloni con il nome dello stile di leadership e le colonne dei vantaggi e degli svantaggi. L'animatore distribuisce 10 fogli con brevi affermazioni che presentano un vantaggio o uno svantaggio e chiede ai partecipanti di abbinarle a uno stile di leadership. I partecipanti possono parlare e discutere brevemente di ogni affermazione prima di incollarla su uno dei fogli. Successivamente, il facilitatore inizia ad aggiungere altre affermazioni sui cartelloni. Alcune di esse possono essere lette ad alta voce e può chiedere ai partecipanti a quale stile aggiungerle. Quando tutte le affermazioni sono state aggiunte, il facilitatore può porre le seguenti domande:

- Avete esperienza di questi stili di leadership?
- Quali di questi 5 leader vorreste avere in squadra?
- Vi riconoscete in uno di loro?

## III. Qualità e competenze dei leader (45 minuti)

Sulla base dei vantaggi e degli svantaggi discussi dei diversi stili di leadership, i partecipanti hanno ora il compito di creare il leader perfetto. Vengono consegnati loro dei post-it e delle penne e devono scrivere il maggior numero possibile di qualità e competenze che vorrebbero vedere in un leader. Devono scrivere una qualità/competenza per ogni post-it e incollarla sulla sagoma di una persona. Il disegno della sagoma deve essere neutro rispetto al genere. All'inizio sarà facile per i partecipanti suggerire qualità e competenze. Quando il facilitatore si accorge che stanno esaurendo le idee, deve porre domande e guidarli verso quelle mancanti. Alla fine il facilitatore può aggiungere qualche caratteristica mancante.

Osservando il "leader perfetto", il facilitatore pone al gruppo la domanda:

- Quanto è probabile che una persona abbia tutte queste qualità e competenze?

**A questo punto il facilitatore annuncia una breve pausa di 15 minuti (o più lunga se i partecipanti ne hanno bisogno).**

## IV. Gioco di cooperazione - Processo decisionale (45 minuti)

Il workshop prosegue con un altro gioco cooperativo, questa volta relativo al processo decisionale in un team e che sottolinea l'importanza di una comunicazione efficace, della collaborazione e della costruzione del consenso per raggiungere obiettivi comuni (il link alle istruzioni dettagliate si trova nella sezione - Documenti di contesto e ulteriori letture). Questo gioco dimostra che il processo decisionale spesso non è facile, ma è necessario per agire. Lo stesso vale per l'attuazione di un progetto ecologico. Per raggiungere gli obiettivi prefissati del progetto, il team deve pianificare, prendere decisioni, intraprendere azioni e, alla fine, valutare l'intero processo di attuazione del progetto. Si tratta di un processo di apprendimento costante di cui l'auto-riflessione e l'auto-valutazione sono un segmento importante. Diventare un buon leader, proprio come diventare un buon membro di un team, richiede molto apprendimento, miglioramento delle abilità e delle competenze e il coraggio di buttarsi nelle esperienze anche quando non ci si sente pronti al 100%.

## V. Ruota delle competenze - autovalutazione (45 minuti)

L'animatore invita i partecipanti a un'attività di autovalutazione e distribuisce fogli e penne. Per fare la "Ruota delle competenze" ognuno deve disegnare un cerchio sul foglio e poi dividerlo in base al numero di competenze che desidera valutare. Ogni fetta del cerchio rappresenta una competenza. Il centro del cerchio rappresenta un livello basso della competenza, mentre il bordo rappresenta un livello alto. L'animatore può richiamare l'attenzione dei partecipanti sui post-it su

cui hanno precedentemente scritto le abilità e le competenze, in modo da ricordargliele e aiutarli a scegliere. Dovrebbe consigliare loro di sceglierne almeno 5, ma non più di 8 per questo esercizio. Dopo che tutti hanno scelto e scritto le competenze, devono iniziare a colorare ciascuno dei campi del cerchio. Più alto è il livello della competenza, più il campo sarà colorato, a partire dal centro del cerchio.

Quando tutti hanno finito, l'animatore chiede ai partecipanti di mostrare la loro "Ruota delle competenze" e guida una discussione ponendo le seguenti domande:

- Dove vorreste migliorare?
- Come potresti fare?

A questo punto il facilitatore può suggerire azioni concrete per migliorare le competenze, come workshop tematici, corsi online, libri, ecc.

## VI. Conclusione (15 minuti)

Per concludere il laboratorio, l'animatore propone di giocare ancora una volta al gioco della penna, della palla, della bottiglia e di verificare se ora sono in grado di farlo più velocemente rispetto all'inizio del laboratorio. L'animatore ricorda ancora una volta ai partecipanti che lo sviluppo di abilità e competenze è un processo che richiede dedizione e tempo.

**Materiale necessario:** penne per tutti i partecipanti, 1 pallina da tennis, 4 bottiglie di plastica, fogli A4, penne per colorare, fogli per lavagna, pennarelli, post-it.

### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Giochi di team building - Bottiglia a sfera #133** <https://www.youtube.com/watch?v=S12Oa8zZDVI&list=PLKTUgUOnJEBzOhAjRlubQMmSyhOg5okSv&index=48>
- **Giochi di team building - Processo decisionale #48** <https://www.youtube.com/watch?v=RIYxBdNxi-A&list=PLKTUgUOnJEBzOhAjRlubQMmSyhOg5okSv&index=14>
- **Come diventare leader in un'organizzazione ambientale** [https://yeenet.eu/wp-content/uploads/2019/03/How\\_to\\_be\\_a\\_leader\\_in\\_an\\_environmental\\_organisation.pdf](https://yeenet.eu/wp-content/uploads/2019/03/How_to_be_a_leader_in_an_environmental_organisation.pdf)


### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:


- All'inizio del workshop i facilitatori devono verificare che i partecipanti comprendano i termini "abilità" e "competenze" e, se necessario, spiegarli con esempi.
- I giochi di cooperazione possono essere molto energici e hanno un moderato potenziale di conflitto, quindi gli animatori devono avere esperienza nella risoluzione dei conflitti e nella facilitazione dei giochi di cooperazione - questo vale soprattutto per il gioco delle decisioni.

# Gestione di progetti e pianificazione di iniziative ecologiche

 **Titolo del workshop:** Gestione del progetto e pianificazione per le eco-iniziative


 **Durata:** 210 minuti con pausa inclusa

 **Premessa:** La gestione di un progetto è il processo di pianificazione, organizzazione, coordinamento e valutazione efficiente di un progetto in tutte le sue fasi, dall'idea iniziale, alla pianificazione, all'esecuzione, fino al raggiungimento degli obiettivi prefissati e alla realizzazione del cambiamento previsto nell'ambiente/società. Sebbene ogni progetto sia unico, è possibile trovare alcune somiglianze generali tra di essi. In questo workshop i partecipanti avranno l'opportunità di familiarizzare con la struttura di un progetto e con gli strumenti utili per la sua realizzazione.

 **Obiettivo del workshop:** Fornire ai partecipanti conoscenze sugli strumenti e sulle tecniche di gestione dei progetti rilevanti in ambito ambientale.

## Obiettivi:

- Educare i giovani sulle basi della gestione dei progetti, compresi i processi di pianificazione, organizzazione, coordinamento e valutazione di un progetto in modo efficiente dalla sua concezione al suo completamento.
- Aiutare i giovani a comprendere l'importanza di definire obiettivi di progetto chiari e raggiungibili, in linea con i cambiamenti desiderati nell'ambiente o nella società.
- Familiarizzare con gli strumenti e le tecniche utili per la pianificazione del progetto attraverso la stesura di un piano di progetto.

 **Competenze affrontate:** Comunicazione e collaborazione; Problem solving; Pensiero critico e creativo; Competenza di cittadinanza.

 **Metodologia e metodi:** Gioco di cooperazione; input teorico; lavoro di gruppo; discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Gioco di squadra (20 minuti)

Per introdurre l'argomento del laboratorio, il facilitatore propone il gioco denominato "Forming shapes" (il link alle istruzioni dettagliate si trova nella sezione - Documenti di contesto e ulteriori letture).

Questo gioco può essere realizzato indipendentemente dal fatto che i partecipanti si conoscano o meno. Dopo il gioco, il facilitatore deve sottolineare l'importanza del lavoro di squadra nella pianificazione e nell'attuazione dei progetti, poiché si tratta di un processo molto dinamico che spesso richiede un adattamento e un rapido processo decisionale.

## II. Brainstorming di idee per un progetto ambientale (20 minuti)

Per guidare i partecipanti attraverso l'intero ciclo di gestione del progetto, il facilitatore chiede loro quali siano i temi ambientali a cui sono interessati. L'utilizzo di un argomento/problema ambientale concreto a cui i partecipanti sono interessati renderà più facile guidarli attraverso le diverse fasi del ciclo di progetto e coinvolgerli nella stesura dei vari segmenti di un piano di progetto. Nel caso in cui i facilitatori abbiano già organizzato alcuni dei workshop tematici di questo Toolkit (workshop 1-10), possono proporre quegli argomenti. Tutti gli argomenti proposti in questa sessione di brainstorming devono essere scritti su una lavagna a fogli mobili e poi il gruppo ne sceglie uno che utilizzerà per il lavoro successivo. Il facilitatore spiega le regole del brainstorming nel caso in cui alcuni partecipanti non abbiano familiarità con il metodo (maggiori dettagli sulle regole del brainstorming si trovano nel workshop "Creazioni artistiche ambientali").

## III. Introduzione al ciclo di gestione del progetto (30 minuti)

Dopo aver scelto l'argomento ambientale, il facilitatore introduce brevemente la struttura di un progetto e che, nelle 2 ore successive, si procederà passo dopo passo attraverso tutte le fasi e si familiarizzerà con i vari strumenti utilizzati nella gestione dei progetti. Per questa parte del workshop il facilitatore può utilizzare una presentazione PowerPoint o un cartellone.

Durante l'introduzione il facilitatore deve assicurarsi che i partecipanti comprendano i contenuti presentati e chiedere il contributo dei partecipanti (se sa che alcuni di loro hanno già una certa esperienza in queste tematiche).

## IV. Redazione di un piano di progetto (120 minuti)

Dopo l'introduzione, il facilitatore divide i partecipanti in diversi gruppi di lavoro più piccoli fino ad un massimo di 5 partecipanti. Ogni gruppo si siede alla propria postazione di lavoro con tutti i materiali necessari. Questa parte del workshop sarà una combinazione di input teorici forniti dall'animatore e di lavoro pratico di gruppo svolto dai partecipanti. L'obiettivo è quello di redigere un piano di progetto comune, passo dopo passo. Dopo ogni parte di input teorico fornito dall'animatore, i gruppi svolgeranno un esercizio pratico. L'animatore raccoglierà i risultati di ogni gruppo e li combinerà in un modello di piano di progetto (questo può essere fatto con cartelloni o in forma digitale). La tempistica esatta di ogni fase deve essere stabilita dal facilitatore e richiederà un moderato livello di flessibilità, poiché dipende dall'esperienza dei partecipanti e dal loro coinvolgimento attivo.

- Fase 1: Definizione dello scopo e degli obiettivi del progetto – Quale cambiamento vogliamo vedere alla fine del progetto? Ogni gruppo discute e scrive il cambiamento che vuole ottenere. Poi lo condividono con gli altri gruppi e l'animatore definisce, sulla base dei loro contributi, lo scopo del progetto. Successivamente, mostra loro come definire gli obiettivi di un progetto e spiega la differenza tra finalità e obiettivi e il metodo SMART per la definizione degli obiettivi.
- Fase 2: Pianificazione delle attività e delle risorse (materiali e umane) per il progetto – Cosa vogliamo fare e di cosa abbiamo bisogno? Per raggiungere gli obiettivi prefissati è necessario pianificare attività e risorse. Ogni gruppo utilizza il modello di attività e risorse e inizia a compilarlo. È sufficiente che scrivano 2-3 attività e pensino a tutte le risorse necessarie per realizzarle. I gruppi condividono i loro risultati e l'animatore integra i contributi nel modello di piano di progetto comune.
- Fase 3: tempistica del piano di progetto – Quando dobbiamo fare cosa? Dopo aver definito diverse attività, i partecipanti devono ora definire i tempi di realizzazione utilizzando un diagramma di Gantt. L'animatore spiega perché questo strumento è utile nella pianificazione e nell'attuazione dei progetti. I gruppi condividono i loro risultati e l'animatore integra i contributi nel modello comune di piano di progetto.

- Fase 4: Implementazione e monitoraggio - Cosa dobbiamo monitorare durante l'implementazione? In questa parte del laboratorio l'animatore spiega l'importanza del monitoraggio e della definizione degli indicatori. Poiché si tratta di un compito piuttosto difficile, i gruppi non lavorano da soli, ma il facilitatore li guida nel processo di definizione degli indicatori e mostra loro esempi di indicatori definiti bene e male. A seguire tutti insieme definiscono gli indicatori per le attività che inseriscono nel piano di progetto comune. Il facilitatore spiega brevemente l'importanza della gestione adattiva e il suo legame con il monitoraggio.
- Fase 5: Valutazione del progetto - Cosa è andato bene e cosa si poteva fare meglio? L'ultima fase del ciclo del progetto è la valutazione del progetto, che si basa sui dati del monitoraggio. A questo punto l'animatore spiega l'importanza della valutazione e mostra diversi metodi per farla. Per dare un esempio pratico di valutazione, l'animatore annuncia che ora i partecipanti faranno la valutazione del workshop.

In questa parte dei laboratori il facilitatore deve prevedere una pausa di 20 minuti. Il tempo esatto dipende dal livello di energia del gruppo.

#### V. Conclusione (20 minuti)

Per concludere il workshop, l'animatore riassume i punti principali dell'attività e pone ai partecipanti le seguenti domande:

- Quale fase del ciclo di progetto vi è piaciuta di più?
- Quale fase del ciclo di progetto avete trovato difficile?
- Quale passo è stato per voi il più facile da capire?
- Vi piacerebbe far parte di un team di progetto?

**Materiale necessario:** cartelloni, fogli A4, penne, pennarelli, modelli di piani di progetto, modelli di diagrammi di Gantt, computer, proiettore.

#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Giochi di team building - Formare forme #11** <https://www.youtube.com/watch?v=i2G5sCGSqjE&list=PLKTUgUOnJEBzOhAjRlUbQMmSyhOg5okSv&index=4>
- **Come diventare leader in un'organizzazione ambientale** <https://yeenet.eu/wp-content/uploads/2019/03/How-to-be-a-leader-in-an-environmental-organisation.pdf>


#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:


- Gli animatori devono avere familiarità con la gestione dei progetti ed essere in grado di modellare i contributi dei partecipanti nella forma giusta e utilizzarli per il piano di progetto comune che viene sviluppato durante il workshop. Se non si sentono a proprio agio con l'approccio proposto, possono saltare la parte di brainstorming del workshop e proporre direttamente un argomento per il quale hanno già redatto un piano di progetto e utilizzarlo come esempio per gli esercizi di gruppo proposti.
- Si suggerisce di utilizzare un modo divertente di dividere i partecipanti in gruppi di lavoro, poiché il workshop richiede uno sforzo mentale e aiuterà i partecipanti a rilassarsi. Se necessario, si può fare un breve energizer se i partecipanti sono stanchi.

# Capacità di comunicazione e presentazione efficace

 **Titolo del workshop:** Comunicazione efficace e capacità di presentazione


 **Durata:** 190 minuti

 **Premessa:** Una comunicazione efficace implica uno scambio chiaro ed efficiente di informazioni, idee e sentimenti. Si basa sulla capacità di trasmettere messaggi in modo che siano facilmente comprensibili agli altri e sulla capacità di ascoltare e comprendere la comunicazione degli altri. Le abilità di presentazione, invece, sono un sottoinsieme delle abilità comunicative che riguardano specificamente la capacità di presentare efficacemente le informazioni a un pubblico. Questo workshop è stato ideato per trattare questi due concetti e approfondire la loro relazione, con particolare attenzione allo sviluppo di progetti comunitari. Il workshop tratta anche le 7C della comunicazione per migliorare l'apprendimento e la comprensione dell'argomento da parte dei partecipanti.

 **Obiettivo del workshop:** Conoscere ed evidenziare l'importanza di una comunicazione efficace e delle capacità di presentazione quando si realizzano progetti comunitari e si coinvolgono pubblici diversi.

## Obiettivi:

- Conoscere il concetto di comunicazione efficace;
- Esplorare le 7C della comunicazione efficace;
- Comprendere il concetto di capacità di presentazione e la sua relazione con la comunicazione efficace;
- Utilizzare la discussione di gruppo e la ricerca per approfondire l'importanza di una comunicazione efficace e delle capacità di presentazione nei progetti comunitari;
- Creare uno spazio per il lavoro di squadra e la comunicazione.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; capacità di presentazione; capacità di ricerca; capacità di analisi; comunicazione; competenza di cittadinanza; pensiero critico.

 **Metodologia e metodi:** Input teorico; discussione di gruppo; ricerca; presentazioni e discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Introduzione al workshop (5 minuti)

Il formatore introduce i partecipanti al workshop e ne sottolinea gli obiettivi principali, invitando tutti a condividere la propria motivazione a partecipare.

## II. Input teorico: 7C per una comunicazione efficace (20 minuti)

Il formatore inizia questo workshop con un input teorico sul concetto di comunicazione efficace. L'input comprende anche l'introduzione delle 7C che stanno per: chiaro, conciso, concreto, corretto, coerente, completo e cortese.

## III. Discussione di gruppo (35 minuti)

Dopo l'input sulla comunicazione efficace, il formatore invita i partecipanti a formare 4 piccoli gruppi. In questi gruppi hanno a disposizione 20 minuti per discutere la seguente domanda:

- Qual è il rapporto tra comunicazione efficace e capacità di presentazione?

Hanno 20 minuti per discutere e 10 minuti per condividere in plenaria i risultati della discussione.

## IV. Ricerca (60 minuti)

Il formatore invita i partecipanti a rimanere nei loro gruppi per un altro compito più impegnativo. Nei successivi 60 minuti, devono fare una ricerca relativa alla domanda/argomento posta dal formatore. Dopodiché, devono presentare le informazioni ottenute dalla ricerca. Le domande/temi da analizzare sono:

- Quali sono i consigli utili per parlare in pubblico: linguaggio del corpo, modulazione della voce e supporti visivi.
- Esplorare gli elementi chiave di un messaggio ecologico convincente (chiarezza, emozione, urgenza).
- Quali possono essere le potenziali tecniche per adattare gli stili di comunicazione a diversi contesti culturali e sociali?
- Panoramica degli strumenti digitali che possono migliorare la comunicazione (social media, video, blog).

## V. Presentazioni e discussione (70 minuti)

Dopo il compito di ricerca, tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per presentare le informazioni ottenute sul loro argomento. Il formatore concede a ciascun gruppo 10 minuti per la presentazione, seguiti da altri 5-10 minuti di domande e commenti da parte degli altri partecipanti.

**Materiale necessario:** cartelloni, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore, cartelloni già preparati con domande, un computer portatile per gruppo per la ricerca.


### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **MindTools | Home.** (n.d.). <https://www.mindtools.com/a5xap8q/the-7-cs-of-communication>
- **Comunicazione e capacità di presentazione - Sviluppare le proprie capacità - Università di Bradford.** (n.d.). **Università di Bradford.** <https://www.bradford.ac.uk/careers/develop-skills/communication/>


### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:


- Per questa attività il formatore deve essere flessibile con i tempi: se i partecipanti hanno bisogno di più tempo per completare il processo di ricerca, deve concederglielo.
- L'animatore deve avere una buona conoscenza dell'argomento per fornire ulteriori informazioni sulle domande della ricerca quando i partecipanti presentano il loro lavoro.

# Strategie di raccolta fondi per progetti comunitari

 **Titolo del seminario:** Strategie di raccolta fondi per progetti comunitari


 **Durata:** 170 minuti


 **Premessa:** Il processo di raccolta fondi è una componente cruciale per iniziare e sostenere con successo i progetti comunitari. Sebbene esistano varie fonti di finanziamento e diverse strategie, per gli attivisti, i responsabili dei progetti giovanili, le scuole e altri enti o individui rilevanti è ancora una sfida assicurarsi i finanziamenti e realizzare determinati progetti comunitari. Conoscendo queste sfide e riconoscendone la necessità, il workshop è stato progettato specificamente per offrire ai partecipanti la possibilità di discutere, condividere e imparare le strategie di raccolta fondi, l'importanza di ottenere fondi per i loro progetti e così via. Il workshop include anche input teorici da parte del formatore con esempi pratici sui metodi/fonti di raccolta fondi esistenti nei luoghi in cui i partecipanti vivono.

 **Obiettivo del workshop:** Fornire ai partecipanti conoscenze su tecniche e metodi efficaci di raccolta fondi per progetti comunitari in ambito ambientale.

## Obiettivi:

- Creare uno spazio per il brainstorming sulle fonti di raccolta fondi esistenti;
- Conoscere le varie fonti e strategie di finanziamento efficaci;
- Utilizzare il lavoro di gruppo e la discussione per esplorare approcci creativi per la raccolta di fondi.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; lavoro di gruppo; capacità analitiche; comunicazione; pensiero creativo; competenza imprenditoriale; competenza di alfabetizzazione; pensiero critico.

 **Metodologia e metodi:** Brainstorming; input teorico; brainstorming silenzioso e lavoro di gruppo; presentazioni e discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Introduzione al workshop (5 minuti)

Il workshop inizia con un benvenuto ufficiale da parte del formatore e con l'introduzione degli obiettivi, dell'agenda e del contributo dei partecipanti. Il formatore invita i partecipanti a presentarsi e a condividere la motivazione della loro partecipazione al workshop.

### II. Brainstorming: Raccolta fondi per il mio progetto (15 minuti)

Il formatore invita i partecipanti a una sessione di brainstorming come attività iniziale del workshop. Pone la domanda "Come potete cercare fondi per il vostro progetto comunitario?".

I partecipanti utilizzano i 15 minuti successivi per riflettere sulla domanda e condividere le loro conoscenze/opinioni. Il formatore scrive sulla lavagna a fogli mobili le parole chiave che provengono dai partecipanti.

### III. Fonti di finanziamento teoriche per progetti comunitari (30 minuti)

Il workshop prosegue con una sessione di input teorici. Gli input riguardano le varie fonti di finanziamento disponibili per i progetti comunitari, quali:

- Fonti di finanziamento dei progetti comunitari: Sovvenzioni governative, organizzazioni non profit, programmi di responsabilità sociale d'impresa (CSR), fondazioni comunitarie.
- Risorse di finanziamento per progetti comunitari: Piattaforme di crowdfunding, imprese e camere di commercio locali, istituzioni educative, agenzie internazionali di aiuto e sviluppo, database e directory di sovvenzioni online, eventi di raccolta fondi per la comunità.

### IV. Brainstorming silenzioso: Idee di raccolta fondi per progetti comunitari (60 minuti)

Il formatore introduce ai partecipanti il metodo del brainstorming silenzioso. I partecipanti vengono istruiti sul fatto che nei prossimi 30 minuti devono camminare in silenzio e aggiungere i loro pensieri o espandere le idee su ogni foglio che si trova sul pavimento. In particolare, il loro compito è quello di fornire idee su come sfruttare le idee di raccolta fondi riportate nei cartelloni. I cartelloni contengono diverse idee di raccolta fondi, sono sparsi sul pavimento e contengono uno dei seguenti titoli:

- Libro di cucina di comunità
- Laboratori di bricolage
- Mercatino di quartiere
- Mostra e vendita d'arte
- Campagna mattoni personalizzata
- Cene a tema

### V. Preparazione degli elaborati finali e delle presentazioni (60 minuti)

Il formatore invita i partecipanti a partecipare a uno dei lavori, in base al livello del loro contributo o al loro gradimento. Dopo aver raggiunto un numero equilibrato di partecipanti per ogni documento/gruppo, il formatore concede ai partecipanti 15 minuti per riassumere i contributi dei partecipanti e preparare una presentazione. In seguito, ogni gruppo ha 5 minuti per presentare il riassunto del proprio elaborato. La presentazione è seguita da una sessione di domande e risposte e conclusa dal formatore.

**Materiale necessario:** fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore.


#### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Brookes, A. (2023, 13 ottobre).** La Guida completa alla raccolta fondi per la comunità - **easyfundraising**. Blog Easyfundraising. <https://www.easyfundraising.org.uk/blog/the-complete-guide-to-community-fundraising-strategies-ideas-and-best-practices/>
- **Seoadmin. (2024, 12 gennaio).** Idee di raccolta fondi per progetti comunitari - 2021 Commend **Successful community project fundraising**. Associazione Gruppo Vaticano. <https://vaticangroupassociation.org/fundraising-ideas-for-community-projects/>


#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:


- Nel quadro teorico e nella sessione di input, il formatore dovrebbe anche includere esempi pratici e programmi esistenti a livello nazionale per la raccolta di fondi. Questo è importante perché supporta l'apprendimento dei partecipanti e fornisce loro strumenti/informazioni utili per le loro iniziative future.

# Capacità di problem solving creativo e inclusivo nei progetti ambientali

 **Titolo del workshop:** Capacità creative e inclusive di problem solving nei progetti ambientali


 **Durata:** 180 minuti


 **Premessa:** Le sfide comunitarie e ambientali continuano ad avere un impatto su tutto il mondo. C'è un forte bisogno di soluzioni innovative e sostenibili che coinvolgano direttamente i membri della comunità e di educare i giovani studenti a partecipare a tali iniziative. Questo workshop è stato ideato per dotare i partecipanti di competenze creative e inclusive per la risoluzione dei problemi, appositamente studiate per i progetti in ambito ambientale. Concentrandosi su un approccio strutturato per identificare e affrontare i problemi ambientali della comunità, il workshop introduce il metodo SCAMPER, una tecnica comprovata per sviluppare la creatività nei processi di risoluzione dei problemi. I partecipanti avranno la possibilità di lavorare individualmente, in gruppo e di discutere per identificare un problema comune da affrontare, ricevendo il contributo del formatore sulla tecnica sopra menzionata. Il metodo SCAMPER sarà utilizzato per esplorare modi innovativi per trasformare questi problemi in progetti ecologici attuabili e d'impatto.

 **Obiettivo del workshop:** Promuovere approcci creativi e inclusivi per risolvere le sfide dei progetti eco-comunitari.

## Obiettivi:

- Incoraggiare l'autoriflessione e il pensiero critico dei partecipanti nei confronti delle questioni comunitarie che li riguardano;
- Imparare a conoscere le capacità creative e inclusive di risoluzione dei problemi e la loro importanza nei progetti ecologici;
- Introdurre i partecipanti alla tecnica SCAMPER;
- Creare uno spazio per il lavoro di squadra e la discussione per affrontare i problemi della comunità ed esplorare le soluzioni possibili.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; lavoro di gruppo; capacità di analisi; comunicazione; pensiero creativo e critico.

 **Metodologia e metodi:** Auto-riflessione; lavoro in piccoli gruppi; contributi teorici; presentazioni e discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Introduzione al workshop (5 minuti)

Il formatore introduce i partecipanti al workshop e ne sottolinea gli obiettivi principali, invitando tutti a condividere la propria motivazione a partecipare.

## II. Attività di auto-riflessione (15 minuti)

Dopo l'introduzione, i partecipanti sono invitati a utilizzare i 10-15 minuti successivi per riflettere individualmente su un problema comunitario o ambientale che li riguarda, concentrandosi in particolare sul motivo per cui questo problema ha un impatto su di loro e sulla loro comunità. In questo lasso di tempo, scrivono su un post-it le parole chiave e i pensieri.

## III. Discussione in piccoli gruppi (20 minuti)

Il formatore divide i partecipanti in piccoli gruppi e li invita a utilizzare i 10 minuti successivi per condividere i problemi che hanno identificato durante la loro riflessione. Durante la discussione, sono incoraggiati a discutere anche le cause e i potenziali impatti di questi problemi. Dopo 10 minuti ogni gruppo è invitato a selezionare una questione tra quelle discusse che ritiene possa essere affrontata attraverso un progetto ecologico. Questo tema sarà il fulcro del loro compito nella parte successiva del workshop e i partecipanti hanno a disposizione altri 10 minuti per deciderlo.

## IV. Ingresso teorico: Metodo SCAMPER (15 minuti)

Il formatore ha preparato una presentazione dettagliata del metodo SCAMPER, una tecnica di pensiero creativo che incoraggia il pensiero innovativo e laterale. L'input consiste in spiegazioni su ogni elemento di SCAMPER (Sostituire, Combinare, Adattare, Modificare, Fare un altro uso, Eliminare e Invertire). Il formatore spiega anche come questo metodo possa essere rilevante nei progetti ambientali e nelle tematiche comunitarie.

## V. Lavoro in piccoli gruppi: Abilità creative e inclusive di problem solving in progetti ecologici con l'uso di SCAMPER (65 minuti)

I partecipanti vengono istruiti a lavorare in piccoli gruppi sulla questione comunitaria scelta nell'attività precedente. Hanno il compito di utilizzare il metodo SCAMPER per fare brainstorming e sviluppare soluzioni innovative e inclusive. Il metodo SCAMPER viene utilizzato per guidarli a trasformare il problema scelto in un progetto ecologico attuabile, incentrato sulla sostenibilità e sul coinvolgimento della comunità. I partecipanti hanno a disposizione 45 minuti per questo lavoro di gruppo, compresa la preparazione per le presentazioni in plenaria.

## VI. Presentazioni e discussione (60 minuti)


Il formatore invita tutti i gruppi a partecipare alla plenaria per presentare il proprio lavoro di gruppo. Ogni gruppo ha a disposizione 5-7 minuti per la presentazione e poi si svolge una breve sessione di domande e risposte. Segue una breve discussione sull'importanza della creatività e del coinvolgimento della comunità nella risoluzione di alcuni problemi, facilitata dal formatore.

**Materiale necessario:** fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore.


### Documenti di riferimento e ulteriori letture:


- North, J. (2023, 25 luglio). La tecnica SCAMPER per la risoluzione creativa dei problemi. The Big Bang Partnership  
<https://bigbangpartnership.co.uk/scamper/#:~:text=The%20SCAMPER%20technique%20is%20a,use%2C%20Eliminate%2C%20and%20Reverse>

# Risoluzione dei conflitti e capacità di negoziazione in contesti comunitari

 **Titolo del workshop:** Risoluzione dei conflitti e capacità di negoziazione in contesti comunitari


 **Durata:** 240 minuti


 **Premessa:** Le capacità di risoluzione dei conflitti e di negoziazione nei progetti comunitari sono molto importanti, poiché questo tipo di attività riunisce persone con background diversi e quindi opinioni e interessi diversi possono portare a discussioni, dibattiti, disaccordi e potrebbero sfociare in un conflitto. I partecipanti hanno la possibilità di esplorare diverse strategie di risoluzione dei conflitti, come evitare, competere, accomodare, collaborare e scendere a compromessi, attraverso scenari di gioco di ruolo e il contributo del formatore. I passaggi chiave per la risoluzione dei conflitti sono trattati anche attraverso input teorici in questo workshop, in quanto essenziali per i progetti comunitari. Il workshop si concentra sulla definizione delle abilità di negoziazione essenziali che sono necessarie per raggiungere accordi nelle iniziative comunitarie.

 **Obiettivo del workshop:** Apprendere ed esplorare gli elementi essenziali della risoluzione dei conflitti e delle capacità di negoziazione per affrontare i conflitti che possono sorgere nei progetti comunitari attraverso attività pratiche.

## Obiettivi:

- Creare uno spazio per l'apprendimento e l'esplorazione delle principali strategie di risoluzione dei conflitti;
- Conoscere le fasi di risoluzione dei conflitti;
- Identificare le capacità di negoziazione essenziali per i progetti comunitari;
- Incoraggiare il lavoro di squadra e la comunicazione per un'efficace attuazione del progetto comunitario e per la risoluzione dei conflitti;
- Utilizzare l'espressione creativa per apprendere tecniche di risoluzione dei conflitti.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; lavoro di gruppo; competenza di cittadinanza; capacità di analisi; comunicazione; espressione creativa; pensiero critico.

 **Metodologia e metodi:** Lavoro a coppie; gioco di ruolo; contributi teorici; lavoro in piccoli gruppi; presentazioni e discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Introduzione al workshop (5 minuti)

Il workshop inizia con un'accoglienza e un'introduzione da parte del formatore sull'argomento, sul workshop e sugli obiettivi principali. In seguito viene chiesto ai partecipanti la loro motivazione a partecipare al workshop e in che modo l'argomento è rilevante per i loro progetti/iniziative comunitarie.

## II. Discussione a coppie (20 minuti)

Il formatore invita i partecipanti a lavorare in coppia con la persona seduta accanto. Il loro compito è quello di discutere i conflitti potenziali o più comuni che possono verificarsi all'interno dei loro progetti comunitari. I partecipanti hanno a disposizione 10 minuti per questa discussione e poi sono invitati a condividere i risultati della discussione in plenaria.

## III. Gioco di ruolo: Strategie di conflitto I (60 minuti)

Il formatore divide i partecipanti in piccoli gruppi e consegna a ciascun gruppo un foglio contenente uno dei seguenti titoli/termini: evitare, competere, accomodare, collaborare e compromettere. Il formatore spiega che queste sono strategie di conflitto e che nei loro gruppi devono esplorarle e dimostrarle attraverso un gioco di ruolo. In particolare, hanno 60 minuti per preparare un breve gioco di ruolo (2-3 minuti) che illustri come la strategia assegnata possa essere utilizzata in un conflitto di progetto comunitario. Possono anche scegliere una situazione di conflitto menzionata durante la discussione precedente.

## IV. Gioco di ruolo: Strategie di conflitto II (35 minuti):

I partecipanti si uniscono alla plenaria. Sono invitati a utilizzare 2-3 minuti per presentare il loro gioco di ruolo, mentre i partecipanti e il formatore danno un feedback sulla strategia di conflitto scelta ai vari gruppi.

## V. Spunti teorici sulle strategie di conflitto e sulle fasi di risoluzione dei conflitti (30 minuti)

Una volta terminato il gioco di ruolo, il formatore inizia con una sessione di input teorici sulle cinque strategie di conflitto: evitare, competere, accomodare, collaborare, compromettere. L'input include anche le fasi chiave della risoluzione dei conflitti e le abilità di negoziazione essenziali introdotte da Herrity (2024):

1. Riconoscere il conflitto
2. Definire il problema
3. Incontrarsi su un terreno neutrale e lasciare che tutti abbiano voce in capitolo.
4. Concordare una soluzione
5. Determinare il ruolo di ciascuna parte nella soluzione.

## VI. Lavoro in piccoli gruppi sulle abilità di negoziazione (40 minuti)

Dopo l'intervento del formatore i partecipanti tornano nei loro gruppi per svolgere un'altra attività. In questa hanno il compito di definire alcune abilità di negoziazione, di discuterne le applicazioni e di elencare i vantaggi di queste abilità in ambito comunitario. Dovrebbero anche includere nel loro lavoro alcune spiegazioni su come le abilità di negoziazione possono essere implementate praticamente nei loro progetti. Il formatore concede loro 40 minuti per questo compito, compresa la preparazione delle presentazioni.

## VII. Presentazioni e discussione (50 minuti)

I gruppi si riuniscono per presentare il loro lavoro sulle abilità di negoziazione. Il formatore apre una sessione di domande e risposte dopo ogni presentazione. Al termine delle presentazioni fornisce una sintesi dei punti di apprendimento derivanti dal workshop e sottolinea l'importanza di apprendere e praticare la risoluzione dei conflitti e le abilità di negoziazione.

**Materiale necessario:** fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore.

**Documenti di riferimento e ulteriori letture:**

- Herrity, J. (2024, 9 aprile). 5 strategie di risoluzione dei conflitti: Fasi, vantaggi e suggerimenti. *Infatti*. <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/conflict-resolution-strategies>
- Team editoriale Indeed. (2023, 12 settembre). Padroneggiare le abilità di negoziazione: Definizioni, vantaggi ed esempi. *Indeed*. <https://in.indeed.com/career-advice/career-development/negotiation-skills>

**Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:**


- Il formatore deve dare spazio e tempo sufficiente ai partecipanti per svolgere l'esercizio. Questo è essenziale per consentire loro di esplorare e dimostrare con successo la strategia fornita e di comprenderla da soli. Deve inoltre essere a disposizione di tutti i gruppi per aiutarli e supportarli nel caso in cui incontrassero difficoltà durante la preparazione.




# Gestione del tempo e definizione delle priorità per il successo del progetto

 **Titolo del workshop:** Gestione del tempo e definizione delle priorità per il successo di un progetto


 **Durata:** 130 minuti


 **Premessa:** La gestione efficace del tempo e la definizione delle priorità per il successo di un progetto sono abilità cruciali per chiunque sia coinvolto nella gestione di un progetto, soprattutto in contesti comunitari dove le risorse sono spesso limitate. In questo workshop i partecipanti hanno la possibilità di impegnarsi in attività interattive come l'esercizio "Cup Stack Planning", che simula le sfide della gestione di un progetto e l'importanza di dare priorità ai compiti in modo efficace. L'attenzione alla gestione del tempo e alla definizione delle priorità è ulteriormente evidenziata da sessioni di brainstorming, proiezione di video e discussioni, con l'obiettivo principale di fornire una comprensione pratica di come valutare e allineare i compiti del progetto in base all'urgenza e all'importanza. Le attività sono concepite per mostrare scenari reali di gestione dei progetti e incoraggiare i partecipanti a pensare in modo critico e ad applicare le tecniche di definizione delle priorità per garantire il successo del progetto.

 **Obiettivo del workshop:** Comprendere il ruolo e l'importanza della gestione del tempo e della definizione delle priorità per un'efficiente implementazione del progetto.

## Obiettivi:

- Fornire ai partecipanti competenze essenziali di gestione del tempo e delle priorità che migliorino la loro capacità di pianificare, eseguire e gestire con successo i progetti attraverso attività pratiche;
- Promuovere il lavoro di squadra e la comunicazione per il processo decisionale tra i partecipanti;
- Incoraggiare il pensiero critico attraverso attività pratiche;
- Creare uno spazio per la discussione e il debriefing per i futuri compiti di gestione del progetto sulla base delle attività realizzate.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; lavoro di squadra; capacità di analisi; comunicazione; gestione del tempo; pensiero critico.

 **Metodologia e metodi:** Lavoro a coppie; gioco di ruolo; contributi teorici; lavoro in piccoli gruppi; presentazioni e discussione.

## Flusso del workshop:

### I.Introduzione al workshop (5 minuti)

Il formatore introduce i partecipanti al workshop e ne sottolinea gli obiettivi principali invitando tutti a condividere la propria motivazione a partecipare.

## II. Brainstorming (20 minuti)

Il formatore apre una sessione di brainstorming, ponendo ai partecipanti la seguente domanda: Cosa considerate prioritario nella vostra vita? Quali sono i compiti/obblighi che portate a termine per primi quando vi svegliate?

I 15-20 minuti successivi sono dedicati alla condivisione, mentre il formatore scrive le parole chiave sulla lavagna a fogli mobili.

## III. Proiezione del video: La chiave del successo della pianificazione e della programmazione del progetto (5 minuti)

Il formatore proietta un video relativo alla pianificazione e alla programmazione del progetto. Invita i partecipanti a prendere dei post-it e, mentre guardano il video, a prendere appunti sui compiti e sui processi chiave menzionati nel video relativi alla pianificazione e alla programmazione del progetto.

Il video proiettato è il seguente:

- Gestione del progetto. (2022, 28 novembre). La chiave del successo della pianificazione e della programmazione dei progetti [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nexdRE6Um7U>

## IV. Attività di pianificazione “la torre di bicchieri” e lavoro di gruppo (30 minuti)

Dopo la proiezione del video, i partecipanti sono invitati a formare piccoli gruppi di 3-5 membri. Il formatore dà a ogni gruppo un set di bicchieri di carta e un pennarello. Inoltre, vengono fornite loro delle schede che descrivono le varie attività del progetto, come ad esempio:

- Condurre ricerche di mercato
- Sviluppare un piano di marketing
- Creare un budget
- Progettare un prototipo di prodotto
- Pianificare un evento di lancio
- Bozza di proposta di progetto
- Eseguire l'analisi dei rischi
- Sviluppare un sito web
- Organizzare riunioni di squadra
- Assumere personale
- Eseguire un test pilota
- Valutare il feedback
- Adattare il piano di progetto
- Preparare il rapporto finale
- Chiudere il progetto

Successivamente, il formatore spiega che i compiti di ciascun gruppo sono i seguenti:

1. Scrivete un compito su ogni bicchiere, tenendo conto del peso di ogni compito in termini di priorità e di tempo richiesto.
2. Costruite una torre di bicchieri sul vostro tavolo. L'ordine in cui impilate le tazze deve rappresentare la sequenza logica e la priorità dei compiti del progetto. La stabilità della torre simboleggia un piano di progetto ben strutturato.
3. Sfida a tempo: avete un tempo limitato per discutere, stabilire le priorità e impilare le tazze. Avete 15 minuti in totale e dovete assicurarvi che la torre sia stabile.

Dopo aver dato le istruzioni, i gruppi iniziano a lavorare per 15 minuti.

## V. Presentazioni (30 minuti):

Il formatore invita ogni gruppo a presentare la propria torre di tazze, a spiegare la logica che sta

dietro all'ordine dei compiti e a discutere eventuali sfide affrontate durante il processo.

## VI. Discussione e debriefing (40 minuti)

Il formatore invita tutti i partecipanti in plenaria per una sessione di discussione sulle strategie utilizzate, sull'importanza della prioritizzazione dei compiti e sul modo in cui questo esercizio si collega alla gestione reale del progetto. In seguito la discussione viene condotta utilizzando le seguenti domande:

- Quali criteri avete utilizzato per determinare l'ordine dei compiti nelle vostre tazze?
- In che modo il vostro team ha deciso la collocazione di ciascun compito?
- Ci sono state divergenze e come sono state risolte?
- In che modo il numero di tazze disponibili ha influenzato le vostre decisioni?
- Quali sono state le sfide più grandi nella costruzione della torre delle tazze?
- Ci sono stati punti in cui avete dovuto riorganizzare la vostra pila?

Dopo questa parte, il formatore si concentra maggiormente sui punti di apprendimento e sul debriefing, facilitando il processo di discussione con l'uso delle seguenti domande:

- Quali sono i punti di apprendimento chiave di questa attività?
- Come si possono applicare i principi di prioritizzazione e pianificazione dei compiti ai vostri progetti attuali o futuri?
- In che modo i compiti alla base della torre hanno influito sulla stabilità e sul successo della struttura del progetto?
- Come ha influito sul suo processo decisionale il fatto di lavorare con un limite di tempo?
- Quali strategie possono essere utili per gestire efficacemente il tempo in progetti reali?
- Sulla base di questa attività, come affronterete in futuro compiti simili in modo diverso?

**Materiale necessario:** fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore, un set di bicchieri di carta per ogni gruppo, un set di cartoncini con i compiti del progetto scritti per ogni gruppo.

### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- **Suslov, E. (2023, 12 ottobre). L'arte di bilanciare il tempo: le migliori pratiche per la gestione del tempo nel Project Management. PPM Express.** <https://ppm.express/blog/time-management-in-pm/>


### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:


- Il formatore deve osservare il livello di conoscenza dei partecipanti sui compiti di gestione del progetto e sulla gestione del tempo. Se necessario, deve fornire alcuni input teorici dopo l'attività di proiezione del video.

# Social Media e marketing per progetti comunitari

 **Titolo del workshop:** Social Media e marketing per progetti comunitari


 **Durata:** 120 minuti


 **Premessa:** Nell'odierna era digitale, l'uso dei social media e del marketing è fondamentale per il successo dei progetti comunitari e di ogni progetto in generale. Questo workshop è stato progettato per dare ai partecipanti la possibilità di sfruttare il loro talento e la loro creatività per promuovere le loro iniziative attraverso un esercizio creativo. I partecipanti avranno la possibilità di impegnarsi in un'attività pratica di creazione di poster visivi che catturino l'idea e i valori dei loro progetti comunitari. La creazione di laboratori segue l'esposizione, migliorando ulteriormente le capacità di marketing dei partecipanti per promuovere il loro lavoro creativo. Inoltre, questo workshop offre ai partecipanti la possibilità di discutere ed esplorare come utilizzare varie piattaforme di social media per massimizzare la portata e l'impatto, discutendo l'importanza del marketing e dei social media per i progetti comunitari.

 **Obiettivo del workshop:** Esplorare il ruolo e l'importanza delle piattaforme dei social media e del marketing nella promozione di progetti comunitari attraverso attività creative e discussioni.

## Obiettivi:

- Incoraggiare la creatività nel marketing e nei contenuti dei social media coinvolgendo i partecipanti in un'attività di creazione di poster;
- Creare opportunità per i partecipanti di condividere le proprie strategie di marketing e ricevere un feedback costruttivo;
- Creare uno spazio di discussione sulle strategie di marketing rilevanti per i progetti comunitari e sottolineare l'importanza dei social media e del marketing nell'era digitale di oggi.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; capacità di presentazione; autoriflessione; capacità analitiche; comunicazione; espressione creativa; pensiero critico.

 **Metodologia e metodi:** Creazione di poster; esposizione; discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Introduzione al workshop (5 minuti)

Il formatore introduce ai partecipanti il workshop e ne sottolinea gli obiettivi principali, invitando tutti a condividere la propria motivazione a partecipare.

## II. Attività di creazione di poster (65 minuti)

Il formatore chiede ai partecipanti se c'è un'iniziativa o un progetto in cui sono stati coinvolti maggiore interesse, in cui sono attualmente coinvolti o che stanno pianificando. I partecipanti condividono le loro esperienze. Dopo questa breve riflessione, il formatore informa i partecipanti che in questo workshop avranno la possibilità di creare un poster che rappresenti i progetti/iniziative condivisi che hanno menzionato o qualsiasi altro di loro gradimento. Spiega inoltre che questa attività serve come strumento di visualizzazione, per esprimere concretamente gli obiettivi, i benefici e l'impatto sulla comunità del progetto. Più specificamente, quando si progetta questo poster, i partecipanti dovrebbero pensarlo come un modo per promuovere il progetto, quindi può essere un poster per i social media o un altro contenuto visivo con finalità di marketing. Ai partecipanti vengono forniti materiali come pennarelli, carta, giornali e altri oggetti di cartotecnica per incoraggiare la creatività e l'impegno. Hanno a disposizione 60 minuti per realizzare il loro poster e devono partecipare alla plenaria per l'esposizione.

## III. Esposizione di poster (20 minuti)

Quando tutti i poster sono stati completati, il formatore invita i partecipanti a esporli su una parete o in un luogo scelto dai partecipanti. I partecipanti hanno a disposizione 10-15 minuti per camminare e vedere i lavori degli altri.

## IV. Discussione di gruppo: L'importanza dei social media e del marketing (30 minuti)

Dopo l'esposizione il formatore invita tutti in plenaria per una discussione sul motivo per cui un marketing efficace e l'uso dei social media siano fondamentali per il successo dei progetti comunitari. Per la discussione vengono utilizzate le seguenti domande:


- In che modo i social media possono contribuire ad aumentare la visibilità dei nostri progetti comunitari? Potete fare degli esempi di ciò che avete osservato nei manifesti?
- Quali sono i tipi di contenuti che ritenete più efficaci per coinvolgere la comunità sui social media in base ai progetti che avete visto oggi?
- Quali sono le potenziali sfide che potremmo affrontare quando usiamo i social media per promuovere i nostri progetti?
- Chi è il pubblico target del vostro progetto e in che modo il vostro poster si rivolge a loro?
- Quali azioni specifiche sperate di ispirare con il post sui social media del vostro progetto?
- Come possiamo misurare il successo dei nostri sforzi sui social media per i progetti comunitari?

**Materiali necessari:** fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore, giornali, matite colorate e altri materiali richiesti dai partecipanti.


### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:


- Poiché questa attività è progettata con attività pratiche e discussione, si raccomanda al formatore di condividere esempi di vita reale o casi di studio di campagne di successo sui social media da progetti comunitari simili, al fine di portare alcuni buoni esempi esistenti che favoriscano la partecipazione dei partecipanti.

# Capacità di rappresentanza e lobbying per progetti (eco)comunitari

 **Titolo del workshop:** Competenze di rappresentanza e lobbying per progetti (eco)comunitari


 **Durata:** 220 minuti


 **Premessa:** Questo workshop è stato ideato per supportare lo sviluppo delle competenze dei partecipanti per sostenere efficacemente le iniziative ambientali e comunitarie. In questo workshop i partecipanti hanno la possibilità di conoscere il concetto di advocacy e di capacità di lobbying e di esplorare strumenti pratici per lo sviluppo di campagne, dalla definizione di obiettivi chiari e messaggi alla scelta di tattiche strategiche per l'impegno pubblico e il lobbying diretto. I partecipanti si cimenteranno in scenari di simulazione, assumeranno il ruolo di diversi stakeholder all'interno di una città/comunità, redigeranno una campagna e negozieranno e perseguiranno altri gruppi nell'adozione della campagna proposta. Questo workshop mira a mettere i partecipanti in condizione di diventare futuri leader della comunità e sostenitori dell'ambiente, di usare la loro voce per affrontare i problemi della comunità e di avere un impatto a lungo termine sulle loro comunità.

 **Obiettivo del workshop:** Creare uno spazio per l'apprendimento pratico delle capacità di advocacy e lobbying per i progetti comunitari, integrando il processo di negoziazione.

## Obiettivi:

- Comprendere le basi dell'advocacy e del lobbying nel contesto dei progetti eco-comunitari;
- Esercitarsi a sviluppare e presentare campagne di advocacy (rappresentanza);
- Creare uno spazio per la discussione e il pensiero critico;
- Migliorare le capacità di negoziazione e di lobbying dei partecipanti.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; capacità di presentazione; capacità di analisi; comunicazione; competenza di cittadinanza; pensiero critico.

 **Metodologia e metodi:** Input; attività di creazione della campagna; discussione; riflessione e feedback.

## Flusso del workshop:

### I. Introduzione al workshop, all'ordine del giorno e all'argomento principale (20 minuti)

Il formatore introduce ai partecipanti il workshop e ne sottolinea gli obiettivi principali, invitando tutti a condividere le proprie motivazioni a partecipare. In seguito fornisce ai partecipanti un'introduzione all'argomento, più specificamente un input sul concetto di advocacy e lobbying, sottolineando il loro ruolo cruciale nella promozione dei cambiamenti ambientali e comunitari. Inoltre, il formatore ricorda che in ogni iniziativa eco-comunitaria sono presenti diversi stakeholder, ognuno dei quali ha interessi diversi, per cui l'importanza della comunicazione strategica è essenziale in questi processi.

## II. Capacità di advocacy e lobbying per progetti eco-comunitari – Introduzione al compito e formazione del gruppo (15 minuti)

Il formatore divide i partecipanti in 4 gruppi. A ciascun gruppo viene consegnata una scheda in cui è scritto il titolo del proprio stakeholder. Le carte degli stakeholder hanno i seguenti titoli: membri della comunità, proprietari di aziende, funzionari del governo locale, rappresentanti delle organizzazioni territoriali. I partecipanti vengono informati che il titolo della carta rappresenta il loro ruolo nella comunità e che devono lavorare come gruppo per rappresentare gli interessi e gli obblighi di quel ruolo.

Dopo aver formato i gruppi il formatore introduce i partecipanti al compito: "Come gruppo di rappresentanti diversi, dovete lavorare alla creazione di una campagna per trasformare un vecchio edificio abbandonato in un eco-centro per la città. Nei prossimi 45 minuti dovete lavorare allo sviluppo di esigenze specifiche, obiettivi, piani di attività, messaggi di lobbying e altro ancora, insieme ai vostri membri del team, in base alle vostre esigenze e al vostro ruolo. Dopo 45 minuti ci sarà una presentazione delle campagne da voi create seguite da un incontro di 90 minuti con altri rappresentanti della città per discutere e concordare lo sviluppo della campagna".

## III. Capacità di advocacy e lobbying per progetti eco-comunitari – Lavoro di gruppo (45 minuti)

Tutti i gruppi continuano il loro compito per i successivi 45 minuti. Il formatore rimane a disposizione nel caso in cui avessero bisogno di ulteriori chiarimenti o informazioni aggiuntive.

## IV. Capacità di advocacy e lobbying per progetti eco-comunitari – Presentazione della campagna (20 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per presentare le loro campagne. Il formatore concede a ciascun gruppo 5 minuti per presentare il proprio lavoro. Ogni gruppo sottolinea perché la propria campagna è più adatta ad affrontare il problema della comunità.

## V. Capacità di advocacy e lobbying per progetti eco-comunitari – incontri e negoziazioni con le parti interessate (90 minuti)

Dopo la presentazione il formatore apre la discussione per la sessione di incontro e negoziazione, invitando i partecipanti a utilizzare un approccio di comprensione e una comunicazione efficace per raggiungere un accordo comune sulla creazione della campagna. L'incontro dura 90 minuti.

## VI. Riflessione e feedback di gruppo (30 minuti)

Dopo l'incontro, il formatore invita tutti i partecipanti a utilizzare 5 minuti per riflettere sulle strategie utilizzate per la negoziazione. Successivamente, i partecipanti condividono in plenaria e forniscono un feedback su ciò che è stato efficace e sulle sfide incontrate. Alla fine, il formatore sottolinea l'importanza dell'attività, sottolineando che l'idea alla base dell'intera sessione era quella di stimolare lo sviluppo di capacità di advocacy, lobbying e negoziazione, in quanto altamente necessarie per affrontare i problemi della propria comunità.

**Materiale necessario:** cartelloni, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore, cartoncini con i nomi dei ruoli.

### Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- AIPP. 2013. **Manuale di formazione sulle competenze di advocacy, lobbying e negoziazione per le popolazioni indigene in materia di cambiamenti climatici e REDD+.** Asia Indigenous Peoples Pact: Chiang Mai, Thailandia

- Antje. (2024, 16 maggio). Lobbying e advocacy: Iniziare da qui. I Comuni.  
<https://commonslibrary.org/lobbying-and-advocacy-start-here/>

**Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che andranno a replicare questo workshop:**


- È importante che i partecipanti si sentano sicuri e fiduciosi quando assumono un ruolo nell'attività. Il formatore deve essere flessibile nella suddivisione dei gruppi e lasciare spazio per il cambio di gruppo, se richiesto.
- Durante il processo di incontro, il formatore non deve interferire nella discussione. Nel caso in cui la comunicazione tra i gruppi degeneri in conflitto, esclusione o qualsiasi forma di discriminazione, il formatore deve intervenire e sostenere il processo di negoziazione.




# Inclusione e apprendimento interculturale nei progetti comunitari

 **Titolo del workshop:** Inclusione e apprendimento interculturale nei progetti comunitari


 **Durata:** 150 minuti

 **Premessa:** I progetti comunitari coinvolgono sempre gruppi eterogenei di individui con background e prospettive culturali differenti. Questo workshop è stato ideato per migliorare la comprensione e le competenze dei partecipanti nel promuovere l'inclusione e l'apprendimento interculturale all'interno delle loro iniziative comunitarie e per realizzarne gli aspetti positivi. In questo workshop i partecipanti interagiranno tra loro attraverso il formato di discussione del World Café. Avranno la possibilità di esplorare varie questioni su cosa significa essere inclusivi, su come imparare in modo rispettoso le diverse culture e sull'impatto delle diverse prospettive per il successo del progetto.

 **Obiettivo del workshop:** Promuovere l'inclusione e la comprensione interculturale all'interno dei progetti eco-comunitari attraverso attività interattive e sessioni di discussione.

## Obiettivi:

- Comprendere l'importanza dell'inclusione e dell'apprendimento interculturale nei progetti comunitari;
- Evidenziare l'importanza della diversità e dell'apporto di valori diversi in un progetto;
- Utilizzare attività interattive per promuovere la comunicazione e il lavoro di squadra tra i partecipanti;
- Creare uno spazio di discussione sul tema dell'inclusione e dell'apprendimento interculturale.

 **Competenze affrontate:** Competenza personale, sociale e di apprendimento; capacità di presentazione; capacità di analisi; comunicazione; competenza di cittadinanza; pensiero critico.

 **Metodologia e metodi:** Input; World café; Presentazioni e discussione.

## Flusso del workshop:

### I. Introduzione al workshop, all'ordine del giorno e all'argomento (15 minuti)

Il formatore introduce i partecipanti al workshop e ne sottolinea gli obiettivi principali, invitando tutti a condividere la propria motivazione a partecipare. In seguito fornisce ai partecipanti un'introduzione all'argomento, in particolare un input sull'importanza di esplorare e migliorare la comprensione dell'inclusione e dell'apprendimento interculturale all'interno dei progetti comunitari.

### II. World café (70 minuti)

Il formatore divide i partecipanti in 5 piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve un cartellone con uno dei seguenti titoli/domande su cui lavorare:

- Cosa significa essere inclusivi in un team o in un gruppo?
- Come possiamo conoscere le diverse culture in modo divertente e rispettoso?
- Perché è importante che tutti si sentano coinvolti nei progetti comunitari?
- Cosa potete fare se vedete che qualcuno viene escluso?
- In che modo la comprensione di prospettive diverse migliora un progetto?

Il formatore spiega che l'attività sarà organizzata con il metodo del World café, in cui i partecipanti iniziano a contribuire per 15 minuti alla loro domanda originale e poi si spostano agli altri tavoli ogni 10 minuti per contribuire anche ad altre domande. Un'altra regola è che ogni gruppo nomina un moderatore, ovvero la persona che rimarrà al tavolo originario per tutto il tempo per spiegare e presentare i contributi esistenti ai prossimi ospiti. Alla fine, i gruppi si riuniscono al tavolo iniziale e utilizzano i 15 minuti rimanenti per riassumere i contributi e prepararsi alla presentazione. L'intero processo dura 70 minuti.

Una volta spiegate le istruzioni e il compito, i partecipanti continuano a lavorare e aspettano il segnale del formatore per passare agli altri tavoli ogni 10 minuti.

### III. Presentazioni e discussione (65 minuti)

Dopo il processo di world café tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per presentare il riassunto del loro documento. Il formatore concede a ciascun gruppo 5 minuti per presentare e seguirà una sessione di domande e risposte e commenti. Alla fine il formatore pone ulteriori domande per riflettere ulteriormente su quanto appreso, come ad esempio:

- Quali temi comuni sono emersi riguardo all'inclusione e all'apprendimento interculturale?
- Quali nuove intuizioni sono state acquisite ascoltando prospettive diverse?
- Quali azioni specifiche potete intraprendere per promuovere l'inclusione e l'apprendimento interculturale nei vostri progetti?

**Materiale necessario:** cartelloni, post-it, pennarelli, matite e penne, computer portatile, proiettore, cartelloni preparati con domande, tavolo per ogni gruppo.

#### Raccomandazioni per i futuri operatori giovanili che intendono replicare questo workshop:

- Per questa attività il formatore dovrebbe essere flessibile con il tempo a disposizione nell'ultimo turno in cui ogni gruppo riassume i contributi, così come nella sessione di presentazione e discussione.

## Riferimenti

- AIPP. 2013. Manuale di formazione sulle competenze di advocacy, lobbying e negoziazione per le popolazioni indigene in materia di cambiamenti climatici e REDD+. Asia Indigenous Peoples Pact: Chiang Mai, Thailandia
- CATALOGO DEI PROGETTI SCOLASTICI SULL'EDUCAZIONE INCLUSIVA nell'Europa sudorientale. (2015). In Consiglio d'Europa. Programma congiunto UE/CoE Sostegno regionale per l'istruzione inclusiva. <https://pjp-eu.coe.int/inclusive-education/images/catalogue%20of%20school%20projects%20on%20inclusive%20education%20final%20pdf.pdf>.
- Gale, A., Chapman, J., White, D., Ahluwalia, P., Williamson, A., Peacock, K., Akagbosu, R., Lepine, T., Arizor, I., Bone, L., Brown, J., Fahrngruber, A., Goldberg-Flood, A., Kovirineni, S., Lamb-Laurin, S., Zia, N., Innocent, S., Lee, W., Moran, G., . . . Cooke, S. (2022). Abbracciare il concetto di diventare risolutori di problemi ambientali: la prospettiva dei tirocinanti sugli elementi chiave del successo, le competenze essenziali e la mentalità. *Environmental Reviews*, 30(1), 1-9. <https://doi.org/10.1139/er-2021-0040>
- Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE). (2018). PREPARARE I NOSTRI GIOVANI PER UN MONDO INCLUSIVO E SOSTENIBILE. In OCSE. <https://www.oecd.org/pisa/Preparing-youth-inclusive-sustainable-world.pdf>
- Raoult, D. (2023). Affrontare il problema dell'abbandono scolastico: Responsabilizzare gli studenti per il successo. *www.eduscires.com*. <https://doi.org/10.22521/JESR.2023.13.1.06>
- Rehman, N., Zhang, W., Mahmood, A., Fareed, M. Z., & Batool, S. (2023). Promuovere le competenze del XXI secolo tra gli studenti della scuola primaria attraverso l'apprendimento matematico basato su progetti. *Humanities & Social Sciences Communications*, 10(1), <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01914-5>.
- Soluzioni, D. (n.d.). 15 strategie efficaci per la prevenzione dell'abbandono scolastico. *ESLplus*. <https://eslplus.eu/15-effective-strategies-for-dropout-prevention>
- Suzie, & Suzie. (2024, 15 aprile). L'abbandono scolastico: Strategie e strumenti per combatterlo. *DYNSEO*. <https://www.dynseo.com/en/school-dropout-strategies-and-tools-to-combat-it/>
- UNICEF e UIS, Monitoraggio della partecipazione scolastica: Quadro di riferimento per il monitoraggio dei bambini e degli adolescenti fuori dalla scuola o a rischio di abbandono. UNICEF Series on Education Participation and Dropout Prevention, Vol. I. Ginevra: Ufficio regionale dell'UNICEF per l'Europa centrale e orientale e la Comunità degli Stati indipendenti, 2016.

## EDITORE:

Centro per l'educazione non formale e l'apprendimento permanente, Serbia



**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.

