



AZIONI DI SOSTENIBILITÀ PER I GIOVANI:

UNA GUIDA PER INSEGNANTI
ED EDUCATORI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Questo toolkit è il risultato del progetto “ACT - From play to action: Sustainability for youth” (2023-2025), finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Agosto 2024

Editori:

EETTI, Finlandia

LVIA (Associazione Internazionale Volontari Laici), Italia

Neo Sapiens, Spagna

Waterford SLi, Irlanda

Südwind, Austria

Fondazione Buy Responsibly, Polonia

Il sostegno dell'Unione Europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Indice:

1. [Introduzione](#)
2. [Educazione allo sviluppo sostenibile: Europa e Italia](#)
3. [Giustizia climatica](#)
4. [Economia circolare](#)
5. [Modelli di workshop](#)
6. [Risorse aggiuntive](#)
[\(include le migliori pratiche e la](#)
[revisione della letteratura\)](#)
7. [Annesso - Workshop sulle azioni di sostenibilità](#)



1. Introduzione

Questa guida è pensata per tutti coloro che lavorano con i giovani e desiderano sensibilizzarli sui temi della sostenibilità e del consumo responsabile, nonché sviluppare progetti con loro, sia che si tratti di progetti individuali, sia che si tratti di gruppi scolastici o giovanili, sia che si tratti di progetti più ampi all'interno della comunità.

Nel 1987, il Rapporto Brundtland delle Nazioni Unite ha definito la sostenibilità come: “soddisfare i bisogni del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare i propri”. (<http://www.un-documents.net/our-common-future.pdf>).

Questa definizione continua a esserci utile. Vediamo la sostenibilità nelle nostre scelte quotidiane: cosa mangiamo, come ci spostiamo da un luogo all'altro e le scelte di consumo che facciamo. Queste scelte, ovviamente, hanno un impatto significativo sull'ambiente e sul mondo che ci circonda.

Il mondo in cui ci troviamo rende questo lavoro necessario. Affrontiamo molte sfide e crisi globali che richiedono soluzioni. Spesso queste soluzioni vengono prese a livello politico o governativo, escludendo una voce molto importante: quella dei giovani. I giovani spesso si sentono come se non potessero fare nulla, come se le soluzioni fossero fuori dalla loro portata. Questo può portare a sentimenti di ansia, in particolare ansia climatica, oltre che a sensazioni di impotenza e rassegnazione. È importante insegnare ai giovani che non bisogna mai sottovalutare il potere di una singola persona e che la loro voce e le loro azioni sono strumenti preziosi nella lotta per la resilienza climatica.

Questa guida è pensata per aiutarvi, in quanto persone che lavorano con i giovani, a supportarli nello sviluppo e nella realizzazione di azioni che promuovano la sostenibilità. Ci piace chiamarle "Azioni di Sostenibilità". Le Azioni di Sostenibilità possono variare da azioni individuali a eventi basati sulla comunità, e questa guida vi aiuterà a raggiungere questo obiettivo. Troverete alcune informazioni di base, risorse aggiuntive e letteratura, oltre a modelli di workshop progettati per aiutare i giovani con cui lavorate a ideare le proprie Azioni di Sostenibilità.

Ci concentriamo su due argomenti, la Giustizia Climatica e l'Economia Circolare, entrambi grandi sfide per le società di tutto il mondo. Le sezioni 3 e 4 vi forniranno informazioni di base su questi temi e potrebbero persino ispirare i vostri studenti. Tuttavia, le vostre Azioni di Sostenibilità potrebbero avere un focus completamente diverso e potreste volere solo consigli su come iniziare il processo di pianificazione e implementazione. In questo caso, potete saltare le sezioni 3 e 4 e andare direttamente alla sezione 5, dove troverete la guida per insegnanti/facilitatori seguita dai modelli di workshop.



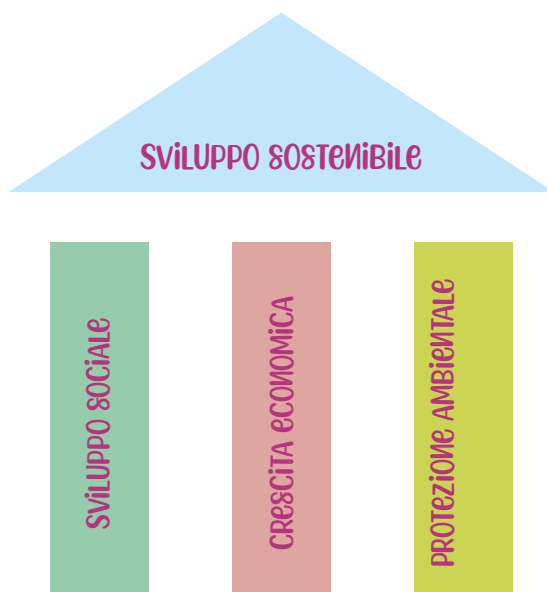
2. L'educazione allo sviluppo sostenibile

Questa sezione è stata pensata per dare un'idea della posizione dell'Unione Europea (UE) e dell'Italia in materia di educazione allo sviluppo sostenibile.

L'UNIONE EUROPEA

Gli sforzi educativi che stiamo affrontando con questa Guida rientrano nell'ambito dell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESS), ma anche dell'Educazione alla cittadinanza globale. Per questa Guida, utilizzeremo l'acronimo ESS per descrivere questo lavoro. L'educazione allo sviluppo sostenibile è promossa a livello globale con gli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG), in particolare con l'indicatore 4.7 che afferma che "entro il 2030 tutti i discenti acquisiranno le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile, anche attraverso l'educazione allo sviluppo sostenibile e a stili di vita sostenibili, i diritti umani, l'uguaglianza di genere, la promozione di una cultura della pace e della non violenza, la cittadinanza globale e l'apprezzamento della diversità culturale e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile" (<https://indicators.report/targets/4-7/>).

L'ESS si basa su tre pilastri: sociale, economico e ambientale e occorre affrontare tutti e tre gli elementi nel nostro lavoro con gli studenti.



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/The-Three-Pillars-of-Sustainable-Development_fig2_328163638 [consultato il 3 maggio 2024]

Il pilastro sociale comprende l'equità e l'uguaglianza, la povertà, la cittadinanza, il genere, il diritto alla casa, i diritti umani e molti altri aspetti. Di solito questi sono i temi che rientrano nella politica sociale quando il governo ne parla.

Il pilastro economico comprende la crescita e la povertà, il lavoro minorile, il consumo responsabile, la responsabilità delle imprese, il lavoro dignitoso ed equo, la migrazione e la disuguaglianza globale.

Il pilastro ambientale comprende gli ecosistemi sani, il cambiamento climatico, la giustizia climatica, la riduzione del rischio di disastri naturali, la gestione delle risorse, la resilienza delle comunità e la sicurezza idrica e alimentare.

È inoltre importante capire che questi tre pilastri interagiscono e si sostengono a vicenda. È difficile affrontare la povertà sistemica se non c'è un lavoro dignitoso ed equo a disposizione delle persone. È difficile affrontare il problema della sicurezza alimentare in un mondo in cui i terreni agricoli diminuiscono a causa dei cambiamenti climatici. Per poter fare progressi su questi grandi temi, è fondamentale adottare un approccio olistico che riconosca la natura intricata e sfaccettata delle sfide che ci attendono, come fa l'ESS.

Secondo un rapporto pubblicato dall'Unione Europea nel 2021, l'ESS è stata integrata nella maggior parte dei sistemi educativi in Europa. (Unione Europea. 2021. Educazione alla sostenibilità ambientale: Politiche e approcci negli Stati membri dell'Unione Europea: relazione finale. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a193e445-71c6-11ec-9136-01a-a75ed71a1>)

L'approccio dell'UE all'ESS richiede specificamente di:

- Rendere la transizione ESS/verde una priorità in tutte le parti dei sistemi educativi in Europa
- Garantire la disponibilità di fondi per le infrastrutture ESS
- Sostenere gli insegnanti e gli operatori giovanili nel loro lavoro in questo settore, anche affrontando l'ansia da clima con gli studenti
- Creare opportunità di apprendimento orientate all'azione, partecipative e rispondenti ai contesti locali
- Abbracciare un approccio di partnership per l'apprendimento che includa i giovani, gli educatori, i responsabili politici, gli innovatori e le autorità locali. (<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/green-education/learning-for-the-green-transition>)

Se siete interessati a leggere le Raccomandazioni del Consiglio sulla transizione verde e lo sviluppo sostenibile, vi consigliamo di consultare la seguente circolare: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A32022H0627%2801%29>

Inoltre, l'economia circolare è affrontata dal Green Deal europeo del 2020, che ha l'obiettivo generale di essere neutrale dal punto di vista delle emissioni di carbonio entro il 2050. I dettagli sono contenuti nel Piano d'azione per l'economia circolare, a cui si fa riferimento di seguito. Speriamo di contribuire a questi obiettivi attraverso questa risorsa. Riconoscendo che i contesti variano da Paese a Paese, abbiamo voluto fornire anche alcune prospettive locali sull'ESS in Europa. Questo progetto è il risultato di una partnership tra Austria, Finlandia, Irlanda, Italia, Polonia e Spagna ed è stato finanziato da una sovvenzione Erasmus+. Ciascun partner ha fornito un breve quadro dell'educazione allo sviluppo sostenibile nel proprio Paese, che può essere consultato nelle versioni specifiche per Paese di questa Guida.

⇒ [Austria](#)

⇒ [Finlandia](#)

⇒ [Irlanda](#)

⇒ [Italia](#)

⇒ [Polonia](#)

⇒ [Spagna](#)

Altri documenti politici chiave dell'Unione Europea sono:

- European Green Deal, 2019: questo piano combina lo sviluppo economico con una strategia sostenibile che mira a portare l'UE alla neutralità del carbonio entro il 2050: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en

- Piano d'azione per l'economia circolare, 2020: Questo piano è considerato un elemento chiave del Green Deal europeo e sostiene la dissociazione dell'uso delle risorse dallo sviluppo economico. (https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy-action-plan_en#:~:text=The%20EU's%20transition%20to%20a,entire%20life%20cycle%20of%20products.)
- Comunicazione sullo Spazio europeo dell'istruzione, 2020: Questa comunicazione definisce una visione comune per i sistemi educativi di tutti gli Stati membri dell'UE e delinea 6 aree prioritarie, una delle quali è la transizione digitale e verde. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_20_1743
- Dichiarazione europea sull'educazione globale al 2050, 2022 (nota anche come Dichiarazione di Dublino): Questa dichiarazione ha lo scopo di migliorare e aumentare l'accesso all'educazione globale fino al 2050. <https://static1.squarespace.com/static/5f6decace4f425352eddb4a/t/65cbd5b4dbd08357e1f86d56/1707857361786/GE2050-declaration.pdf>
- GreenComp: Il quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/greencomp-european-sustainability-competence-framework_en

ESS E L'ITALIA

In Italia, l'approccio all'economia circolare è stato formalizzato attraverso la "Strategia nazionale per l'economia circolare" del 2017. Questo documento politico delinea azioni e obiettivi per guidare la transizione verso un'economia circolare efficace.

Attraverso l'implementazione di criteri quali i Criteri Ambientali Minimi per gli Acquisti Verdi della Pubblica Amministrazione, l'End Waste, la Responsabilità Estesa del Produttore e il coinvolgimento attivo dei consumatori, la strategia mira a trasformare la filiera dei materiali e a fornire una tabella di marcia di azioni misurabili fino al 2035.

Mentre la strategia affronta l'aspetto economico della sostenibilità, il contesto più ampio dei cambiamenti climatici e della giustizia climatica è analizzato all'interno di due documenti chiave: il "Rapporto sullo stato delle conoscenze scientifiche sui cambiamenti climatici in Italia" e gli "Elementi per una strategia nazionale di adattamento ai cambiamenti climatici". Questi documenti sottolineano l'importanza di comprendere gli impatti dei cambiamenti climatici non solo sull'ambiente, ma anche sulla società italiana.

I temi citati sono quindi diventati centrali all'interno dell'istruzione scolastica, come previsto dalla Legge 92/2019, che offre un canale per affrontare a livello teorico temi come l'economia circolare e la giustizia climatica attraverso l'introduzione dell'insegnamento dell'educazione civica. La legge prevede un minimo di 33 ore all'anno per l'insegnamento dell'educazione civica, che viene integrato nell'orario complessivo previsto dai regolamenti scolastici.

Le istituzioni scolastiche hanno il compito di aggiornare i programmi di studio e le attività didattiche per sviluppare la comprensione delle strutture sociali, economiche, legali, civiche e ambientali della società e per promuovere una partecipazione attiva e responsabile alla vita civica, culturale e sociale della comunità.

Tra i tre pilastri dell'educazione c'è lo Sviluppo Sostenibile. Gli obiettivi dell'educazione civica non si limitano alla protezione dell'ambiente e delle risorse naturali, ma includono anche la creazione di ambienti di vita inclusivi e di città che rispettino i diritti fondamentali delle persone.

Questi diritti includono la salute, il benessere fisico e mentale, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza, il lavoro dignitoso, l'istruzione di qualità e la protezione dei beni materiali e immateriali delle comunità.

Questo nucleo di obiettivi comprende temi quali l'educazione alla salute, la tutela dell'ambiente, il rispetto degli animali e dei beni comuni e la protezione civile.

L'educazione ai temi dell'economia circolare non avviene solo con metodi educativi formali; infatti, le scuole spesso si affidano alla tecnologia e agli strumenti di edutainment per favorire un apprendimento più interessante e partecipativo tra i giovani.

In linea con l'insegnamento dell'educazione civica nelle scuole, il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha introdotto anche il Piano Scuola ReGeneration, che recepisce gli obiettivi dell'Agenda 2030 e mira ad affrontare il tema della sostenibilità in modo sistemico. Ovvero nella globalità delle varie componenti del vivere scolastico che riguardano non solo il sapere e il saper fare, ma anche i comportamenti all'interno degli ambienti scolastici, la qualità degli edifici e degli spazi, e infine le opportunità che il nuovo modello abitativo porta con sé.

Il Piano mette a disposizione risorse economiche e scientifiche, offre alle scuole la possibilità di avvalersi di esperti in materia ambientale e prevede una green community con il compito di affiancare il Ministero e di ideare e condividere esperienze, progetti e materiali rivolti alle scuole che comprende amministrazioni pubbliche, istituzioni culturali, scientifiche e di ricerca, organizzazioni no profit e profit.

A partire dal 2022, è ormai chiaro che l'apprendimento e l'insegnamento della sostenibilità ambientale devono avvenire non solo nelle scuole e nell'istruzione superiore, ma in tutte le parti del sistema (formale, non formale, informale) e a tutti i livelli (dalla prima infanzia all'età adulta fino alla vecchiaia). Il 14 gennaio, la Commissione europea ha adottato una proposta di raccomandazione del Consiglio sull'apprendimento per la sostenibilità ambientale, in cui sottolinea l'esigenza espressa da molti educatori in tutta Europa di acquisire competenze adeguate e di formarsi, in particolare per quanto riguarda gli approcci interdisciplinari, le pedagogie attive e la gestione della complessità, per poter svolgere al meglio il proprio ruolo.

Questa proposta è stata accolta e pubblicata sui siti ufficiali del governo italiano, per far sì che potesse raggiungere i diretti interessati e iniziare a sviluppare una strategia per l'insegnamento dei suddetti argomenti anche nei settori meno formali.

FONTI:

<https://www.isprambiente.gov.it/it/archivio/notizie-e-novita-normative/notizie-ispra/2022/04/piano-nazionale-rigenerazione-scuola>

<https://www.istruzione.it/ri-generazione-scuola/>

https://www.istruzione.it/educazione_civica/

https://www.mase.gov.it/sites/default/files/archivio/allegati/PNRR/SEC_21.06.22.pdf

https://www.mase.gov.it/sites/default/files/archivio/allegati/clima/snacc_2014_rapporto_stato_conoscenze.pdf

<https://www.mase.gov.it/notizie/strategia-nazionale-di-adattamento-ai-cambiamenti-climatici-O>

<https://asvis.it/archivio-rubrica/1423-11002/commissione-ue-tutti-gli-educatori-sono-educatori-alla-sostenibilita>

https://www.istruzione.it/educazione_civica/allegati/Linee_guida_educazione_civica_dopoCSPI.pdf



3. Giustizia Climatica

COS'È IL CAMBIAMENTO CLIMATICO?

Si discute molto su cosa sia il cambiamento climatico, ma ai fini di questa Guida abbiamo adottato la definizione delle Nazioni Unite:

I cambiamenti climatici si riferiscono a variazioni a lungo termine delle temperature e dei modelli meteorologici. Tali variazioni possono essere naturali, dovute a cambiamenti nell'attività del sole o a grandi eruzioni vulcaniche. Ma dal 1800 le attività umane sono state il principale motore del cambiamento climatico, soprattutto a causa della combustione di combustibili fossili come carbone, petrolio e gas

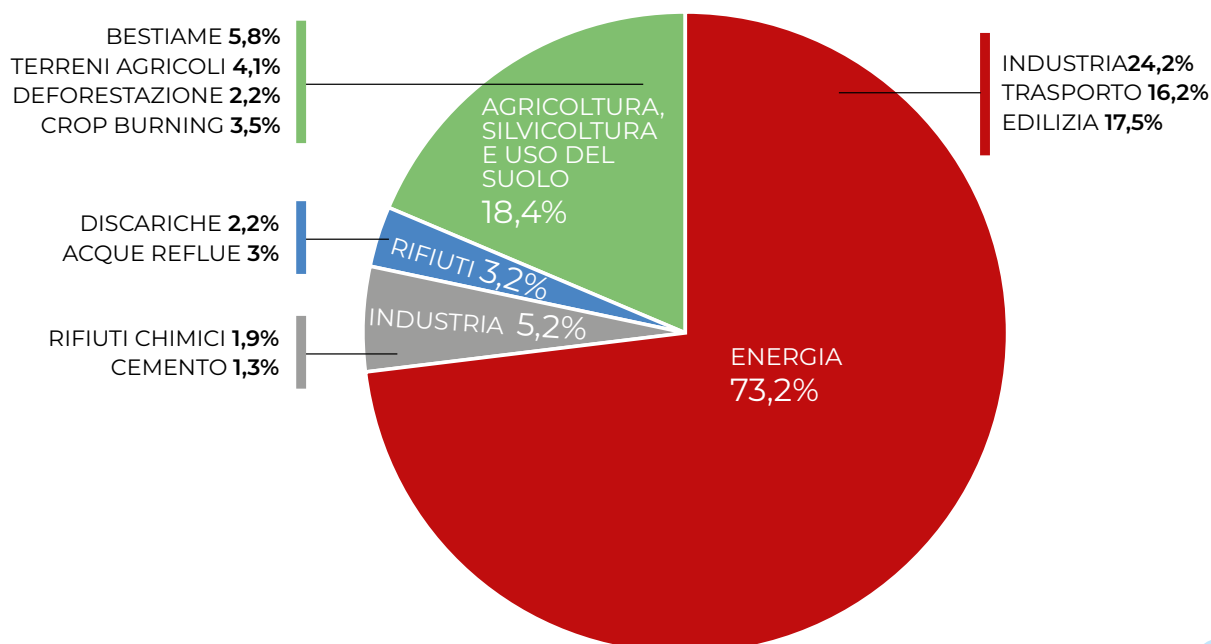
<https://www.un.org/en/climatechange/what-is-climate-change>

QUALI SONO LE CAUSE DEL CAMBIAMENTO CLIMATICO?

Come si evince dalla definizione, il principale motore del cambiamento climatico è l'emissione di gas a effetto serra (GHG), ad esempio metano e anidride carbonica, che è il risultato del comportamento umano. Complessivamente, il mondo produce circa 50 miliardi di tonnellate di gas serra all'anno (Ritchie 2020). Come si può vedere dall'infografica, la stragrande maggioranza dei gas serra proviene dal settore energetico, che comprende i trasporti, la produzione e il riscaldamento di case e uffici, tutti settori che continuano a dipendere dai combustibili fossili nonostante i progressi compiuti nel settore delle energie rinnovabili.

EMISSIONI GLOBALI DI GAS SERRA PER SETTORE

Questo grafico è una proiezione del 2016 - le emissioni globali di Gas Serra erano pari a 49,9 miliardi di tonnellate di CO₂



COS'È LA GIUSTIZIA CLIMATICA?

Secondo un rapporto di Oxfam International (2023), l'1% più ricco della popolazione mondiale produce più emissioni di carbonio del 66% più povero. Questo è il principio alla base della giustizia climatica. La giustizia climatica si basa sulla consapevolezza che coloro che sono meno responsabili del cambiamento climatico sono quelli che ne subiscono maggiormente l'impatto. La giustizia climatica mira a un futuro sostenibile, equo e inclusivo, che comprende la responsabilizzazione di coloro che hanno causato i danni maggiori a livello politico, sociale ed economico.

L'Indice globale di rischio climatico mostra quanto gravemente i Paesi sono colpiti da eventi meteorologici estremi come inondazioni, tempeste, ondate di calore, ecc. L'Indice si basa sul numero di morti e di perdite economiche dirette. Vengono esaminati l'impatto umano (vittime) e le perdite economiche dirette. L'Indice ha rilevato che Mozambico, Zimbabwe e Bahamas sono stati i più colpiti da eventi meteorologici estremi nel 2019. Tra il 2000 e il 2019, Porto Rico, Myanmar e Haiti sono stati i Paesi più colpiti (Global Climate Risk Index, 2021). Questo è solo uno dei tanti esempi che dimostrano l'impatto sproporzionato dei cambiamenti climatici sulle nazioni economicamente più vulnerabili del mondo.

COSA C'ENTRA LA GIUSTIZIA CLIMATICA CON ME e i Miei DISCENTI?

La giustizia climatica e tutte le questioni ad essa correlate sono un argomento vasto, che può essere affrontato solo a livello globale attraverso organizzazioni multinazionali come le Nazioni Unite. È importante lavorare insieme per garantire la creazione e l'attuazione di regole e leggi giuste nei nostri Paesi e a livello internazionale. Anche noi, come educatori, possiamo contribuire informandoci, votando per influenzare le norme giuridiche verso una maggiore giustizia climatica e condividendo queste informazioni con i giovani con cui lavoriamo.

La vostra vita quotidiana e quella dei vostri studenti può essere un punto di partenza per analizzare dove è necessario intervenire. Se dovessimo calcolare la quantità di gas serra, come la CO₂, che l'umanità può emettere per evitare un cambiamento climatico incontrollabile, ogni persona dovrebbe produrre solo 2,6 tonnellate di CO₂ all'anno. A livello globale la media è di circa 4 tonnellate all'anno e alcuni Paesi, come gli Stati Uniti, hanno un'impronta di carbonio pro capite molto più alta, con ben 16 tonnellate all'anno per persona (Centro nazionale di ricerca atmosferica, 2023).

Prendiamo continuamente decisioni che influenzano la nostra impronta di gas serra, come la scelta di andare a piedi invece di usare l'auto, il tipo di vacanze che facciamo, quanto spendiamo ogni anno in nuovi vestiti, ecc.

La mobilità, ovvero il modo in cui ci spostiamo, ne è un ottimo esempio. Come si può vedere dall'infografica mostrata in precedenza, i nostri trasporti rappresentano una grande quantità di emissioni. La giustizia climatica evidenzia il fatto che, mentre la mobilità è limitata in molte parti del mondo a causa della mancanza di infrastrutture, allo stesso tempo i super-ricchi viaggiano in jet privato. È più probabile che siano proprio le persone con mobilità limitata a pagare i prezzi climatici dei viaggi in jet privato. Questo può evidenziare i contrasti estremi, ma dimostra quanto sia diversa la nostra esperienza del mondo a seconda del luogo in cui viviamo.

Dal punto di vista della giustizia climatica, questa situazione è ingiusta. Il settore dei trasporti è responsabile di circa il 16,2% delle emissioni globali di gas serra (Ritchie, 2020). La maggior parte di queste emissioni deriva dai nostri spostamenti da un luogo all'altro. Ma anche la provenienza dei prodotti che acquistiamo gioca un ruolo importante: il trasporto delle nostre merci in tutto il mondo rilascia molte emissioni e le Nazioni Unite stimano che circa il 95% del nostro fabbisogno di carburante sia ancora soddisfatto dai combustibili fossili (Nazioni Unite, 2024).

La sicurezza alimentare è fortemente legata alla giustizia climatica. L'aumento delle temperature ha un impatto continuo su come e quali alimenti siamo in grado di allevare e coltivare. Milioni di persone in tutto il mondo stanno già soffrendo per l'impossibilità di garantire a loro e alle loro famiglie cibo a sufficienza. La sicurezza alimentare si riferisce alla nostra capacità di avere cibo nutriente e in quantità adeguate. L'insicurezza alimentare si verifica quando queste condizioni non sono soddisfatte e può essere causata da conflitti, crescita demografica e cambiamenti climatici (Concern Worldwide, 2024). Sul pianeta si produce cibo a sufficienza per sfamare tutti, ma sono l'accesso e la distribuzione di questo cibo a causare l'insicurezza alimentare.

Nella maggior parte dei Paesi del Nord globale, la questione non è se abbiamo abbastanza da mangiare, ma piuttosto cosa scegliamo, dove e in quali circostanze viene prodotto il nostro cibo. In termini di emissioni di CO₂ e di altre risorse, come l'acqua, la regola generale è che le produzioni stagionali e locali sono più rispettose del clima, così come una dieta a base vegetale è più rispettosa del clima di una dieta a base di carne. Oltre un terzo di tutto il cibo prodotto nel mondo viene sprecato. E il cibo sprecato e in decomposizione contribuisce notevolmente alle emissioni di gas serra.

L'industria della moda, in particolare il fast fashion, sfrutta eccessivamente le risorse, spreca acqua e inquina sia nella produzione che nello smaltimento. L'industria del fast fashion è anche soggetta a violazioni dei diritti umani. Il settore è responsabile del 10% di tutte le emissioni di gas serra e di oltre il 20% dello spreco di acqua. (<https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20201208STO93327/the-impact-of-textile-production-and-waste-on-the-environment-infographics#:~:text=The%20fashion%20industry%20is%20estimated,of%20CO2%20emissions%20per%20person>) Nell'industria del fast fashion si verificano anche violazioni dei diritti umani: i dipendenti del settore spesso non ricevono un salario di sussistenza e rientrano frequentemente in categorie sociali vulnerabili (donne, immigrati), più esposte allo sfruttamento. La sovrapproduzione e il consumo eccessivo hanno portato a soluzioni di smaltimento insostenibili, in cui i Paesi del Nord globale scaricano i loro rifiuti tessili nel Sud globale, mascherati da donazioni di beneficenza.

La giustizia climatica e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) hanno un rapporto complicato con la giustizia climatica. Da un lato, queste tecnologie sono fondamentali per fornire alle comunità di tutto il mondo le informazioni di cui hanno bisogno per coltivare con successo, evitare eventi meteorologici estremi e monitorare le informazioni sul clima. Dall'altro lato, le ICT richiedono enormi quantità di elettricità (come le server farm) e l'estrazione delle risorse è ad alta intensità energetica e distruttiva. È un paradosso del nostro tempo che il settore delle ICT minacci la nostra salute ambientale e allo stesso tempo ci fornisca gli strumenti e le soluzioni necessarie per raggiungere la giustizia climatica. Come si può intuire, vale la pena di guardare più da vicino, mettere in discussione le strutture economiche e sociali e riflettere sulle nostre abitudini.

Un'ampia gamma di soggetti sono coinvolti in questo tema, tra cui i governi e i politici, le imprese e il singolo individuo. Anche le piccole azioni individuali verso un futuro più sostenibile hanno un impatto positivo sull'ambiente e aiutano a lavorare per un futuro più giusto.

FONTI:

Clean Clothes Campaign 2022. The Intersections of Environmental and Social Impacts of the Garment Industry. Disponibile a:

https://cleanclothes.org/file-repository/the-intersections-of-environmental-and-social-impacts-of-the-garment-industry_aug-2022.pdf/view

Consultato il 30 Aprile 2024.

Concern Worldwide, 2024. What is Food Insecurity? Disponibile a:

<https://www.concern.net/news/what-food-security>.

Consultato il 20 Marzo 2024.

Eckstein, et al, 2021. Global Climate Risk Index. Disponibile a:

https://www.germanwatch.org/sites/default/files/Global%20Climate%20Risk%20Index%202021_2.pdf Consultato il 20 Marzo 2024.

Muller, Dominique, 2020. Out of the shadows: A spotlight on exploitation in the fashion industry. Published online at cleanclothescampaign.org. Disponibile a:

https://cleanclothes.org/file-repository/ccc_dci_report_outoftheshadows_sept2020_high-res.pdf/view .

Consultato il 30 Aprile 2024.

National Center for Atmospheric Research, 2023. What's Your Carbon Footprint.

Disponibile a:

<https://scied.ucar.edu/learning-zone/climate-solutions/carbon-footprint>.

Consultato il 20 Marzo 2024.

Nkatha, Karen 2023. How fast fashion is fuelling the fashion waste crisis in Africa. Blog post published at greenpeace.org. Disponibile a:

<https://www.greenpeace.org/africa/en/blog/54589/how-fast-fashion-is-fuelling-the-fashion-waste-crisis-in-africa/> . Consultato il 30 Aprile 2024.

Oxfam International, 2023. Richest 1% emit as much planet-heating pollution as two-thirds of humanity. Oxfam Press Release, 20 November 2023. Disponibile a:

<https://www.oxfam.org/en/press-releases/richest-1-emit-much-planet-heating-pollution-two-thirds-humanity>. Consultato il 20 Marzo 2024.

Ritchie, Hannah, 2020. "Sector by sector: where do global greenhouse gas emissions come from?" Published online at OurWorldInData.org. Disponibile a:

<https://ourworldindata.org/ghg-emissions-by-sector>. Consultato il 16 Marzo 2024.

United Nations Environmental Programme, 2024. Promoting sustainable low emissions transport. Disponibile a:

<https://www.unep.org/explore-topics/energy/what-we-do/transport>.

Consultato il 20 Marzo 2024.



4. Economia Circolare

Il concetto di Economia Circolare (o economia a ciclo chiuso) riguarda la produzione, il consumo e i rifiuti, e sottolinea il coinvolgimento di ciascuno di noi in questo processo. Noi, come individui e come società, facciamo parte del sistema economico. Qual è esattamente la nostra partecipazione e il nostro ruolo, e in che misura possiamo fare la differenza?

Pensate a una giornata qualsiasi della vostra vita e immaginate dove l'economia circolare potrebbe essere rilevante. Prendete, ad esempio, il telefono cellulare che la maggior parte di noi utilizza. Queste sono alcune domande che sorgono possedendo uno smartphone e che sono importanti per l'economia circolare:

- Come vengono costruite le diverse parti di un telefono e come si uniscono per formare un unico dispositivo?
- Cosa succede a uno smartphone quando non funziona più correttamente? Possiamo riciclare o riutilizzare alcuni dei suoi componenti, o va tutto smaltito?
- Gli smartphone contengono circa 60 materie prime diverse, di cui 30 sono metalli (Geologische Bundesanstalt 2021), alcuni dei quali molto rari. Pensate: per estrarre i metalli necessari a un singolo telefono, occorre scavare oltre una tonnellata di minerale! Questo ovviamente ci porta a chiederci: quante volte avete davvero bisogno di un nuovo cellulare e come gestite i rifiuti elettronici? Nell'IT, l'economia circolare implica un cambiamento verso prodotti più affidabili che possano essere riutilizzati, migliorati e riparati, riducendo così i rifiuti e risparmiando materie prime.
- Noleggiare prodotti anziché acquistarli e venderli sostiene i principi dell'economia circolare. Questo potrebbe non essere una grande opzione per gli smartphone, ma funziona bene per prodotti come attrezzi, automobili, ecc. Avete sentito parlare del car sharing? È un sistema di condivisione e noleggio di auto tramite un'app speciale. Questa soluzione comporta meno costi ed è più vantaggiosa per l'ambiente rispetto all'acquisto di un'auto.

In una giornata qualunque, avete bisogno di mangiare. Anche qui si possono applicare i principi dell'Economia Circolare. Il fatto che venga sprecata molta quantità di cibo dimostra che viene sprecata anche molta energia. Secondo i dati del 2023, oltre 828 milioni di persone nel mondo soffrono la fame (Al Jazeera News 2023), mentre in Europa si sprecano 58 milioni di tonnellate di cibo (Eurostat 2023). Anche gli imballaggi sono un problema crescente: ogni europeo produce in media 180 kg di rifiuti da imballaggio all'anno (Eurostat 2023). Sono state introdotte diverse soluzioni per risolvere il problema dell'eccesso di imballaggi e migliorare il loro design, promuovendo il riutilizzo e il riciclo.

Per ridurre i rifiuti sono nate molte iniziative locali, come quelle di condivisione del cibo, e si sono sviluppate alternative come i materiali di imballaggio compostabili. Tuttavia, è la produzione stessa a essere responsabile di una grande quantità di questi rifiuti. La scelta migliore è usare prodotti e imballaggi riutilizzabili (come bottiglie d'acqua, tazze da caffè o contenitori per il cibo). Un sistema alimentare circolare è quello che utilizza le risorse in modo più efficiente e riduce gli sprechi.

Un altro problema della vita quotidiana è la moda: tutti abbiamo bisogno di indossare vestiti. Anche in questo caso, il tema è rilevante per l'economia circolare. L'industria dell'abbigliamento è la seconda più inquinante al mondo dopo quella dei combustibili fossili, con una stima di oltre 1,2 miliardi di tonnellate di CO₂ prodotte ogni anno. Lo scorso anno, più di 235 milioni di capi d'abbigliamento sono stati inviati in discarica a livello globale. Ci sono diversi modi per evitare di acquistare vestiti nuovi, come i negozi di seconda mano, l'upcycling e la riparazione. Inoltre, esistono molte marche che producono abiti in modo più responsabile.



Lo spreco non esiste in natura - lo spreco e l'inefficienza sono prodotti dell'uomo. In natura, tutto torna in circolo e diventa materia prima per qualcos'altro: l'originale economia circolare. Nella nostra attuale economia lineare, molto è stato progettato per stimolare un consumo sempre nuovo e impedire l'economia circolare. Ad esempio, le aziende spesso progettano i prodotti (come quelli elettronici) in modo che smettano automaticamente di funzionare dopo un certo periodo di utilizzo. Si tratta della cosiddetta "obsolescenza programmata del prodotto". Per altri prodotti, i pezzi di ricambio non sono disponibili, gli aggiornamenti software necessari non vengono forniti - l'elenco continua. La direzione in cui si svilupperà l'economia dipende da noi. Abbiamo il potere di sviluppare un'economia più giusta dal punto di vista sociale e ambientale. La domanda è: è questo che vogliamo? Vogliamo un pianeta sano e siamo disposti a prendercene cura? Abbiamo la possibilità di scegliere sotto forma di economia circolare!

LA REGOLA DELLE 6R: UNA GUIDA PRATICA PER RIDURRE I NOSTRI RIFIUTI

Le 6R della sostenibilità sono un quadro utile per aiutarci a ridurre il nostro impatto ambientale e a migliorare la sostenibilità. Molti di noi hanno sentito parlare delle 3R: Ridurre, Riutilizzare, Riciclare. Si tratta dei principi della riduzione dei rifiuti, del riutilizzo e del riciclaggio delle risorse e dei prodotti, nel tentativo di ridurre la quantità di rifiuti che gettiamo via. Le 6R si basano su questo concetto e offrono un quadro più dettagliato. Esso incorpora le 3R e aggiunge alcune azioni supplementari.

Vediamo nel dettaglio la regola delle 6R:

- **Ripensare:** inizia con un cambiamento di mentalità. Prima di acquistare un altro prodotto, ripensateci: ne ho davvero bisogno? Consumando più prodotti, creiamo e scartiamo più prodotti.
- **Rifiutare** non lasciatevi trascinare dal consumo compulsivo. Cercate di riutilizzare ciò che potete e limitate l'uso di articoli monouso come cannucce e sacchetti di plastica. Le risorse più ecologiche sono quelle che non utilizziamo affatto.
- **Riutilizzare:** invece di buttare via un oggetto, bisogna pensare a come riutilizzarlo. Una vecchia maglietta può essere usata come panno da cucina, una scatola di gelato è perfetta per congelare il prezzemolo, i gusci d'uovo funzionano bene come fertilizzante per le piante, i fondi di caffè sono un ottimo scrub. L'upcycling è un grande esercizio di creatività!
- **Ridurre:** Comprate solo l'essenziale. Limitatevi al minimo indispensabile. Come sapete, la quantità di prodotti acquistati influisce sul consumo di materie prime, energia e acqua.
- **Riparare:** Prima di decidere di sostituire l'apparecchiatura, cercate di ripararla. Se non potete ripararlo da soli, cercate o assumete qualcuno che possa farlo. Fino a qualche decennio fa, riparare elettrodomestici, scarpe o vestiti era la norma. Si usavano elettrodomestici che funzionavano senza problemi per molti anni e, se si rompevano, venivano riparati.
- **Riciclare:** Il metodo più conosciuto per recuperare e riutilizzare i rifiuti e le materie prime con cui è stato realizzato il prodotto. Dovrebbe essere un'operazione che si fa solo nelle situazioni in cui non è possibile riutilizzare qualcosa. Per questo motivo è l'ultima delle 6 R.

È importante separare correttamente i rifiuti per facilitarne il riciclaggio. Particolarmente importanti sono i contenitori per i rifiuti elettrici, le batterie e i tubi fluorescenti. È importante che i rifiuti nocivi che emettono non finiscano nelle falde acquifere e nel suolo.

ECONOMIA CIRCOLARE SULL'ESEMPIO DELL'INIZIATIVA POLACCA

"VESTITI DA DONARE"

"Clothes To Donate" è un marchio fondato nel 2018 che raccoglie abiti usati e li rimette sul mercato. Gli articoli che arrivano al marchio Clothes To Donate vengono smistati e rimessi in circolazione, seguendo i principi dell'economia circolare. Il marchio ha sviluppato un proprio metodo di smistamento, noto come clear sorting, con il quale si rifornisce di abiti all'interno del Paese, poi tratta gli articoli ricevuti e li rimette in circolazione. Tutto avviene all'interno di un unico Paese.

Come funziona? Guida passo passo

- Ogni chilogrammo di vestiti / scarpe / accessori / giocattoli donati viene convertito in 1 PLN (zloty polacco), che significa sostegno finanziario per una determinata campagna o organizzazione di beneficenza.
- Ogni donatore riceve informazioni dettagliate su quanto denaro è andato alle persone bisognose e riceve informazioni sull'impatto ambientale positivo generato.
- Gli abiti raccolti vengono inviati a un impianto di smistamento, dove vengono controllate le loro condizioni e successivamente inviati a negozi di circolazione e di seconda mano. Quelli non idonei vengono inviati al riciclaggio*.

**Più di 100 tonnellate di articoli vengono donati a Clothes to Donate ogni mese e il 94% dei tessuti raccolti viene riciclato. "Clothes To Donate" è un modello di business che rappresenta un perfetto esempio di circolarità.*

FONTI:

Al Jazeera News, 2023. Why do more than 800 million people live in hunger?
[https://www.aljazeera.com/news/2023/5/28/why-is-global-hunger-on-the-rise-2#:~:text=As%20many%20as%20828%20million,and%20Agriculture%20Organization%20\(FAO\).](https://www.aljazeera.com/news/2023/5/28/why-is-global-hunger-on-the-rise-2#:~:text=As%20many%20as%20828%20million,and%20Agriculture%20Organization%20(FAO).)

Anderson, Karen, 2023. The Six Rs of Sustainability: What Are They?
<https://greenly.earth/en-gb/blog/company-guide/the-six-rs-of-sustainability-what-are-they>

Clothes to Donate, <https://ubraniadooddania.pl/>

Eurostat, 2023. Food Waste and Food Prevention.
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Food_waste_and_food_waste_prevention_-_estimates

Eurostat, 2023. Plastic Waste Statistics.
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Packaging_waste_statistics

Fashion Bizness, <https://fashionbiznes.pl/wlasciciel-ubrania-do-oddania-o-przyszlosci-mody-cyrkularnej-w-polsce/>

Geologische Bundesanstalt 2021. Das Smartphone als wertvolle Lagerstätte.
https://www.geologie.ac.at/fileadmin/user_upload/dokumente/pdf/poster/poster_2021_gba_rohstoffe.pdf

Practical Action, 2023. <https://practicalaction.org/the-6-rs/>

Come suggerito nell'introduzione, prima di organizzare il workshop sulle azioni di sostenibilità, è consigliabile giocare con il gioco da tavolo "GetLand" per ottenere il massimo impatto possibile sui partecipanti. Se non è possibile giocare con il tabellone stesso, nella Guida del facilitatore a "GetLand" ci sono alcune note per un'attività alternativa.

In questo laboratorio i giovani scoprono l'economia circolare, la giustizia climatica e la cittadinanza attiva attraverso la gamification. L'attenzione è rivolta ai giovani che imparano a ideare e pianificare le proprie azioni di sostenibilità. È pensato per giovani di età compresa tra i 15 e i 18 anni. Il laboratorio è stato testato in scuole finlandesi e italiane ed è stato progettato per adattarsi a diversi contesti educativi, formali e informali. Inoltre, il laboratorio può essere modificato in base alla durata della lezione.

Prima del workshop, potete inviare ai partecipanti il manuale sulle Azioni di Sostenibilità, qui disponibile: <https://sliwaterford.ie/resources/action-inspiration> e chiedere loro di familiarizzare con il capitolo 4.2 - "Azioni di sostenibilità con gli altri" e/o con il capitolo 5 - "Esempi in Europa" per fornire loro alcune informazioni in anticipo.

La sostenibilità viene spesso semplificata nelle scelte quotidiane delle persone: cosa mangiamo, come ci spostiamo da un luogo all'altro e le scelte di consumo che facciamo. Queste scelte quotidiane, ovviamente, hanno un impatto significativo sull'ambiente e sul mondo che ci circonda. Il consumo sostenibile, che significa fare scelte che rispettano l'ambiente, il clima e i diritti umani, è fondamentale. Tuttavia, la sostenibilità va al di là delle semplici scelte di vita: ognuno può anche intraprendere azioni attive per la sostenibilità. Può trattarsi, ad esempio, di un'azione in cui voi e i vostri studenti sensibilizzate su un problema o fate richieste ai politici.

Questi atti di sostenibilità hanno varie forme e dimensioni, piccole e grandi, e sono azioni attraverso le quali ci proponiamo di avere un impatto sul mondo. Queste azioni possono essere legate a questioni e valori importanti per i vostri studenti e possono essere compiute individualmente o in gruppo. Queste azioni sono importanti per il mondo perché ci permettono di aiutare i nostri studenti a fare la differenza: più persone si attivano e compiono azioni di sostenibilità, più è probabile che si crei un cambiamento.

Il workshop si articola in cinque fasi: (1) Introduzione, (2) Quiz sull'economia circolare e la giustizia climatica, (3) Concorso di idee per la propria Azione di Sostenibilità, (4) Sviluppo della propria Azione di Sostenibilità, e (5) Sintesi.



Potete trovare tutti i materiali utili alla conduzione del workshop per giovani qui:
<https://via.it/2024/10/09/act-guida-alle-azioni-sostenibili-per-i-giovani/>.

Nello specifico, seguendo questo link potrete scaricare:

MATERIALI PER IL WORKSHOP:



- La Guida per i giovani alle Azioni di Sostenibilità;
- La presentazione da utilizzare nella conduzione del workshop. Al fondo della presentazione, troverete le domande del Quiz sulla Sostenibilità, da utilizzare in formato cartaceo oppure attraverso la piattaforma Mentimeter (link a mentimeter: <https://www.mentimeter.com/app/presentation/n/al-5sacnq5iy6f5dwh3e6ge5v3g5i15hn/edit>. Una volta aperto il link, create una copia del quiz sul vostro profilo e giocateci con le vostre classi).
- La mappa mentale per la realizzazione dell'azione della sostenibilità, già presente all'interno della presentazione di cui sopra. Stampatene una per ogni gruppo di 4-5 studenti.

Inoltre, vi serviranno:



- Penne / pennarelli
- Post-it





DURATA BASE DEL WORKSHOP: 75 MINUTI

FASE	ATTIVITÀ	DURATA	MATERIALI	OBIETTIVO
Introduzione	■ Apertura della sessione e presentazione dell'agenda del giorno (2 min.) ■ Conversazione di riscaldamento in gruppi di 2-3 persone (4 min) ■ Spiegare le possibilità di influenza di un individuo nella società (2 min)	8 min	Presentazione / Slide	■ Far comprendere al partecipante lo svolgimento della sessione e introdurre l'argomento del giorno
Quiz sulla sostenibilità e definizione dei concetti	■ Quiz a coppie sui temi dell'economia circolare e della giustizia climatica (15 min) ■ Definizione dei concetti di economia circolare e giustizia climatica (5 min)	20 min	Quiz su Mentimeter Telefono o computer portatile, uno per coppia	■ Giocare al quiz insieme alla classe/al gruppo ■ Familiarizzare i partecipanti con l'economia circolare e la giustizia climatica
Sfida delle idee	■ Spiegazione dello svolgimento della sfida di idee e consegna delle sfide di sostenibilità (2 min.) ■ Sfida di idee in gruppi di 4-5 persone (8 minuti)* <i>*Se non partecipate al gioco, troverete le istruzioni per questa attività nella sezione "Descrizione delle attività del workshop - Concorso di idee per atti di sostenibilità".</i>	10 min	Le sfide sulle azioni stampate per la sostenibilità Post-it/pezzo di carta Penne	■ Gareggiare sulla migliore idea per risolvere una sfida di sostenibilità designata ■ Incoraggiare i partecipanti a immaginare soluzioni creative
Pianificazione dell'azione di sostenibilità	■ Realizzare insieme un'azione di sostenibilità (10 min) ■ I partecipanti continuano a riunirsi negli stessi gruppi. Progettano le loro azioni di sostenibilità sulla base dell'idea vincitrice del concorso di idee (15 min) ■ Condivisione delle azioni di sostenibilità con l'intera classe (5 min)	30 min	Presentazione Mappa mentale dell'Azione di sostenibilità stampata (formato A3) Penne	■ Costruire un'azione di sostenibilità da un'idea a un piano attuabile in gruppi di 4-5 persone. ■ I partecipanti potranno acquisire gli strumenti per costruire i propri atti di sostenibilità sulla base delle proprie idee e dei propri interessi.
Sintesi	■ Discussione in gruppi di 2-3 sulle lezioni apprese (5 min)	7 min	Presentazione	■ Discussione e condivisione delle esperienze. ■ Raccolta di feedback.



VERSIONE: 2 ORE

FASE	ATTIVITÀ	DURATA
Introduzione	Prendete più tempo per la conversazione di riscaldamento e per spiegare le possibilità di influenza dell'individuo nella società.	10 min
Quiz sulla sostenibilità e definizione dei concetti	Dedicate più tempo alla spiegazione e alla discussione dei temi dell'economia circolare e della giustizia climatica.	30 min
Sfida delle idee	- Spiegazione dello svolgimento del concorso di idee e consegna delle sfide di sostenibilità (4 min.) - Concorso di idee in gruppi di 4-5 persone (12 minuti)* <i>*Se non partecipate al gioco, troverete le istruzioni per questa attività nella sezione "Descrizione delle attività del workshop - Concorso di idee per atti di sostenibilità".</i>	10 min
Pianificazione dell'azione di sostenibilità	Approfondite le fasi verso un'azione per la sostenibilità	45 min
Sintesi	Prendete più tempo per la conversazione di debriefing. Potete anche tenere la conversazione in gruppi più grandi o negli stessi gruppi dell'ultima fase.	15 min



VERSIONE: 45 MINUTI

Per questa versione, scegliete il tema dell'economia circolare o della giustizia climatica.

FASE	ATTIVITÀ	DURATA
Introduzione	■ Apertura della sessione e illustrazione dell'agenda del giorno (2 min)	2 min
Quiz sulla sostenibilità e definizione dei concetti	■ Quiz sui temi dell'economia circolare O della giustizia climatica a coppie (8 min) ■ Definizione dei concetti di economia circolare O di giustizia climatica (4 min)	12 min
Sfida delle idee	■ Spiegazione dello svolgimento del concorso di idee e consegna delle sfide di sostenibilità (2 min.) ■ Concorso di idee in gruppi di 4-5 persone (8 minuti)* <i>*Se non partecipate al gioco, troverete le istruzioni per questa attività nella sezione "Descrizione delle attività del workshop - Concorso di idee per atti di sostenibilità".</i>	10 min
Pianificazione dell'azione di sostenibilità	■ Passate in rassegna le fasi di realizzazione di un'azione di sostenibilità nella mappa mentale, senza ripercorrerle in tutte le diapositive. (5 min) (5 min) ■ I partecipanti continuano a riunirsi negli stessi gruppi. Progettano le proprie azioni di sostenibilità sulla base dell'idea vincitrice del concorso di idee. Chiedere ai gruppi di concentrarsi solo su alcuni passaggi o di dividere i compiti tra il gruppo (14 min)	19 min
Sintesi	■ Discussione a coppie: Cosa porterete con voi da questa sessione? (2 min)	2 min

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ DEL WORKSHOP

QUIZ SULLA SOSTENIBILITÀ

DURATA	10-20 MINUTI
Obiettivo	ORIENTARE I PARTECIPANTI A PENSARE ALLA SOSTENIBILITÀ, ALL'ECONOMIA CIRCOLARE E ALLA GIUSTIZIA CLIMATICA IN MODO GIOCOSO.
PREPARAZIONE	COPIARE LE DOMANDE DEL QUIZ SULLA SOSTENIBILITÀ DALLA PRESENTAZIONE QUI SCARICABILE: https://via.it/2024/10/09/act-guida-alle-azioni-sostenibili-per-i-giovani/
MATERIALI	TELEFONO O COMPUTER PORTATILE, UNO PER COPPIA

I partecipanti formeranno delle coppie e risponderanno insieme alle domande. Dopo aver risposto a ciascuna, discutete brevemente l'argomento con gli studenti utilizzando il materiale di supporto dell'Allegato a [pag. 33](#). Se il tempo a disposizione è limitato, il quiz può concentrarsi solo sull'argomento della giustizia climatica o dell'economia circolare.

CONCORSO DI IDEE PER UN'AZIONE DI SOSTENIBILITÀ

DURATA	10-15 minuti
Obiettivo:	I PARTECIPANTI HANNO LA POSSIBILITÀ DI FARE UN BRAINSTORMING DELLE PROPRIE IDEE DI AZIONI DI SOSTENIBILITÀ. L'ELEMENTO COMPETITIVO MOTIVA I PARTECIPANTI A IMPEGNARSI NELL'IDEA.
PREPARAZIONE:	STAMPA DELLE SFIDE PER LA REALIZZAZIONE DELLE AZIONI DI SOSTENIBILITÀ
MATERIALI	POST-IT, MATITE, STAMPA DELLE SFIDE SULLA SOSTENIBILITÀ DIVIDERE LA CLASSE IN GRUPPI DI 4-5 PERSONE UNENDO LE COPPIE DEL QUIZ SULLA SOSTENIBILITÀ. DATE A OGNI GRUPPO LA PROPRIA SFIDA. SE AVETE PIÙ TEMPO A DISPOSIZIONE, POTETE DARE AI PARTECIPANTI LA POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE L'ARGOMENTO CHE PIÙ INTERESSA LORO. VA BENE SE ALCUNI GRUPPI HANNO LA STESSA SFIDA DI SOSTENIBILITÀ.

I partecipanti hanno 4 minuti di tempo per trovare la propria risposta alla domanda. Ciascun partecipante propone la propria idea in modo indipendente e la scrive. Dopo che tutti i membri del gruppo hanno proposto la propria idea e l'hanno scritta, le idee vengono condivise con il gruppo. Il gruppo vota/sceglie la sua idea preferita. Il gruppo può anche decidere di combinare le idee. Se c'è tempo, i gruppi possono condividere le idee vincenti con tutta la classe.

INFORMAZIONI DALLA “GUIDA PER FACILITATORI” DI GETLAND

VERIFICA RAPIDA

Valutate se il progetto è effettivamente realizzabile.

Le seguenti domande possono aiutarvi:

- Qual è il vostro obiettivo?
- Qual è il vantaggio del progetto?
- Di quali materiali avete bisogno?
- Di quali competenze e conoscenze avete bisogno?
- Ci sono dei costi per il vostro progetto? Se sì, quanto li stimate?
- Il vostro progetto è “permesso” o potrebbero esserci problemi con la legge?
- Chi altro deve essere coinvolto nel progetto? Avete bisogno di partner?
- Quanto tempo richiederebbe il vostro progetto?
- Quali problemi potrebbero sorgere?
- Perché volete realizzare il progetto?

IL VOSTRO PROGETTO HA SUPERATO LA VERIFICA RAPIDA?

Allora questa tabella di pianificazione del progetto vi aiuterà a definirlo con maggiore precisione. Compilando il piano di progetto, potrete anche capire se la vostra idea di progetto è effettivamente realizzabile.

NOME DEL PROGETTO	Valutazione dei bisogno: perché il progetto è necessario / utile?	
		■ SPECIFICO ■ MISURALIBE ■ RAGGIUNGIBILE ■ RILEVANTE ■ LEGATO AL TEMPO
QUAL È L'OBIETTIVO?		
CHI È IL VOSTRO GRUPPO TARGET?		

	COMPITI	MATERIALE NECESSARIO, BUDGET	ASSEGNAZIONE DEI COMPITI	SUPPORTO, AUTORIZZAZIONI	PROGRAMMA
STEP 1					
STEP 2					
STEP 3					
STEP 4					
STEP 5					



6. Ulteriori informazioni e risorse

Questo capitolo fornisce ulteriori informazioni su fonti utili, da un lato, in cui i **metodi di gamification** sono già utilizzati con successo. In secondo luogo, abbiamo raccolto per voi le migliori pratiche nell'ambito **dell'insegnamento di temi legati alla sostenibilità e all'ambiente**.

AUSTRIA

► USO DELLA GAMIFICATION PER L'APPRENDIMENTO

1 Nella mostra virtuale "Fair Electronics", progettata nello stile di un videogioco, gli alunni seguono con il loro avatar le fasi della catena di fornitura dei prodotti elettronici. Scoprono i problemi nelle aree di estrazione e produzione delle materie prime. È possibile che il mio smartphone contenga parti prodotte in condizioni di lavoro forzato? Come stanno le persone che vivono nel luogo da cui provengono le materie prime del nostro mondo digitale? Quali sono le possibilità di migliorare la situazione?

Ulteriori informazioni: <https://www.suedwind.at/ausstellung/virtuelle-ausstellung-faire-e-lektronik/>

2 Il "Gioco del Mondo" è un modo classico per introdurre le ingiustizie globali. Con un semplice rompicapo, mette a confronto la distribuzione della popolazione mondiale nelle singole regioni del mondo e l'inequiva distribuzione del reddito globale e delle emissioni di gas serra. Il gioco è molto adatto per essere utilizzato in classe o in laboratori con adulti. Durata: circa 20 minuti. Adatto ai giovani a partire dai dodici anni. Numero di giocatori: cinque o più persone e un animatore.

Ulteriori informazioni: <https://welthaus.at/material/weltspiel/>

3 In "Gather.Town" i partecipanti si muovono attraverso spazi espositivi virtuali sul tema dell'acqua nello stile di un gioco per computer. Come avatar, vanno in esplorazione: una foresta misteriosa, un cinema, una grande mappa del mondo, "bagni nascosti" e molto altro aspettano di essere scoperti attraverso il gioco. Gli studenti esplorano diversi temi: Come viene distribuita l'acqua a livello globale? Qual è l'accesso all'acqua potabile per i bambini e i ragazzi nelle diverse parti del mondo? Cosa significa "felicità dell'acqua"? Inoltre, i partecipanti daranno un'occhiata più da vicino all'acqua virtuale: Dove si trova l'acqua? Quanta acqua consumiamo ogni giorno?

Ulteriori informazioni: <https://www.suedwind.at/ausstellung/water-worlds/>



► BUONE PRATICHE NELL'AMBITO DELL'INSEGNAMENTO DI TEMI LEGATI ALLA SOSTENIBILITÀ/ALL'AMBIENTE

1 Escape Room con una differenza! Il gioco "Escape Climate Change" è destinato a 10-30 giocatori che, in 60 minuti, devono risolvere un complesso rompicapo sul cambiamento climatico. Insieme, i giocatori devono decifrare un codice segreto finale per arrivare al contenuto di una valigia. La cooperazione, il lavoro di squadra e l'affrontare il tema della protezione del clima sono le basi per risolvere il gioco. Adatto alle classi scolastiche e ai contesti educativi extrascolastici. A partire dai 14 anni (2019).

Ulteriori informazioni: https://bibliotheken.baobab.at/Mediensuche/Einfache-Suche?searchhash=OCLC_ce03400c1c1b07168cff7ba513197a2396adad6c&top=y&module=6

2 Lo strumento Actionbound "Diritti umani nelle filiere globali" invita i giovani adulti a dare un'occhiata ai retroscena del fabbisogno di materie prime della Germania. In un thriller d'affari, i giocatori cercano le prove per dimostrare che una nota azienda automobilistica fosse a conoscenza delle violazioni dei diritti umani e della distruzione dell'ambiente a favore dell'estrazione massiccia di bauxite. In questo modo, i giocatori rintracciano in modo giocoso gli effetti della domanda di alluminio della Germania in una miniera di bauxite in Guinea. Il libro può essere giocato in workshop e seminari e combinato con altri metodi e discussioni sulla legge tedesca ed europea sulla catena di approvvigionamento. Gruppo target: giovani di 16 anni e più, giovani adulti. Durata di 45 minuti (2022)

Ulteriori informazioni: <https://www.globaleslernen.de/de/bildungsangebote/multimediales/menschenrechte-globalen-lieferketten-actionbound>

3 "Footprint" è un gioco di fuga cooperativo progettato per gruppi educativi, in particolare per la scuola secondaria di secondo grado, ed è adatto a partire dai 16 anni. L'obiettivo del gioco è che l'intero gruppo riesca a fuggire da un supermercato chiuso. Per farlo, devono decifrare il codice del lucchetto della porta d'ingresso, ottenendo allo stesso tempo il "punteggio" di impronta ecologica più basso possibile. (2022)

Ulteriori informazioni: <https://www.suedwind.at/bildungsmaterial/footprint-deutsch/?back=5299>

FINLANDIA

► USO DELLA GAMIFICATION PER L'APPRENDIMENTO

1 In "Zero CO2", i giocatori possono aumentare la loro consapevolezza delle emissioni di CO2 e degli effetti delle loro scelte sull'ambiente. Il gioco è composto da dieci diverse fasi. Durante il gioco, i giocatori devono trasportare diversi carichi con diversi veicoli e pensare alle emissioni della logistica. Il gioco fornisce anche informazioni sulla logistica verde e sullo sviluppo sostenibile.

Ulteriori informazioni: <https://xamktkimeduusa.itch.io/zero-co2>

2 Nel gioco "Circula" i giocatori possono imparare di più sull'economia circolare e sull'imprenditorialità. I punti di partenza del gioco sono i punti di forza e le competenze di ciascun giocatore e le risorse in eccesso. Le squadre devono creare un'attività redditizia utilizzando le proprie risorse e le risorse naturali in modo creativo e sostenibile. Allo stesso tempo, devono risolvere i problemi sociali e ambientali. Il gioco presenta anche delle sorprese che obbligano le squadre a cooperare.

Ulteriori informazioni: <https://circula.fi/>

3 "Stop Disaster!" è un gioco online che porta il giocatore nel bel mezzo di una catastrofe naturale simulata. Il giocatore può scegliere il tipo di disastro e il livello di difficoltà. Il compito è quello di risolvere il disastro con il minor numero di danni possibile. Sul sito web è possibile trovare ulteriori informazioni sui disastri naturali.

Ulteriori informazioni: <https://www.stopdisastersgame.org/>

► BUONE PRATICHE NELL'AMBITO DELL'INSEGNAMENTO DI TEMI LEGATI ALLA SOSTENIBILITÀ/ALL'AMBIENTE

1 Il materiale didattico "Il cambiamento climatico in me" consiste in esercizi di scrittura creativa per affrontare insieme ai giovani le emozioni ambientali, il futuro sostenibile e l'attivismo ambientale. L'obiettivo degli esercizi è creare uno spazio per ascoltare e condividere le emozioni ambientali in un gruppo sicuro, per espandere l'immaginazione sui futuri possibili e per considerare il ruolo di ciascun partecipante come attore ambientale (2022).

Ulteriori informazioni: <https://www.climatechangeinme.fi/?lang=en>

2 Pedagogia della compassione per l'educazione ambientale: l'apprendimento, la felicità e la responsabilità ambientale possono essere promossi con l'aiuto dell'educazione ambientale che utilizza la pedagogia della compassione. Può anche rafforzare la partecipazione attiva dei giovani. In questo sito web sono presenti molti esempi di progetti di educazione ambientale che utilizzano la pedagogia della compassione. Questi progetti possono essere utilizzati come ispirazione! (2022)

Ulteriori informazioni: <https://feesuomi.fi/esimerkkeja-myotatuntoprojekteista/>

3 Con il "Test dell'economia circolare" potete verificare qual è il vostro modo di salvare la Terra! Le persone hanno diverse opportunità per fare scelte intelligenti in termini di ambiente nella loro vita quotidiana. Con questo test, potete scoprire quale potrebbe essere il vostro modo personale di consumare le risorse in modo sostenibile (2018).

Ulteriori informazioni: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/11/28/kiertotaloustesti-miten-sina-pelastaisit-maapallon>

POLONIA

► USO DELLA GAMIFICATION PER L'APPRENDIMENTO

1 Nel gioco da tavolo “Rozegraj Miasto” (Gioca la città) i giocatori assumono il ruolo di residenti di una certa città. A seconda del numero di giocatori, essi rappresentano diversi gruppi di interesse - autorità locali o gruppi di comunità che rappresentano diverse visioni dello sviluppo della città. Il gioco simula il meccanismo delle consultazioni sociali: in ciascuno dei turni di gioco, i giocatori discutono di questioni relative alla collocazione di nuove strutture, in determinati punti della città.

Ulteriori informazioni: <https://zielonegry.crs.org.pl/gropedia/rozegraj-miasto/>

2 Il gioco “Lords of the Valley” permette ai partecipanti di rendersi conto dell'importanza della biodiversità e di come la mancanza di cooperazione e comunicazione tra i diversi gruppi di interesse renda impossibile trovare una soluzione ottimale al problema. Se gli abitanti della valle non sono in grado di stabilire un dialogo efficace, il benessere dei singoli giocatori ne risentirà.

Ulteriori informazioni: <https://systemssolutions.org/portfolio-items/lords-of-the-valley-board-game/>

3 “Sieci Wsparcia” (Reti di supporto) è un quiz interattivo basato sulla metodologia della gamification che riguarda la vita degli anziani e i problemi che devono affrontare. Il suo obiettivo è mostrare come si possa influenzare la loro situazione con le proprie scelte. Imparando la storia della signora Helena, del signor Zbyszek e della signora Krystyna, capirete meglio le sfide degli anziani e vi preparerete a partecipare all'Incubatore di innovazione sociale-Rete di supporto.

Ulteriori informazioni: <https://sieciwsparcia.pl/>

► BUONE PRATICHE NELL'AMBITO DELL'INSEGNAMENTO DI TEMI LEGATI ALLA SOSTENIBILITÀ/ALL'AMBIENTE

1 I “Dialoghi aperti sul cambiamento climatico” mirano a organizzare dialoghi inclusivi tra le parti interessate alla crisi climatica. L'iniziativa riunisce le voci di diversi gruppi sociali, permettendo loro di incontrarsi, dialogare e creare proposte per soluzioni specifiche e cambiamenti di sistema; l'obiettivo delle attività è quello di implementarle nella vita reale. Il progetto “Dialoghi aperti sul cambiamento climatico” è stato creato da un gruppo di giovani motivati provenienti da contesti diversi tra loro (2021).

Ulteriori informazioni: <https://www.open-dialogues.org/open-dialogues-on-climate-change>

2 “Darfur is Dying” è un gioco di simulazione online in cui il giocatore assume il ruolo di un darfuriano che vive in un campo profughi. Il giocatore deve affrontare la carenza di acqua potabile, le organizzazioni militari aggressive e la difficile vita quotidiana nel campo sovraffollato. In realtà, nel gioco è impossibile vincere. Indipendentemente dalle prestazioni del giocatore nei vari elementi del gioco, il suo avatar resterà comunque un residente del campo profughi. È impossibile salvare il Darfur nel gioco, ma gli autori incoraggiano le persone a sostenere le attività che possono aiutare la zona nella vita reale (2006).

Ulteriori informazioni: <https://www.open-dialogues.org/open-dialogues-on-climate-change>

3 L'iniziativa “EAST” (WSCHÓD) è un gruppo che opera principalmente su Instagram e si batte per una transizione energetica equa e veloce in Polonia. Gli attivisti di questo gruppo guidato da giovani hanno organizzato un campo di attivismo per centinaia di persone provenienti da diversi Paesi, dove i giovani hanno imparato a fare campagne e a lavorare con i media. Collaborano con i movimenti urbani, aiutando le comunità locali a implementare soluzioni energetiche moderne, sfatando i miti sulle fonti energetiche a zero emissioni di carbonio, presentando ricerche affidabili di esperti e parlando di soluzioni non ovvie a favore dell'ambiente. Cercano di confrontarsi anche con i politici.

Ulteriori informazioni: https://www.instagram.com/wschod_/

► USO DELLA GAMIFICATION PER L'APPRENDIMENTO

1 “Green League - Missione Sostenibilità” è un progetto educativo che mira a educare gli studenti tra i 10 e i 14 anni all'economia circolare e alla sostenibilità ambientale. Il progetto adotta un approccio didattico in linea con gli interessi degli studenti, utilizzando il linguaggio dei videogiochi e dei social media. Questo approccio non solo promuove le competenze digitali, ma favorisce anche la consapevolezza degli studenti su questioni ambientali come il cambiamento climatico e i benefici del modello di economia circolare. Il progetto è un esempio degno di nota di gamification in Italia, in quanto i due promotori sono riusciti a creare un'iniziativa innovativa che cattura l'attenzione delle scuole a livello nazionale. Inoltre, affronta in modo efficace la tematica impiegando linguaggi e metodi altamente relazionabili con gli studenti, come l'uso di meccaniche di gioco tipiche e il linguaggio sociale digitale.

Ulteriori informazioni: <https://green-league.eu/it/about/>

2 “Escape 4 Change” è un'impresa sociale italiana che sviluppa escape room educative rivolte a scuole, gruppi di giovani o cittadini su vari temi. Utilizza la metodologia tipica delle escape room e le meccaniche di gioco per coinvolgere i giocatori nel pensiero critico e nella riflessione su un determinato argomento. Alla fine di ogni sessione di gioco, i giocatori partecipano a una fase di debriefing per approfondire la comprensione dei temi esplorati durante il gioco. Nel corso degli anni sono state create diverse escape room incentrate su tematiche ambientali, economia circolare e diritti umani. Queste escape room sono state progettate sia per le istituzioni educative che per il pubblico in generale, e servono come strumento per organizzare eventi di sensibilizzazione in diverse comunità.

Ulteriori informazioni: <https://escape4change.com/>

3 “Change Game” è un videogioco educativo sul tema dei cambiamenti climatici, dell'impatto ambientale e delle emissioni che possiamo generare con le nostre scelte quotidiane. Il videogioco offre ai giocatori l'opportunità di creare una nuova città in cui ogni scelta dipende da loro. L'obiettivo è costruire una città sostenibile e capace di sopravvivere nel tempo. Più alto è il livello di emissioni e di inquinamento della città, maggiori saranno le sfide e le difficoltà che i giocatori dovranno affrontare. Il gioco fornisce approfondimenti scientifici sul tema e offre percorsi educativi e didattici per scuole o gruppi sul territorio italiano.

Ulteriori informazioni: <https://www.changegame.org/>

► BUONE PRATICHE NELL'AMBITO DELL'INSEGNAMENTO DI TEMI LEGATI ALLA SOSTENIBILITÀ/ALL'AMBIENTE

1 “Ocean Hero” è un modo semplice e divertente per sensibilizzare l'opinione pubblica sulla presenza di plastica negli oceani e per indurre gli individui a intraprendere azioni concrete nella loro vita quotidiana per combattere il problema, semplicemente navigando online: un motore di ricerca gratuito, disponibile su qualsiasi dispositivo digitale, utilizza meccaniche e dinamiche di gioco per coinvolgere gli utenti a effettuare regolari ricerche online attraverso il proprio browser, contribuendo a raccogliere fondi per ripulire dalla plastica alcune aree oceaniche. Ad ogni ricerca, gli utenti che scelgono di navigare con questo browser guadagnano conchiglie. Per ogni 100 conchiglie ottenute, una bottiglia di plastica può essere rimossa dall'oceano. Durante la navigazione, il browser fornisce approfondimenti sul tema della plastica negli oceani e organizza piccoli giochi online (ad esempio quiz interattivi) per sensibilizzare e fornire informazioni sull'inquinamento da plastica (2019).

Ulteriori informazioni: <https://oceanhero.today/about-us/how-it-works>

2 “Recyclebank” è un progetto che mira a promuovere il riciclaggio e la conservazione dell'ambiente. È stato sviluppato un sistema di differenziazione dei rifiuti basato sull'uso di meccaniche di gamification (punti e premi). Nei comuni che scelgono di partecipare, vengono consegnati a casa dei residenti bidoni personalizzati per la raccolta dei rifiuti. Una tecnologia calcola settimanalmente la quantità di rifiuti differenziati con successo, facendo guadagnare punti per ogni chilogrammo di rifiuti differenziati correttamente. I partecipanti ricevono missioni personalizzate relative al riciclaggio, che li aiutano ad acquisire nuove conoscenze e competenze in materia di raccolta e riciclaggio dei rifiuti. Alla fine della settimana, i partecipanti possono riscattare i punti accumulati per ottenere premi o sconti presso i negozi partner del loro quartiere. Si tratta di un approccio altamente innovativo e diretto per insegnare alle comunità nuove competenze nella gestione dei rifiuti, coinvolgendo tutte le parti interessate (2004).

Ulteriori informazioni: <https://recyclebank.com/>

3 La piattaforma “Greenperforming” mira a promuovere un'idea più sostenibile della moda e degli abiti che scegliamo di indossare ogni giorno. Attraverso la creazione di una piattaforma digitale condivisa per la ricerca e lo sviluppo, i giovani possono trovare uno spazio per ideare, testare e immaginare capi verdi e impegnarsi nell'industria della moda per promuovere scelte e azioni più sostenibili. La piattaforma è strutturata in tre sezioni principali: il Manifesto, che delinea l'etica alla base del progetto; il Lab, dove i singoli possono sperimentare e agire direttamente; e il Mag, uno spazio di apprendimento sulla moda sostenibile e sull'impatto dei rifiuti tessili (2020).

Ulteriori informazioni: <https://greenperforming.com/it/>

IRLANDA

► USO DELLA GAMIFICATION PER L'APPRENDIMENTO

1 “Project Honduras” è un gioco di strategia online dell'ONG irlandese Trócaire. Il gioco si basa sull'esperienza di Trócaire in Honduras con le comunità colpite dal cambiamento climatico. I giocatori possono assumere il ruolo di Javier o Andrea, sulla base di due giovani attivisti del cambiamento climatico realmente esistiti, che sono a capo di una squadra di volontari per diverse emergenze legate al cambiamento climatico. I giocatori devono assegnare i volontari e guadagnare abbastanza stelle per avanzare di livello. Il gioco è accessibile e richiede solo un computer o un tablet e una connessione a Internet. Trócaire ha anche fornito un pacchetto di lezioni per rendere il gioco ancora più facile da incorporare nelle lezioni. Il progetto Honduras e la risorsa che lo accompagna sono disponibili sul sito web di Trócaire. Ulteriori informazioni: <https://www.trocaire.org/education/project-honduras/>

2 In “The Exploitation Game” i giocatori esplorano il tema dell'esplorazione petrolifera in Kenya. Il gioco offre un'ampia gamma di potenziali risultati di apprendimento relativi al potere, alle imprese e ai diritti umani, alle disuguaglianze e ai diritti fondiari. I download includono il tabellone del gioco, le carte, la guida per il facilitatore e le informazioni di base. Il sito include anche un video su come giocare e una presentazione ppt. Ulteriori informazioni: <https://bit.ly/3IUkvdy>

3 “Beat the system” è un gioco di simulazione che introduce gli studenti all'idea di un sistema alimentare globale, mettendoli nei panni di un piccolo agricoltore che produce alimenti destinati a questo sistema. In questo modo si mettono in evidenza alcune delle disuguaglianze del sistema e si aiutano gli studenti a riflettere sulle sfide che i piccoli agricoltori devono affrontare all'interno di questo sistema. Ulteriori informazioni: <https://bit.ly/3PBaGoq>

► BUONE PRATICHE NELL'AMBITO DELL'INSEGNAMENTO DI TEMI LEGATI ALLA SOSTENIBILITÀ/ALL'AMBIENTE

1 “Cambiamento climatico, estrattivismo e colonialismo: Una guida per insegnanti e facilitatori”: Mentre il mondo riconosce le intense sfide e la distruzione causate dal cambiamento climatico, nel Nord del mondo e nelle comunità con accesso privilegiato alle risorse cresce la consapevolezza che le comunità del Sud del mondo e le comunità nere, indigene e di colore sono le più colpite dagli impatti del cambiamento climatico (2023).

Ulteriori informazioni: <https://developmenteducation.ie/wp-content/uploads/2023/02/FOE-climate-change-extractivism-and-colonialism-facilitators-and-learners-handbook.pdf>

2 “La classe circolare” offre agli insegnanti una serie di materiali per insegnare l'economia circolare, molto pratici e comprensivi di attività in classe, cose da fare a casa, ecc. L'autrice è un'entusiasmante organizzazione irlandese che raccoglie i materiali non utilizzati e li trasforma in materiali da utilizzare in classe per gli insegnanti. Ulteriori informazioni: <https://circularclassroom.com/educators/>

3 La guida “Slow to Change: Guida al greenwashing” è stata sviluppata per supportare insegnanti e studenti nell'apprendimento del greenwashing come ostacolo allo sviluppo sostenibile. Include una guida per gli insegnanti e casi di studio che prendono in esame il fast fashion e l'industria petrolifera (2023).

Ulteriori informazioni: <https://developmenteducation.ie/feature/slow-to-change-quick-to-greenwashing-case-studies-in-fast-fashion-and-fossil-fuel-adverts/>

SPAGNA

► USO DELLA GAMIFICATION PER L'APPRENDIMENTO

1 Nel gioco “Un Mundo Mejor” gli alunni ricevono una missione che diversi astronauti inviano alla classe. Gli alunni devono superare una serie di sfide per avere successo. Il gioco è spiegato attraverso un kit di strumenti e accompagnato da materiali disponibili su youtube (video che spiegano le sfide), badge con cui i partecipanti vengono premiati e altri materiali.

Ulteriori informazioni: <https://www.infocoponline.es/pdf/unmundomejor.pdf>

2 Con i 6 divertenti giochi di “Ecoaventuras”, gli studenti avranno l'opportunità di imparare molti aspetti importanti della conservazione ambientale: il risparmio energetico, l'uso responsabile dell'acqua, la cura dei mari e degli oceani, l'agricoltura biologica e la protezione delle foreste e degli animali selvatici.

Ulteriori informazioni: <https://apkpure.com/es/ecoaventuras/com.pgt.ecoNauts>

► BUONE PRATICHE NELL'AMBITO DELL'INSEGNAMENTO DI TEMI LEGATI ALLA SOSTENIBILITÀ/ALL'AMBIENTE

1 “El valor de la Educación física” (Il valore dell'educazione fisica a scuola) presenta un insegnante che carica post e podcast su come l'educazione fisica possa contribuire allo sviluppo dell'educazione ambientale attraverso lo sviluppo di giochi con materiale riciclato all'interno della materia dell'educazione fisica. Vengono implementate diverse tecniche di gamification per rendere il processo di apprendimento eccitante e facile. L'insegnante ha creato una comunità online e molti insegnanti lo seguono per imparare a innovare le loro classi.

Ulteriori informazioni: <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/educacion-ambiental-y-educacion-fisica>

2 “Naturaliza” è un progetto che vuole contribuire a promuovere la presenza dell'ambiente nell'educazione. Il loro impegno è quello di offrire un'educazione ambientale trasversale nelle materie di: Scienze naturali, Scienze sociali, Matematica e Lingua e letteratura spagnola, dando particolare importanza alle pedagogie attive: Apprendimento cooperativo e apprendimento basato su progetti (2021).

Ulteriori informazioni: <https://www.naturalizaeducacion.org>

3 “ECÓLATRAS” è una piattaforma ecologica all'avanguardia che mira a mobilitare persone in tutta la Spagna per offrire divulgazione, risorse e ispirazione per iniziative di sostenibilità e consumo responsabile. Ogni membro di questa comunità online può creare le proprie iniziative e sostenerne altre per supportare, curare e sensibilizzare sulla salute del pianeta.

Ulteriori informazioni: https://www.ecolatras.es/?gclid=Cj0KCQjwmZejBhC_ARIsAGhCqn-fvApVmgLm-NMjqzRF3qEH32hR-rloGeg4HWSwQ6acA9OeUNSniIQoaAnYPEALw_wcB



FOCUS

Come i giovani possono pianificare e realizzare insieme le proprie azioni di sostenibilità.



GRUPPO TARGET

Giovani di 15-18 anni. Può essere adattato a un gruppo target più giovane o più anziano.



DURATA

Questo workshop è concepito per una sessione di 75 minuti. È possibile rimuovere o aggiungere diversi elementi a seconda del tempo disponibile per il workshop. Si consiglia di riservare un minimo di 60 minuti per questo workshop.



STRUTTURA

1. Introduzione al workshop (7 min)
2. Quiz sulla giustizia climatica/economia circolare (15 min)
3. Definizione dei concetti (5 min)
4. Concorso di idee (stile gioco GET) (15 min = 1 min spiegazione, 4 min brainstorming, 5 min selezione)
5. Pianificazione della propria azione di sostenibilità (25 min)
6. Sintesi e feedback (7 min)

VERSIONI PER DURATE DIVERSE

Se avete due o più ore a disposizione, potete...

- approfondire le fasi di una azione di sostenibilità e utilizzare più tempo per pianificare l'azione di sostenibilità di ciascun gruppo. Potete anche chiedere ai partecipanti di utilizzare il manuale delle azioni di sostenibilità.
- fare una mostra dei progetti delle azioni di sostenibilità alla fine della sessione.
- aggiungere altre domande a quiz.
- utilizzare più tempo per le discussioni a coppie e congiunte.

Suggerimento per una lezione di 45 minuti + 45 minuti:

- Nella prima lezione, giocate a GET-game con i vostri studenti. Conservate le idee del concorso di idee.
- Nella seconda lezione, eseguite il workshop sulle azioni di sostenibilità senza la conversazione di riscaldamento e il concorso di idee. Potete anche ridurre il quiz a 10 minuti.

1. INTRODUZIONE



OBIETTIVO: DARE AI PARTECIPANTI UNA COMPRENSIONE DELLO SVOLGIMENTO DELLA SESSIONE E ATTIVARSI PER L'ARGOMENTO DEL GIORNO.

- Ripercorrete le parti del laboratorio per dare una panoramica di ciò che verrà fatto durante la prossima ora.
- Conversazione di riscaldamento a coppie (~2 min.): Quando è stata l'ultima volta che avete pensato al vostro impatto sull'ambiente?
 - Chiedete ai partecipanti di condividere ciò che è emerso nella conversazione.
 - Fate notare che di solito pensiamo al nostro impatto negativo, ma possiamo anche averne uno positivo.
- I diversi livelli di azione sociale vengono affrontati attraverso queste fasi:
 - Il non impegno nella società è il punto zero, senza alcuna influenza. L'individuo non ha un senso di agency sulle cose che ritiene importanti e quindi non si impegna a nessun livello di azione.
 - Il consumismo sostenibile è spesso discusso come un modo per partecipare alla società. Ciò significa scegliere di acquistare da aziende che si impegnano per lo sviluppo sostenibile o scegliere prodotti prodotti in modo responsabile. Tuttavia, l'influenza sociale è ancora limitata.
 - La cittadinanza attiva ha un'influenza molto maggiore sulla società. Questo può significare informarsi su un argomento che si ritiene interessante o chiedere ai politici di prendere decisioni sostenibili.
- Le azioni di sostenibilità che stiamo compiendo oggi riguardano l'area della cittadinanza attiva e mirano a una grande influenza individuale. Le azioni di sostenibilità di oggi saranno compiute in gruppo, dove l'influenza sarà ancora maggiore.

2. QUIZ A COPPIE SULLA SOSTENIBILITÀ



OBIETTIVO: ORIENTARE I PARTECIPANTI A PENSARE ALLA SOSTENIBILITÀ, ALL'ECONOMIA CIRCOLARE E ALLA GIUSTIZIA CLIMATICA IN MODO GIOCOSO.



MATERIALI: TELEFONO O COMPUTER PORTATILE, UNO PER COPPIA (ANCHE GRUPPI DI TRE VANNO BENE)



PREPARAZIONE: COPIATE IL QUIZ [QUIZ DELLA SOSTENIBILITÀ](#) POTETE ANCHE CREARE IL VOSTRO QUIZ UTILIZZANDO LA PIATTAFORMA CHE PREFERITE. TROVERETE LE DOMANDE ALLA FINE DELLA PRESENTAZIONE A QUESTO LINK [QUESTIONS](#).

- Dividete il gruppo in coppie. Una coppia avrà un telefono/laptop per rispondere alle domande.
- Dopo aver visto la risposta alla domanda, discutete brevemente l'argomento. Le informazioni necessarie si trovano nelle domande del quiz.
- Se il tempo a disposizione è limitato, il quiz può concentrarsi solo sull'argomento della giustizia climatica o dell'economia circolare.

Si consiglia di utilizzare Mentimeter o Kahoot per il quiz. Le domande possono anche essere inserite in diapositive e i partecipanti possono rispondere su carta. In questa versione è meglio passare prima tutte le domande e poi le risposte corrette, ma richiederà più tempo.

3. DEFINIZIONE DEI CONCETTI (CONTINUAZIONE DEI TEMI DEL QUIZ)



OBIETTIVO: FORNIRE AI PARTECIPANTI UN QUADRO PIÙ AMPIO DEGLI ARGOMENTI TRATTATI NEL QUIZ E APPROFONDIRE LA LORO COMPrensIONE DELLA GIUSTIZIA CLIMATICA E DELL'ECONOMIA CIRCOLARE.

- Spiegate i temi della giustizia climatica e dell'economia circolare. Sono argomenti importanti da trattare, ma non è necessario approfondirli.

GIUSTIZIA CLIMATICA = porre l'uguaglianza e i diritti umani al centro del processo decisionale e dell'azione in materia di cambiamenti climatici.

- La giustizia climatica riconosce che coloro che sono meno responsabili dei cambiamenti climatici sono quelli che ne subiscono maggiormente l'impatto. La giustizia climatica mira a un futuro sostenibile, equo e inclusivo che includa la responsabilità finanziaria ed etica di coloro che hanno causato i danni maggiori.
- Presentazione di due mappe:
 - Emissioni di CO2 pro capite, 2022 mostra come la quantità totale di emissioni di CO2 di un Paese sia divisa per il numero di abitanti. Più il rosso è intenso, maggiori sono le emissioni. Dalla mappa si può notare che le emissioni maggiori sono prodotte nel nord del Paese.
 - La mappa globale della vulnerabilità, 2019, mostra la vulnerabilità degli esseri umani e dei sistemi ai cambiamenti climatici. In questo caso, la vulnerabilità è definita come la tendenza delle persone o dei sistemi (ad esempio le infrastrutture) a essere colpiti negativamente da pericoli come gli estremi climatici. Questioni come la povertà, la fragilità dello Stato e la disuguaglianza influiscono sulla vulnerabilità del Paese ai cambiamenti climatici, limitandone le capacità di adattamento agli estremi climatici.
- Confrontando le due mappe si nota che i Paesi più vulnerabili sono quelli meno responsabili delle emissioni globali di CO2.
- Il concetto di giustizia climatica è stato ampiamente utilizzato per riferirsi alle ineguali responsabilità storiche di Paesi e comunità in relazione alla crisi climatica. I Paesi, le industrie, le imprese e le persone che si sono arricchite grazie alle grandi emissioni di gas serra hanno la responsabilità di aiutare coloro che sono colpiti dal cambiamento climatico, in particolare i Paesi e le comunità più vulnerabili, che spesso sono stati meno colpiti dalla crisi.

ECONOMIA CIRCOLARE = modello di produzione e consumo in cui i materiali e i prodotti esistenti vengono utilizzati nella massima misura possibile prendendo in prestito, affittando, riutilizzando, riparando, ristrutturando e riciclando. In questo modo si estende il ciclo di vita dei prodotti.

- Presentazione di due modelli
 - Il modello lineare si basa su grandi quantità di materiali ed energia a basso costo e prontamente disponibili. Il modello lineare si concentra principalmente sulla realizzazione, ad esempio, di un prodotto, sulla sua immissione sul mercato e non si preoccupa delle fasi successive della vita del prodotto.
 - Il modello circolare mantiene i materiali in uso anche dopo la fine della vita del prodotto originale, creando nuovi prodotti da materiali riciclati. Ciò significa ridurre al minimo i rifiuti e diminuire la necessità di sfruttare nuove materie prime.
- Creare prodotti più efficienti e sostenibili fin dall'inizio contribuirebbe a ridurre il consumo di risorse e la relativa distruzione del paesaggio e l'emissione di gas serra. Questo approccio contrasta con il tradizionale modello economico lineare che attualmente domina i nostri sistemi.

4. SFIDA DELLE IDEE SULLE AZIONI DI SOSTENIBILITÀ



OBIETTIVO: I PARTECIPANTI HANNO LA POSSIBILITÀ DI FARE UN BRAINSTORMING DELLE PROPRIE IDEE PER L'AZIONE DI SOSTENIBILITÀ. L'ELEMENTO COMPETITIVO MOTIVA I PARTECIPANTI A IMPEGNARSI NELL'IDEA.



MATERIALI: POST-IT, MATITE, SFIDE STAMPATE PER LA REALIZZAZIONE DELL'AZIONE DI SOSTENIBILITÀ (ALLA FINE DEL DOCUMENTO).

[\(alla fine del documento\)](#)

- Dividete la classe in gruppi di 4-5 persone. Date a ogni gruppo la propria sfida. Va bene se alcuni gruppi hanno la stessa sfida di sostenibilità. Ogni partecipante deve proporre la propria idea di sostenibilità in modo indipendente e scriverla.
- Dopo che tutti i membri del gruppo hanno proposto la propria idea e l'hanno scritta, le idee vengono condivise con il gruppo. Il gruppo vota/sceglie la sua idea preferita. Il gruppo può anche decidere di combinare le idee.
- I gruppi condividono con la classe la loro sfida e l'idea vincente.

5. CREARE AZIONI DI SOSTENIBILITÀ INSIEME



OBIETTIVO: I PARTECIPANTI IMPARANO A COSTRUIRE UN'AZIONE DI SOSTENIBILITÀ DA UN'IDEA A UN PIANO ATTUABILE.



MATERIALI: MAPPA MENTALE DELLE AZIONI DI SOSTENIBILITÀ STAMPATA (FORMATO A3), PENNE.

- I partecipanti rimangono negli stessi gruppi del concorso di idee.
- Passate in rassegna le fasi di realizzazione di un'azione di sostenibilità (se i tempi sono stretti, la prima diapositiva con tutte le fasi può essere saltata e si può iniziare a percorrere le fasi individualmente).
- Ai gruppi viene consegnata una mappa mentale con le domande guida per realizzare un'azione di sostenibilità. Continueranno con il vincitore del concorso di idee e progetteranno un'azione di sostenibilità. Istruite i gruppi a iniziare la pianificazione dalla definizione del problema e dalla definizione degli obiettivi, per poi passare al team, al gruppo target e alle collaborazioni. Successivamente, se hanno ancora tempo, possono pensare alla logistica, alle comunicazioni e al calendario.
- Dopo le prime tre fasi (definizione del problema, definizione degli obiettivi e creazione di una squadra) i compiti possono anche essere suddivisi all'interno del gruppo: alcuni possono pensare alle possibili collaborazioni, mentre altri pensano alla logistica o alle comunicazioni.
- Ricordate di dire ai partecipanti che si tratta solo di un esercizio e che non è necessario avere un'idea completa entro la fine della sessione.
- Ai gruppi viene data l'opportunità di condividere i loro piani di azione per la sostenibilità, ~3 min/gruppo. Incoraggiate l'azione se uno vuole eseguire la propria azione di sostenibilità!

6. RIASSUNTO E FEEDBACK



OBIETTIVO: RIFLETTERE SUL PROCESSO DI PIANIFICAZIONE DI UN'AZIONE DI SOSTENIBILITÀ, METTENDO TUTTO INSIEME.

- 4 minuti di discussione a coppie su ciò che hanno imparato e su ciò che trarranno da questa sessione.

Se c'è tempo, si può riunire il tutto con l'esercizio del "Sole di post-it". Ognuno scrive su un foglietto una parola riguardo a ciò che ha in mente per la sessione. Ognuno metterà i propri foglietti adesivi sulla parete, in modo che se nel proprio foglio c'è una parola simile o correlata che è già presente sulla parete, questa verrà aggiunta dopo/accanto ad essa. Se non c'è una parola corrispondente, si inizia il proprio "raggio di sole" in un'altra direzione. Dopo che tutti hanno attaccato i loro foglietti adesivi alla parete, osservate la forma che si è formata.



SFIDE PER LA COMPETIZIONE DI IDEE

(PER STAMPA)

NOTE

■ Avete letto un titolo preoccupante al telegiornale sul riscaldamento globale che causa incendi boschivi nell'Europa meridionale e volete fare qualcosa. Trovate un modo per fare la differenza!	
■ Una vacanza non significa necessariamente un viaggio in aereo. Trovate un'attività che si possa fare nella vostra città!	
■ La manutenzione dei vestiti ne prolunga la vita. Trovate un modo per incoraggiare i consumatori a prendersi cura dei propri abiti.	
■ Voi e i vostri amici volete organizzare un evento che unisca cultura e giustizia ambientale. Proponete un'idea per l'evento!	
■ Voi e i vostri amici volete organizzare un evento che unisca sport ed economia circolare. Proponete un'idea per l'evento!	
■ Il prolungamento della vita dei dispositivi elettronici ne riduce l'impatto ambientale. Trovate un modo per consentire ai consumatori di prolungare la vita dei telefoni cellulari.	
■ Nella vostra città si è passati a utilizzare principalmente i trasporti pubblici e a percorrere brevi distanze a piedi o in bicicletta. Non c'è più bisogno di parcheggi nel centro città come un tempo. Trovate un uso per questi spazi vuoti.	
■ Spesso le persone acquistano abiti per le feste che rimangono nel loro guardaroba. Trovate un modo per consentire alle persone di affittare o prestare facilmente i propri abiti ad altre persone.	