EUROPEAN VOLUNTEERS for the ENVIRONMENT

GREEN COMPASS

RISULTATO DEL PROGETTO 3

FORMAZIONE PER MENTORI E YOUTH WORKERS

Cofinanziato dall'Unione europea

ERASMUS+ KA2 GIOVENTÙ
Progetto cofinanziato dal Programma Erasmus+ Gioventù,
Azione chiave 2 Partenariati di cooperazione:
2021-1-FR02-KA220-YOU-00028610

Autori: Andrea Messori, Carlotta Subrizi - Replay Network aps (IT)

Collaboratori: Pistes-Solidaires (FR)- Coordinatore del progetto, Hub Nicosia (CY), Solidarity Tracks (GR)

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori.
qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Quest'opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 4.0 Licenza internazionale, salvo diversa indicazione esplicita

pistes solidaires

1. "EVE - Volontari europei per l'ambiente 5
1. Il progetto 5
2. Azione di formazione nel progetto EVE 6
2. Suggerimenti metodologici 9
1. Youth Worker e mentore 9
2. Educazione non formale 10
3. Educazione all'ambiente e allo sviluppo sostenibile 10
4. Il GreenComp 11
5. Formazione sui moltiplicatori 13
6. Concetto di empowerment 14
7. Educazione tra pari 14
8. Co-leader nella facilitazione 15
3. Programma di formazione 1: lavorare a livello internazionale 18
1. Quadro metodologico 18
2. Programma 18
4. Programma di formazione 2: lavorare a livello locale 22
1. Quadro metodologico 22
2. Dichiarazioni KSA del GreenComp 22
3. Moduli di formazione per youth workers 34
4. Protocollo di attuazione 37
5. Le learning boxes e l'app 39
1. Quali argomenti trattano i LB e quanti sono? 39
2. Come possono essere utilizzati? 41
5.2.1 Learning boxes per lavorare con un gruppo o 1 a 1 42
5.2.2 Learning boxes per introdurre o approfondire un argomento 44
3. LB associato alle aree del GreenComp 47
6. Attività suggerite 52
1. Progetto formativo: S.M.A.R.T. 52
2. Progettazione della formazione: E.X.A.C.T. 52
3. Sessione di facilitazione 54
4. Cassetta degli attrezzi per le sessioni possibili 55
a. Attività 58
b. Cassetta degli attrezzi per le attività 59
7. Valutazione 79

7.1 Valutare un'attività di apprendimento....79
7.1.1 Valutazione dei think tank internazionali....79
7.1.2 Valutazione del corso di formazione locale....81
7.1.3 Riflessione dopo l'attuazione e linee guida....84
7.1.4 Lezione appresa....85
8. Bibliografia....88

CAPITOLO 1

1. "EVE - Volontari europei per l'ambiente

1. Il progetto

L'Europa vede i giovani sempre più attivi nelle questioni di politica ambientale, a dimostrazione della necessità di rendere i cambiamenti climatici e l'ambiente una priorità assoluta per l'UE nei prossimi anni.

Il Green Deal rappresenta una tabella di marcia dell'UE per la società: contribuisce a rafforzare le aspirazioni collettive che si stanno mobilitando in Europa per fare del nostro continente il leader mondiale nella conservazione dell'ambiente.

La transizione ecologica può e deve contribuire al rafforzamento della cittadinanza europea, permettendo all'azione pubblica e all'azione dei cittadini di unirsi verso lo stesso obiettivo.

Le organizzazioni giovanili hanno un ruolo importante da svolgere e possono rispondere alle aspettative dei giovani, che occupano un posto speciale in questa sfida sociale perché saranno i primi a essere colpiti dai cambiamenti in corso.

L'obiettivo 10 degli Obiettivi per i giovani, che rappresentano le opinioni dei giovani di tutta Europa, riguarda un'Europa verde e sostenibile e mira a "realizzare una società in cui tutti i giovani siano attivi dal punto di vista ambientale, istruiti e in grado di fare la differenza nella loro vita quotidiana".

I giovani esprimono il desiderio di avere un ruolo più significativo in questo aspetto fondamentale della convivenza:

- CAPIRE: disporre di fonti di informazione affidabili e adatte ai giovani.

- IMPARARE: Beneficiare dell'educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile all'interno di spazi pensati per loro (e in altri contesti).

- AGIRE: Aumentare le opportunità di agire in modo sostenibile e prendere l'iniziativa di promuovere e guidare iniziative ambientali, contribuendo alla lotta contro il cambiamento climatico e ispirando altri a fare lo stesso.

Il progetto **EVE - Volontari Europei per l'Ambiente** si propone di aiutare i giovani ad approfondire la loro conoscenza della sostenibilità, che non si esaurisce solo con le azioni legate alla tutela dell'ambiente. Per andare oltre le semplici azioni di protesta ed evidenziare le criticità che la società ha generato in termini di sostenibilità del pianeta e dei suoi abitanti, è necessario che i giovani siano in grado di influenzare direttamente e, in alcuni casi, anche di guidare il cambiamento sociale. Ogni giovane impegnato in attività di volontariato, sia nel proprio Paese che all'estero, può essere un generatore di sostenibilità, trascinando positivamente l'ambiente organizzativo e le persone con cui entra in contatto come Youth Worker e mentori impegnati a sostenerli nelle loro esperienze locali e internazionali, verso azioni collettive socialmente e ambientalmente più sostenibili.

A tal fine, è necessario approfondire e investire nel quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità,il GreenComp, sviluppato dalla Commissione europea per rispondere alla

crescente esigenza dei giovani e dei professionisti di migliorare e sviluppare le conoscenze, le abilità e le attitudini per vivere, lavorare e comportarsi in modo sostenibile.

Il progetto prevede lo sviluppo di quattro risultati principali:

Risultato del progetto 1: un "Rapporto di orientamento e opportunità" che identifica i bisogni e misura come l'educazione ambientale viene considerata nel lavoro con i giovani e i volontari coinvolti nei programmi di volontariato nazionali ed europei. Presenta le opportunità e le linee di azione che il lavoro sulle competenze ambientali offre e come sarà possibile rendere il periodo di volontariato attraverso il Corpo Europeo di Solidarietà un momento di educazione alla sostenibilità.

Risultato del progetto 2: "Learning Boxes", micro moduli di apprendimento che rispondono ai bisogni reali identificati dai giovani volontari europei, accompagnati da documenti di supporto per i mentori per approfondire gli argomenti: come essere in grado di impostare azioni di mentoring in modo rapido ed efficace in modo che diventino azioni di sviluppo sostenibile e di educazione ambientale.

Risultato del progetto 3: formati presentati nel presente documento e corsi per mentori e youth workers, basati su una serie di casi di studio ed esempi di azione in relazione alla pratica del volontariato responsabile e sostenibile, locale ed europeo, che possono essere utilizzati come risorsa didattica incentrata sulla sensibilizzazione e l'impegno per la consapevolezza ecologica.

Risultato del progetto 4: Mappa GIS per identificare le opportunità di volontariato europeo al fine di facilitare la ricerca e la partecipazione dei giovani ai programmi di volontariato (Corpo Europeo di Solidarietà) e di promuovere le buone pratiche avviate dai giovani per valorizzarle e renderle sostenibili. Una giornata di azione per i volontari nazionali ed europei per l'ambiente e la lotta al cambiamento climatico, il 5 giugno di ogni anno, in occasione della Giornata mondiale dell'ambiente.

2. Azione di formazione nel progetto EVE

La necessità di formazione è stata identificata in una fase iniziale del progetto, analizzando la rilevanza dell'idea progettuale nei nostri rispettivi Paesi attraverso gli elementi presentati nella Strategia europea per i giovani 2019-2027. È emerso che, in generale, le aspettative dei giovani non sono soddisfatte, il digitale e l'e-learning offrono molte opportunità, ma non possono fare tutto. Il Progetto Risultato 3 mira a integrare i contenuti digitali già creati nel PR2 rivolgendosi a due tipi di pubblico e offrendo due formati di formazione: uno per gli youth workers e uno per mentori.

È possibile reperire facilmente una grande quantità di informazioni sui temi dell'educazione alla sostenibilità, ma per capire perché e come "agire" è stato necessario creare dei moduli di formazione per gli youth workers che mirano a sviluppare la conoscenza del tema e la capacità di tenere in considerazione le tematiche della sostenibilità in modo trasversale quando si realizzano attività con i giovani, creando approfondimenti su come rendere le abitudini e la vita quotidiana conformi ai principi della sostenibilità. Per raggiungere questo obiettivo, stiamo lavorando sia sul contenuto che sulla forma, con: - casi di studio - esempi e fonti di ispirazione come quelli presenti nella GIS Map sviluppata nel PR4; - attività pratiche - azioni dettagliate, tutte rigorosamente in linea con i principi del Green Deal.

La formazione per i tutor incorpora lo stesso approccio di quella per gli youth workers, ponendo l'educazione alla sostenibilità al centro dell'esperienza di volontariato, piuttosto che un

approccio settoriale. In questo caso, le azioni e gli esempi sono ancora più specifici, in quanto si basano sulla vita quotidiana del volontario e forniscono al mentore le conoscenze e le competenze per garantire che, in tutte le aree del volontariato, il mentore sia in grado di sostenere il volontario nello sviluppo di competenze verdi.

L'obiettivo generale del Progetto Risultato 3 è quello di creare una comunità di youth workers e mentori in grado di sostenere, guidare e formare i giovani sui cambiamenti in atto nel mondo del lavoro, tenendo maggiormente conto della lotta ai cambiamenti climatici e della transizione ecologica.

In sintesi, il progetto prevede le seguenti azioni:

Modello di formazione per i mentori dei volontari

- ✓ Parte eseguita in modo a-sincrono (learning boxes)
- ✓ Parte testata sincronicamente (in presenza) durante il C1 (riunione di think tank di mentori in Italia)
- ✓ Coinvolgimento di 3 mentori per ogni partner (12)
- ✓ Durata 3 giorni in loco (4 notti)

Modello di formazione per youth workers

- ✓ Realizzato a livello locale da ciascun partner
- ✓ Durata 3 giorni
- ✓ Effettuato in linea o in presenza
- ✓ Coinvolgendo da 6 a 12 youth workers in ciascun Paese

Gli obiettivi delle azioni formative proposte, capitalizzando PR1, PR2 e PR4, sono

- creare un quadro di riferimento per le competenze di sostenibilità
- fornire un terreno comune ai discenti e una guida agli educatori su ciò che comporta la sostenibilità come competenza
- progettare programmi di supporto educativo e di formazione per tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro età e dal loro livello di istruzione e adattabili a qualsiasi contesto di apprendimento

Il presupposto dell'azione formativa (**obiettivo generale**) è che le competenze di sostenibilità possono aiutare gli studenti a diventare pensatori sistemici e critici, nonché a sviluppare azioni e iniziative che possono avere un effetto moltiplicatore sugli altri (società).

CAPITOLO 2

2. Suggerimenti metodologici

Lo scopo dei paragrafi che seguono è quello di fornire un breve quadro metodologico di riferimento, fornendo e definendo parole, concetti, ruoli e strumenti utili all'utilizzo dei curricula formativi offerti dal PR3 del progetto EVE. Le pagine che seguono sono particolarmente adatte a chi si trova a svolgere un ruolo di guida e supporto nei confronti dei giovani, così come ai giovani stessi, che vogliono impegnarsi nel supporto ai loro coetanei. Possono anche essere semplicemente sfogliate per cercare ispirazione e approfondimento su alcuni di questi aspetti. Tutti gli elementi trattati vogliono essere spunti ed elementi di attenzione nell'applicazione degli strumenti messi a disposizione dal progetto EVE, che sono pensati per essere accessibili e applicabili anche senza la necessità di una professionalità consolidata, ma che sono comunque azioni educative verso gli altri e presuppongono, di conseguenza, l'assunzione di responsabilità e la voglia/curiosità di approfondire, sperimentare su se stessi nonché adattare ogni strumento alle proprie capacità, adattando e non semplicemente e meramente applicando quanto proposto.

1. Youth Worker e mentore

Youth Work: è un approccio educativo e sociale volto a sostenere e guidare i giovani nella loro crescita e sviluppo personale, sociale ed educativo. Gli operatori dello Youth Work, noti come "educatori" o "animatori", lavorano in contesti informali, come centri giovanili, associazioni di volontariato, gruppi giovanili e altre organizzazioni non formali.

Il loro obiettivo principale è promuovere l'apprendimento, l'empowerment e l'inclusione sociale dei giovani creando spazi sicuri e stimolanti dove possano esplorare interessi, acquisire competenze e costruire relazioni significative.

Mentoring (o Tutoring): il mentoring è una pratica di supporto individuale in cui una persona più esperta (il mentore) offre guida, consigli e sostegno a una persona meno esperta o inesperta. Il mentoring mira a facilitare la crescita personale e professionale fornendo un modello positivo e condividendo esperienze, conoscenze e competenze. Il mentoring a cui si riferisce il progetto è quello svolto nell'ambito della mobilità internazionale per l'apprendimento, dove assume la duplice valenza di accoglienza del contesto e della cultura di destinazione. È un ruolo di facilitazione quello del mentore, il cui obiettivo è sostenere il giovane nello sviluppo delle proprie competenze, nel prendere decisioni consapevoli e adeguate al contesto e nel raggiungere gli obiettivi del progetto di apprendimento che guida l'esperienza.

Entrambi questi approcci, lo Youth Work e il mentoring, sono importanti per il sostegno e lo sviluppo dei giovani, contribuendo al loro benessere, alla formazione di cittadini responsabili e all'acquisizione delle competenze necessarie per affrontare le sfide future. Inoltre, promuovono l'idea di condividere esperienze e competenze per favorire il successo e l'empowerment delle nuove generazioni, anche attraverso iniziative progettate direttamente dai giovani, come nel caso della rete Europeers.

2. Educazione non formale

L'educazione non formale consiste in programmi e processi pianificati e strutturati di educazione personale e sociale per adulti e giovani, volti a migliorare varie abilità e competenze, al di fuori del curriculum educativo formale.

L'educazione non formale è quella che si svolge in luoghi come organizzazioni, club sportivi, gruppi teatrali e comunitari dove le persone si incontrano, ad esempio, per realizzare progetti insieme, giocare, discutere, andare in campeggio o fare musica e teatro. I risultati dell'educazione non formale sono solitamente difficili da certificare, anche se il loro riconoscimento sociale è in aumento.

Esempi di educazione non formale

- Programmi sportivi per i giovani delle comunità locali
  Sostegno ai giovani adulti per lo sviluppo di competenze trasversali per la loro occupabilità
- Campagna di pulizia ambientale organizzata nelle piccole comunità per sensibilizzare l'opinione pubblica
- Corsi di formazione per adulti a livello comunitario
- Corsi gratuiti di formazione per adulti sviluppati da organizzazioni non profit

Le caratteristiche dell'educazione non formale dovrebbero essere:

- Volontario
- Accessibile a tutti (idealmente)
- Un processo organizzato con obiettivi educativi
- Partecipativo
- Apprendimento incentrato sulla persona
- Sull'apprendimento delle competenze di vita e sulla preparazione alla cittadinanza attiva
- Basato sul coinvolgimento dell'apprendimento individuale e di gruppo, con un approccio collettivo.
- Olistico e orientato ai processi
- Sulla base dell'esperienza e dell'azione
- Organizzato sulla base delle esigenze dei partecipanti

3. Educazione all'ambiente e allo sviluppo sostenibile

Il Green Deal europeo e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) delle Nazioni Unite sottolineano che l'istruzione, compresa la riqualificazione, è fondamentale per la transizione verso la sostenibilità ambientale. L'istruzione ha un ruolo essenziale nel sostenere i cittadini nello sviluppo delle competenze necessarie per vivere in modo responsabile, cambiare i modelli di consumo, progettare soluzioni, trasformare la società e dare forma a un'economia verde. [1]

L'educazione ambientale è uno strumento fondamentale per sensibilizzare i cittadini e le comunità a essere più responsabili e consapevoli delle questioni ambientali e del buon governo.

[1] Commissione europea, Educazione alla sostenibilità ambientale, *Politiche e approcci negli Stati membri dell'Unione europea: relazione finale, 2021.*

La crescente attenzione all'interconnessione tra le dinamiche ambientali, sociali ed economiche ha portato allo sviluppo del concetto più ampio di Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESS).

L'educazione allo sviluppo sostenibile non riguarda solo l'ambiente, ma anche l'economia (consumi, povertà, Nord e Sud del mondo) e la società (diritti, pace, salute, diversità culturale). È un processo che dura tutta la vita con un approccio olistico, che non si limita all'apprendimento "formale", ma si estende anche a quello non formale e informale. L'ESS tocca tutti gli aspetti della vita e i valori comuni di equità e rispetto per gli altri, per le generazioni future, per la diversità, per l'ambiente, per le risorse della Terra.[2]

4. Il GreenComp

Il GreenComp è una pubblicazione scientifica del Centro comune di ricerca (CCR), il servizio scientifico e della conoscenza della Commissione europea.

Lo sviluppo di un quadro europeo di competenze sulla sostenibilità è una delle azioni politiche definite nel *Green Deal* europeo come catalizzatore per promuovere l'apprendimento della sostenibilità ambientale nell'Unione europea. Il *GreenComp* identifica una serie di competenze di sostenibilità da inserire nei programmi educativi per aiutare gli studenti a sviluppare conoscenze, abilità e atteggiamenti che promuovano modi di pensare, pianificare e agire con empatia, responsabilità e attenzione per il nostro pianeta e per la salute pubblica.

Il GreenComp è stato progettato per essere un riferimento non statutario per i programmi di apprendimento che promuovono la sostenibilità come competenza.

Per proteggere la salute del nostro pianeta e la nostra salute pubblica, è fondamentale integrare la sostenibilità nei nostri sistemi di istruzione e formazione. L'istruzione e la formazione consentono ai discenti di sviluppare le competenze e di acquisire le conoscenze, le abilità e le attitudini necessarie per dare veramente valore al nostro pianeta e agire per proteggerlo. Ciò contribuirà a realizzare la transizione verso un'economia e una società più giuste e più verdi. A tal fine, e tra le altre priorità, la Commissione europea ha fatto dell'apprendimento per la sostenibilità ambientale una priorità per i prossimi anni.
In seguito alle iniziative di successo degli anni scorsi volte a promuovere un'educazione basata sulle competenze per l'apprendimento permanente, la Commissione ha sviluppato questo Quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità, *GreenComp*, come annunciato nel *Green Deal europeo*. Gli Stati membri dell'Unione europea hanno già iniziato a incorporare i concetti di sostenibilità nei curricula accademici e professionali. Sulla base di questo lavoro, il *GreenComp* può supportare tutti gli educatori e gli studenti nell'incorporare i temi della sostenibilità ambientale in tutti i sistemi educativi.
e programmi di studio negli Stati membri.

Il nostro obiettivo è fornire un quadro di competenze condiviso sulla sostenibilità a livello europeo come base comune per guidare sia gli educatori che gli studenti. La costruzione di una comprensione comune sulla sostenibilità può fungere da catalizzatore per l'azione.

La Raccomandazione del Consiglio sull'apprendimento per la sostenibilità ambientale e il *GreenComp* fanno parte dell'azione strategica dell'UE per promuovere l'apprendimento per la sostenibilità ambientale.

[2] https://www.mase.gov.it/pagina/educazione-ambientale-e-allo-sviluppo-sostenibile

Il GreenComp risponde alla crescente esigenza delle persone di migliorare e sviluppare le conoscenze, le competenze e le attitudini per vivere, lavorare e agire in modo sostenibile e fornisce un terreno comune agli studenti e una guida agli educatori, fornendo una definizione consensuale di ciò che la sostenibilità come competenza comporta.

È stato progettato per sostenere i programmi di istruzione e formazione per l'apprendimento permanente.
È stato scritto per tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro età e dal loro livello di istruzione e in qualsiasi contesto di apprendimento.
formale, non formale e informale. Le competenze in materia di sostenibilità possono aiutare gli studenti a diventare pensatori sistemici e critici, a sviluppare l'agency e a costituire una base di conoscenza per tutti coloro che si preoccupano dello stato presente e futuro del nostro pianeta. L'obiettivo del *GreenComp* è quello di promuovere una mentalità improntata alla sostenibilità, aiutando gli utenti a sviluppare le conoscenze, le competenze e le attitudini per pensare, pianificare e agire con empatia, responsabilità e attenzione per il nostro pianeta. Il *GreenComp* è il risultato di una solida metodologia di ricerca che ha coinvolto un ampio e diversificato gruppo di esperti e stakeholder, per costruire un consenso su una proposta concordata. Fornisce un modello di riferimento generale che tutti coloro che sono coinvolti nell'apprendimento permanente possono utilizzare per progettare opportunità di apprendimento finalizzate allo sviluppo di competenze in materia di sostenibilità e per valutare i progressi compiuti nel sostenere l'istruzione e la formazione per la sostenibilità.

Il GreenComp si compone di 12 competenze (**in grassetto**) organizzate nelle quattro aree (in *corsivo*) riportate di seguito:

Incarnare i valori della sostenibilità, comprese le competenze

- **valorizzare la sostenibilità**
- **sostenere l'equità**
- **promuovere la natura**

Accogliere la complessità nella sostenibilità, comprese le competenze

- **pensiero sistemico**
- **pensiero critico**
- **inquadramento del problema**

Immaginare futuri sostenibili, comprese le competenze

- **alfabetizzazione al futuro**
- **adattabilità**
- **pensiero esplorativo**

Agire per la sostenibilità, comprese le competenze

- **agenzia politica**
- **azione collettiva**
- **iniziativa individuale**

Come strumento di riferimento, il GreenComp può servire per un'ampia gamma di scopi, tra cui la revisione dei curricula, la progettazione di programmi di formazione per insegnanti, l'autovalutazione/riflessione, lo sviluppo di politiche, la certificazione, la valutazione, il monitoraggio e la valutazione.

5. Formazione moltiplicatrice

La formazione moltiplicatrice è un processo attraverso il quale gli individui vengono formati e messi in grado di diventare facilitatori, istruttori o educatori che a loro volta diffondono le conoscenze, le competenze o i concetti acquisiti ad altri individui o gruppi in un contesto non formale. Questo approccio mira a creare una rete di persone in grado di condividere informazioni, competenze o valori all'interno della propria comunità o ambiente.

Ecco alcune caratteristiche ed elementi chiave associati alla formazione dei moltiplicatori nell'ambito dell'educazione non formale:

Contesto non formale: la formazione moltiplicatrice si svolge spesso in contesti non formali, come organizzazioni comunitarie, gruppi di volontariato, associazioni giovanili o iniziative locali. Questi contesti offrono flessibilità e informalità nell'apprendimento. Tuttavia, il contesto non formale può essere costruito anche in contesti assolutamente formali e strutturati, come la scuola o una riunione di lavoro. In questo caso, è necessario costruire preventivamente un patto formativo che permetta di integrare l'intervento che si vuole proporre, condiviso con gli attori che solitamente hanno il ruolo di condurre le attività svolte in modalità formale.

Obiettivi specifici: la formazione dei moltiplicatori ha obiettivi specifici legati ai contenuti da diffondere. Può trattare temi educativi, culturali, sociali, ambientali o pratici, a seconda delle esigenze della comunità o del gruppo.

Capacità di trasmissione: i partecipanti alla formazione moltiplicatrice non imparano solo i contenuti, ma anche come trasmetterli efficacemente agli altri. Ciò può includere metodi di facilitazione, insegnamento, tecniche di presentazione e capacità di comunicazione.

Apprendimento attivo: nel nostro caso, la formazione moltiplicatrice incoraggia l'apprendimento attivo e partecipativo. I partecipanti imparano facendo, prendendo parte a esercizi pratici e discussioni. Nell'apprendimento attivo, il facilitatore deve essere pronto a fornire spazio o addirittura a riservare uno spazio nelle attività per accogliere l'imprevisto, cioè l'iniziativa dei partecipanti generata dagli stimoli e dalle riflessioni fornite.

Empowerment: uno degli obiettivi principali è quello di responsabilizzare i partecipanti, fornendo loro le conoscenze e le competenze necessarie per diventare agenti di cambiamento o facilitatori di apprendimento nella loro comunità o area di interesse.

Metodi diversi: i formatori utilizzano una varietà di metodi di facilitazione, che possono includere workshop, sessioni informative, giochi di ruolo, discussioni di gruppo e altro.

Sostenibilità: la formazione di moltiplicatori mira a creare un effetto a catena in cui i partecipanti formano altri moltiplicatori. Ciò contribuisce alla sostenibilità dell'educazione non formale all'interno della comunità.

Adattabilità: La formazione moltiplicatrice può essere adattata alle esigenze specifiche del pubblico o della comunità di riferimento. Può anche essere utilizzata per affrontare problemi urgenti o emergenti.

Valutazione: la valutazione è spesso parte integrante del processo. Essa verifica l'efficacia della formazione dei moltiplicatori e l'impatto delle informazioni o delle competenze trasmesse. La valutazione deve essere concepita come un processo da pianificare prima dell'inizio delle attività e può avere i cosiddetti momenti di valutazione ex-ante, in itinere ed ex-post. Quest'ultima può

anche essere concentrata prima della conclusione dell'intervento, in linea o effettuata subito dopo, così come in seguito.

In breve, la formazione moltiplicatrice nell'ambito dell'educazione non formale è un approccio che consente alle persone di acquisire conoscenze e competenze in modo da poterle poi trasmettere ad altri all'interno della propria comunità o di un settore specifico. È un mezzo efficace per diffondere l'apprendimento e l'istruzione in modo informale e partecipativo, promuovendo l'empowerment e la sostenibilità delle iniziative educative.

6. Concetto di empowerment

La parola "empowerment" deriva dal verbo "to empower", un verbo d'azione che ha un suono trasformativo e implica la competenza di esercitare un potere su, apportare un cambiamento e superare un'opposizione. Tuttavia, l'empowerment è un termine piuttosto ampio che non ha una definizione precisa e definitiva e che viene utilizzato e applicato in diversi ambiti, dall'educazione alla psicologia, dal dipartimento legale al genere, al management o allo sviluppo internazionale, e in ognuno di questi campi si presenta con caratteristiche specifiche diverse.

Quando ci riferiamo al termine empowerment lo facciamo nell'ambito del lavoro sociale ed educativo, dove l'empowerment è identificato come il processo di miglioramento della percezione individuale delle proprie capacità di prendere decisioni e di superare le proprie sfide, nonché lo sviluppo della coscienza critica e dell'autoconsapevolezza, necessarie per evitare che ostacoli intrinseci blocchino il processo.

In questo quadro, l'empowerment offre un approccio che consente di potenziare la capacità di auto-aiuto degli individui. Una "lotta" con noi stessi, in cui assumiamo il ruolo di facilitatori, anziché quello di "soccorritori". Attraverso questo processo, gli individui imparano a dare un nome alla loro esperienza e alle loro idee e a prendere le proprie iniziative, passando dal ruolo di discente a quello di moltiplicatore.

7. Peer education

Nel campo dell'educazione non formale, la peer education è un approccio che si concentra sull'apprendimento tra individui che condividono un livello simile di esperienza o competenza, ma senza necessariamente coinvolgere un formatore o un insegnante, nessuno dei quali ha un ruolo formalmente riconosciuto. Questo metodo promuove l'idea che i partecipanti possano imparare in modo efficace e significativo da altri membri del proprio gruppo.

Quando parliamo di educazione tra pari nell'ambito dell'educazione non formale, ci riferiamo ad alcuni elementi chiave:

Assenza di gerarchia: le persone coinvolte nella peer education condividono un ruolo simile anche se con conoscenze, competenze o esperienze diverse nell'ambito di un argomento o di un campo specifico. Questa condizione, se opportunamente stimolata in un ambiente confortevole, protetto e in assenza di pregiudizi, porta a uno scambio reciproco libero e forse anche più efficace.

Apprendimento reciproco: i partecipanti insegnano e imparano allo stesso tempo. Ognuno contribuisce con le proprie conoscenze, esperienze e competenze al processo di apprendimento

collettivo. Questa condivisione reciproca delle informazioni è un aspetto fondamentale della peer education.

Metodi informali: la formazione tra pari avviene spesso in contesti informali, come gruppi di studio, club o organizzazioni di volontariato. Il processo di formazione si limita a creare le condizioni per catalizzare questo apprendimento e attivare la condivisione.

Approccio centrato sullo studente: l'accento è posto sul coinvolgimento attivo dei partecipanti all'apprendimento. Essi guidano il processo, formulano domande, cercano risposte e risolvono problemi con il sostegno reciproco.

Sostegno sociale: la peer education favorisce l'interazione sociale e il sostegno tra i partecipanti. Questo può creare un ambiente in cui le persone si sentono incoraggiate a partecipare attivamente e a condividere le loro prospettive.

Diverse modalità di apprendimento: gli individui possono imparare attraverso la discussione, la collaborazione su progetti, la risoluzione di problemi o l'osservazione delle azioni degli altri partecipanti.

Empowerment: le persone coinvolte nella peer education spesso sviluppano una maggiore fiducia nelle proprie capacità e un senso di responsabilità per il proprio apprendimento.

Adattabilità: questo approccio può essere utilizzato in una varietà di contesti non formali, come gruppi giovanili, organizzazioni comunitarie, workshop di formazione e altro.

In sintesi, la peer education nell'educazione non formale è un approccio che si concentra sull'apprendimento collaborativo tra individui con esperienze o competenze molto diverse, ma con obiettivi di apprendimento condivisi. Questo metodo promuove un ambiente di apprendimento inclusivo, interattivo e incentrato sul discente, che consente ai partecipanti di apprendere in modo significativo e di condividere conoscenze ed esperienze con i loro pari o colleghi.

8. Co-leader nella facilitazione

L'esperienza di costruzione di un'offerta formativa nell'ambito dell'educazione non formale mira a garantire un ambiente di fiducia, in cui si applicano atteggiamenti non violenti e non competitivi, in cui nessuno è o si sente giudicato e in cui tutti sono invitati, a prescindere dal proprio ruolo, ad aprirsi e ad essere consapevoli della propria identità senza provare sensi di colpa e/o paura. La crescita avviene in assenza di giudizio, sulla base della fiducia reciproca e del rispetto di ogni opinione ed emozione. In questo modo, le reazioni e le risposte che ne derivano, siano esse individuali o collettive, non generano giudizi, ma diventano oggetto di attenta valutazione, ascolto e rispetto.

Una proposta metodologica in termini di facilitazione per le sessioni di formazione, al fine di garantire la qualità di questo ambiente, è quella di adottare la co-leadership, lavorando in un team di facilitatori. La scelta del co-leading è indubbiamente più dispendiosa in termini di energie e tempo per la preparazione e l'implementazione, ma unita alla necessità di creare le condizioni per un intervento sistemico che possa accoglierne gli effetti e l'eventuale supporto successivo, è una scelta che può portare a molteplici benefici, quali:

- condivisione di un obiettivo comune, ma divisione di ruoli e responsabilità;

- capacità di osservare molto più da vicino gli individui, il gruppo e tutte le dinamiche correlate anche durante la realizzazione di una singola sessione;
- concentrare le energie per adattare le offerte e le proposte non appena emergono nuovi bisogni e interessi da parte del gruppo e/o di un individuo;
- stimolare l'attenzione dei partecipanti alternando voci diverse e valorizzando la diversità di competenze e stili nella facilitazione;
- fornire un supporto individuale in caso di crisi, mantenendo l'attenzione sul gruppo;

Come accennato tra le possibili sfide, alcuni partecipanti potrebbero sentirsi più o meno a proprio agio con un facilitatore di un determinato genere, o anche semplicemente con un atteggiamento o un tratto della personalità, quindi fornire un'alternativa che garantisca un certo equilibrio in termini di genere, lingua parlata, background culturale, potrebbe essere un elemento di qualità e ricchezza che potrebbe contribuire a creare un ambiente più sicuro in cui sia i facilitatori che i partecipanti si sentano più a proprio agio o sicuri nel muoversi.

Il team di facilitazione deve essere costruito con attenzione, valorizzando, se possibile, le qualità e le caratteristiche delle persone oltre al loro background formativo o professionale, enfatizzando competenze quali: comunicazione, creatività, organizzazione, motivazione, proattività, gestione dei conflitti, positività, affidabilità e riflessività.

Il co-leading si basa sul fatto che c'è bisogno di sinergia perché quello che sappiamo da soli non basta, e la contaminazione con il sapere degli altri è qualcosa che porta a una straordinaria ricchezza, soprattutto nel contesto del lavoro con un gruppo di persone che richiede quella specifica qualità di presenza e attenzione.

CAPITOLO 3

3. Programma di formazione 1: lavorare a livello internazionale

1. Quadro metodologico

La metodologia di facilitazione che si propone per quella che si caratterizza come un'esperienza di "Think Tank" mira a far emergere il desiderio dei partecipanti di fare, riflettere, capire e immaginare, attraverso un continuo lavoro di gruppo che funge da organizzatore, da autorità non autoritaria, da mediatore, per proporre attività di vario genere, per introdurre i vari strumenti costruiti dal partenariato internazionale del progetto EVE, le Learning Box, che verranno introdotte successivamente. Le risposte, individuali o di gruppo, non generano giudizi sul lavoro dei colleghi, ma diventano oggetto di attenta valutazione, ascolto, rispetto, autovalutazione. Da esse nascono nuove proposte: l'apprendimento in questo caso non si costruisce in astratto, ma nel concreto, con le situazioni e le persone che vivono quella particolare esperienza, insieme.

Principali obiettivi del Think Tank

- Creare una conoscenza comune dell'argomento nel gruppo e realizzare un UX (test utente) dell'applicazione/piattaforma online. Il feedback ricevuto attraverso il test dei box di apprendimento porta a suggerimenti/miglioramenti/adattamenti.
- Formazione di persona e sincrona per aumentare le capacità dei tutor in termini di competenze ambientali e di supporto ai volontari per svilupparle durante il loro coinvolgimento.
- Think Tank: il momento in cui i tutor vengono messi nella giusta posizione per ideare il volontariato ecologico e a impatto zero del futuro.

2. Programma

GIORNO 1

09.30 - 10.00	Conoscere le attività dell'altro
10.00 - 10.30	Introduzione al progetto EVE e ai suoi obiettivi per il periodo 2023-2024
10.30 - 11.00	Presentazione della piattaforma EVE
11.00 - 11.30	**Pausa**
11.30 - 12.00	Presentazione al gruppo di L.B. sulla BIODIVERSITÀ
12.00 - 12.30	
12.30 - 13.00	Feedback del gruppo di partecipanti
13.00 - 13.30	**Pranzo**
13.30 - 14.00	
14.00 - 14.30	
14.30 - 15.00	Presentazione del gruppo L.B. su Tecnologia e Digitale
15.00 - 15.30	
15.30 - 16.00	Feedback del gruppo di partecipanti
16.00 - 16.30	Presentazione al gruppo di L.B. sull'ENERGIA
16.30 - 17.00	Presentazione al gruppo di L.B. sulla MOBILITÀ
17.00 - 17.30	Feedback del gruppo di partecipanti

NOTA DELLA SESSIONE: Ogni partecipante deve essere dotato di un tablet/smartphone dal quale può rispondere a un breve questionario per ogni box di apprendimento al fine di classificare il suo possibile utilizzo nelle attività con i giovani volontari: è più adatto a essere utilizzato all'interno di una dinamica tra mentore e singolo volontario (individuale) o è più adatto ad avviare una dinamica con più volontari (di gruppo); quanto è adatto a essere utilizzato dal volontario per cambiare le sue abitudini quotidiane e/o quanto può essere utilizzato dal volontario stesso per proporlo nei suoi ambienti relazionali o nel suo gruppo di lavoro dell'ente di accoglienza; è più adatto a essere utilizzato nella fase di preparazione del volontariato internazionale, durante il volontariato all'estero o al ritorno da un'attività di volontariato; questa learning box è coinvolgente e può stimolare l'azione nel giovane?

GIORNO 2

09.30 -10.00	Presentazione del gruppo L.B. sul CIBO			
10.00 - 10.30				
10.30 - 11.00	Feedback del gruppo di partecipanti			
11.00 - 11.30	Pausa			
11.30 - 12.00	Presentazione al gruppo di L.B. sullo STILE DI VITA			
12.00 - 12.30	Presentazione del gruppo di L.B. su RIFIUTI E PULIZIA			
12.30 - 13.00	Feedback del gruppo di partecipanti			
13.00 - 13.30	Pranzo			
13.30 - 14.00				
14.00 - 14.30				
14.30 - 15.00	**Gruppo di lavoro 1** Incarnare i valori della sostenibilità	**Gruppo di lavoro 2** Abbracciare la complessità nella sostenibilità	**Gruppo di lavoro 3** Immaginare un futuro sostenibile	**Gruppo di lavoro 4** Agire per la sostenibilità
15.00 - 15.30				
15.30 - 16.00				
16.00 - 16.30				
16.30 - 17.00	**Peer presentation:** incarnare i valori della sostenibilità			
17.00 - 17.30	Quali learning boxes possono essere associate a questo insieme di competenze?			

NOTA DI SESSIONE: I dati raccolti a seguito delle presentazioni dei box di apprendimento producono una mappatura di quanto disponibile nell'app/piattaforma, che potrà poi essere incrociata con un altro dato che emergerà nel corso del 3° giorno, che però deve e avrà la sua preparazione nel 2° pomeriggio: utilizzando il peer learning, lo studio e la sintesi delle 4 aree di competenza del Framework for Sustainability Competencies (RFSC) individuate dal GreenComp sarà proposto dagli stessi partecipanti suddivisi in 4 focus group.

GIORNO 3

09.30 - 10.00	**Peer presentation:** abbracciare la complessità nella sostenibilità			
10.00 - 10.30	Quali learning boxes possono essere associate a questo insieme di competenze?			
10.30 - 11.00	**Peer presentation:** immaginare un futuro sostenibile			
11.00 - 11.30	**Pausa**			
11.30 - 12.00	Quali learning boxes possono essere associate a questo insieme di competenze?			
12.00 - 12.30	**Peer presentation:** agire per la sostenibilità			
12.30 - 13.00	Quali learning boxes possono essere associate a questo insieme di competenze?			
13.00 - 13.30	**Pranzo**			
13.30 - 14.00				
14.00 - 14.30				
14.30 - 15.00	**Sessione "creazione"** Gruppo A	**Sessione "creazione"** Gruppo B	**Sessione "creazione"** Gruppo C	
15.00 - 15.30				
15.30 - 16.00	**Condivisione** della struttura di una possibile sessione di 3h (A)			**Gruppo A**

16.00 - 16.30	**Condivisione** della struttura di una possibile sessione di 3h (B)	**Gruppo B**
16.30 - 17.00	**Condivisione** della struttura di una possibile sessione di 3h (C)	**Gruppo C**
17.00 - 17.30	**Valutazione TC**	

NOTA SESSIONE: I gruppi formati per la "sessione di creazione" saranno 3 per non essere troppo pochi e allo stesso tempo garantire la presenza di un rappresentante di ogni organizzazione. Il compito sarà quello di creare una sessione di massimo 3 ore da realizzare combinando i box di apprendimento.

SEGUIRE

Sulla base di quanto emerso durante le sessioni di formazione, le mappe delle learning boxes create (presentate di seguito) possono essere riprese e aggiornate. Questi strumenti contengono suggerimenti metodologici e pedagogici sull'uso delle L.B. come strumenti di accompagnamento all'iniziativa di volontariato giovanile, che possono essere utilizzati per la realizzazione di una o più sessioni di formazione di gruppo o di interventi individuali in sessioni di mentoring.

CAPITOLO 4

4. Programma di formazione 2: lavorare a livello locale

1. Quadro metodologico

Il programma di formazione proposto per l'attività locale, da svolgere con youth workers e/o leader giovanili che desiderano intraprendere la facilitazione di attività di apprendimento per i loro coetanei, è progettato per essere interattivo e stimolante, ispirando i partecipanti a riflettere attivamente, agire e contribuire alle iniziative di sostenibilità all'interno delle loro comunità e contesti professionali. In queste attività, i facilitatori diventano i registi di esperienze educative che ispirano i giovani a interagire, pensare in modo critico ed essere proattivi. L'attenzione è rivolta all'apprendimento esperienziale, all'impegno attivo e alla riflessione, elementi chiave di una pedagogia trasformativa che mira a infondere nei giovani la passione e la motivazione ad agire per la sostenibilità e non semplicemente a riconoscerne l'importanza o a identificarne i principali oppositori. L'obiettivo principale è quello di far emergere le competenze dei giovani e di aiutarli ad attivarle. A questo scopo, un ulteriore contributo fondamentale è dato dalla ricerca del GreenComp, che ci aiuta a individuare una scala di sfumature su cui procedere alla progettazione e all'adattamento del format proposto da EVE.

2. Dichiarazioni KSA del GreenComp

Il GreenComp [3] definisce **KSA** "knowledge-skills-attitudes", ovvero le componenti delle competenze, sviluppate per definire e affinare le abilità in materia di sostenibilità.

La **"knowledge"** *(capire)* è il risultato dell'assimilazione di informazioni teoriche o fattuali attraverso l'apprendimento. La conoscenza è l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un campo di lavoro o di studio.

Per **"skills"** *(imparare)* si intende la capacità di applicare le conoscenze e di utilizzare il know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi. Le abilità possono essere cognitive (che implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (che implicano la destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e utensili).

Le **"attitudes"** *(agire)* sono motivatori delle prestazioni. Comprendono valori, aspirazioni e priorità.

Competenze del *GreenComp* 12:

- ***Incarnare i valori della sostenibilità***, comprese le competenze: valorizzare la sostenibilità; sostenere; essere equi; promuovere la natura.
- ***Abbracciare la complessità nella sostenibilità,*** comprese le competenze: pensiero sistemico; pensiero critico; inquadramento dei problemi.
- ***Immaginazione di futuri sostenibili,*** comprese le competenze: alfabetizzazione al futuro; adattabilità: pensiero esplorativo.

[3] Commissione europea, Centro comune di ricerca, *GreenComp: Quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità*, Appendice 2- Definizione delle "conoscenze-abilità-attitudini, 2022 pp. 40-51

- ***Agire per la sostenibilità,*** comprese le competenze: agenzia politica; azione collettiva; iniziativa individuale.

INCARNARE I VALORI DELLA SOSTENIBILITÀ

1.1 **Attribuire valore alla sostenibilità**		Riflettere sui valori personali; individuare i valori e spiegare come varino tra le persone e nel tempo, valutando criticamente se collimano con i valori della sostenibilità.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Conosce le principali posizioni sulla sostenibilità: antropocentrismo (incentrato sull'uomo), tecnocentrismo (soluzioni tecnologiche ai problemi ecologici) ed ecocentrismo (incentrato sulla natura), e come influenzano le ipotesi e le argomentazioni.
	2	Conosce i principali valori e principi alla base dei modelli socio-economici e la loro relazione con la sostenibilità.
	3	Sa che i valori e i principi influenzano le azioni che possono danneggiare, non danneggiare, ripristinare o rigenerare l'ambiente.
	4	Sa che diverse culture e generazioni possono attribuire maggiore o minore importanza alla sostenibilità, a seconda dei loro sistemi di valori.
	5	Sa che quando la domanda umana di risorse è guidata dall'avidità, dall'indifferenza e dall'individualismo sfrenato, ciò ha conseguenze negative per l'ambiente.
	6	Sa come la posizione nella società influenza i valori personali.
Abilità	1	È in grado di valutare e confrontare criticamente i valori e i principi di sostenibilità sottostanti nelle argomentazioni, nelle azioni, nelle politiche e nelle rivendicazioni politiche.
	2	È in grado di valutare i problemi e le azioni in base ai valori e ai principi della sostenibilità.
	3	È in grado di far collimare le scelte e le azioni personali ai valori e ai principi della sostenibilità.
	4	È in grado di esprimere a parole valori, principi e obiettivi della sostenibilità e districarsi tra essi, riconoscendo al contempo diversi punti di vista.
	5	È in grado di individuare e includere i valori delle comunità, comprese le minoranze, nella definizione dei problemi e nel processo decisionale sulla sostenibilità.
Attitudini	1	Tende ad agire in linea con i valori e i principi della sostenibilità.
	2	È disposto/a a condividere e chiarire le opinioni sui valori della sostenibilità.
	3	È aperto/a agli altri e ai loro modi di vedere il mondo.
	4	È pronto/a a dare un giudizio critico su vari contesti culturali e a valutarli, in base ai loro effetti sulla sostenibilità.

1.2 **Difendere l'equità**		Difendere l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e imparare dalle generazioni precedenti a beneficio della sostenibilità.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Sa che i concetti etici e la giustizia per le generazioni attuali e future sono legati alla protezione della natura.
	2	Conosce la giustizia ambientale, nello specifico considera gli interessi e le capacità delle altre specie e degli ecosistemi ambientali.
	3	Conosce l'importanza di preservare la natura per le generazioni future, per il suo stesso bene.
	4	Sa che gli individui e le comunità differiscono nel modo e nella misura in cui possono promuovere la sostenibilità.
Abilità	1	È in grado di applicare l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future come criteri per la conservazione dell'ambiente e l'uso delle risorse naturali.

	2	È in grado di valutare e mettere in discussione le esigenze personali per gestire con attenzione le risorse nel perseguimento di obiettivi a lungo termine e di interessi comuni.
	3	È in grado di rispettare, comprendere e apprezzare le varie culture in relazione alla sostenibilità, comprese le culture minoritarie, le tradizioni e i sistemi di conoscenza locali e autoctoni.
	4	È in grado di aiutare a costruire il consenso sulla sostenibilità in modo inclusivo.
Attitudini	1	Si impegna a ridurre il consumo di materiali.
	2	Ha un senso di appartenenza a un'umanità comune e di solidarietà con le generazioni future.
	3	Si impegna a rispettare gli interessi delle generazioni future.

1.3 **Promuovere la natura.**		Riconoscere che gli esseri umani fanno parte della natura e rispettare le necessità e i diritti di altre specie e della natura stessa, al fine di ripristinare e rigenerare ecosistemi sani e resilienti
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Conosce le parti principali dell'ambiente naturale (geosfera, biosfera, idrosfera, criosfera e atmosfera) e sa che gli organismi viventi e le componenti non viventi sono strettamente collegati e dipendono gli uni dagli altri.
	2	Sa che il benessere, la salute e la sicurezza dell'umanità dipendono dal benessere della natura.
	3	Sa che le persone sono parte della natura e che la frattura tra sistemi umani ed ecologici è arbitraria.
	4	Sa che gli esseri umani plasmano gli ecosistemi, e che questi ultimi possono essere danneggiati in modo rapido e irreversibile dalle attività umane.
	5	Sa che danneggiare ed esaurire le risorse naturali può portare a disastri e conflitti (ad es., perdita di biodiversità, siccità, migrazioni di massa e guerre).
	6	Conosce la necessità di disgiungere la produzione dalle risorse naturali e il benessere dal consumo.
Abilità	1	È in grado di valutare il proprio impatto sulla natura e considerare la protezione della natura un compito essenziale per ciascun individuo.
	2	È in grado di vedere e immaginare gli esseri umani che vivono insieme e rispettano le altre forme di vita.
	3	È in grado di riconoscere la diversità culturale entro i limiti del pianeta.
	4	È in grado di trovare opportunità per trascorrere del tempo nella natura e aiutare a ripristinarla.
	5	È in grado di individuare processi o azioni che evitano o riducono l'uso delle risorse naturali.
Attitudini	1	Si preoccupa che vi sia una relazione armoniosa tra la natura e gli esseri umani.
	2	È critico/a nei confronti dell'idea che gli esseri umani siano più importanti delle altre forme di vita.
	3	Mostra empatia con tutte le forme di vita.
	4	È riconoscente per il ruolo che la natura svolge nel benessere, nella salute e nella sicurezza dell'umanità.
	5	Si batte senza tregua per ripristinare la natura.

ABBRACCIARE LA COMPLESSITÀ NELLA SOSTENIBILITÀ

2.1 **Pensiero sistemico**		Affrontare un problema in materia di sostenibilità sotto tutti gli aspetti; considerare il tempo, lo spazio e il contesto per comprendere come gli elementi interagiscono tra i sistemi e all'interno degli stessi.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Sa che ogni azione umana ha un impatto ambientale, sociale, culturale ed economico.
	2	Sa che l'azione umana ha esiti temporali e spaziali che conducono a risultati positivi, neutri o negativi.
	3	Conosce il principio del ciclo di vita e la sua importanza per la produzione e il consumo sostenibili.
	4	Conosce i concetti e gli aspetti principali dei sistemi complessi (sintesi, emergenza, interconnessione, circuiti di feedback ed effetti a cascata) e le loro implicazioni per la sostenibilità.
	5	Conosce gli OSS delle Nazioni Unite ed è consapevole delle interconnessioni e dei possibili contrasti tra i singoli obiettivi.
Abilità	1	È in grado di descrivere la sostenibilità come un concetto olistico che include aspetti ambientali, economici, sociali e culturali.
	2	È in grado di valutare le interazioni tra gli aspetti ambientali, economici, sociali e culturali dell'azione per la sostenibilità, gli eventi e le crisi (ad es., le migrazioni causate dai cambiamenti climatici o le guerre causate dalla scarsità di risorse).
	3	È in grado di valutare come l'umanità e la natura interagiscono nello spazio e nel tempo.
	4	È in grado di pensare in termini di ciclo di vita per analizzare i rischi e i benefici delle azioni umane.
	5	È in grado di identificare in un sistema le sfide e le opportunità che hanno le maggiori probabilità di innescare un cambiamento a favore della sostenibilità.
Attitudini	1	Riconosce le cause profonde dell'insostenibilità di cui l'uomo è responsabile, come ad esempio i cambiamenti climatici.
	2	Ha una comprensione olistica delle connessioni e delle interazioni tra eventi naturali e azioni umane.
	3	Si preoccupa dell'impatto nel breve e lungo periodo delle azioni personali sugli altri e sul pianeta.
	4	Si preoccupa delle conseguenze sistemiche delle crisi ambientali per le generazioni attuali e future e per le altre specie.
	5	Si preoccupa degli effetti a cascata imprevedibili dell'azione umana.

2.2 **Pensiero critico**		Valutare informazioni e argomentazioni*, individuare ipotesi, mettere in discussione lo status quo e riflettere sul modo in cui il contesto personale, sociale e culturale di provenienza influenza il pensiero e le conclusioni.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Sa che l'interpretazione della sostenibilità è in costante evoluzione.
	2	Sa che vari pregiudizi possono influenzare il discorso sulla sostenibilità, comprese le argomentazioni, la comunicazione e i discorsi politici.
	3	Sa che i discorsi predominanti possono influenzare la formulazione dei problemi legati alla sostenibilità.
	4	Sa che dichiarazioni di sostenibilità senza prove solide sono spesso mere strategie di comunicazione, note anche come "greenwashing".
	5	Sa che per contrastare modelli non sostenibili occorre mettere in discussione lo status quo, a livello sia individuale che collettivo, mediante le organizzazioni e in politica.
Abilità	1	È in grado di utilizzare argomentazioni personali per rispondere a critiche e affrontare discussioni in materia di sostenibilità.
	2	È in grado di analizzare e valutare tesi, idee, azioni e scenari per determinare se collimano con dati e valori in termini di sostenibilità.
	3	È in grado di esaminare le fonti di informazione e i canali di comunicazione sulla sostenibilità per valutare la qualità delle informazioni che forniscono.
	4	È in grado di riflettere sulle cause profonde e sulle motivazioni delle decisioni, delle azioni e degli stili di vita, per confrontare i benefici e i costi individuali con i benefici e i costi per la società.
	5	È in grado di esaminare vari elementi di prova e di valutarne l'affidabilità per formarsi un'opinione sulla sostenibilità.
Attitudini	1	È curioso/a e studia i legami tra l'ambiente, l'azione umana e la sostenibilità.
	2	Si fida della scienza anche quando non possiede alcune delle conoscenze necessarie per comprendere appieno le affermazioni scientifiche.
	3	Adotta una prospettiva basata su evidenze scientifiche ed è pronto a rivederla quando emergono nuovi dati.
	4	È disposto/a ad accettare quesiti, problemi e opportunità legate alla sostenibilità e a discuterli.
	5	Non accetta pedissequamente informazioni sulla sostenibilità, prima di averne verificato la fonte e di aver esaminato la possibile esistenza di interessi personali.

2.3 **Definizione del problema.**		Formulare le sfide attuali o potenziali come problemi legati alla sostenibilità in termini di difficoltà, persone coinvolte, tempo e ambito geografico, al fine di individuare approcci adeguati per anticipare e prevenire i problemi e per attenuare quelli già esistenti e adattarvisi.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Sa che i problemi legati alla sostenibilità sono spesso complessi e che alcuni non possono essere risolti completamente.
	2	Sa che le misure e le azioni volte ad affrontare un problema legato alla sostenibilità dipendono da come viene definito il problema (da/con/per chi, dove, quando, perché).
	3	Sa che per individuare azioni eque e inclusive occorre analizzare i problemi legati alla sostenibilità dal punto di vista di diversi stakeholder.
	4	Sa che i problemi inerenti alla sostenibilità spaziano da quelli relativamente semplici a quelli complessi e che stabilirne la tipologia contribuisce a individuare gli approcci adatti.
	5	Sa che i problemi attuali o potenziali legati alla sostenibilità possono evolvere rapidamente e devono quindi essere ridefiniti e riformulati spesso.
Abilità	1	È in grado di tener contro delle prospettive di più stakeholder, considerando tutte le forme di vita e l'ambiente per definire le sfide attuali e potenziali in termini di sostenibilità.
	2	È in grado di applicare un approccio flessibile, sistemico, basato sul ciclo di vita e adattivo nel definire le sfide attuali e potenziali legate alla sostenibilità.
	3	È in grado di stabilire un approccio transdisciplinare per definire le sfide attuali e potenziali legate alla sostenibilità.
	4	È in grado di studiare costantemente le problematiche di una questione di sostenibilità per ampliare la gamma di alternative e soluzioni.
	5	È in grado di individuare gli approcci adeguati per attenuare, adattare e potenzialmente risolvere i problemi legati alla sostenibilità.
Attitudini	1	Si sforza di attingere a tutte le competenze in materia di sostenibilità quando definisce le sfide legate alla sostenibilità attuali e potenziali.
	2	Si impegna a presentare un problema legato alla sostenibilità come complesso, anziché minimizzarlo.
	3	Cerca di dissociare il proprio giudizio dal processo di definizione del problema.
	4	Ascolta attivamente e mostra empatia quando collabora con gli altri per definire le sfide attuali e potenziali legate alla sostenibilità.

IMMAGINARE FUTURI SOSTENIBILI

3.1 **Senso del futuro.**		Immaginare futuri sostenibili alternativi, prospettando e sviluppando scenari alternativi e individuando i passi necessari per realizzare un futuro sostenibile preferito.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Conosce la differenza tra futuro previsto, preferito e alternativo per gli scenari relativi alla sostenibilità.
	2	Conosce la differenza tra gli approcci a breve, medio e lungo termine e le loro implicazioni per gli scenari di sostenibilità.
	3	Sa che lo sviluppo di scenari può tenere conto di eventi passati e di segnali di cambiamento attuali.
	4	Sa che gli scenari possono orientare il processo decisionale per un futuro sostenibile auspicato.
	5	Sa che gli effetti causati dall'uomo svolgono un ruolo importante nel delineare scenari futuri alternativi e preferiti.
Abilità	1	È in grado di immaginare futuri alternativi per la sostenibilità, fondati sulla scienza, sulla creatività e sui valori della sostenibilità.
	2	È in grado di analizzare e valutare i futuri e le loro opportunità, limiti e rischi.
	3	È in grado di individuare azioni e iniziative che conducono a un futuro preferito.
	4	È in grado di anticipare le implicazioni future osservando le tendenze passate e le condizioni presenti.
Attitudini	1	Ha una prospettiva a lungo termine nel pianificare, giudicare e valutare le azioni in materia di sostenibilità.
	2	Si preoccupa dell'impatto delle azioni individuali sul futuro.
	3	È consapevole che le conseguenze previste su ciascuno e sulla comunità possono indurre a preferire alcuni scenari rispetto ad altri.
	4	Cerca di combinare metodi rigorosi per pensare al futuro con approcci creativi e partecipativi.

3.2 **Adattabilità**		Gestire le transizioni e le sfide in situazioni di sostenibilità complesse e prendere decisioni relative al futuro malgrado l'incertezza, l'ambiguità e il rischio. **
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Sa che le azioni umane possono avere conseguenze imprevedibili, incerte e complesse sull'ambiente.
	2	Sa che non esiste un'unica soluzione a problemi socioecologici complessi, bensì diverse alternative a seconda dei tempi e del contesto.
	3	Conosce i rischi associati alle trasformazioni dell'ambiente naturale da parte dell'umanità.
	4	Sa quali aspetti dello stile di vita personale hanno un impatto maggiore sulla sostenibilità e richiedono un adattamento (ad es., viaggi aerei, utilizzo dell'automobile, consumo di carne, moda usa e getta).
	5	Conosce l'importanza del legame tra impatti locali e sostenibilità mondiale.
Abilità	1	È in grado di adeguarsi a diversi approcci quando affronta temi legati alla sostenibilità.
	2	È in grado di individuare diversi stili di vita e modelli di consumo e adattarvisi per utilizzare meno risorse naturali.
	3	È in grado di tener conto delle circostanze locali nell'affrontare le questioni e le opportunità in materia di sostenibilità.
	4	È in grado di gestire l'ambiguità e l'incertezza delle questioni inerenti alla sostenibilità, pensando alle alternative.
Attitudini	1	Riconosce l'impatto emotivo dei cambiamenti climatici, della perdita di biodiversità e dell'impoverimento.

	2	È disposto/a ad abbandonare pratiche non sostenibili e a sperimentare soluzioni alternative.
	3	È a suo agio nel considerare le opzioni sostenibili, anche se in contrasto con gli interessi personali.
	4	È flessibile, ricco/a di risorse e adattabile nel far fronte a cambiamenti ambientali inaspettati.
	5	Affronta i compromessi nelle decisioni sulla sostenibilità all'interno dei settori (ambientale, sociale, economico, culturale, politico) e trasversalmente ad essi come pure nel tempo e nello spazio.
3.3 **Pensiero esplorativo.**		Sa che i problemi legati alla sostenibilità devono essere affrontati combinando diverse discipline, culture della conoscenza e punti di vista divergenti per avviare un cambiamento sistemico.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Sa che i problemi di sostenibilità devono essere affrontati combinando diverse discipline, culture della conoscenza e punti di vista divergenti per avviare un cambiamento sistemico.
	2	Conosce l'importanza di esplorare e sperimentare nuove strade e idee per affrontare le complesse sfide della sostenibilità.
	3	Conosce i concetti principali dell'economia e della società circolare.
	4	Conosce i concetti di sostenibilità e sviluppo sostenibile, comprese le origini e gli ulteriori sviluppi, i principali stakeholder, le implicazioni per la società e il pianeta, la protezione, il ripristino e la rigenerazione ambientale.
	5	È in grado di utilizzare elementi di prova e la ricerca per comprendere, spiegare, prevedere e gestire meglio il cambiamento a favore della sostenibilità.
Abilità	1	È in grado di combinare conoscenze e risorse per affrontare le sfide legate alla sostenibilità.
	2	È in grado di sintetizzare informazioni e dati relativi alla sostenibilità provenienti da diverse discipline.
	3	È in grado di applicare in modo creativo i concetti di economia circolare, come ad esempio la valorizzazione della qualità rispetto alla quantità, il riutilizzo e la riparazione.
	4	È in grado di tener conto delle opinioni divergenti.
Attitudini	1	È disposto/a a sperimentare e non teme di fallire di fronte alle sfide legate alla sostenibilità.
	2	Accetta il pensiero entro e fuori le norme in relazione alla sostenibilità.
	3	Si impegna a valutare le sfide e le opportunità in materia di sostenibilità da diverse angolazioni.
	4	Osa fare scelte insolite.

AGIRE PER LA SOSTENIBILITÀ

4.1 **Agentività politica**		Orientarsi nel sistema politico, individuare la responsabilità e la titolarità politiche dei comportamenti non sostenibili ed esigere politiche efficaci per la sostenibilità.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Sa come i sistemi politici, comprese le loro componenti, dovrebbero funzionare per la sostenibilità.
	2	Conosce i soggetti politici pertinenti alla sostenibilità nella propria comunità.
	3	Sa come dialogare con gli stakeholder politici ed economici per co-creare politiche di sostenibilità con i rappresentanti della comunità.
	4	Conosce le politiche che attribuiscono la responsabilità per i danni ambientali (ad es., "chi inquina paga");
Abilità	1	È in grado di analizzare come le strutture di potere e i sistemi politici esercitano la loro influenza.
	2	È in grado di impegnarsi nel processo decisionale democratico e nelle attività civiche per lo sviluppo sostenibile.
	3	È in grado di individuare gli stakeholder sociali, politici ed economici pertinenti nella propria comunità e regione per affrontare un problema legato alla sostenibilità.
	4	È in grado di proporre percorsi alternativi per la sostenibilità.
Attitudini	1	Si impegna a diventare un agente di cambiamento per raggiungere la sostenibilità.
	2	Si aspetta che le amministrazioni e le istituzioni pubbliche operino al servizio del bene comune.
	3	Chiede l'assunzione di responsabilità politica per i comportamenti non sostenibili.
	4	Si impegna a mettere in discussione l'efficacia delle politiche per la sostenibilità.

4.2 **Azione collettiva**		Agire per il cambiamento in collaborazione con gli altri.
Conoscenze-abilità-attitudini		*Definizioni*
Conoscenze	1	Conosce i principali stakeholder della sostenibilità nella propria comunità e sa come contattarli.
	2	Sa che il lavoro con gli altri per promuovere la natura e difendere l'equità richiede il rispetto della democrazia.
	3	Sa come lavorare con partecipanti tra loro diversi per elaborare idee inclusive di un futuro più sostenibile.
	4	Conosce l'importanza di mettere in grado gli individui e le organizzazioni di lavorare in modo collaborativo.
Abilità	1	È in grado di costruire coalizioni di diverse tipologie per affrontare i problemi spinosi legati alla sostenibilità.
	2	È in grado di creare processi trasparenti, inclusivi e guidati dalla comunità.
	3	È in grado di creare opportunità di azione congiunta tra comunità, settori e regioni.
	4	È in grado di lavorare collettivamente nei processi di cambiamento legati alla sostenibilità.
	5	È in grado di individuare i punti di forza degli stakeholder.
	6	È in grado di far collimare l'azione con il discorso condiviso sui futuri sostenibili.
Attitudini	1	È disposto/a a dialogare con gli altri per mettere in discussione lo status quo.
	2	È motivato a collaborare per plasmare futuri sostenibili inclusivi.

	3	Dà priorità ai valori e agli interessi della sostenibilità nell'intraprendere un'azione collettiva.
	4	Vuole essere riconoscente verso la comunità e la natura.
	5	Si impegna a cambiare per un futuro più inclusivo ed equo.

4.3 **Individuale iniziativa**		Individuare il proprio potenziale a favore della sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e il pianeta.
KSA		*Dichiarazioni*
Conoscenza	1	Conosce il proprio potenziale per realizzare un cambiamento ambientale positivo.
	2	Sa che si deve agire in modo preventivo quando determinate azioni o l'inerzia possono danneggiare la salute umana e tutte le forme di vita (principio di precauzione).
	3	Sa che gli individui hanno un impegno nei confronti della società e dell'ambiente.
	4	Sa che anche il mantenimento dello status quo e l'inerzia sono scelte.
	5	Sa che ogni azione ha un effetto, seppur non immediato.
Competenze	1	È in grado di applicare i seguenti principi: utilizzare meno risorse, fare meglio con meno risorse e riutilizzare le stesse risorse.
	2	È in grado di prendere iniziative personali e perseverare nel raggiungimento degli obiettivi di sostenibilità anche in contesti incerti.
	3	È in grado di agire tempestivamente, anche in situazioni di incertezza ed eventi imprevisti, tenendo presente il principio di precauzione.
	4	È in grado di mobilitare altri nell'adozione di scelte più sostenibili.
	5	È in grado di superare la propria resistenza al cambiamento.
	6	È in grado di individuare una rete di stakeholder rilevanti.
Atteggiamenti	1	Si preoccupa del pianeta in modo proattivo.
	2	È disposto/a ad agire per cercare di risolvere problemi complessi legati alla sostenibilità.
	3	Sostiene l'attenzione individuale e collettiva per le persone bisognose e per il pianeta.
	4	Sa di poter prevedere e influenzare cambiamenti sostenibili.
	5	Riconosce che l'azione quotidiana è importante.

3. Moduli di formazione per Youth Worker

MODULO 1: Il Green Deal e le competenze di sostenibilità

OBIETTIVI:		- Introdurre il Green Deal e le relative competenze in materia di sostenibilità. - Riconoscere l'importanza dell'azione individuale e collettiva. - Stimolare il pensiero critico e la discussione attiva.
SUGGERIMENTI PER ATTIVITÀ	**1**	World Café interattivo: ogni tavolo avrà un tema specifico (ad esempio, energie rinnovabili, economia circolare) e i partecipanti discuteranno e scriveranno le loro idee su tovagliette di carta, ruotando poi per integrare e costruire le idee degli altri.
	2	Mappa interattiva delle competenze: I partecipanti utilizzano dei post-it o una piattaforma digitale per valutare e pianificare lo sviluppo delle proprie competenze in materia di sostenibilità, stabilendo obiettivi personali e piani d'azione.
	3	Simulazioni decisionali: Piccoli gruppi si confrontano con scenari quotidiani e devono scegliere le azioni più sostenibili, per poi condividere e discutere le loro scelte con altri gruppi.
CONSIGLI:		Immaginate di guidare i giovani in una "caccia al tesoro del Green Deal" in cui ogni indizio li avvicina alla comprensione di un aspetto del Green Deal europeo. Ogni "tesoro" scoperto è un'abilità di sostenibilità, che si manifesta attraverso un'attività pratica come un gioco di ruolo, una discussione o un piccolo progetto. Questo viaggio li vede diventare investigatori ambientali, esplorando le connessioni tra le azioni quotidiane e gli obiettivi di sostenibilità più ampi.

MODULO 2: Energie rinnovabili e transizione energetica

OBIETTIVI:		- Acquisire una conoscenza approfondita delle energie rinnovabili. - Promuovere l'innovazione e la creatività nella ricerca di soluzioni energetiche sostenibili. - Analizzare criticamente i benefici e le sfide della transizione energetica.
SUGGERIMENTI PER ATTIVITÀ	**1**	Creatività e costruzione: I partecipanti utilizzano kit di costruzione per creare modelli funzionanti di turbine eoliche o pannelli solari, comprendendo così il funzionamento della tecnologia.
	2	Gioco di ruolo sull'energia: in una competizione amichevole, i partecipanti assumono il ruolo di aziende energetiche che devono proporre il progetto più sostenibile e redditizio a una giuria di esperti.
	3	Analisi SWOT interattiva: I partecipanti collaborano per creare una mappa visiva dei punti di forza, debolezza, opportunità e minacce associate a specifiche fonti di energia rinnovabile.
CONSIGLI:		In una serie di workshop, trasformate i giovani in "ingegneri energetici del futuro". Utilizzando materiali semplici, costruiscono modelli di turbine eoliche o pannelli solari e conducono esperimenti per capire come ottimizzare il loro funzionamento. Il culmine è una "Fiera delle energie rinnovabili", in cui i ragazzi presentano i loro progetti e discutono di come le energie rinnovabili possano essere integrate nella loro comunità.

MODULO 3: Economia circolare e produzione sostenibile

OBIETTIVI:		- Comprendere i principi dell'economia circolare e identificare le pratiche di produzione sostenibile. - Incoraggiare il pensiero strategico e l'innovazione per una produzione più ecologica. - Valutare il ciclo di vita del prodotto e i modelli commerciali sostenibili.
SUGGERIMENTI PER ATTIVITÀ	**1**	Laboratorio di riciclaggio creativo: I partecipanti ricevono una serie di materiali di scarto e devono progettare un nuovo prodotto, valutandone anche il possibile ciclo di vita e l'impatto ambientale.
	2	Brainstorming collettivo: Usare un grande foglio di carta o un'applicazione per il brainstorming per generare e poi classificare idee su come migliorare la sostenibilità in vari settori produttivi.
	3	Simulazioni aziendali: Attraverso un gioco di ruolo, i partecipanti devono risolvere una crisi aziendale legata all'introduzione di pratiche di economia circolare, preparando una presentazione per le parti interessate.
CONSIGLI:		I partecipanti diventano consulenti di una nuova impresa in fase di avviamento che cerca di adottare i principi dell'economia circolare. Attraverso un gioco di simulazione, devono affrontare le sfide del bilanciamento tra sostenibilità e redditività, presentando infine la loro strategia a un gruppo di "investitori" composto da loro pari, ricevendo feedback e idee per ulteriori miglioramenti.

MODULO 4: Agricoltura urbana e biodiversità

OBIETTIVI:		- Esplorare il valore dell'agricoltura urbana e il suo rapporto con la biodiversità. - Sviluppare competenze pratiche per la creazione e la manutenzione di spazi verdi urbani. - Stimolare la discussione e la riflessione sull'importanza della biodiversità.
SUGGERIMENTI PER ATTIVITÀ	**1**	Costruzione di ecosistemi in miniatura: Progettare e realizzare modelli di giardini urbani che favoriscano la biodiversità, utilizzando materiali riciclati e piante vere o modellate.
	2	Gioco delle sfide della biodiversità: Risolvere in tempo reale puzzle o quiz che presentano sfide legate alla biodiversità, con premi per le soluzioni più innovative e sostenibili.
	3	Dibattiti strutturati: Organizzare dibattiti formati con posizioni assegnate in modo casuale per esplorare diversi punti di vista su temi caldi legati all'agricoltura urbana e alla biodiversità.
CONSIGLI:		Organizzare un "Laboratorio della biodiversità" in cui i giovani progettano giardini urbani virtuali utilizzando software di progettazione o modelli fisici. Questi giardini diventano poi il palcoscenico di giochi di ruolo in cui i giovani impersonano varie specie di piante e animali, discutendo il loro ruolo e l'importanza della biodiversità per l'ecosistema urbano.

MODULO 5: Mobilità sostenibile e urbanistica

OBIETTIVI:		- Comprendere le complessità della mobilità urbana e della pianificazione sostenibile. - Ideare soluzioni per una mobilità efficiente e rispettosa dell'ambiente. - Utilizzare giochi di simulazione per comprendere l'efficacia delle politiche di mobilità.
SUGGERIMENTI PER ATTIVITÀ	**1**	Design Sprint per la mobilità: Sessioni di brainstorming e prototipazione rapida, seguite da presentazioni e feedback su soluzioni di trasporto innovative.
	2	Simulazione urbana: Uso di software o giochi da tavolo per progettare, implementare e gestire una rete di trasporto sostenibile in una città virtuale.
	3	Gioco interattivo "Mobilità sostenibile": Gioco personalizzato che esplora le dinamiche della mobilità urbana, con i partecipanti che devono navigare attraverso una serie di sfide di trasporto.
CONSIGLI:		Condurre un "Hackathon della mobilità urbana", in cui i giovani lavorano in team per affrontare le sfide del trasporto in una città modello. Devono pensare come urbanisti, ingegneri e cittadini per creare soluzioni innovative, che saranno poi presentate in una sessione plenaria, ricevendo un feedback costruttivo dai loro coetanei.

MODULO 6: Educazione e sensibilizzazione ambientale

OBIETTIVI:		- Formare i partecipanti a diventare efficaci educatori ambientali. - Creare e utilizzare strumenti digitali per la comunicazione ambientale. - Promuovere l'azione collettiva verso la sostenibilità.
SUGGERIMENTI PER ATTIVITÀ	**1**	Workshop di educazione tra pari: Formazione sulle tecniche di facilitazione e comunicazione per coinvolgere altri giovani in attività di apprendimento sull'ambiente.
	2	Simulazione di eco-missione: Progettazione e realizzazione di una campagna virtuale di sensibilizzazione ambientale che affronta sfide specifiche, come la riduzione dei rifiuti o il consumo di energia.
	3	Costruzione di Eco-Toolkit: Workshop collaborativo per sviluppare una serie di risorse didattiche, come schede, attività e piani di lezione su temi ambientali.
	4	Workshop di narrazione digitale: Sessioni pratiche su come utilizzare i software di editing video e le piattaforme sociali per creare narrazioni digitali d'impatto sulle questioni ambientali.
	5	Laboratorio di Eco-Art: Attività artistiche pratiche che coinvolgono materiali sostenibili, con l'obiettivo di produrre opere che trasmettano forti messaggi ambientali.
	6	Eco-Problem Solving Collettivo: Attività di gruppo basate su casi di studio reali, in cui i partecipanti devono proporre e valutare soluzioni, esercitando così il pensiero critico e la collaborazione.
CONSIGLI:		I partecipanti creano una "Mostra multimediale di storie ambientali" in cui raccolgono storie di sostenibilità locali, le trasformano in narrazioni digitali (video, podcast, blog) e le condividono in un evento comunitario o online.

	Questo progetto li coinvolge non solo nella creazione di contenuti, ma anche nell'imparare a guidare i giovani a fare lo stesso.

4. Protocollo di attuazione

L'intervento formativo proposto è rivolto a un target di 6-12 operatori e/o giovani leader (16+) che si impegnano ad attivare opportunità per i loro coetanei (come nel caso degli Europei, ad esempio). Le forme in cui può essere combinato sono molteplici, dando ai moduli, che sono pensati per durare 3 ore ciascuno e quindi 18 ore in totale, anche tempi diversi, modalità diverse nell'ordine di proposizione degli argomenti così come distribuzioni diverse lungo un arco temporale che può andare da 3 giorni a 6 giorni, nella stessa settimana ma anche distribuiti su settimane diverse.

Combinazioni possibili:

- **Programma: 2+2+2 sessioni di formazione**

Questa è l'organizzazione classica dei moduli di un corso di formazione della durata complessiva di 3 giorni. Possono essere consecutivi come proposto invece nell'arco di 3 settimane diverse.

- **Programma: Sessioni di formazione 1+2 e 1+2**

Si tratta di un'organizzazione che può essere adattata per sfruttare i giorni festivi o i fine settimana, dove magari si inizia un processo la prima settimana (sabato pomeriggio e tutta la domenica) e si conclude il fine settimana successivo con la seconda parte.

- **Programma: 1+1+1+1+1+1 sessioni di formazione**

Si tratta di un'organizzazione molto adatta, ad esempio, alla programmazione dei centri giovanili. Propone infatti un corso di mezza giornata, magari in orario pomeridiano che diventa per 6 settimane, da vedere se consecutive o meno, un appuntamento fisso che crea anche una comoda routine partecipativa. Può essere concepito anche all'interno del contesto scolastico, potendo così appoggiarsi a un insegnante nelle sue ore di lezione o entrando nell'insegnamento scolastico tout court.

- **Programma: e-learning**

Grazie anche all'utilizzo degli strumenti online disponibili nell'app/piattaforma EVE, anche una versione online può assumere le forme sopra descritte, anche se certamente la versione 1+1+1+1+1+1+1 è da preferire per evitare la stanchezza digitale. Questa forma di intervento offre anche l'opportunità di includere un'ulteriore componente inclusiva della partecipazione, data la possibilità di raggiungere gli youth worker e i giovani leader che lavorano e vivono nelle aree rurali.

CAPITOLO 5

5. Le learning boxes e l'app

Le learning boxes sono moduli di microapprendimento che contengono ciascuno:

- 1 pepita di apprendimento, cioè un breve video (1,15 minuti) in cui viene presentato l'argomento.
- 1 Foglio di spiegazioni più dettagliate sull'argomento per supportare gli animatori e i mentori.
- 1 "sfida" per il giovane volontario.

Queste "pepite" possono essere consumate ogni volta che si ha bisogno (o si vuole) di conoscenza. Questo formato di micro-apprendimento riflette la realtà della nostra epoca con troppe informazioni, troppi e troppi messaggi.

Si tratta della cosiddetta "infobesità". Il microapprendimento o apprendimento rapido fornisce una risposta pertinente a questo problema: come ci si tiene aggiornati e si assorbe il flusso sempre crescente di informazioni quando è sempre più difficile dedicare intere giornate alla formazione professionale continua. Questi moduli sono in inglese e si rivolgono a giovani, volontari, youth workers, mentori e tutor. I moduli rispondono alle esigenze e alle aspettative identificate durante i focus group che hanno coinvolto giovani, volontari, youth workers e tutor.

1. Quali argomenti trattano i LB e quanti sono?

È previsto un totale di oltre 100 learning boxes suddivise nelle seguenti categorie:

CATEGORIE DI LEARNING BOXES	ARGOMENTI
BIODIVERSITÀ	1. Api 2. Laghi e lagune 3. La pesca 4. Deforestazione 5. Perdita di biodiversità 6. La biodiversità nelle smart cities 7. Corridoi ecologici 8. Prodotti per la pulizia ecologica 9. Uccelli 10. Inquinamento atmosferico 11. Piante produttrici di miele 12. Produzione di olio di palma e oranghi
TECNICA E DIGITALE	1. Posta elettronica 2. Prodotti ricondizionati 3. Durata di vita estesa 4. Informatevi sui rifiuti elettronici 5. Criptovalute 6. Streaming 7. Impronta di carbonio digitale 8. Etichette ecologiche 9. Internet 10. Creazione di nuovi dispositivi 11. Strumenti software per la sostenibilità

	12. Nuvola 13. Impatto delle reti sociali
ENERGIA	1. Inquinamento da auto 2. Viaggi ecologici 3. Risparmiare energia 4. Lavaggio ecologico 5. Depurazione delle piante 6. Lampadine a LED 7. Lavaggio delle stoviglie 8. Riscaldamento della casa 9. Biogas 10. Cucinare in modo efficiente dal punto di vista energetico 11. Fai compost, non bruciare 12. Bicicletta elettrica
MOBILITÀ	1. Camminare 2. E-commerce e velocità di consegna 3. Ambiente e turismo 4. Impatto ambientale dell'aviazione 5. Impatto ambientale del trasporto marittimo 6. Mobilità verso la sostenibilità 7. Strategia di mobilità sostenibile e intelligente 8. Impatto ambientale dei festival 9. Inquinamento acustico 10. Veicolo utilitario sportivo (SUV)
CIBO	1. Spreco alimentare 2. Alimentazione sana e sostenibile 3. Rifiuti organici e compost 4. Uso dell'acqua e agricoltura 5. Cibo di stagione 6. Impatto ambientale della carne 7. Varietà di cibo locali 8. Impatto ambientale dei frutti di mare 9. Coltiva sui balconi 10. Idroponica 11. Caffè e cacao 12. Produzione di zucchero
INIZIATIVE	1. Solidarity Fridge 2. KOKOZA (compost) 3. Life Terra 4. Strategia Farm to Fork 5. Politica agricola comune 6. Terra Cypria 7. Makea tu vida (Repurposing) 8. Gradinescu (Orti comunitari) 9. Green Deal - Legge sul divieto di circolazione delle auto 10. Green Deal - Diplomazia del clima

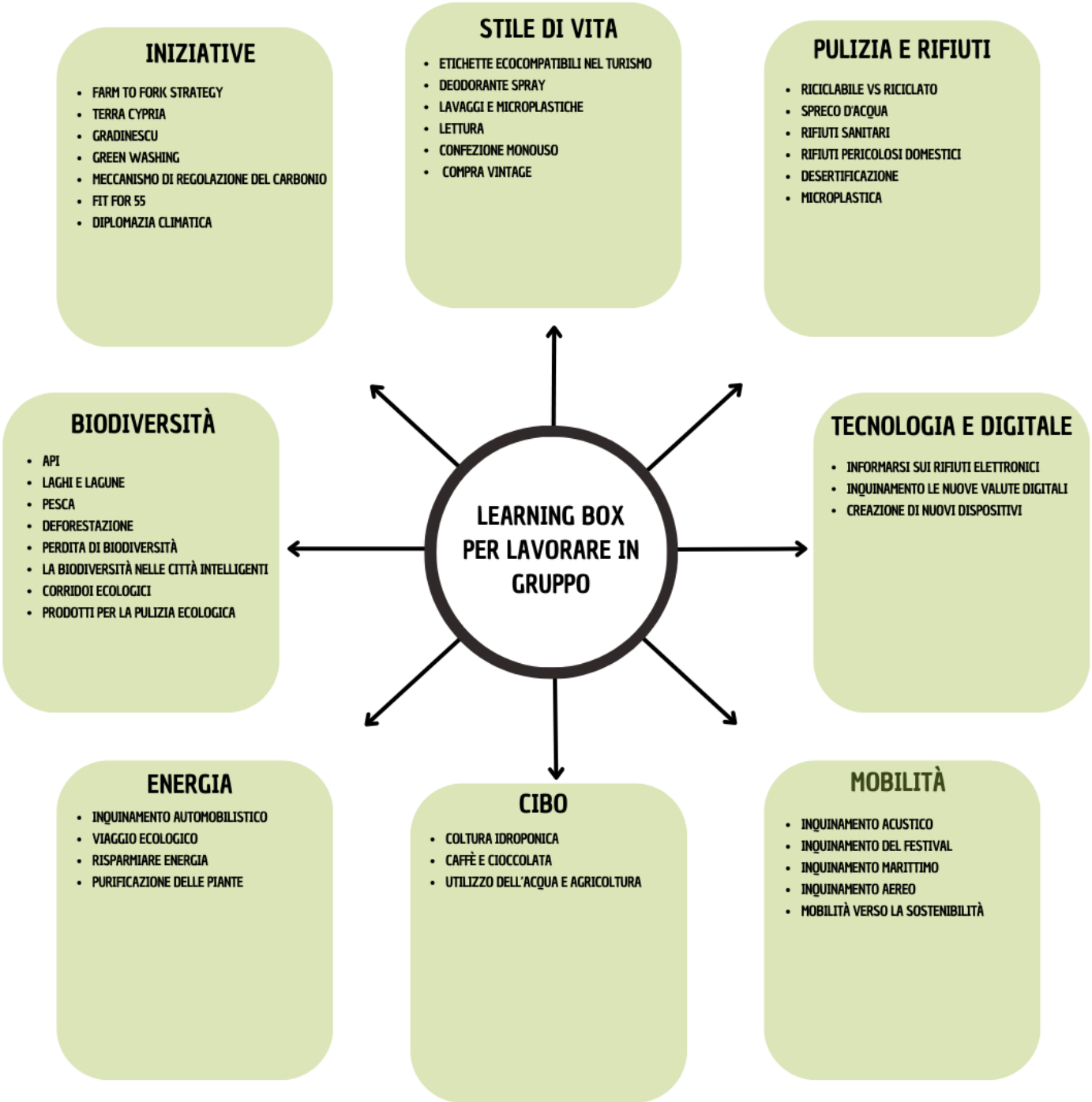
	11. Green Deal - Fit for 55 12. Mercato del carbonio 13. Energia nucleare e Green Deal 14. Meccanismo di adeguamento al carbonio 15. Greenwashing
RIFIUTI E PULIZIA	1. Impatto del tabacco 2. Upcycling 3. Desertificazione 4. Riciclabile VS riciclato 5. La realtà del riciclo 6. Microplastiche 7. Rifiuti idrici 8. Inquinamento da spugne 9. Rifiuti della moda e del tessile 10. Rifiuti medici 11. Compostaggio 12. Rifiuti domestici pericolosi (HHW) 13. Commercio dei rifiuti
STILE DI VITA	1. Cura del corpo 2. Benessere pulito ed eco-compatibile 3. Abbigliamento e usato 4. Lettura 5. Imballaggio monouso 6. Eco-giocattoli 7. Etichetta ecologica 8. Borse a tracolla 9. Inquinamento bancario 10. Lavaggio delle microplastiche 11. Deodorante spray 12. Inquinamento da alcol 13. Marchi ecologici nel turismo

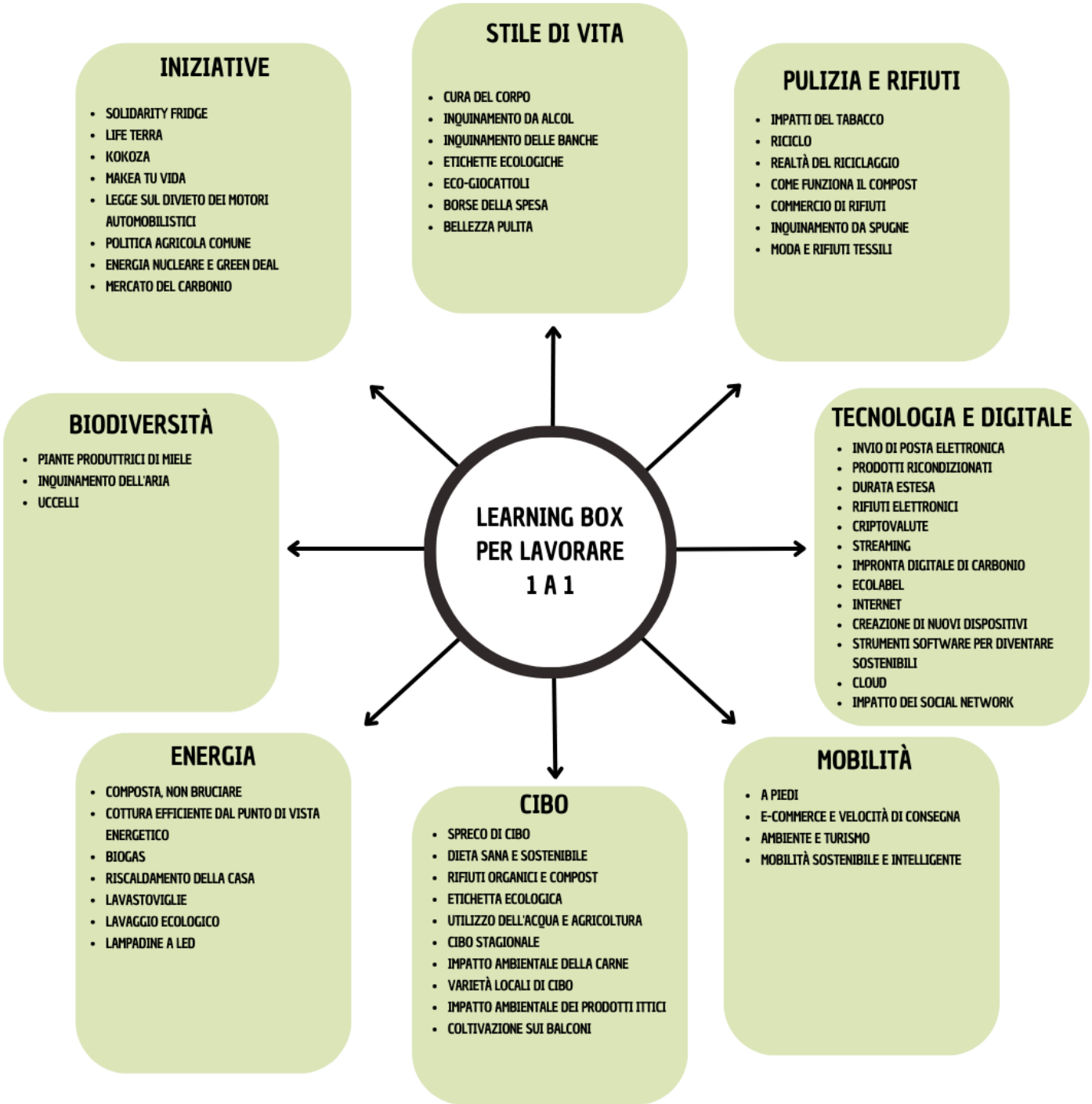
2. Come possono essere utilizzate?

I dati raccolti a seguito delle presentazioni dei box di apprendimento durante l'incontro del Think Tank producono una mappatura che ne categorizza il possibile utilizzo nelle attività con i giovani volontari: è più adatto per avviare una dinamica con più volontari (gruppo) o è più adatto per essere utilizzato all'interno di una dinamica tra mentore e singolo volontario (individuale); è più adatto per introdurre un argomento o per approfondirlo?

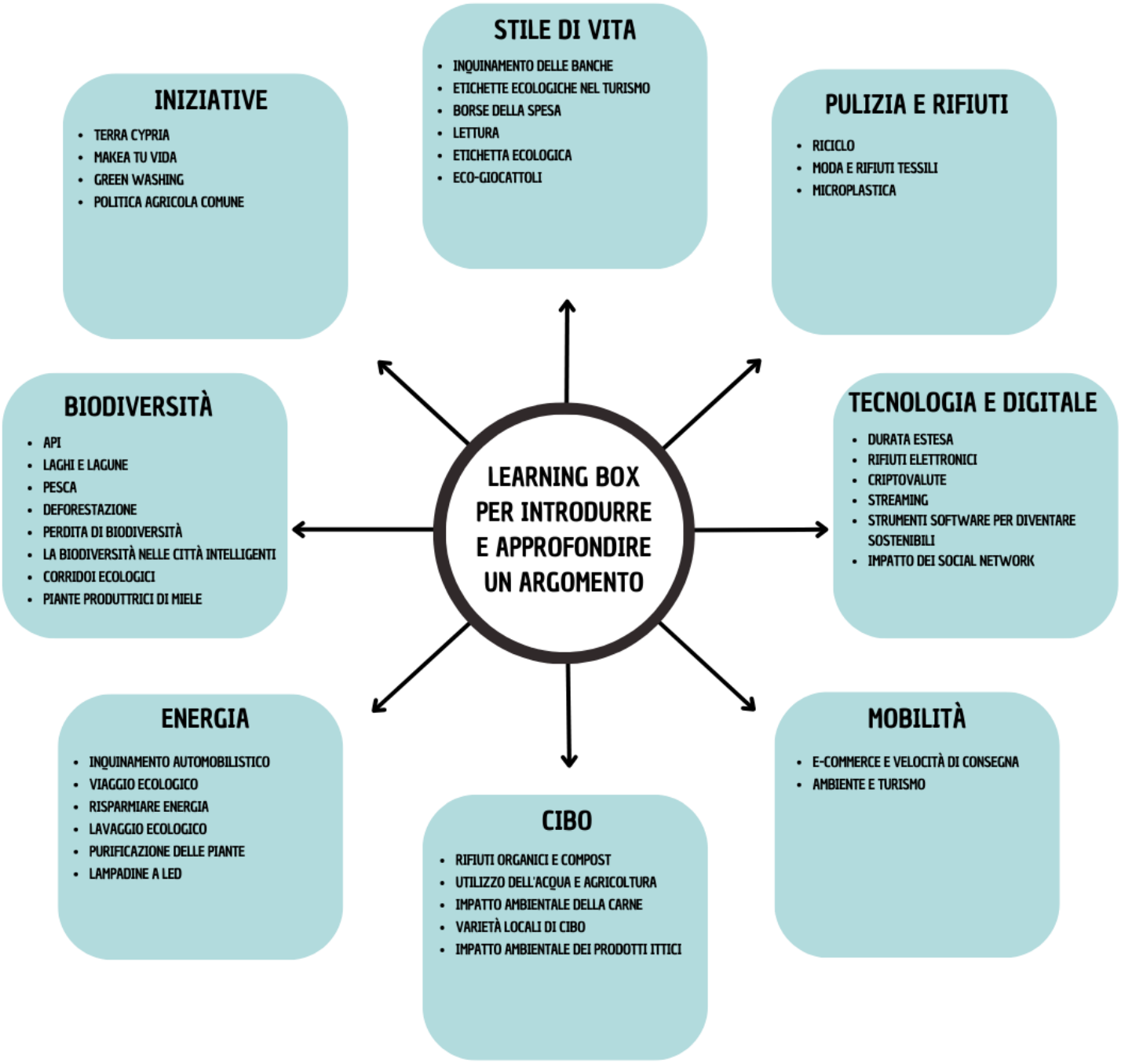
Inoltre, come risultato del peer learning, lo studio e la sintesi delle 4 aree di competenza del Framework for Sustainability Competencies (RFSC) identificate dal GreenComp producono una mappatura che categorizza le LB relative alle aree del GreenComp.

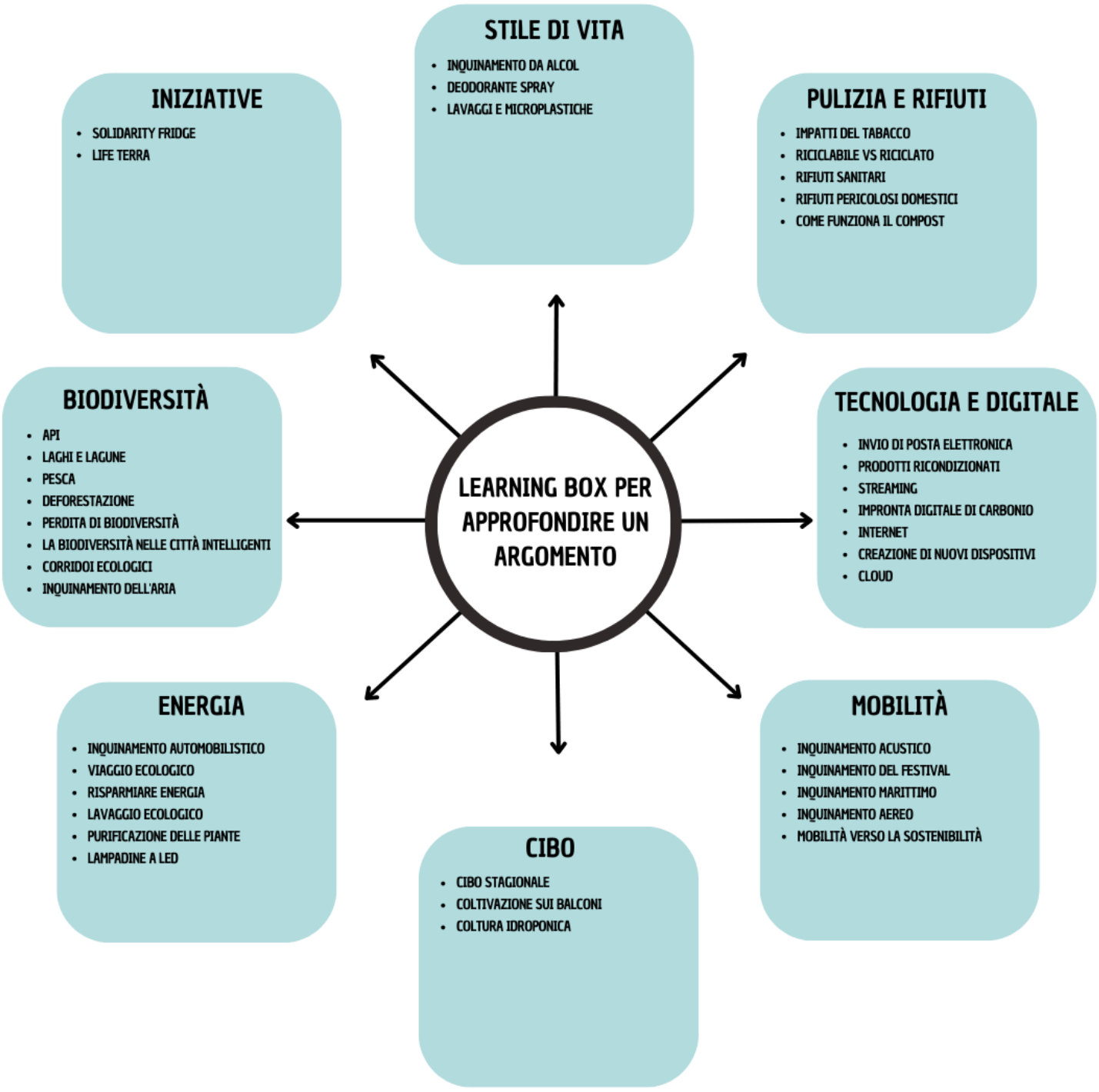
5.2.1 Learning boxes per lavorare con un gruppo o 1 a 1




LEARNING BOX PER LAVORARE 1 A 1
INIZIATIVE
SOLIDARITY FRIDGE
LIFE TERRA
KOKOZA
MAKEA TU VIDA
LEGGE SUL DIVIETO DEI MOTORI AUTOMOBILISTICI
POLITICA AGRICOLA COMUNE
ENERGIA NUCLEARE E GREEN DEAL
MERCATO DEL CARBONIO
STILE DI VITA
CURA DEL CORPO
INQUINAMENTO DA ALCOL
INQUINAMENTO DELLE BANCHE
ETICHETTE ECOLOGICHE
ECO-GIOCATTOLI
BORSE DELLA SPESA
BELLEZZA PULITA
PULIZIA E RIFIUTI
IMPATTI DEL TABACCO
RICICLO
REALTÀ DEL RICICLAGGIO
COME FUNZIONA IL COMPOST
COMMERCIO DI RIFIUTI
INQUINAMENTO DA SPUGNE
MODA E RIFIUTI TESSILI
BIODIVERSITÀ
PIANTE PRODUTTRICI DI MIELE
INQUINAMENTO DELL'ARIA
UCCELLI
TECNOLOGIA E DIGITALE
INVIO DI POSTA ELETTRONICA
PRODOTTI RICONDIZIONATI
DURATA ESTESA
RIFIUTI ELETTRONICI
CRIPTOVALUTE
STREAMING
IMPRONTA DIGITALE DI CARBONIO
ECOLABEL
INTERNET
CREAZIONE DI NUOVI DISPOSITIVI
STRUMENTI SOFTWARE PER DIVENTARE SOSTENIBILI
CLOUD
IMPATTO DEI SOCIAL NETWORK
ENERGIA
COMPOSTA, NON BRUCIARE
COTTURA EFFICIENTE DAL PUNTO DI VISTA ENERGETICO
BIOGAS
RISCALDAMENTO DELLA CASA
LAVASTOVIGLIE
LAVAGGIO ECOLOGICO
LAMPADINE A LED
CIBO
SPRECO DI CIBO
DIETA SANA E SOSTENIBILE
RIFIUTI ORGANICI E COMPOST
ETICHETTA ECOLOGICA
UTILIZZO DELL'ACQUA E AGRICOLTURA
CIBO STAGIONALE
IMPATTO AMBIENTALE DELLA CARNE
VARIETÀ LOCALI DI CIBO
IMPATTO AMBIENTALE DEI PRODOTTI ITTICI
COLTIVAZIONE SUI BALCONI
MOBILITÀ
A PIEDI
E-COMMERCE E VELOCITÀ DI CONSEGNA
AMBIENTE E TURISMO
MOBILITÀ SOSTENIBILE E INTELLIGENTE

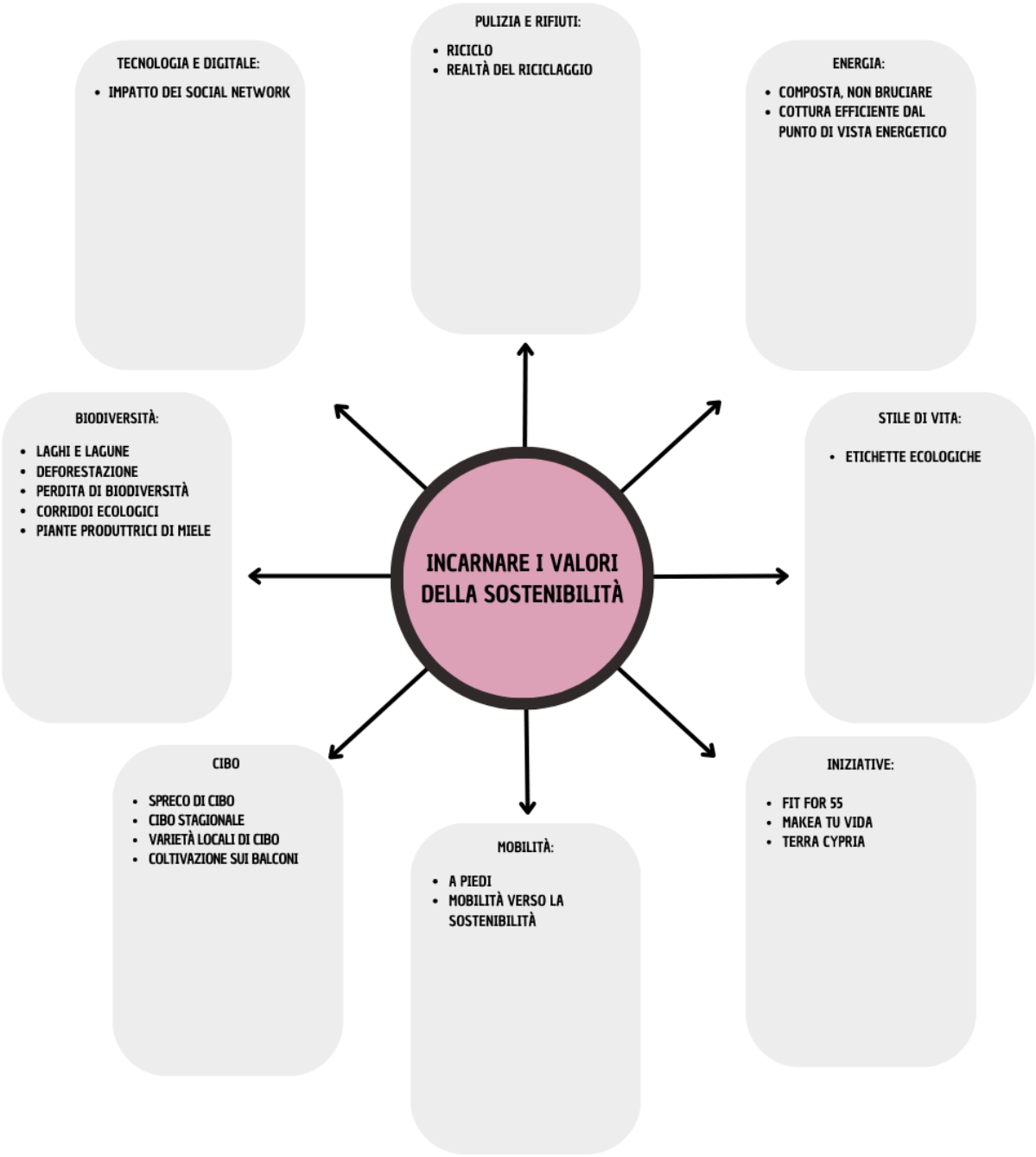
5.2.2 Learning boxes per introdurre o approfondire un argomento


LEARNING BOX PER INTRODURRE E APPROFONDIRE UN ARGOMENTO
STILE DI VITA
INQUINAMENTO DELLE BANCHE
ETICHETTE ECOLOGICHE NEL TURISMO
BORSE DELLA SPESA
LETTURA
ETICHETTA ECOLOGICA
ECO-GIOCATTOLI
INIZIATIVE
TERRA CYPRIA
MAKEA TU VIDA
GREEN WASHING
POLITICA AGRICOLA COMUNE
PULIZIA E RIFIUTI
RICICLO
MODA E RIFIUTI TESSILI
MICROPLASTICA
BIODIVERSITÀ
API
LAGHI E LAGUNE
PESCA
DEFORESTAZIONE
PERDITA DI BIODIVERSITÀ
LA BIODIVERSITÀ NELLE CITTÀ INTELLIGENTI
CORRIDOI ECOLOGICI
PIANTE PRODUTTRICI DI MIELE
TECNOLOGIA E DIGITALE
DURATA ESTESA
RIFIUTI ELETTRONICI
CRIPTOVALUTE
STREAMING
STRUMENTI SOFTWARE PER DIVENTARE SOSTENIBILI
IMPATTO DEI SOCIAL NETWORK
ENERGIA
INQUINAMENTO AUTOMOBILISTICO
VIAGGIO ECOLOGICO
RISPARMIARE ENERGIA
LAVAGGIO ECOLOGICO
PURIFICAZIONE DELLE PIANTE
LAMPADINE A LED
CIBO
RIFIUTI ORGANICI E COMPOST
UTILIZZO DELL'ACQUA E AGRICOLTURA
IMPATTO AMBIENTALE DELLA CARNE
VARIETÀ LOCALI DI CIBO
IMPATTO AMBIENTALE DEI PRODOTTI ITTICI
MOBILITÀ
E-COMMERCE E VELOCITÀ DI CONSEGNA
AMBIENTE E TURISMO

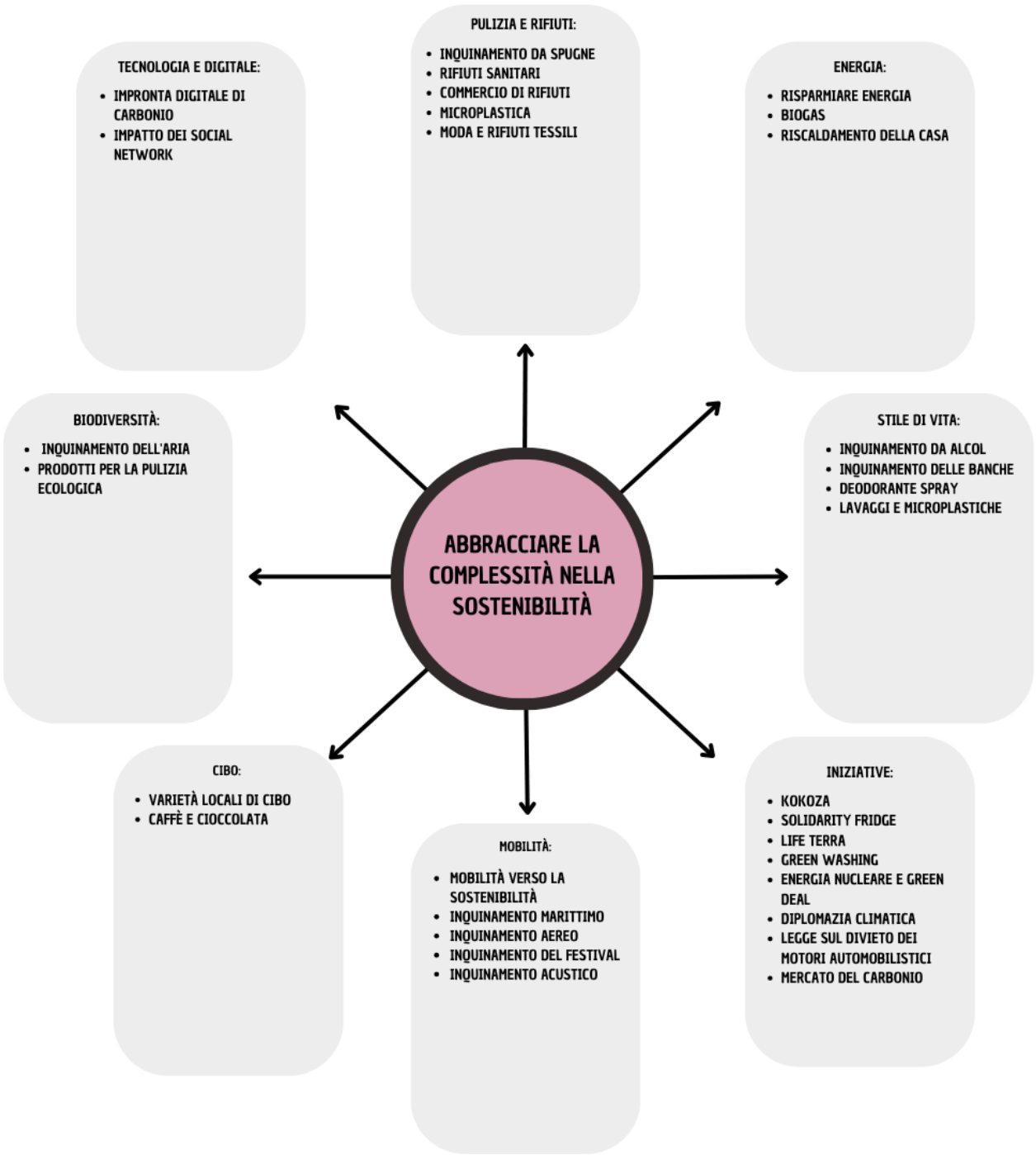

LEARNING BOX PER APPROFONDIRE UN ARGOMENTO
STILE DI VITA
INQUINAMENTO DA ALCOL
DEODORANTE SPRAY
LAVAGGI E MICROPLASTICHE
INIZIATIVE
SOLIDARITY FRIDGE
LIFE TERRA
PULIZIA E RIFIUTI
IMPATTI DEL TABACCO
RICICLABILE VS RICICLATO
RIFIUTI SANITARI
RIFIUTI PERICOLOSI DOMESTICI
COME FUNZIONA IL COMPOST
BIODIVERSITÀ
API
LAGHI E LAGUNE
PESCA
DEFORESTAZIONE
PERDITA DI BIODIVERSITÀ
LA BIODIVERSITÀ NELLE CITTÀ INTELLIGENTI
CORRIDOI ECOLOGICI
INQUINAMENTO DELL'ARIA
TECNOLOGIA E DIGITALE
INVIO DI POSTA ELETTRONICA
PRODOTTI RICONDIZIONATI
STREAMING
IMPRONTA DIGITALE DI CARBONIO
INTERNET
CREAZIONE DI NUOVI DISPOSITIVI
CLOUD
ENERGIA
INQUINAMENTO AUTOMOBILISTICO
VIAGGIO ECOLOGICO
RISPARMIARE ENERGIA
LAVAGGIO ECOLOGICO
PURIFICAZIONE DELLE PIANTE
LAMPADINE A LED
CIBO
CIBO STAGIONALE
COLTIVAZIONE SUI BALCONI
COLTURA IDROPONICA
MOBILITÀ
INQUINAMENTO ACUSTICO
INQUINAMENTO DEL FESTIVAL
INQUINAMENTO MARITTIMO
INQUINAMENTO AEREO
MOBILITÀ VERSO LA SOSTENIBILITÀ

3. LB associato alle aree del GreenComp

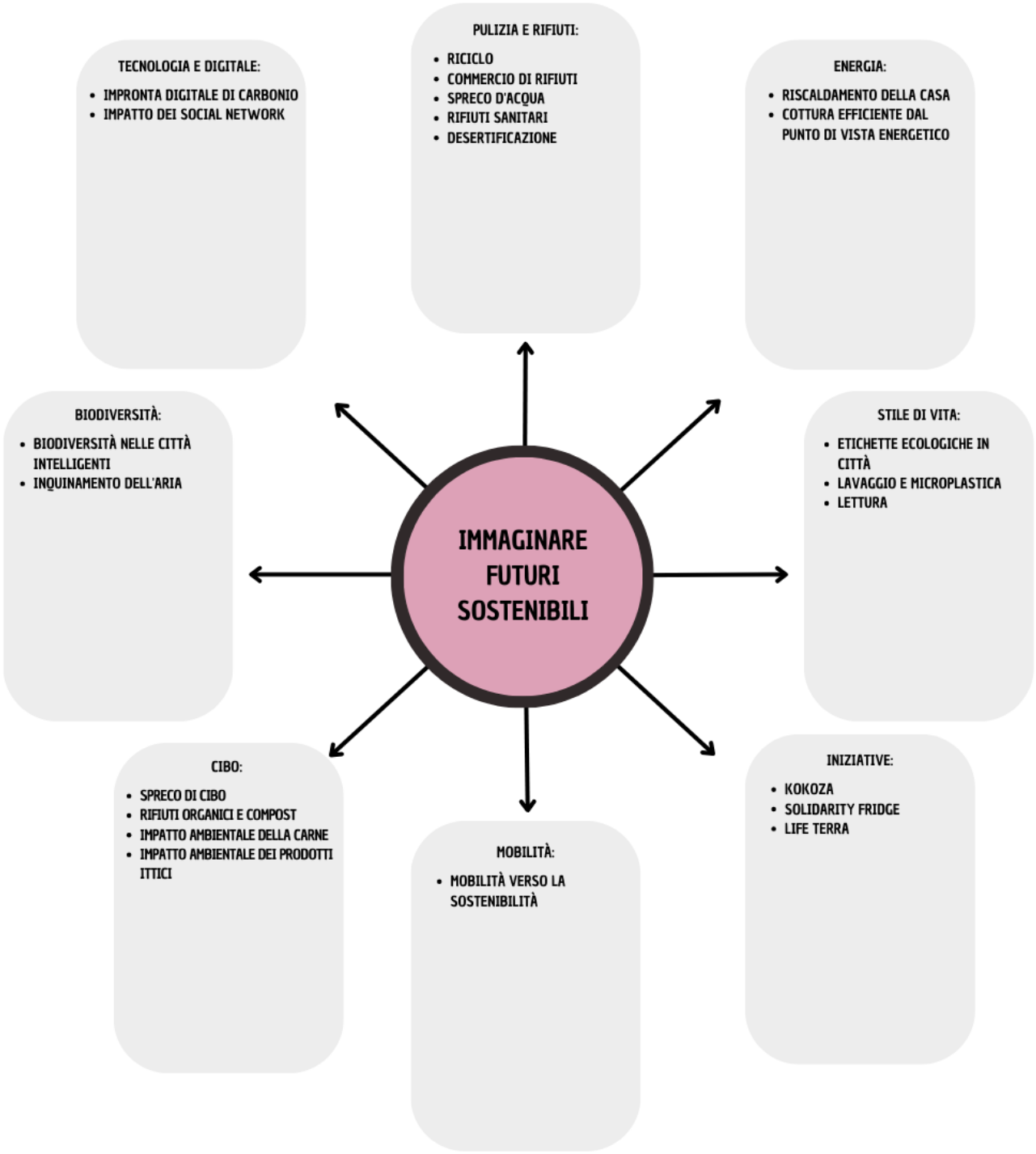
1. ***Incarnare i valori della sostenibilità***



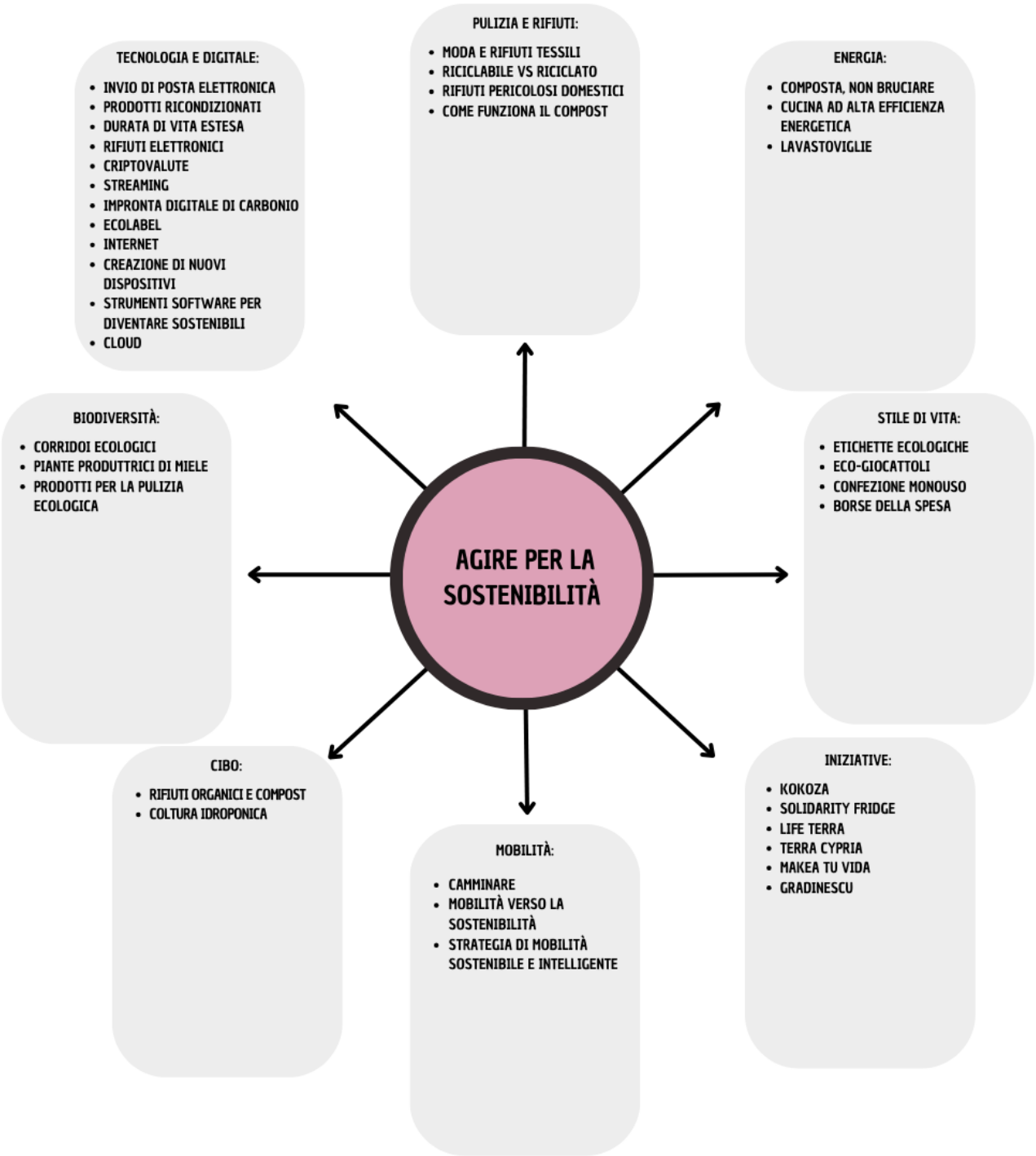
2. *Abbracciare la complessità nella sostenibilità*



3. Immaginare un futuro sostenibile



4. Agire per la sostenibilità



CAPITOLO 6

6. Attività suggerite

1. Progetto formativo: S.M.A.R.T.

La progettazione della formazione che segue i criteri S.M.A.R.T. è un approccio sistematico alla creazione di programmi o iniziative di formazione efficaci e orientati agli obiettivi, e viene adattata per soddisfare le esigenze e gli obiettivi di contesti educativi non formali, come workshop, programmi comunitari o sessioni di costruzione di competenze.

S.M.A.R.T. è un acronimo che sta per:

Specifici: Gli obiettivi formativi dell'educazione non formale devono essere specifici e chiaramente definiti, ma possono essere più flessibili e adattati alle esigenze e agli interessi specifici dei partecipanti. È necessario stabilire obiettivi specifici che siano in linea con lo scopo del programma di educazione non formale.

Misurabili: Anche se la misurazione dei progressi e dei risultati nell'educazione non formale può essere meno formale di quella formale, è comunque importante avere un modo per valutare se i partecipanti stanno raggiungendo i risultati di apprendimento previsti. Ciò potrebbe comportare valutazioni informali, auto-riflessioni o feedback da parte dei partecipanti.

Accessibili: I programmi di educazione non formale devono fissare obiettivi realistici e raggiungibili, considerando il contesto e le risorse disponibili. Gli obiettivi devono essere alla portata dei partecipanti, tenendo conto del loro background e delle loro capacità.

Rilevanza: Nell'educazione non formale, la rilevanza è spesso fondamentale. La progettazione della formazione deve garantire che i contenuti e gli obiettivi siano in linea con gli interessi, le esigenze e gli obiettivi dei partecipanti. Dovrebbe essere applicabile alla loro vita quotidiana o alle sfide specifiche che devono affrontare.

Tempo limitato: Anche se la formazione non formale può essere più flessibile in termini di tempi e durata rispetto a quella formale, è comunque importante stabilire un calendario per il raggiungimento degli obiettivi formativi. Ciò contribuisce a creare un senso di struttura e impegno.

Nei contesti di educazione non formale, il quadro S.M.A.R.T. può essere adattato all'informalità e all'individualizzazione dell'esperienza di apprendimento. Aiuta gli organizzatori e i facilitatori a progettare programmi di formazione efficaci e incentrati sui partecipanti, che promuovono lo sviluppo di competenze, la crescita personale e risultati positivi in vari ambienti di apprendimento comunitari o non tradizionali. Sottolinea l'importanza della personalizzazione, dell'adattabilità e del coinvolgimento dei partecipanti, rendendolo uno strumento prezioso per la pianificazione e l'esecuzione di iniziative di educazione non formale di successo.

2. Progetto formativo: E.X.A.C.T.

Il Modello EXACT può essere applicato come quadro di riferimento per aiutare i partecipanti a stabilire e raggiungere i propri obiettivi di apprendimento e sviluppo personale in modo strutturato. Aiuta gli individui a stabilire e raggiungere i propri obiettivi in modo strutturato ed efficace.

Ogni lettera di "EXACT" rappresenta un elemento chiave del modello:

E: Explore - in questa fase iniziale, i partecipanti iniziano a esplorare i propri interessi, bisogni e obiettivi per l'esperienza di apprendimento. Ciò può comportare discussioni di gruppo, auto-riflessione o indicazioni da parte dei facilitatori per aiutare i partecipanti a definire ciò che vogliono imparare o raggiungere.

X: X-plore Alternatives - una volta che i partecipanti hanno identificato i loro obiettivi di apprendimento, l'attenzione si sposta sull'esplorazione di diversi modi per raggiungere tali obiettivi nel contesto dell'educazione non formale. Questa fase incoraggia il pensiero creativo e la considerazione di vari metodi di apprendimento o risorse accessibili.

A: Assess Resources - i partecipanti valutano le risorse a loro disposizione per il loro percorso di apprendimento. Questo include l'identificazione dei materiali disponibili, dei mentori, del supporto dei pari e di ogni potenziale barriera che potrebbero incontrare. I facilitatori possono aiutare i partecipanti a riconoscere i loro punti di forza e a metterli in contatto con le risorse necessarie.

C: Create a Plan - con una chiara comprensione dei propri obiettivi e delle risorse disponibili, i partecipanti creano un piano di apprendimento. Questo piano delinea le attività specifiche, le fasi e le scadenze necessarie per progredire verso gli obiettivi. Serve come tabella di marcia per la loro esperienza di educazione non formale.

T: Take Action - la fase finale prevede che i partecipanti si impegnino attivamente nel processo di apprendimento. Cominciano a compiere i passi previsti, a frequentare le sessioni, a partecipare alle attività e a cercare opportunità di crescita. I facilitatori forniscono indicazioni, sostegno e incoraggiamento per aiutare i partecipanti a rimanere in carreggiata e motivati.

L'adattamento del Modello EXACT all'educazione non formale consente un approccio strutturato alla definizione degli obiettivi e al loro raggiungimento in un ambiente di apprendimento flessibile e incentrato sul partecipante. Questo modello consente agli studenti di appropriarsi del proprio percorso educativo e di progredire verso i risultati desiderati, siano essi legati allo sviluppo personale, all'acquisizione di competenze o a qualsiasi altro obiettivo di apprendimento.

3. Sessione di facilitazione

Di seguito sono riportati i suggerimenti per le sessioni di formazione proposte per il curriculum educativo da condurre a livello locale. Naturalmente, la lingua di attuazione dell'attività formativa sarà quella locale, ma le strutture proposte, sviluppate dai partner del consorzio del progetto, sono qui fornite in inglese. Le proposte per le sessioni di formazione si allineano agli obiettivi del modulo e combinano le attività descritte nella sezione seguente per una durata totale che va dalle 3 alle 4 ore ciascuna. I team di facilitazione responsabili dell'implementazione del programma a livello locale possono seguire i suggerimenti di questo manuale o progettarne uno che combini elementi di varie proposte o addirittura crearne uno completamente nuovo, mantenendo costante il tema e gli obiettivi del progetto EVE per il modulo in questione.

Il team di facilitazione struttura la sessione di lavoro tematica sui moduli considerando anche il livello di KSA (conoscenze-capacità-attitudini) che intende raggiungere, una volta identificati i partecipanti e utilizzando le affermazioni formulate dal GreenComp come quadro di riferimento, come già detto. Lo schema descrittivo della sessione, noto anche come agenda della formazione o copione dei formatori, se integrato con dettagli relativi ai compiti interni al team di facilitazione e con dispense create di conseguenza per le attività, è strutturato come segue:

SCHEDA GUIDA DELLA SESSIONE - TRAINIZER

Titolo della sessione	
[Fornire un titolo conciso e descrittivo per l'attività].	
Obiettivi	
[Specificare gli obiettivi delle sessioni].	
Dimensione E.X.A.C.T.	
A cosa mira esplicitamente questo intervento? Una cornice positiva e uno slogan ispiratore per l'intervento? Quale risultato atteso sarà valutabile in seguito? Qual è la sfida inclusa in questo intervento? È questo il tempo di intervento inquadrato in 3 ore?	
Attività 1 Fasi	
[Suddividere l'attività in fasi o passaggi chiari. Includere istruzioni per facilitatori e partecipanti].	
Attività 2 Fasi	
[Suddividere l'attività in fasi o passaggi chiari. Includere istruzioni per facilitatori e partecipanti].	
Attività 3 Fasi	
[Suddividere l'attività in fasi o passaggi chiari. Includere istruzioni per facilitatori e partecipanti].	
Programma (intervento di 3 ore)	
[Specificare la programmazione e il tempo stimato necessario per ogni fase della sessione].	
Argomenti trattati nel Green Deal	
[Indicare quali temi del Green Deal sono trattati: Tecnologia e digitale; Rifiuti e pulizia; Biodiversità; Energia; Stile di vita; Mobilità; Alimentazione; Iniziative nell'UE].	
Numeri di riferimento dei Learning Box utilizzati (direttamente collegati alle risorse online)	
[Indicare il n. di riferimento dei LB utilizzati durante questa sessione].	
Proposta da	
[Indicare i crediti/autori dell'attività/sessione; se è libera da copyright indicare il link].	

4. Cassetta degli attrezzi per le sessioni possibili

L'EFFETTO INSETTO

Obiettivi	
- Sensibilizzare alla biodiversità e alla sostenibilità - Promuovere l'azione collettiva in materia di ambiente.	
Dimensione E.X.A.C.T.	
- A cosa mira esplicitamente questo intervento? - Una cornice positiva e uno slogan ispiratore per l'intervento? - Quale risultato atteso sarà valutabile in seguito? - Qual è la sfida inclusa in questo intervento? - È questo il tempo di intervento inquadrato in 3 ore?	- Creare un BUG HOTEL in gruppo per sensibilizzare i giovani sull'importanza di agire insieme. - Costruiamo insieme un hotel per insetti - Imparare facendo e stimolarli a fare qualcosa per l'ambiente - Per creare la casa degli insetti
Attività 1 Fasi	
Benvenuto e introduzione dell'ordine del giorno Attività (energizzante) per creare un'atmosfera di gruppo Introduzione all'argomento principale "biodiversità" utilizzando 2 LB: "PERDITA DI BIODIVERISTICA" e "Api" (VIDEO) SPIEGAZIONE DELL'ATTIVITÀ, DARE ISTRUZIONI (check-list per i materiali necessari), ISTRUZIONI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA E MATERIALI (guanti...)	
Attività 2 Fasi	
RACCOLTA DEI MATERIALI (check-list) OPZIONE 1 Se l'attività è realizzata in un ambiente urbano si può creare una "CACCIA AL TESORO" per i materiali che sono stati precedentemente collocati e per trovarli i partecipanti devono rispondere a domande sulla sostenibilità, sull'immagine d'uso... OPZIONE 2 Se l'attività viene svolta in un ambiente naturale (giardino, parco...) si può creare una "CACCIA AL TESORO" per i materiali da trovare nel paesaggio naturale e per trovarli i partecipanti devono rispondere a domande sulla sostenibilità, usare l'immagine... Ogni cosa che trovano fa guadagnare punti extra alla loro squadra.	
Attività 3 Fasi	
L'edificio attuale del BUG HOTEL. L'obiettivo è anche quello di coinvolgere tutti e migliorare il lavoro di squadra. Il facilitatore ha il compito di guidare il gruppo dando istruzioni e informazioni. Alla fine il facilitatore può proporre al gruppo di prendersi cura del bug hotel in futuro e lasciare lo spazio per una discussione finale sulla biodiversità e la sostenibilità.	
Programma (intervento di 3 ore)	
00:00-00:15 benvenuto e condivisione dell'ordine del giorno **00:15-00:30** Introduzione alla biodiversità (domande e discussioni) + LB: PERDITA DI BIODIVERSITA' E API (VIDEO) **00:30-00:45** Attività di energizzazione e raggruppamento **00:45-01:00** Spiegazione delle attività, istruzioni per la caccia al tesoro (check-list dei materiali necessari). **01:00-02:00** CHE LA CACCIA ABBIA INIZIO!!! **02:00-02:15** Richiamo delle ISTRUZIONI DI SALUTE E SICUREZZA E DEI MATERIALI (guanti...) - COSTRUZIONE DEL QUADRO DI BASE DEL BUG HOTEL **02:45 - 03:00** UTRO VELOCE & FEEDBACK: "continuerete ad aggiungere a questo hotel / contribuirete alla sua manutenzione?". "Farai altri alberghi a casa?".	
Argomenti trattati nell'ambito del Green Deal	
- **Biodiversità** - **Stile di vita**	
Learning boxes utilizzate (collegate a risorse online)	
(BIODIVERISTÀ) 5. Perdita di biodiversità **(BIODIVERISTIA) 1. Le api**	

Proposta da
RETE REPLAY aps (IT); Pistes-Solidaires (FR); Hub Nicosia (CY); Solidarity Tracks (GR)

TRASH-FORMATION_

Obiettivi:	
1. Come funziona il compost 2. Imparare a ordinare 3. Imparare a costruire una compostiera 4. team building e competenze comunitarie	
Dimensione E.X.A.C.T:	
- A cosa mira esplicitamente questo intervento? - Una cornice positiva e uno slogan ispiratore per l'intervento? - Quale risultato atteso sarà valutabile in seguito? - Qual è la sfida inclusa in questo intervento? - È questo il tempo di intervento inquadrato in 3 ore?	1. Apprendimento di nuove competenze verdi e team building 2. Trasformare la spazzatura in tesoro 3. I volontari hanno imparato qualcosa di nuovo e sono disposti a continuare a fare il compostaggio e la raccolta differenziata a casa? 4. Competere con gli altri mentre si apprendono e si sviluppano le competenze manuali e si impara a lavorare in squadra 5. Sì, a seconda del gruppo (dimensioni, età, competenza)
Attività 1 Fasi:	
Scoprite come differenziare i rifiuti organici e come i microrganismi lavorano insieme per scomporre il cibo. Spiegare la classificazione dei rifiuti (marrone, verde) con un laboratorio pratico (dall'iniziativa individuale all'azione collettiva). Organizzare una gara mettendo a disposizione diversi tipi di rifiuti, i giocatori devono classificarli nella giusta categoria.	
Attività 2 Fasi:	
Capire cos'è il concetto di upcycling e come può essere collegato al compostaggio. È ora di passare dalle parole ai fatti! Create la vostra compostiera in gruppi di 3 o 5 persone utilizzando palette e/o legno di scarto. L'obiettivo è ispirare i volontari a creare un compost in modo da poter continuare a praticare il compostaggio a casa.	
Programma (intervento di 3 ore)	
00:00 - 00:15 Accoglienza e presentazione della giornata/agenda **00:15 - 00:30** Rompighiaccio (gioco dei nomi dei vasi aromatici) **00:30 - 00:45** Introduzione al tema Compost e rifiuti organici (spiegazione) **00:45 - 01:00** Spiegazione della parte 2 e dimostrazione della L.B Biowaste e del compost. **01:00 - 01:15** Imparare a differenziare i rifiuti (verdi, marroni) **01:15 - 01:30** Esercitazione pratica di smistamento **01:30 - 01:45** PAUSA **01:45 - 02:00** Introduzione al concetto di upcycling + dimostrazione di Upcycling L.B. **02:00 - 02:15** Compostiera: scavare la buca (20-30 cm) **02:15 - 02:30** Composter: costruzione della struttura di base con le palette **02:30 - 02:45** Composter: struttura di finitura **02:45 - 03:00** Compostiera: riempirla con i rifiuti precedentemente differenziati e creare degli strati. **03:00 - 03:15** Conclusione e saluti	
Argomenti trattati nell'ambito del Green Deal	
Biodiversità **Cibo**	

Rifiuti e pulizia
Learning boxes utilizzate (collegate a risorse online)
(ALIMENTAZIONE) 3. Rifiuti organici e compost **(RIFIUTI E PULIZIA) 2. Upcycling**
Proposta da
RETE REPLAY aps (IT); Pistes-Solidaires (FR); Hub Nicosia (CY); Solidarity Tracks (GR)

AGIRE PER VOI

Obiettivi:	
1. Imparare il significato di sostenibilità 2. Imparare la perdita di biodiversità 3. Incoraggiare le azioni ecologiche	
Dimensione E.X.A.C.T:	
- A cosa mira esplicitamente questo intervento? - Una cornice positiva e uno slogan ispiratore per l'intervento? - Quale risultato atteso sarà valutabile in seguito? - Qual è la sfida inclusa in questo intervento? - È questo il tempo di intervento inquadrato in 3 ore?	1. Capire meglio la biodiversità della sostenibilità e come agire. 2. Senza api 3. Le case degli insetti 4. Creare e posizionare una casa per insetti 5. Sì
Attività 1 Fasi:	
Introduzione: separiamo le persone in piccoli gruppi di 3-5 persone. **Chiediamo loro di riflettere sulle seguenti domande, nell'ordine:** Che cos'è la sostenibilità?; Che cos'è la perdita di biodiversità e perché è importante? Qual è il ruolo degli impollinatori nell'ecosistema? ***Successivamente, ogni partecipante si prende un po' di tempo per guardare il box di apprendimento e fare ricerche sulla scheda informativa e sull'argomento.*** Cambiereste o aggiungereste qualcosa alle vostre risposte precedenti? Le 2nd e le 3rd domande possono essere adattate in base al box di apprendimento creato.	
Attività 2 Fasi:	
Consegnare ai partecipanti modelli specifici di case per insetti o altri oggetti artigianali che favoriscano gli insetti. Dotate ogni gruppo di strumenti, istruzioni (video didattici, ecc.) e materiale usato da riciclare in queste casette per insetti. Questa parte può essere adattata ad altre azioni di gruppo che richiedono attività interattive contenute in altri LB.	
Attività 3 Fasi:	
Una volta terminate le case, andate a posizionarle da qualche parte nelle vicinanze. Cercate di renderlo eccitante e giocoso. Aprire una discussione come debriefing per aiutare i partecipanti a intraprendere altre azioni nella loro vita quotidiana: Come vi siete sentiti? Vi vengono in mente altre azioni che potreste intraprendere per avere un impatto positivo sulla biodiversità e in generale per essere più sostenibili? **Presentate l'app e le learning boxes per aiutarli in questo senso.**	
Programma (intervento di 3 ore)	
00:00 - 00:15 Attività con le 3 domande (10 minuti per ogni domanda per riflettere e 5 minuti per condividere con gli altri gruppi). **00:45 - 01:00** Guardare la LB e fare delle ricerche. **01:00 - 01:15** Ripensare rapidamente le domande **01:15 - 01:30** Creare l'artigianato **02:15 - 02:30** Posizionamento delle case **02:30 - 02:45** Debriefing	

02:45 - 03:00 Presentazione delle risorse
Argomenti trattati nell'ambito del Green Deal
1. Biodiversità **2. Cibo** **3. Rifiuti e pulizia**
Learning boxes utilizzate (collegate a risorse online)
(BIODIVERISTIA) 1. Le api **(BIODIVERISTÀ) 5. Perdita di biodiversità** **(BIODIVERISTÀ) 6. Città intelligenti per la biodiversità** **(BIODIVERISTÀ) 7. Corridoi ecologici**
Proposta da
RETE REPLAY aps (IT); Pistes-Solidaires (FR); Hub Nicosia (CY); Solidarity Tracks (GR)

a. Attività

In un contesto di educazione non formale, un'"attività" è un'esperienza di apprendimento dinamica e adattabile, che comprende lezioni di esperti, materiali video e reportage per introdurre ed esplorare i temi, insieme ad approcci più interattivi e pratici come discussioni di gruppo, progetti creativi e giochi di ruolo. Un aspetto fondamentale di queste attività è la dimensione flessibile del tempo, che varia in base al contenuto, alla reazione e al livello di coinvolgimento dei partecipanti. La durata e l'esecuzione di un'attività possono essere adattate a un programma educativo più ampio, consentendo modifiche e adattamenti per migliorarne l'efficacia e la rilevanza. Questa flessibilità nei tempi assicura che l'apprendimento risponda alle dinamiche del gruppo, favorendo un'esperienza educativa più personalizzata e d'impatto. Le attività sono progettate per essere centrate sul discente, facilitate piuttosto che insegnate, promuovendo l'autonomia e un approccio democratico all'apprendimento. L'obiettivo è quello di fornire un contesto ricco e variegato che permetta agli studenti di sviluppare non solo conoscenze, ma anche competenze essenziali come il pensiero critico, la comunicazione, il lavoro di squadra e l'apprendimento auto-diretto in un ambiente coinvolgente e in continua evoluzione.

Un'attività può essere utilizzata anche in più sessioni di facilitazione, modificando alcuni componenti per allinearla tematicamente al modulo di formazione specificato nel curriculum di EVE.

Al fine di mettere questi strumenti a disposizione degli utenti di questa guida, per la formulazione delle attività abbiamo adottato una struttura già in uso a livello internazionale dai centri SALTO (Support, Advanced Learning, and Training Opportunities), che sono diventati trasversali in tutti i settori Erasmus+, anche se semplificati per l'uso necessario nel progetto EVE. La scheda guida riportata di seguito è stata utilizzata dai partner EVE per dettagliare le attività proposte, che possono sempre essere ampliate:

SCHEDA GUIDA ALL'ATTIVITÀ

Titolo dell'attività	
[Fornire un titolo conciso e descrittivo per l'attività].	
Panoramica	
[Fornire una breve panoramica dell'attività e del suo contesto all'interno del curriculum formativo di EVE].	
Durata	
[Specificare il tempo stimato necessario per l'attività].	

Introduzione	
[Spiegare come l'attività verrà presentata ai partecipanti].	
Fasi dell'attività	
[Suddividere l'attività in fasi o passaggi chiari. Includere istruzioni per facilitatori e partecipanti].	
Discussione	
[Indicare eventuali discussioni guidate, domande o suggerimenti per incoraggiare il coinvolgimento dei partecipanti].	
Variazioni	
[Se applicabile, suggerire variazioni o modifiche per adattare l'attività a contesti o livelli diversi].	
Risultati dell'apprendimento	
[Elencare le conoscenze, le competenze e gli atteggiamenti attesi che i partecipanti dovrebbero acquisire dall'attività. Si può riferire da GrenComp KSA].	
Debriefing	
[Spiegare come l'attività sarà oggetto di debriefing o di riflessione per consolidare l'apprendimento].	
Suggerimenti per i facilitatori	
[Offrire indicazioni, suggerimenti o spunti ai facilitatori per gestire efficacemente l'attività].	
Note	
[Includere eventuali note o considerazioni aggiuntive che possono essere rilevanti per l'attività].	
Riferimenti	
[Se l'attività si basa su fonti o riferimenti esterni, fornire citazioni o link].	
Materiali e dispense (collegati a risorse online)	
[Includere eventuali dispense, fogli di lavoro o materiali di accompagnamento all'attività].	
Crediti/Autore	
[Indicare i crediti/autori dell'attività; se è libera da copyright indicare il link].	

Questa struttura può servire come modello per la creazione di guide alle attività nell'ambito del progetto EVE o di iniziative educative simili. È possibile personalizzarla ulteriormente per soddisfare i requisiti specifici del progetto.

b. Cassetta degli attrezzi per le attività

Quelli che seguono sono esempi di attività che possono essere utilizzate e ricombinate in diversi moduli dell'intervento formativo locale. Alcuni di essi sono stati ideati dai partecipanti al corso internazionale per mentori tenutosi a Roma dal 2023. Alcune sono il risultato di una ricerca a tavolino effettuata su cassette degli attrezzi condivise messe a disposizione dai centri risorse SALTO www.salto-youth.net e www.educationaltoolsportal.eu. In molti casi sono stati costruiti o contenuti all'interno di prodotti intellettuali di attività sostenute dal programma Erasmus+ e in particolare con l'Azione Chiave 2 del programma dedicata alla cooperazione internazionale sull'innovazione.

GLI OBIETTIVI GLOBALI

WEB_____

Panoramica
In questa attività i partecipanti impareranno l'interdipendenza degli Obiettivi globali collegandoli in una rete.
Durata
20 min
Fasi dell'attività
1. Consegnate a ogni studente un cartoncino con un Obiettivo Globale. Se ci sono meno di 17 studenti, dare schede extra ad alcuni studenti. 2. Chiedete agli studenti di disporsi in cerchio con le carte rivolte l'una verso l'altra. Dopo una breve riflessione, chiedete agli studenti di dire perché pensano che il loro Obiettivo sia importante. 3. Passate l'estremità della corda a uno degli studenti. Chiedete allo studente di collegare la sua meta con un altro Obiettivo e spiegare la scelta (ad esempio, l'Obiettivo globale 2 è collegato all'Obiettivo globale 3). perché chi non ha abbastanza da mangiare non può essere in salute). 4. Mentre lo studente tiene l'estremità dello spago, il filo viene passato allo studente con l'Obiettivo collegato, che poi collega il suo Obiettivo con un altro e spiega la scelta. Lo studente tiene il filo e lo passa allo studente con l'Obiettivo collegato. Il processo continua fino all'esaurimento delle carte. Il risultato di questo processo sarà una grande rete che collegherà gli studenti e i loro Obiettivi. 5. Girate intorno alla rete e premete su di essa per mostrare agli studenti quanto sia forte la rete (si spera). 6. Mentre gli studenti tengono lo spago e mantengono i loro posti nella rete, conducete una discussione sull'interdipendenza degli Obiettivi Globali 7. Chiedere a uno o più studenti di posare gli Obiettivi e di lasciare il filo. Fate notare come la rete si allenti quando un Obiettivo non è incluso. Concludete con la necessità di lavorare con tutti gli Obiettivi per raggiungere società sostenibili.
Risultati di apprendimento:
Conoscere e saper argomentare come e perché gli Obiettivi Globali sono collegati tra loro.
Debriefing:
Chiedete agli studenti di prendere posto e di fare un debriefing dell'attività ponendo domande come: ➢ Quali riflessioni vi ha suscitato questa attività? Cosa vi ha sorpreso? ➢ Come è meglio procedere per raggiungere gli Obiettivi Globali? ➢ Credete che un obiettivo unico possa essere raggiunto senza avere un impatto sugli altri? ➢ Ritiene che il lavoro su un obiettivo contribuisca inevitabilmente ad altri? In che modo? ➢ Sapevate già dell'interdipendenza dei Global Goals?
Materiali e dispense
➢ Schede con ogni Obiettivo Globale (tante quante il numero di studenti). ➢ Un gomitolo di filo (preferibilmente di filo molto pesante o di altro tipo).
Crediti/Autore
Guida agli SDG in gioco per gli educatori https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-3159/SDGs%20at%20Stake_Guide%20for%20Educators.pdf

LA TOMBOLA DEGLI OBIETTIVI GLOBALI

Panoramica
In questa attività gli studenti collegheranno le descrizioni degli Obiettivi globali con i loro titoli.
Durata

30 min

Fasi dell'attività

- Stampare e ritagliare le schede Bingo
- Stampare e ritagliare le schede descrittive. Piegatele e mettetele in una ciotola.

1. Iniziate l'attività introducendo il contesto degli Obiettivi globali (ad esempio, quando sono stati lanciati, per raggiungere cosa, quali sono gli Obiettivi, ecc.) Utilizzate per l'ispirazione le risorse riportate di seguito.
2. Spiegate agli studenti che in questa attività riceveranno una carta Bingo contenente il titolo e l'icona di specifici Obiettivi globali. Le descrizioni degli Obiettivi globali saranno lette ad alta voce una per una e gli studenti avranno 10 secondi per identificare l'Obiettivo e vedere se lo hanno sulla loro scheda. Se lo hanno, lo copriranno con un post-it. Il primo studente che riesce a coprire tutti gli Obiettivi globali sulla propria scheda deve gridare "Bingo!".
   Fate presente agli studenti che dovranno essere in grado di spiegare gli Obiettivi con parole proprie nel corso dell'attività.
3. Consegnate a ogni studente 1-2 cartelle Bingo (a seconda delle dimensioni della classe) e un numero sufficiente di post-it per coprire ogni obiettivo della cartella.
4. Scegliere una scheda di descrizione dalla ciotola e leggerla ad alta voce (o chiedere a uno degli studenti di farlo). Lasciate agli studenti 10 secondi per riconoscere l'obiettivo e vedere se è presente sulla loro carta. Utilizzare un cronometro per monitorare il tempo.
   Allo scadere del tempo, scegliete una nuova scheda di descrizione e ripetete il processo finché uno degli studenti non avrà gridato "Bingo".
5. Accoppiate gli studenti e chiedete loro di descrivere l'uno all'altro gli Obiettivi Globali sulle loro carte usando le loro parole.

Risultati dell'apprendimento

In questa attività i partecipanti collegheranno le descrizioni degli Obiettivi globali con i loro titoli.

Debriefing

Concludete l'attività con un debriefing ponendo domande quali:
1. Qual è il contesto degli Obiettivi globali?
2. Perché gli Obiettivi globali sono importanti?
3. Quale obiettivo globale ritenete più importante? Perché?
4. Cosa potete fare nella vostra vita quotidiana per fare la differenza?

Riferimenti

- Sviluppo sostenibile, "Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile", https://sdgs.un.org/2030agenda.
- Nazioni Unite, "Il vertice delle Nazioni Unite sullo sviluppo sostenibile: 17 obiettivi per trasformare il nostro mondo", https://www.youtube.com/watch?v=89tInECFdQ4.
- Nazioni Unite, "Obiettivi di sviluppo sostenibile: Migliorare la vita in tutto il mondo", https://www.youtube.com/watch?v=kGcrYkHwE80
- Programma di sviluppo delle Nazioni Unite (UNDP), "Transitioning from the MDGs to the SDGs United Nations", https://www.youtube.com/watch?v=5_hLuEui6ww.

Materiali e dispense

- Carte da bingo
- Schede di lettura
- Post-it
- Un cronometro

Crediti/Autore

Guida agli SDG in gioco per gli educatori
https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-3159/SDGs%20at%20Stake_Guide%20for%20Educators.pdf

LASCIAMO PARLARE L'IMMAGINE

Panoramica
In questa attività i partecipanti, divisi in gruppi, realizzano poster per gli Obiettivi globali assegnati, identificando parole chiave e immagini associate.
Durata
60 min
Fasi dell'attività
1. Preparate le schede degli Obiettivi globali. 2. Dividete gli studenti in gruppi di 2-3 persone. Consegnate a ogni gruppo il foglio di carta e una carta Obiettivo globale (oppure lasciate che scelgano una carta da una pila, senza vedere l'Obiettivo scelto). I gruppi non devono mostrarsi a vicenda le carte che hanno ricevuto/scelto. Chiedete ai gruppi di dividere il foglio di carta in nove quadrati uguali. 3. Chiedete a ogni gruppo di riflettere sul proprio Obiettivo Globale e di identificare otto parole chiave per descriverlo. Una volta identificate le parole chiave, chiedete ai gruppi di creare immagini associate a ciascuna parola chiave (ad esempio, disegnando o ritagliando foto rappresentative dalle riviste). I gruppi possono avere più di un'immagine per la stessa parola chiave. 4. Dite ai gruppi di posizionare le immagini in otto riquadri sul foglio di carta (un riquadro per parola chiave) e di lasciare vuoto il nono riquadro: è il posto per l'Obiettivo che verrà aggiunto in seguito durante l'esercizio. 5. Chiedete ai gruppi di mostrare uno per uno i loro poster alla classe e chiedete agli altri studenti di dire le parole chiave che associano alle immagini che vedono (usate circa 10 secondi per ogni immagine). Alla fine, chiedete alla classe di indovinare l'Obiettivo globale rappresentato sul poster. Chiedete al gruppo che presenta di rivelare l'obiettivo e di incollarlo sul poster. 6. Concludete l'esercizio facendo una mostra di tutti i poster.
Risultati dell'apprendimento
Comprendere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.
Debriefing
Chiedete agli studenti di prendere posto e di condurre un debriefing basato su domande quali: ➢ Nelle sue immagini si è orientato più verso rappresentazioni positive o negative dei Goals? Perché? ➢ È stato difficile indovinare a quale Goal erano associate le immagini? Se sì, perché? Se no, perché è stato facile?
Materiali e dispense
➢ Un foglio A3 per gruppo. ➢ Schede degli Obiettivi Globali. ➢ Riviste/giornali. ➢ Colla (una per gruppo). ➢ Forbici (una per gruppo). ➢ Matite (un set per gruppo). ➢ Fogli di carta.
Crediti/Autore
Guida agli SDG in gioco per gli educatori https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-3159/SDGs%20at%20Stake_Guide%20for%20Educators.pdf

OBIETTIVI GLOBALI EROI

Panoramica
Ispirare i partecipanti a intraprendere azioni individuali per raggiungere gli Obiettivi globali.
Durata

60 min

Fasi dell'attività

- Trovate una fotografia di diversi attivisti degli Obiettivi globali (ad esempio, Wangari Maathai, Adenike Oladosu, Vanessa Nakate, Malala Yousafzai). È necessario un attivista per ogni gruppo di studenti.
- Se non è possibile proiettare le fotografie, stampare una copia di ciascuna.
- Stampate e ritagliate le schede con ciascun Obiettivo globale. Preparate le schede degli Obiettivi globali.

1. Proiettate le foto degli attivisti selezionati o esponetele su una parete/lavagna. Chiedete agli studenti se sanno chi sono le persone ritratte nelle fotografie e per cosa sono conosciute.
2. Dite brevemente agli studenti che tutte le persone nelle fotografie sono attivisti degli Obiettivi globali. Verificate se gli studenti riescono a mettere in relazione ogni attivista con l'Obiettivo che promuove.
3. Dividete gli studenti in gruppi di 3 e assegnate un attivista a ciascun gruppo (potete anche far scegliere ai gruppi uno degli attivisti o fare una lotteria).
4. Chiedete ai gruppi di fare una presentazione del loro attivista. La presentazione deve contenere come minimo

- Breve background della persona (ad esempio, età, paese di nascita/residenza).
- L'obiettivo (o gli obiettivi) per cui la persona si batte (lavora).
- Come fanno la campagna per l'obiettivo?
- Esempi di almeno 1-2 attività/azioni/campagne rinomate svolte dall'attivista.
- Risultati attuali.
- Una citazione dell'attivista.

Le presentazioni possono essere realizzate come poster o presentazioni in Power Point.

5. Dopo che ogni gruppo ha finito di preparare la presentazione, chiedete loro di presentarla davanti alla classe.
6. Quando tutti i gruppi hanno presentato, condurre una discussione in plenaria sulle azioni che gli studenti possono fare per contribuire al raggiungimento degli Obiettivi globali.

Risultati dell'apprendimento

Ispirare i partecipanti a intraprendere azioni individuali per raggiungere gli Obiettivi globali.

Debriefing

Condurre un debriefing basato su domande quali:

- Quale di questi attivisti vi ha ispirato di più? Perché?
- Credete di poter contribuire alla promozione degli SDGs? Come? (Se alcuni dicono che non possono fare nulla, proponete di postare sui social media come forma di attivismo, o anche di autoformazione sull'argomento).
- Come parteciperebbe come attivista, a livello locale o privato?

Suggerimenti per i facilitatori

Questa attività può essere svolta con una varietà di attivisti e persone che contribuiscono a un domani migliore. Scegliete attivisti diversi a seconda della materia scolastica o aggiungetene altri a seconda delle dimensioni della classe o del gruppo.

Crediti/Autore

Guida agli SDG in gioco per gli educatori
https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-3159/SDGs%20at%20Stake_Guide%20for%20Educators.pdf

AGIRE PER LA SOSTENIBILITÀ

Panoramica
In questa attività i partecipanti, lavorando in gruppo, creeranno una comunicazione che chiami le parti interessate ad assumersi la responsabilità di raggiungere gli obiettivi di sviluppo sostenibile.
Durata

190 min

Fasi dell'attività

Preparatevi a proiettare un poster degli Obiettivi di sviluppo sostenibile.

Parte 1: Obiettivi e stakeholder

1. Progettare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile
2. Spiegate ai partecipanti che in questa attività lavoreranno in gruppi e ogni gruppo sceglierà un Obiettivo di sviluppo sostenibile per esaminare da vicino i suoi obiettivi e le parti interessate responsabili del raggiungimento di ciascun obiettivo. Sceglieranno poi uno stakeholder per il quale faranno una breve comunicazione per esortarlo ad assumersi la responsabilità o ad agire sull'obiettivo. **(5 min.)**
3. Dividete i partecipanti in gruppi di 3-4 persone. Assicuratevi che in ogni gruppo sia disponibile almeno uno smartphone/tablet. Date ai gruppi 5 minuti per discutere e concordare l'Obiettivo di sviluppo sostenibile che vorrebbero approfondire in questa attività. Chiedete a ogni gruppo di presentare l'Obiettivo scelto e il motivo. **(15 min)**
4. Consegnate a ogni gruppo un foglio di lavagna a fogli mobili e dei pennarelli. Chiedete ai gruppi di dividere il foglio in quattro colonne e di assegnare una colonna a "Aziende", "Privati", "Governi nazionali" e "Nazioni Unite".
5. Una volta che i gruppi hanno finito, chiedete loro di andare online e di trovare gli obiettivi dell'Obiettivo di sviluppo sostenibile che hanno scelto, poi nei 20 minuti successivi discutete e concordate per ognuno degli obiettivi quale dei quattro stakeholder ha la responsabilità principale per raggiungerlo. Dovranno poi scrivere l'obiettivo nella colonna corrispondente. **(25 min)**
6. Al termine del tempo a disposizione, chiedete a ciascun gruppo di presentare gli obiettivi del proprio Obiettivo, chi pensano sia il principale responsabile del raggiungimento di ciascun obiettivo e perché. Discutete se la responsabilità principale potrebbe essere collocata in modo diverso. Assegnate 10 minuti per ogni gruppo, includendo
   discussione ed eventuali domande e/o commenti da parte del pubblico **(45 min)**.

Parte 2: Comunicazione alle parti interessate

1. Chiedete agli stessi gruppi di scegliere un obiettivo del loro Goal e poi di fare una comunicazione (un messaggio) a uno dei quattro stakeholder che li esorti ad assumersi la responsabilità o ad agire sull'obiettivo. La comunicazione può assumere la forma di un video, di un poster o di qualsiasi altro formato che ritengano appropriato. Una comunicazione video non dovrebbe comunque superare i 2 minuti. Dedicate 30 minuti per completare il compito. **(35 min)**
2. Allo scadere del tempo, concedete a ciascun gruppo 5 minuti per presentare in plenaria la propria comunicazione e spiegare la scelta del proprio stakeholder. **(30 min)**
3. Quando tutti i gruppi hanno presentato, chiedete loro di condividere la loro comunicazione sui social media taggando lo stakeholder scelto e utilizzando gli hashtag "#GlobalResponsibility"; "#SDGsatStake"; #GlobalGoals". **(10 min)**
4. Riunite i partecipanti in cerchio per fare un debriefing.

Risultati dell'apprendimento

- Impegnarsi in attività che promuovano la necessità di azioni per raggiungere gli obiettivi di sviluppo sostenibile.
- Assumersi la responsabilità personale di raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.
- Riflettere sulla responsabilità individuale e collettiva delle varie parti interessate per raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.

Debriefing

Condurre un debriefing sulle seguenti domande *(25 minuti):*

1. È stato difficile attribuire la responsabilità principale per il raggiungimento degli obiettivi dell'Obiettivo scelto a uno stakeholder? Perché? Perché no?
2. Quali discussioni avete avuto quando avete scelto a chi affidare la responsabilità principale?
3. Come sperate e vi aspettate che reagisca lo stakeholder a cui vi rivolgete con la vostra comunicazione?
4. Avreste potuto scegliere un altro interlocutore per la vostra comunicazione? Quale sarebbe stato il messaggio?

5. Se doveste scrivere un messaggio a voi stessi riguardo all'obiettivo che avete scelto, quale sarebbe? 6. Chi ha la responsabilità di raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile? 7. Cosa si può fare?
Riferimenti
Nazioni Unite, "SDG 17 Partnerships for the Goals", Nazioni Unite, "Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile", Nazioni Unite, "Piattaforme di partenariato per gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile".
Materiali e dispense
➢ Carta per lavagna a fogli mobili e maker per ogni gruppo. ➢ Laptop e proiettore. ➢ Accesso a Internet. ➢ Uno smartphone/tablet per gruppo.
Crediti/Autore
Guida agli SDG in gioco per gli educatori https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-3159/SDGs%20at%20Stake_Guide%20for%20Educators.pdf

CENA A BASE DI RIFIUTI

Panoramica
Comprendere l'entità dello spreco di cibo in una famiglia, raccogliere idee creative per il riutilizzo degli ingredienti esistenti in cucina.
Durata
45 min
Fasi dell'attività
Raccogliere le confezioni degli ingredienti di una cena tipica (ad esempio, pasta, salsa di pomodoro, formaggio confezionato, bevande confezionate e così via). Chiedete ai partecipanti di nominare il loro piatto preferito. Alcuni possono dirlo ad alta voce, altri possono semplicemente scriverlo su un foglio di carta. Successivamente, chiedete loro di raccogliere tutti gli ingredienti di cui avrebbero bisogno per preparare quel piatto. La fase successiva consiste nel chiedere ai partecipanti di pensare al confezionamento di quegli ingredienti. Potete presentare qual è la vostra cena preferita, quali sono gli ingredienti e dimostrare, con la confezione preparata, quanti rifiuti si producono preparando una cena. Cercate di scegliere quel tipo di ingredienti che sono comunemente usati e follemente sovraimballati.
Discussione
Potete chiedere ai partecipanti: cosa pensano quando vedono questa pila? Dopo una condivisione in plenaria delle diverse opinioni, potete chiedere ai partecipanti quale pensano sia il modo in cui questa pila di rifiuti di imballaggio può essere ridotta? Raccogliete le idee e chiedete ai partecipanti di sperimentarne una nella prossima settimana.
Materiali e dispense
➢ Sostenibilità ➢ Spreco alimentare
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

SPORCO UMANO

Durata
60 min
Fasi dell'attività
Creare un'atmosfera accogliente e stimolante in cui i partecipanti possano disegnare liberamente. 1. Chiedete ai partecipanti di prendere un foglio di carta e delle matite colorate e di disegnare l'acqua e l'aria, nel modo in cui le immaginano. Date loro 6 minuti per questa attività e potete incoraggiarli a scendere nei dettagli, a usare più colori, ecc. Potete mettere della musica rilassante. 2. Create gruppi di 4-5 persone e chiedete ai partecipanti dei piccoli gruppi di sedersi insieme e di mostrarsi i disegni a vicenda. Non c'è bisogno di spiegazioni, basta dare loro 2-3 minuti per guardare e osservare le immagini degli altri. Chiedete ai gruppi di fare una breve discussione di 5 minuti sul perché le piante, gli animali e le persone hanno bisogno di acqua pulita. 3. Dopo di che, chiedete a ogni partecipante di uscire dal piccolo gruppo e di continuare individualmente (se possibile in modo che gli altri non possano vedere ciò che hanno disegnato): Cosa succede se l'acqua che usiamo e l'aria che respiriamo si sporcano? Conoscete piante, animali o persone che si sono ammalate a causa dell'aria o dell'acqua sporca? 4. Ora, per favore, continuate il vostro disegno e aggiungete una rappresentazione di come gli esseri umani sporcano l'acqua e l'aria? Avete 10 minuti per questo esercizio. 5. Trascorsi i 10 minuti, chiedete ai piccoli gruppi di riunirsi di nuovo e di mostrarsi a vicenda i disegni e di discutere su ciò che vedono nei disegni.
Risultati dell'apprendimento
➢ Sostenibilità ➢ Inquinamento
Debriefing
Invitate il gruppo in una sessione plenaria e chiedete loro come si sentono. Quali sono state le parti più scioccanti dei disegni o della discussione? (Questa discussione può durare quanto volete, ma tenete conto dei tempi). Fate un brainstorming di 15 minuti su ciò che possiamo fare nella nostra vita quotidiana per ridurre l'inquinamento dell'acqua e dell'aria.
Materiali e dispense
➢ Carta ➢ Pennarelli o matite colorate
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con approccio ecologico per formatori e facilitatori

BIO-ACTIVITY

Panoramica
Far parlare i partecipanti di un aspetto specifico dell'impronta ecologica fornendo loro il vocabolario e le idee che potrebbero non conoscere. sapere.
Durata
10-15 min
Fasi dell'attività
Formare gruppi di 4 o 5 partecipanti. Ogni gruppo deve scegliere un volontario che inizi l'attività. Al gruppo deve essere consegnata la serie di flashcard che sono disposte in un posto. Il volontario sceglie una carta dalla pila e recita o mima agli altri l'espressione sulla carta. Importante: senza alcun suono. Gli altri cercano di indovinare ciò che gli viene mostrato. Non appena qualcuno ha la risposta giusta

(deve dire le parole esatte che sono sulla flashcard), diventa il prossimo a recitare o mimare dopo aver scelto una nuova carta. Vince il gruppo che riesce a recitare o mimare il maggior numero di espressioni in un determinato tempo.

Variazioni

Possiamo classificare le carte in base al loro livello di difficoltà e preparare carte molto difficili per i partecipanti più esperti.

L'elenco dei compiti può essere fatto in una sola volta, ma se i gruppi sono insieme per più giorni, ad esempio nei campi, può essere suddiviso per categorie (tempo, guadagni della natura, segno degli animali ecc.) e realizzato in un tempo più lungo.
La ricerca dei compiti può essere effettuata durante un viaggio o i partecipanti si disperdono da un determinato punto.

Risultati dell'apprendimento

- Gioco di ruolo
- Impronta ecologica
- Deforestazione
- Caccia al pesce

Debriefing

Sedetevi con ciascuno dei gruppi e chiedete loro quale fosse il tema o l'argomento comune delle loro flashcard e come questo sia collegato all'impronta ecologica. Chiedete o spiegate loro di più sull'argomento e sul collegamento tra questi elementi.

Note

L'uso delle flashcard è un ottimo modo per introdurre un argomento di cui si vuole parlare in seguito, perché i partecipanti non solo sentono le parole, ma le capiscono a un livello più profondo grazie alla recitazione.
- Qualcosa che non ha alcun ruolo in natura*.
- Una licenza morsa (Non morderla!)
- Qualcosa che emette suoni
- Qualcosa di bianco
- Qualcosa di importante in natura*
- Qualcosa che pensate sia simile a voi
- Qualcosa di morbido
- Qualcosa che raccoglie l'energia del sole
- Un grande sorriso
- (Abbiamo più compiti, se questa attività sarà scelta)

*Compito difficile, in natura ogni cosa ha il suo ruolo, tranne ciò che viene introdotto dall'uomo.
Il compito deve essere completato raccogliendo, fotografando o semplicemente spiegando. Alla fine i risultati saranno discussi insieme, per condividere esperienze e sentimenti.

Definire l'area di ricerca: dobbiamo fare attenzione a non far perdere qualcuno. Di solito questo compito può essere svolto in un'area ristretta. Nei gruppi formati da partecipanti più anziani può accadere che qualcuno non sia disposto a partecipare all'attività.

Riferimenti

www.waza.org www.eaza.net www.izea.net

Materiali e dispense

Almeno 3 diversi set di flashcard con espressioni tratte da un determinato argomento di impronta ecologica. Un set dovrebbe contenere almeno 15 carte. Esempio di argomento: categoria dell'impronta ecologica - area forestale: nidi di uccelli, alberi (citare tipi specifici), animali che vivono nella foresta (gufo, orso, ecc.), rifiuti ecologici prodotti nella foresta (pellet di gufo, ...), effetto dell'uomo sulla foresta (deforestazione, attività edilizia, ecc.).

Crediti/Autore

EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

GLI ORSI POLARI E IL GHIACCIO

Panoramica
Mostrare ai partecipanti, attraverso un gioco di ruolo, l'effetto che abbiamo sulle diverse specie.
Durata
15-20 min
Fasi dell'attività
Preparate in anticipo i pezzi di stoffa in base al numero dei partecipanti. L'esercizio segue le regole dell'attività denominata Sedie musicali, ma viene utilizzato per spiegare un fenomeno naturale. L'animatore dispone dei pezzi di stoffa sul pavimento, in modo che ogni giocatore ne abbia uno. I giocatori sono gli orsi polari; ogni giocatore si trova su un pezzo di stoffa che diventa la sua zona di caccia, il ghiaccio-floe. I giocatori iniziano a cacciare a un segnale concordato in precedenza tra i ghiacci, cioè si allontanano da essi e iniziano a muoversi. Mentre lo fanno, il capoclan rimuove uno o due pezzi di panno di ghiaccio. A un nuovo segnale, i partecipanti devono trovare un ice-floe per se stessi, cioè salire sui restanti ice-floes. Chi non riesce a trovare una plocco di ghiaccio, deve abbandonare l'attività. L'attività può continuare finché non rimangono solo uno o due banchi di ghiaccio. L'animatore deve assicurarsi di posizionare i pezzi di stoffa rimasti separati l'uno dall'altro.
Risultati dell'apprendimento
➢ Riscaldamento globale
Debriefing
La parte più importante avviene dopo l'attività, perché è il momento di discutere il fenomeno del riscaldamento globale e l'effetto delle nostre impronte ecologiche sulle diverse specie del mondo. L'attenzione dei partecipanti deve essere attirata sul fatto che il riscaldamento globale è una tendenza naturale che si è già verificata in passato. Tuttavia, la loro attenzione deve essere attirata sul fatto che noi, come abitanti della Terra, siamo responsabili e possiamo fare molto per rallentare questo fenomeno. Fate un brainstorming su cosa potreste fare per evitare che questo accada nella vostra vita personale o nella comunità in cui vivete.
Note
Senza debriefing questo esercizio è solo un energizzatore, che può essere usato liberamente, ma ha più senso usarlo per attirare l'attenzione dei partecipanti su un certo argomento.
Riferimenti
www.waza.org www.eaza.net www.izea.net
Materiali e dispense
Pezzi di stoffa con superficie non scivolosa, ad esempio in materiale simile alla gomma, tagliati in modo da poter stare in piedi con due piedi.
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

ACQUA - CALDA E FREDDA

Panoramica
Capire che l'acqua, in quanto elemento naturale, è tutto intorno a noi e che l'acqua potabile è più preziosa di quanto pensiamo.
Durata
25 min

Fasi dell'attività
Preparare 3 bottiglie di vetro da mezzo litro riempite d'acqua. 1. Iniziate l'attività con una domanda sull'acqua: Qual è l'elemento naturale senza il quale un essere vivente non può vivere dopo 3 giorni? ... Facciamo una lista con i modi in cui usiamo l'acqua ogni giorno. Cosa sappiamo dell'acqua? Chiedete poi a un partecipante di uscire per diventare il detective dell'acqua mentre noi nascondiamo il bicchiere d'acqua. 2. Nascondete il bicchiere d'acqua da qualche parte nella stanza (può essere nascosto alla vista). Chiedete al detective dell'acqua di tornare nella stanza e, mentre cammina per la stanza, chiedete al resto del gruppo di chiamare "freddo", "caldo", "più caldo" e "caldo" quando il detective si avvicina al bicchiere nascosto. Ripetere se necessario. 3. Potete usare questa attività per discutere/dimostrare che, anche se non la vediamo, l'acqua è in realtà tutta intorno a noi. L'acqua viene utilizzata anche per creare le cose che ci circondano nella stanza e per aiutarci a mantenere in vita le cose che vediamo all'aperto. Chiedete ai partecipanti: Riuscite a trovare nella stanza un oggetto che è stato fatto con l'acqua o che ha bisogno dell'acqua? ... Facciamo una lista con i modi in cui usiamo l'acqua ogni giorno.
Risultati dell'apprendimento
➢ Sostenibilità ➢ Acqua
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

ATTIVITÀ DELLA CATENA DEL CAFFÈ

Panoramica
Questa attività mette i partecipanti nei panni di persone coinvolte nel commercio del caffè. Chi beneficia e chi perde dal commercio? È giusto? Aiutare i partecipanti a riflettere sugli attori dei diversi settori del commercio del caffè. Sviluppare la comprensione del commercio mondiale Incoraggiarli a riflettere su questioni di giustizia globale.
Durata
Lasciare 120 minuti per l'intera attività e 15 minuti per il quiz.
Introduzione
Separate i gruppi di sedie in cerchi che a loro volta si trovano in un grande cerchio rivolto verso la lavagna a fogli mobili.
Fasi dell'attività
1. Chiedete agli alunni se qualcuno di loro beve caffè e, se sì, perché. È perché gli piace il gusto o ci sono altre ragioni? Fate un brainstorming delle ragioni per cui le persone potrebbero bere il caffè. Tra questi potrebbero esserci il fatto che aiuta a svegliarsi, l'odore, le ragioni sociali. Cercate di far riconoscere agli studenti che il marketing, la pubblicità e l'immagine sono fattori potenti. 2. Consegnate loro il quiz sul caffè e chiedete di farlo a coppie. Esaminate le risposte e discutete brevemente le questioni emerse. C'è qualcosa che li ha davvero sorpresi? Perché? 3 Consegnate ai 5 gruppi queste carte ruolo:

Variazioni

Si noti che questo gioco di ruolo si basa su una versione semplificata della filiera del caffè. Nella vita reale la filiera si divide in molte parti e può essere suddivisa in modi diversi, a seconda dell'origine del caffè e del torrefattore che lo acquista. Alcuni coltivatori essiccano il proprio caffè, mentre altri vendono le ciliegie ai commercianti; alcuni torrefattori possiedono piantagioni di caffè. Noi abbiamo sempre svolto l'attività in questo modo, ma probabilmente sono possibili delle variazioni. Il quiz può essere saltato, ad esempio.

Risultati dell'apprendimento

- Cibo
- Impronta
- Patrimonio netto
- Prodotti locali
- Commercio equo e solidale

Debriefing

40 minuti:

Anche se si tratta solo di un'attività, l'attività della catena del caffè può suscitare sentimenti forti. I partecipanti devono avere la possibilità di riflettere su ciò che è accaduto e su come si sentono al riguardo. Mentre sono ancora in ruolo, chiedete a ciascun gruppo di descrivere l'accaduto dal loro punto di vista. Perché pensano che sia successo? C'è qualcosa che potrebbero fare per migliorare la situazione?

Ora fate uscire i partecipanti dal ruolo e allargate la discussione, chiedendo a tutti cosa pensano si possa fare contro il commercio sleale. Fate notare che, nella vita reale, i contadini non sarebbero in grado di negoziare con gli spedizionieri, i torrefattori e i rivenditori. Questo è parte del problema per i coltivatori: il loro potere contrattuale è molto limitato rispetto alle grandi transnazionali che commercializzano e lavorano il caffè. Le TNC dispongono di enormi risorse, oltre ad avere accesso alla tecnologia, alle informazioni e ai trasporti. I coltivatori sono solitamente individui isolati che devono accettare il prezzo che viene loro offerto.

I punti principali da trarre dalla discussione sono:

- I coltivatori di caffè ricevono una quota molto piccola del profitto complessivo, anche se lavorano molto duramente.
- Si tratta di un problema complesso, ma ci sono delle soluzioni. Gli agricoltori dovrebbero ricevere un prezzo equo.

Suggerimenti per i facilitatori

Il facilitatore deve essere un buon gestore delle trattative e un buon cronometrista, perché le trattative sono molto accese e tendono a durare a lungo. Usiamo un microfono di carta che ha il compito di far parlare solo la persona che lo tiene in mano. In questo modo ci assicuriamo che solo un gruppo parli alla volta. Inoltre, quando i gruppi di negoziazione devono delegare 1 oratore, non tutti possono parlare contemporaneamente.

Note

Numero di partecipanti: minimo 15, ma preferibilmente 30, poiché l'attività è pensata per cinque gruppi di massimo sei partecipanti ciascuno. I gruppi sono costituiti da coltivatori di caffè, esportatori di caffè, società di spedizione, torrefattori e rivenditori.

Materiali e dispense

Un sacchetto di caffè solubile, una copia delle schede di ruolo per ogni gruppo e una copia della griglia, senza le cifre nella colonna "Proporzione effettiva", disegnata su una lavagna o su un grande foglio di carta ed esposta in modo che tutti possano vederla.

Crediti/Autore

EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con approccio ecologico per formatori e facilitatori

A QUANTI CHILOMETRI È LA MIA COLAZIONE?

Panoramica
Far capire ai gruppi target da dove provengono gli alimenti presenti nei diversi tipi di negozi (mercato locale, negozio locale, negozio, supermercato, ipermercato, ecc.) e come le loro scelte di acquisto influiscono sull'ambiente e sulle comunità.
Durata
4 ore: 1 per gli acquisti, 2 per l'ordinamento e la ricerca dei dati e 1 per le conclusioni e le riflessioni.
Introduzione
I partecipanti devono trovarsi in una città o in un villaggio. Dividete il gruppo in tanti gruppi quanti sono i giorni di attività rimanenti del vostro evento, fino alla sua conclusione. Quindi, ad esempio, se siete al primo giorno e il vostro evento ha 6 giorni, dividetevi in 5 gruppi per i 5 giorni rimanenti. Se siete al terzo giorno di un evento di 7 giorni, dividetevi in 4, ecc. Se avete solo un giorno, dividete in 5. Date a ogni gruppo una somma di denaro uguale, a vostra scelta, che dovrebbe essere sufficiente per una colazione per tutto il gruppo. Ad esempio, si possono dare 50 euro per un gruppo di 30 persone, quindi 250 euro per 5 giorni. Disponete tanti tavoli quanti sono i gruppi.
Fasi dell'attività
1. Dopo aver diviso e dato loro i soldi, informateli che hanno un'ora di tempo per usarli per comprare la colazione per uno dei giorni successivi. Il facilitatore può anche specificare che il gruppo 1 compra la colazione per il giorno successivo, il gruppo 2 per quello dopo, ecc. 2. Aspettate che comprino il cibo e che tornino con il cibo, e dite loro di disfarlo su uno dei tavoli. 3. Date loro 2 ore per analizzare tutti gli alimenti acquistati da ciascun gruppo, da dove sono stati acquistati, dove sono stati coltivati, creati, confezionati e spediti. Alla fine dell'attività ogni gruppo dovrebbe avere informazioni concrete e fattuali su tutti questi aspetti. 4. In 30 minuti, presentate i risultati, mentre il facilitatore o un assistente annotano su una lavagna a fogli mobili visibile, su una lavagna bianca/nera o su un foglio EXCEL proiettato, per ogni gruppo: Quanti km ha percorso ogni singolo tipo di cibo. Da dove è stato acquistato, che tipo di negozio? Poi, dopo che ogni gruppo ha presentato le informazioni, i km vengono sommati per gruppo e poi per tutto il gruppo. Il gruppo che ha percorso meno km si congratula, o addirittura viene premiato simbolicamente. Il risultato finale, in km, è il numero di km che tutti gli alimenti acquistati hanno dovuto percorrere per arrivare alla nostra tavola. 5. Poi, in almeno 30 minuti, si fa un debriefing in cui ci si concentra sul mostrare ai partecipanti come le loro scelte di scaffale abbiano un impatto sull'ambiente e sulle comunità. Qui il facilitatore può porre domande come: Che legame c'è tra i chilometri percorsi dal cibo fino al momento in cui è stato trasportato? e l'ambiente? Quanto sono accurati i nostri risultati? Esiste un legame tra il luogo in cui si acquista il cibo e i risultati finali in km? Quali sono i suoi difetti? Ad esempio, se su un'etichetta c'è scritto che un cioccolato alle noci è stato prodotto in Germania, ha viaggiato solo da uno stabilimento in Germania, o ha viaggiato da dove sono stati coltivati i suoi ingredienti, cacao, noci, latte, ecc. Chi ha scelto cosa in ciascun gruppo? Su cosa avete basato le vostre scelte? Abitudini alimentari, prezzo, vicinanza del negozio, possibilità di scelta, aspetto del prodotto, ecc. Come vi sentite su ciò che avete comprato? È sufficiente o è troppo? Vi piacerà mangiarlo?
Variazioni
1. Se l'evento dura 1 giorno, o non c'è un evento solo per questa occasione, o il cibo non può essere acquistato in anticipo, si può iniziare l'attività al mattino, dividere il gruppo in 4, 1 per il primo piatto del pranzo, 1 per il 2nd piatto e il dessert, 1 per le pause merenda di quel giorno e 1 per la cena. E poi far sì che l'intera attività del dibattito includa anche la preparazione, la cottura e il consumo del cibo. 2. Si può imporre a ciascun gruppo di acquistare in base a determinati criteri. Ad esempio, uno solo dal mercato locale, l'altro solo dai piccoli negozi, l'altro solo dal supermercato. Oppure 1 solo cibo vegano, 1 solo vegetariano, 1 di qualsiasi tipo, ecc. 3. Molti altri aspetti possono essere modificati, in base all'età del gruppo, al tempo disponibile e alle risorse possedute, ecc...
Risultati dell'apprendimento

➢ Cibo, impronta ➢ Patrimonio netto ➢ Locale ➢ Prodotti ➢ Supermercato ➢ Economia
Suggerimenti per i facilitatori
Consigliamo di indicare ai partecipanti di non comprare il pane, perché potrebbero comprarne troppo, non abbastanza o potrebbe non rimanere fresco alla fine dell'attività. Il tempo a disposizione potrebbe non essere sufficiente, ma questo dipende dalla gestione del tempo da parte del facilitatore.
Materiali e dispense
Soldi e tavoli a seconda delle dimensioni del gruppo
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

SEASONAL BINGO_

Panoramica
Far pensare a quando la verdura e la frutta sono di stagione, input per ulteriori discussioni.
Durata
Da 30 a 60 minuti, a seconda delle dimensioni del gruppo.
Fasi dell'attività
Il conduttore del gioco deve sapere quando la verdura e la frutta sono di stagione e avere una lista di almeno 60 articoli. Metodologia: piccoli gruppi di 2-5 partecipanti si sfidano. Dividete i partecipanti in gruppi di 3-6 persone. Spiegate il gioco in plenaria, in modo che tutti possano sentire le stesse istruzioni. Chiedete alle squadre di scegliere un nome per la propria squadra. Ogni squadra riceverà un foglio di carta diviso in 12 mesi (preparatelo o chiedete alle squadre di prepararlo). Il conduttore leggerà i nomi delle verdure e dei frutti. Le squadre devono decidere in quale mese pensano che quella verdura o quel frutto sia di stagione. Devono scriverlo nella parte del mese sulla carta che hanno ricevuto. Possono scrivere una sola volta un elemento sul foglio, che non può essere spostato in un altro mese nel frattempo. Ricevono un punto se hanno raccolto 5 nomi di verdura o frutta in un mese. Devono dire "bingo", dopodiché il conduttore si ferma e la squadra di bingo deve leggere ad alta voce, in modo che tutti possano sentire. Il conduttore controlla se l'elenco è corretto. In caso affermativo, la squadra riceverà un punto. Il gioco continua finché non viene annunciata la prossima raccolta di 5 punti. Vincerà la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti. Un regalo stagionale è un'ottima idea per dimostrare il proprio apprezzamento.
Variazioni
È bene iniziare con una discussione su ciò che è stagionale, sul perché è importante e sull'impatto sociale e ambientale che causiamo scegliendo alimenti stagionali o non stagionali nel nostro piatto.
Risultati dell'apprendimento
➢ Cibo di stagione ➢ Gioco di gruppo, ➢ Concorso ➢ Gioco di strategia
Materiali e dispense
Elenco di verdure e frutta e un foglio A3 per ogni gruppo, diviso in 12 parti che rappresentano i 12 mesi. Potete preparare o chiedere ai gruppi di farlo.
Crediti/Autore

EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

DA SEME A PIATTO

Panoramica
Approfondire la coscienza legata alla degustazione e al consumo di buon cibo
Durata
Da 30 a 60 minuti, a seconda delle dimensioni del gruppo.
Fasi dell'attività
L'ideale è svolgere questo gioco nell'ambito di un pranzo o di una cena, quindi preparatevi con il cibo che desiderate fornire comunque ai partecipanti. L'ideale è avere 2 o più piatti, ma in proporzione ridotta. L'attività consiste letteralmente nel mangiare consapevolmente, ma in modo diretto. Preparate i tavoli dove i partecipanti mangeranno il loro cibo, in modo che almeno due persone possano parlare facilmente tra di loro, ma ce ne saranno al massimo cinque. I partecipanti riceveranno il cibo e il conduttore dell'attività li guiderà attraverso diverse domande per brevi discussioni. Una volta ricevuto il primo piatto, il conduttore chiede loro di non iniziare subito a mangiare, ma di lasciar lavorare i diversi organi di senso. Che odore ha? Cosa ti piace del suo aspetto? Riesci a dire quali sono gli ingredienti di questo piatto? Datevi il tempo di scoprire, poi assaggiate e mangiate lentamente e consapevolmente. I partecipanti che condividono un tavolo possono condividere le loro scoperte ed esperienze. Iniziate il secondo piatto con lo stesso procedimento e poi immaginate come sono stati prodotti gli ingredienti. Chi potrebbe essere la persona che ha coltivato questo cibo per voi? Cosa è stato necessario fare prima che questo pasto fosse servito per voi? Condividete con i vostri amici di tavola. Prima del terzo piatto, fermatevi un minuto e provate ad ascoltare il vostro corpo: gli piace il cibo che avete messo dentro, perché o perché no? Cosa farà il terzo piatto al vostro corpo? In che modo ogni ingrediente può sostenere la vostra vita e fornire una buona nutrizione? Da questo momento in poi, l'ospitante può lasciare che le discussioni ai tavoli si aprano.
Variazioni
Dopo questa attività si può fare una grande riflessione sulle sensazioni, sullo slow food e sulle scelte alimentari consapevoli.
Risultati dell'apprendimento
➢ Cibo di stagione ➢ Aumentare la consapevolezza
Materiali e dispense
Un piatto di cibo sano, stagionale e locale - variazioni
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

GIOCO DI PESCA

Panoramica
Per dare energia ai partecipanti prima di affrontare in modo approfondito il tema della sovranità alimentare.
Durata

15 - 20 min.
Fasi dell'attività
Assicuratevi di creare uno spazio vuoto in cui i partecipanti possano correre. Due partecipanti sono i pescatori, gli altri sono i pesci. I due pescatori corrono a perdifiato nel campo di pesci sparsi e cercano di catturarli uno a uno. Quelli che vengono catturati saranno anche sono diventati pescatori e ora corrono a tre a tre a caccia di altri pesci. In un momento possono anche avere 2-3 pesci nella loro "rete"! Il numero di pescatori è in continuo aumento, la situazione dei pesci è sempre più difficile. La catena dei pescatori non deve staccarsi dal campo di gioco.
Debriefing
Si può chiedere ai partecipanti di riflettere sulla diminuzione del numero di pesci e sull'equivalente nella vita reale di questo fenomeno.
Risultati dell'apprendimento
➢ Caccia al pesce ➢ Risorse in diminuzione,
Note
Se si desidera giocare un altro turno, gli ultimi due pesci rimasti devono essere i due pescatori all'inizio dell'attività successiva.
Materiali e dispense
Un piatto di cibo sano, di stagione e locale - variazioni
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

RETE ALIMENTARE

Panoramica
Mostrare le complesse relazioni tra gli animali e la necessità di ciascuno di essi di esistere, la loro dipendenza reciproca e il complesso sistema che creano e in cui funzionano. Far capire ai partecipanti che le loro azioni influenzano questi sistemi e di conseguenza saranno influenzate dai cambiamenti.
Durata
30 min
Introduzione
I partecipanti devono trovarsi in una città o in un villaggio. Dividete il gruppo in tanti gruppi quanti sono i giorni di attività rimanenti del vostro evento, fino alla sua conclusione. Quindi, ad esempio, se siete al primo giorno e il vostro evento ha 6 giorni, dividetevi in 5 gruppi per i 5 giorni rimanenti. Se siete al terzo giorno di un evento di 7 giorni, dividetevi in 4, ecc. Se avete solo un giorno, dividete in 5. Date a ogni gruppo una somma di denaro uguale, a vostra scelta, che dovrebbe essere sufficiente per una colazione per tutto il gruppo. Ad esempio, si possono dare 50 euro per un gruppo di 30 persone, quindi 250 euro per 5 giorni. Disponete tanti tavoli quanti sono i gruppi.
Fasi dell'attività
L'insegnante/formatore prepara le carte degli animali. Scrivendo il nome dei diversi animali su piccoli pezzi di carta o raccogliendo e stampando le immagini degli animali. Gli animali devono poter essere inseriti in una catena alimentare (in modo che nessuno rimanga escluso). Si consiglia di utilizzare specie del proprio Paese. Il gruppo forma un grande cerchio. Ognuno prende una carta animale. L'animatore consegna l'estremità della corda a un produttore (pianta) e chiede: "Chi lo mangerà?". L'animatore può aiutare con diverse domande. Se risponde, il filo viene portato all'erbivoro indicato. Passiamo attraverso i

diversi livelli della catena alimentare. I predatori superiori saranno decomposti dai decompositori. I materiali inorganici saranno utilizzati dalle piante e il cerchio ricomincia. Un partecipante può tenere la corda tutte le volte che viene menzionato. Continuiamo fino a quando tutti i membri prenderanno parte alla catena alimentare. Alla fine si forma una fitta rete di fili, che simboleggia l'equilibrio della natura. Vediamo cosa succede se eliminiamo una specie: un certo partecipante rilascia la corda. L'equilibrio si rompe. Con la scomparsa di ogni specie, la rete perde la sua forza e il suo ruolo.
Variazioni
È possibile introdurre un gioco di ruolo nell'esercizio: Nella prima fase, i partecipanti non mostrano apertamente le loro carte, ma assumono il ruolo dell'animale e così devono capire la loro catena alimentare.
Risultati dell'apprendimento
➢ Rete alimentare ➢ Dipendenza ➢ Connessione ➢ Catena alimentare
Debriefing
Questo esercizio mostra le complesse relazioni tra gli animali. Il formatore può condurre una discussione su come sia simile tra gli esseri umani - anche se non ci mangiamo l'un l'altro, ci sono gerarchie complesse anche tra di noi. Lasciate che i partecipanti riflettano sulle azioni degli esseri umani, su come influenzano questo equilibrio e su cosa si potrebbe fare per mantenerlo.
Note
È possibile che i partecipanti non conoscano alcune specie. Dovete essere pronti ad aiutarli e a indicare loro cosa mangia di solito ogni partecipante alla catena alimentare animale.
Materiali e dispense
Spaghi, cartoline di animali
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con approccio ecologico per formatori e facilitatori

SENZA FRIGORIFERO

Panoramica
Spiegare la storia del nostro sistema alimentare e fornire un esempio di soluzioni per creare un sistema alimentare più semplice e locale.
Durata
45 min
Fasi dell'attività
Non è necessaria una grande preparazione, basta sedersi in cerchio e assicurarsi che tutti abbiano una penna, un foglio e qualcosa di solido su cui scrivere. **Informazioni di base:** 80 anni fa, in Europa non esistevano frigoriferi nelle case medie. Nel 1876 un ingegnere tedesco, Carl Paul Gottfried von Linde, inventò un metodo per raffreddare l'ammoniaca. Il procedimento di Linde, tuttavia, non era utilizzabile in cucina, a causa dei suoi effetti tossici sugli alimenti. Solo nel 1930 fu inventato un frigorifero domestico. Prodotto negli Stati Uniti e a Cuba, fu introdotto in Europa dopo la Seconda Guerra Mondiale (1945). **Il facilitatore dice al gruppo quanto segue:** "Viaggiamo all'epoca dei vostri bisnonni. Formate dei piccoli gruppi e rispondete alle seguenti domande: Cosa vi mancherebbe se nessuno avesse un frigorifero? Come facevano i vostri bisnonni a sopravvivere senza frigorifero? Che tipo di stile di vita avevano? Cosa e come mangiavano? Come adattereste il vostro stile di vita e la vostra pianificazione alimentare se non aveste un frigorifero?". Scrivete le vostre idee e presentatele agli altri gruppi. Scrivete tutte le domande a cui volete trovare una risposta.

Invece di fare ricerche su Internet, telefonate e chiedete alle persone più anziane che conoscete. Dopo che tutti i gruppi hanno presentato le loro risposte, provate a rispondere alle nuove domande emerse in plenaria.
Risultati dell'apprendimento
➢ Cibo ➢ Impronta ➢ Patrimonio netto ➢ Impatto ➢ La globalizzazione ➢ Locale
Debriefing
Per concludere l'attività, chiedete ai partecipanti: Come è cambiata la nostra vita dopo l'invenzione del frigorifero? Quali sono gli aspetti negativi di questa tecnologia?
Riferimenti
http://www.youthoftheworld.eu/wp-content/uploads/2018/04/CVO_Global_Education_Youth_Lavoro.pdf
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

SEDE CENTRALE VS. INGREDIENTI

Panoramica
Descrivere la catena di approvvigionamento alimentare globale e identificare i flussi globali di denaro e ingredienti.
Durata
60 min
Fasi dell'attività
Il facilitatore disegna o appende una mappa del mondo. Ogni partecipante porta da casa una (o più) etichetta di un prodotto alimentare. Non informate in anticipo i partecipanti sul tema della discussione. 1. Chiedete ai partecipanti cosa pensano che sia una "sede centrale". Lasciate che facciano un brainstorming di diversi aspetti (o idee) e correggeteli se sono fuori strada con le loro risposte. Chiedete loro di guardare le etichette che hanno portato con sé e di riflettere sulle seguenti domande: Quali ingredienti sono nominati? Da dove provengono questi ingredienti? Indovinate e scrivete sui post-it gli ingredienti e i Paesi di provenienza, senza fare ricerche su Internet. Dove si trova la sede della fabbrica che produce il vostro prodotto? Quale pensate sia la distanza tra la sede centrale e il luogo da cui proviene la maggior parte degli ingredienti? 2. Formate dei piccoli gruppi per fare delle ricerche su Internet sulle domande precedenti. Usate un tipo di spilli per indicare le regioni da cui provengono gli ingredienti e un altro tipo di spilli per indicare le città in cui si trovano le sedi centrali. Quanto erano sbagliate le vostre ipotesi? Che cosa avete scoperto? 3. Discutete la posizione dei birilli sulla mappa del mondo e le seguenti domande. Cosa vedete? Dove pensate che vada la (maggior parte) dei profitti?
Risultati dell'apprendimento
➢ Cibo ➢ Impronta ➢ Patrimonio netto ➢ Impatto ➢ La globalizzazione
Riferimenti

http://www.youthoftheworld.eu/wp-content/uploads/2018/04/CVO_Global_Education_Youth_Lavoro.pdf
Materiali e dispense
➢ Connessione a Internet ➢ Etichette alimentari ➢ Mappa del mondo (se disponibile) ➢ Due tipi di pin ➢ Carta o post-it
Crediti/Autore
EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

CAPITOLO 7

7. Valutazione

7.1 Valutare un'attività di apprendimento

La valutazione di un'attività di apprendimento ci permette di misurarne la qualità e l'efficacia, valutando se gli obiettivi definiti nel programma di formazione sono stati raggiunti o meno.

Nella valutazione dell'efficacia dei programmi di formazione esistono tre dimensioni complementari e gerarchiche, ognuna delle quali richiede metodologie diverse e presenta difficoltà specifiche:

1. il **primo livello** riguarda la valutazione dei risultati dell'apprendimento, o dell'efficacia pedagogica: gli obiettivi sono stati raggiunti?
   In altre parole, alla fine del corso di formazione i partecipanti hanno acquisito le competenze che erano lo scopo degli obiettivi formativi?
2. il **secondo livello** riguarda il trasferimento: i risultati dell'apprendimento vengono applicati sul campo?
3. il **terzo livello** riguarda l'impatto della formazione: "ciò che viene appreso dalla formazione ottiene determinati risultati sul campo?".
   In altre parole, "le nuove competenze dei partecipanti consentono all'organizzazione/associazione di cambiare?

La valutazione più semplice è forse, alla fine e da un certo punto di vista, quella che ha la fama di essere la più difficile, cioè la valutazione dell'impatto della formazione.

In effetti, si dovrebbe semplicemente verificare se i risultati attesi sul campo sono stati raggiunti, il che di per sé non dovrebbe presentare grandi problemi.

Il programma di formazione attuato deve consentire, in via preliminare, di raggiungere questo obiettivo di sviluppo.

Per farlo, dobbiamo determinare gli obiettivi formativi più appropriati. Questi obiettivi formativi non sono altro che le competenze che cercheremo di sviluppare o acquisire e che, se attuate, dovrebbero permetterci di raggiungere l'obiettivo di sviluppo. La rilevanza degli obiettivi formativi è quindi essenziale. Gli obiettivi formativi saranno rilevanti se, a priori, sono quelli che meglio consentiranno di raggiungere l'obiettivo di sviluppo. La valutazione della pertinenza è una fase essenziale del processo.

L'azione formativa consisterà nell'implementazione di un processo che permetta di raggiungere gli obiettivi formativi, ovvero le competenze che i partecipanti devono acquisire.

La valutazione di quanto appreso garantirà che ciò avvenga. Può essere effettuata durante o alla fine del corso.

7.1.1 Valutazione dei think tank internazionali

Per valutare l'International Think Tank, format di formazione per mentori di volontari, è stato proposto un questionario ex-post creato con Google Form per raccogliere la valutazione dei partecipanti in merito alle loro percezioni sul raggiungimento o meno degli obiettivi del corso di

formazione, sulla loro preparazione rispetto agli argomenti trattati nel corso e sull'organizzazione dei 3 giorni di attività.

Gli obiettivi delle azioni formative proposte erano:

- creare un quadro di riferimento per le competenze di sostenibilità
- fornire un terreno comune ai discenti e una guida agli educatori su ciò che comporta la sostenibilità come competenza
- progettare programmi di supporto educativo e di formazione per tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro età e dal loro livello di istruzione e adattabili a qualsiasi contesto di apprendimento

Di seguito è riportata la struttura del questionario utilizzato dal partenariato per la valutazione dell'attuazione locale da parte dei partecipanti.

QUESTIONARIO - MODULO DI VALUTAZIONE

1. ***Avete contribuito a presentare i box di apprendimento durante il corso di formazione?***
   Sì/No
2. ***Vi sentite più familiari con le learning boxes finora prodotte dal progetto EVE?***
   Valutazione da "per niente" a "molto familiare" (da 1 a 6)
3. ***Come giudica la qualità dei Learning Box prodotti finora?***
   Valutazione da "molto debole" a "molto forte" (da 1 a 6)
4. ***Dopo il corso di formazione si è sentito più familiare con le competenze verdi?***
   Valutazione da "per niente" a "molto familiare" (da 1 a 6)
5. ***Gli interventi prodotti durante l'attività di TRAIN-IZER, sono fattibili secondo lei?***
   Valutare quanti interventi sono fattibili (0 su 3, 1 su 3, 2 su 3 o 3 su 3).
6. ***Una volta tornati, siete impegnati/motivati a condurre una sessione di formazione per giovani/volontari sui temi di EVE.***
   Sì, certo!
   Mi piacerebbe, ma non sono sicuro di poter essere la scelta migliore.
   Ne dubito fortemente, non mi sento a mio agio e pronto a farlo.
   No, non era nei miei piani
7. ***Il corso di formazione è stato...***
   è possibile sceglierne più di uno per completare il proprio consiglio
   Ben organizzato
   Troppo difficile per me
   Noioso
   Interessante
   Troppo denso
   Incredibile, ha superato le mie aspettative!
   Troppo esigente
   Semplicemente buono
8. ***Vuoi lasciare un commento?***

Non è una domanda obbligatoria, ma se lo desiderate potete farlo.

QUESTIONARIO - RISULTATI

I questionari compilati dai 10 partecipanti hanno delineato diverse considerazioni sulla formazione, evidenziando sia gli aspetti positivi che le aree di miglioramento. I partecipanti hanno valutato positivamente la qualità e l'adattabilità delle learning boxes create dal progetto EVE, con le quali hanno avuto l'opportunità di familiarizzare. Un aspetto molto apprezzato della formazione è stato il workshop sulla creazione di sessioni di formazione. È stato inoltre valutato che strutturare il corso da un'iniziale analisi teorica degli strumenti creati finora dal progetto EVE, a un lavoro di associazione con i temi del GreenComp, ha permesso di lavorare con maggiore consapevolezza durante la fase di sviluppo delle sessioni di attività attraverso lo strumento "TRAIN-IZER", che ha portato alla creazione di 3 sessioni di attività di 3 ore ciascuna sul tema della sostenibilità ambientale in relazione al GreenComp.

Lo strumento "TRAIN-IZER" e le sessioni create durante il Think Tank sono disponibili nel capitolo 6 di questa Guida alla formazione.

7.1.2 Valutazione del corso di formazione locale

La valutazione del corso locale per youth workers è stata strutturata utilizzando due diversi strumenti.

Agli youth workers che hanno partecipato al corso sono stati forniti questionari ex-ante ed ex-post, mentre ai partner del progetto e ai facilitatori del corso di formazione sono state fornite linee guida per preparare una relazione di riflessione dopo l'attuazione.

I questionari comprendevano domande sulla strategia di presentazione del workshop e sul coinvolgimento dei partecipanti, sulle aspettative di motivazione e impegno, sulla qualità dei materiali di preparazione, sulle possibili sfide, ecc.

Gli obiettivi delle azioni formative proposte erano:

- creare un quadro di riferimento per le competenze di sostenibilità
- fornire un terreno comune ai discenti e una guida agli educatori su ciò che comporta la sostenibilità come competenza
- progettare programmi di supporto educativo e di formazione per tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro età e dal loro livello di istruzione e adattabili a qualsiasi contesto di apprendimento

Di seguito troverete la struttura del questionario ex-ante ed ex-post utilizzato dal partenariato per la valutazione dell'attuazione locale da parte dei partecipanti.

QUESTIONARIO EX-ANTE

1. ***Conoscete il Green Deal europeo e le sue implicazioni per l'ambiente?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

2. ***Ritiene che le organizzazioni giovanili abbiano un ruolo importante nell'affrontare le sfide ambientali?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

3. ***Ritiene che gli animatori possano sostenere efficacemente i giovani a svolgere un ruolo più significativo nelle iniziative di sostenibilità?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

4. ***Crede che le attività di volontariato possano contribuire a rendere i giovani attori della sostenibilità nelle loro comunità?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

5. ***Pensa che la formazione EVE per youth workers possa aiutarla a sviluppare le conoscenze sui temi della sostenibilità?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

6. ***Pensate che la formazione EVE per youth workers possa aiutarvi a trasmettere messaggi di sostenibilità ai giovani per aiutarli a cambiare le loro abitudini quotidiane e renderle più sostenibili?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

   Rispondete brevemente alla seguente domanda:

7. ***Qual è la motivazione che vi spinge a partecipare a questa formazione?***

QUESTIONARIO EX-POST

8. ***Dopo la formazione, conoscete meglio il Green Deal europeo e le sue implicazioni per l'ambiente?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

9. ***Ritiene che le organizzazioni giovanili abbiano un ruolo importante nell'affrontare le sfide ambientali?***
   1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

10. ***Ritiene che gli youth workers possano sostenere efficacemente i giovani a svolgere un ruolo più significativo nelle iniziative di sostenibilità?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

11. ***Ritiene che le attività di volontariato possano contribuire a rendere i giovani attori della sostenibilità nelle loro comunità?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

12. ***Al termine della formazione, ritiene che il corso di formazione EVE per youth workers l'abbia aiutata a sviluppare le conoscenze sui temi della sostenibilità?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

13. ***Al termine della formazione, pensa che il corso di formazione EVE per youth workers l'abbia aiutata a trasmettere messaggi di sostenibilità ai giovani per aiutarli a cambiare le loro abitudini quotidiane e renderle più sostenibili?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

14. ***Vi è piaciuto partecipare a questa formazione?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

15. ***Questa formazione è stata utile o stimolante?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

16. ***Durante la formazione, ha sentito di aver avuto lo spazio per esprimere la sua opinione, le sue domande e le sue preoccupazioni?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

17. ***Pensate di essere in grado di implementare questa formazione con i giovani della vostra comunità?***
    1.Per niente 2. Un po' 3. Mediamente 4. Molto 5. Assolutamente

    Rispondete brevemente alle seguenti domande:

18. ***Quale parte della formazione è stata più interessante?***
19. ***Cosa l'ha sorpresa di più durante la formazione?***
20. ***Come migliorereste questa formazione?***

RISULTATI DEL QUESTIONARIO EX-ANTE ED EX-POST

Le risposte ai questionari hanno evidenziato un miglioramento della conoscenza dell'European Green Deal da parte dei partecipanti grazie alle attività a cui hanno partecipato durante il corso di formazione locale. I partecipanti che avevano già espresso giudizi positivi sull'importanza del ruolo delle organizzazioni giovanili e del lavoro con i giovani nell'affrontare le sfide ambientali.

I partecipanti al corso di formazione hanno trovato le attività pratiche, gli strumenti adattabili per gli youth workers e i giovani e l'integrazione del cambiamento climatico nella vita quotidiana gli aspetti più coinvolgenti. Il loro coinvolgimento è stato guidato dal desiderio di crescita personale e professionale nell'ambito dell'educazione ambientale, con l'obiettivo di comprendere l'equilibrio ecologico e applicare i principi dell'economia circolare e del Green Deal europeo nel loro lavoro. Le attività pratiche, l'apprendimento esperienziale e le opportunità di networking sono state particolarmente apprezzate. Nel complesso, la formazione ha fornito strategie pratiche e innovative per promuovere la sostenibilità, migliorare le pratiche educative e favorire una cultura della sostenibilità tra i giovani.

I partecipanti sono rimasti molto sorpresi dall'efficacia delle attività pratiche e dall'esperienza di nuovi strumenti adattabili sia agli animatori che ai giovani. La maggior parte di loro è rimasta stupita dalla facilità con cui è stato possibile apprendere il cambiamento climatico, un argomento precedentemente percepito come difficile, e ha apprezzato i collegamenti fatti tra le questioni ambientali e la vita quotidiana. Sono rimasti colpiti anche dalla varietà di sfide progettate per i diversi argomenti, che si adattavano bene ai giovani, rendendo la formazione accessibile e coinvolgente. La natura pratica delle attività e l'opportunità di riutilizzare strumenti reali con i loro gruppi target hanno superato le loro aspettative, fornendo esperienze di apprendimento pratiche e memorabili.

I partecipanti hanno suggerito diversi miglioramenti alla formazione per migliorare la loro esperienza di apprendimento. Molti hanno espresso il desiderio di sessioni pratiche più lunghe per consentire un coinvolgimento più profondo e un'esperienza più pratica. È stato raccomandato di incorporare compiti e sfide più interattivi per mantenere i partecipanti impegnati e rendere il processo di apprendimento più dinamico. Alcuni partecipanti hanno

suggerito di offrire brevi tutorial o video didattici per aiutarli a sentirsi più a proprio agio e sicuri nell'uso di queste piattaforme. Sono state proposte anche sessioni di feedback regolari durante il workshop, per consentire aggiustamenti e miglioramenti in tempo reale. Inoltre, i partecipanti hanno auspicato un maggior numero di esempi di iniziative di economia circolare e di pratiche sostenibili di successo provenienti da vari settori, per fornire spunti pratici e ispirazione. L'integrazione di brevi compiti pratici durante le sessioni teoriche è stata un'altra raccomandazione per applicare efficacemente le conoscenze teoriche e mantenere il coinvolgimento. Nel complesso, i miglioramenti chiave hanno sottolineato la necessità di sessioni pratiche prolungate, di compiti più interattivi, di esercitazioni preformative, di feedback regolari, di ulteriori esempi di iniziative di successo e di una combinazione equilibrata di teoria e pratica.

7.1.3 Riflessione dopo l'implementazione e linee guida

Oltre ai questionari ex-ante ed ex-post per i partecipanti, l'aps di Replay Network ha proposto una serie di domande per guidare i partner nella stesura di una riflessione sull'implementazione di C2 in ciascuno dei 4 Paesi, per raccontare cosa è successo, quali scelte sono state fatte, come si sono sentiti i facilitatori rispetto agli strumenti prodotti, se hanno prodotto qualcosa di nuovo che non era stato affrontato o messo a punto in precedenza, come hanno reagito i partecipanti alle attività, se ci sono state attività che hanno raggiunto risultati inaspettati o particolarmente rilevanti, se pensano che le persone formate saranno ora in grado di utilizzare ciò che il progetto EVE ha ottenuto per continuare a lavorare con i giovani, i coetanei o altri ambienti (amici, famiglia, ecc.) per cambiare gli atteggiamenti, e se i partner sono in grado di fare una riflessione su ciò che è stato fatto.) per cambiare gli atteggiamenti e se saranno in grado di utilizzare gli strumenti per aiutarli a cambiare i loro atteggiamenti. ...) per far sì che cambino atteggiamenti, pratiche e abitudini e che tutti contribuiscano sempre di più a preservare, curare e promuovere la sostenibilità ambientale.

Di seguito è riportata la struttura delle linee guida:

1. ***Come ha trovato l'organizzazione del manuale? È stato utile per la scelta o la formazione dei facilitatori? Mancava qualcosa?***
2. ***Come ha trovato l'organizzazione della guida alla formazione? È stata utile per scegliere o formare i facilitatori? Mancava qualcosa?***
3. ***Quando si sono svolte le attività C2 a livello locale?***
4. ***A chi ha rivolto le attività alla fine?***
5. ***Quanti facilitatori c'erano? Quanti di loro hanno partecipato alle attività di C1?***
6. ***Quanti partecipanti c'erano? Quanto è stata costante la loro partecipazione?***
7. ***Come ha strutturato il suo programma di allenamento?***
8. ***Se lo avete fatto, come avete adattato le attività proposte nella guida o nel manuale di formazione alle esigenze e alle dinamiche dei partecipanti nel vostro contesto locale?***
9. ***Quali sono state le principali sfide incontrate durante l'implementazione delle sessioni di formazione e come le avete affrontate?***

10. ***Avete osservato differenze significative nel coinvolgimento e nell'interesse dei partecipanti durante le diverse attività proposte? Se sì, quali attività hanno suscitato maggiore interesse e partecipazione?***
11. ***Avete introdotto nuove attività o modificato quelle esistenti durante l'implementazione delle sessioni? Quali sono state le ragioni di queste modifiche e quali risultati avete ottenuto?***
12. ***Come hanno reagito i facilitatori agli strumenti e alle risorse forniti nella guida o nel manuale? Hanno incontrato difficoltà nell'utilizzo o nell'adattamento delle attività?***
13. ***Durante la realizzazione delle sessioni di formazione avete prodotto nuovi materiali o risorse che potrebbero arricchire le risorse disponibili per progetti o formazioni future?***
14. ***Quali attività hanno ottenuto risultati inaspettati o particolarmente rilevanti durante le sessioni di formazione? In che modo questi risultati hanno influenzato l'intero corso di formazione?***
15. ***Secondo lei, i partecipanti alle sessioni di formazione hanno acquisito le competenze necessarie per continuare a lavorare con i giovani e promuovere la sostenibilità ambientale nel loro contesto? Come pensa che utilizzeranno queste competenze?***
16. ***Avete osservato cambiamenti negli atteggiamenti, nelle pratiche o nelle abitudini dei partecipanti come risultato delle sessioni di formazione? Può fornire esempi specifici?***
17. ***Come valuta l'impatto complessivo del progetto EVE sul pubblico target e sulla promozione della sostenibilità ambientale? Quali sono stati i principali successi e le sfide incontrate?***
18. ***C'è altro da aggiungere?***

7.1.4 Lezione imparata

Il corso di formazione per youth workers è stato realizzato localmente nei 4 Paesi partner del progetto: Francia, Italia, Grecia e Cipro, coinvolgendo un totale di 9 facilitatori e 37 partecipanti.

Il progetto EVE mirava a dotare i giovani di conoscenze e competenze per diventare leader nella sostenibilità ambientale. Attraverso sessioni di formazione strutturate e il coinvolgimento della comunità, il progetto ha cercato di approfondire la comprensione dei problemi ambientali da parte dei partecipanti, di promuovere pratiche sostenibili e di promuovere la responsabilità collettiva.

L'implementazione locale ha evidenziato la capacità dei facilitatori di adattare le sessioni di attività alle diverse esigenze di ciascun partner in base al background, alle conoscenze e alle necessità dei partecipanti, resa possibile dalla struttura flessibile e adattabile del Manuale.

I diversi feedback forniti dai partner attraverso l'uso delle linee guida proposte da Replay Network aps sono stati raccolti in un breve rapporto che segue.

Manuale e guida alla formazione:

Il manuale è stato ben organizzato e completo, offrendo una guida chiara per la selezione e la formazione dei facilitatori attraverso 6 moduli strutturati in sessioni pratiche. Ha fornito un kit di strumenti pronti all'uso per l'attuazione del corso nei vari Paesi partner, con strumenti per adattare le attività e tradurre i contenuti, migliorando l'accessibilità. Nel complesso, il corso ha

ricevuto un feedback positivo per la sua guida chiara e pratica, che combina elementi teorici con sessioni e attività pronte all'uso.

La guida alla formazione è stata molto apprezzata per la sua struttura e la sua utilità nello sfruttamento delle risorse del progetto EVE. Ha fornito un quadro completo per la progettazione di sessioni formative tematiche relative all'European Green Deal, incorporando gli strumenti Learning Boxes per creare ambienti di apprendimento dinamici e interattivi. I facilitatori sono stati dotati di metodologie per coinvolgere efficacemente i giovani sui temi della sostenibilità ambientale.

Coinvolgimento dei partecipanti e adattamento delle attività:

Le attività sono state adattate alle esigenze locali attraverso valutazioni preliminari per comprendere interessi e bisogni, incorporando esempi locali, casi di studio e riferimenti culturali. Gli aggiustamenti linguistici e terminologici sono stati adattati ai livelli di competenza dei partecipanti e il feedback dopo le sessioni ha garantito un miglioramento continuo.

Giochi interattivi, compiti pratici e discussioni di gruppo sono stati particolarmente efficaci, aumentando il coinvolgimento e stimolando una riflessione più profonda. I progetti concreti all'interno delle organizzazioni hanno avuto un impatto significativo sui partecipanti, aumentando la loro motivazione ad agire sulle questioni ambientali, considerando i loro contesti specifici.

Sviluppo delle competenze:

I partecipanti hanno acquisito competenze essenziali in materia di sostenibilità ambientale, leadership giovanile, facilitazione e attuazione di progetti. Si sono sentiti responsabili e pronti ad agire, applicando le loro conoscenze per pianificare e attuare progetti ambientali, educare le comunità e impegnarsi in attività di advocacy. Le learning boxes EVE sono state identificate come strumenti preziosi da applicare immediatamente dopo la formazione.

Cambiamenti comportamentali:

Dopo il corso di formazione locale, è stato osservato che alcuni partecipanti hanno iniziato a incorporare pratiche sostenibili come la riduzione dei rifiuti, la conservazione dell'energia e dell'acqua e la scelta di prodotti ecologici. Questa maggiore consapevolezza ha portato a scelte più attente all'ambiente nella vita personale e professionale. Alcuni partecipanti hanno organizzato eventi come un festival ambientale, sensibilizzando l'opinione pubblica e promuovendo cambiamenti politici.

Obiettivi raggiunti:

- Preparare i giovani a diventare leader ambientali e artefici di cambiamenti.
- Facilitare la collaborazione tra le parti interessate, promuovendo l'azione collettiva sulle questioni ambientali.
- Aumentare la consapevolezza del pubblico attraverso workshop educativi, campagne e attività di sensibilizzazione della comunità.

In conclusione:

Il progetto EVE ha risposto efficacemente all'esigenza di qualità e innovazione nel lavoro con i giovani, aumentando in modo significativo la motivazione e la capacità dei partecipanti di combattere il cambiamento climatico. I partecipanti hanno espresso una maggiore motivazione

e comprensione della loro capacità e legittimità di agire sulle questioni ambientali, evidenziando l'efficacia della formazione.

Partendo da risorse comuni, l'implementazione locale è stata realizzata in 4 diversi Paesi coinvolgendo facilitatori con background differenti che hanno strutturato il corso con formati diversi coinvolgendo gruppi di partecipanti culturalmente eterogenei. I risultati positivi ottenuti nei 4 Paesi evidenziano l'alto livello di adattabilità del format formativo proposto dal progetto. È quindi possibile affermare che EVE rappresenta un punto di partenza e un'innovazione che offre ampio spazio alla sperimentazione futura.

CAPITOLO 8

8. Bibliografia

Commissione europea, Educazione alla sostenibilità ambientale, ***Politiche e approcci negli Stati membri dell'Unione europea: relazione finale****,* 2021.

Commissione europea, Centro comune di ricerca, il ***GreenComp: Il quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità***, Appendice 2. - Dichiarazioni di conoscenze, abilità e attitudini (KSA), 2022 pp. 40-51

Ana Vieru, InterCollege ApS, ***Guida agli SDGs in gioco per gli educatori***

EcoFacilitator's Guidebook - Raccolta di attività con un approccio ecologico per formatori e facilitatori

https://www.mase.gov.it/pagina/educazione-ambientale-e-allo-sviluppo-sostenibile

EUROPEAN
VOLUNTEERS
for the ENVIRONMENT