Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

ToolKit sulle Soft Skill in materia di Sostenibilità

Un toolkit per Animatori Socioeducativi basato sull'Educazione Non-Formale

Autori

Marchese Rosalia, Vila Jesús, Kubickova Katarina, Lisec Andrej, Pomiato Alice, Balaseviciute Ula

Agenzia Italiana per la Gioventù

Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

Co-funded by the European Union

Scambieuropei ETS

Ajuntament d'Alzira

ALZIRA EUROPE

topcoach unlock your potential

GRM Visoka šola za upravljanje podeželja GRM Novo mesto

Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society

2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia Nazionale per la Gioventù (AIG). Né l'Unione europea né l'AIG possono esserne ritenute responsabili.

Agenzia Italiana per la Gioventù

Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

ToolKit sulle Soft Skill in materia di Sostenibilità – un toolkit per Animatori SocioEducativi basato sull'Educazione-Non-Formale © 2024 del progetto Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society, il cui riutilizzo è autorizzato in base alla licenza CC BY-NC-SA 4.0

Il toolkit è uno dei risultati del progetto "Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society" (2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988).
Il lavoro intellettuale del consorzio Green Youth Employability reso disponibile attraverso questo documento è pubblicato in qualità di Risorsa Educativa Aperta con licenza CC BY-NC-SA 4.0.
Il suo riutilizzo è consentito, purché ne venga reso atto, per l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione, nonché per scopi di ricerca.

Dati di contatto:
Nome: Scambieuropei ETS
Email: projectsscambieuropei@gmail.com
Tel: +39 0518498846

Autori:
Marchese Rosalia, Vila Jesús, Kubickova Katarina, Lisec Andrej, Pomiato Alice, Balaseviciute Ula
Traduzione a cura di Marika di Matteo

Il ToolKit sulle Soft Skill in materia di Sostenibilità mira a offrire metodi e strumenti basati sull'educazione non formale, nonché ad ispirare gli stessi attraverso le diverse attività proposte al fine di promuovere l'uso delle soft skill verdi tra i giovani nella progettazione di attività in ambito locale ed europeo.
La divisione delle competenze è strutturata a partire dallo studio del Quadro delle Competenze GreenComp del JRC, che identifica 12 competenze per la sostenibilità nell'ambito dell'apprendimento permanente. Per ciascuna competenza, il toolkit propone 3 attività pratiche, strumenti e metodi basati sull'Educazione Non Formale, raccogliendo o adattando quelli già esistenti o proponendone di nuovi.

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

Contents

1.INTRODUZIONE.....1

2.GREEN YOUTH EMPLOYABILITY.....7
2.1 Contesto.....8
2.2 Obiettivi.....9
2.3 Attività.....10
2.4 Risultati attesi.....11
2.5 Partner.....12

3.IL TOOLKIT.....15
3.1 Obiettivi.....16
3.2 Destinatari.....17
3.3 Metodologia.....17
3.3.1 *GreenComp*.....*18*
3.3.2 *Ruolo dell'Educazione Non Formale.20*
3.4 La struttura del toolkit.....22

4. SESSIONI DI EDUCAZIONE NON FORMALE PER L'ACQUISIZIONE DI SOFT SKILL IN MATERIA DI SOSTENIBILITA.....28
4.1 **Incarnare i valori della sostenibilità**.....29
4.1.1 Attribuire valore alla sostenibilità
T1 Cosa sono i valori.....32
T2 Costruttori del futuro verde.....37
T3 I valori della sostenibilità.....40
4.1.2 Difendere l'quità
T1 Ma cos'abbiamo fatto?.....43
T2 Come si può essere equi?.....46
T3 Mercato del commercio equo..... 48
4.1.3 Promuovere la natura
T1 Connettersi alla natura.....53
T2 Una vita sana?.....58
T3 I Guardiani della Natura.....60
4.2 ***Accettare la complessità nella sostenibilità*****.....*64***
4.2.1 Pensiero sistemico
T1 Mappattura.....67
T2 Gioco di ruolo.....72
T3 Cos'è il pensiero olistico?.....74
4.2.2 Pensiero critico
T1 Il potere del pensiero critico.....77
T2 Un'angolazione diversa.....81
T3 Come pensare criticamente?.....83
4.2.3 Definizione del problema
T1 How Might We.....86
T2 Dal problema alla soluzione!.....90
T3 Inquadrare il futuro.....92
4.3 ***Immaginare futuri sostenibili*****.....*96***
4.3.1 Senso del futuro
T1 L'isola verde.....99
T2 La strada verso un futuro 103
T3 Visioni future.....105
4.3.2 Adattabilità
T1 Il Percorso Verde.....110
T2 Prendere delle decisioni.....112
T3 Adattarsi al cambiamento.....114
4.3.3 Pensiero esplorativo
T1 Rendi le tue idee più verdi.....119
T2 Creatività.....126
T3 Esplorare il futuro.....128
4.4 ***Agire per la sostenibilità*****.....*131***
4.4.1 Agentività politica
T1 Valutare la politica.....134
T2 Fatti sentire!.....138
T3 Voci di giovani in politica.....140
4.4.2 Azione collettiva
T1 Lavoriamo insieme!. 145
T2 Sii il cambiamento nel mondo..147
T3 Uniti per il cambiamento.....149
4.4.3 Iniziativa individuale
T1 Stili di vita (più) sostenibili 154
T2 Mio piccolo granello di sabbia.161
T3 Attivi nella comunità.....163

CONCLUSIONI.....165

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA.....168

INTRODUZIONE

Il **ToolKit sulle Soft Skill in materia di Sostenibilità** è sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ KA2 **Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society - GYE** (2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988).

Il progetto mira a strutturare un **percorso di apprendimento e di orientamento per i giovani ai Lavori Emergenti Sostenibili ("green jobs")** attraverso l'**educazione non formale** e l'apprendimento misto.
Fornisce metodi innovativi, buone pratiche e strumenti per i giovani, gli educatori e i dipendenti dei centri per l'impiego per garantire un'esperienza di apprendimento di qualità e una transizione equa verso lo sviluppo verde.

GYE è promosso da quattro organizzazioni partecipanti: Scambieuropei ETS (Italia) come organizzazione leader, VŠ Grm Novo mesto (Slovenia), TOPCOACH (Slovacchia) e Ajuntament d'Alzira (Spagna).

Il ToolKit sulle Soft Skill in materia di Sostenibilità propone **sessioni di formazione, metodi e strumenti basati sull'educazione non formale** per ispirare gli animatori socioeducativi e i professionisti che lavorano a contatto con i giovani a promuovere l'acquisizione di soft skill sulla sostenibilità tra i giovani nell'ambito della progettazione di attività a livello locale ed europeo.

La suddivisione delle abilità e delle competenze è stata realizzata prendendo in considerazione il **Quadro Europeo delle Competenze in Materia di Sostenibilità del Joint Research Centre (JRC)**, che identifica 12 competenze in materia di sostenibilità atte all'apprendimento permanente. Per ogni competenza mirata, il toolkit fornisce tre diverse sessioni basate sulla NFE che offrono varie prospettive e opportunità.

Il Toolkit può essere utilizzato da animatori, educatori, professionisti e insegnanti per sostenere l'acquisizione di competenze verdi e sostenibili con il supporto di attività non formali, interattive e partecipative che promuovono l'apprendimento permanente ed esperienziale tra i giovani.

INTRODUZIONE

Gli animatori socioeducativi possono utilizzare questo toolkit per organizzare **sessioni di educazione non formale** coinvolgenti che ispirino il pensiero critico, azioni responsabili e pratiche di vita sostenibile tra i giovani.
Il processo di sviluppo del toolkit ha incluso feedback provenienti da eventi e sondaggi locali, assicurando così che esso risponda alle reali esigenze e preferenze dei gruppi target.

Il Toolkit GYE è disponibile in **diverse lingue**, per renderlo accessibile a un pubblico più ampio e garantire l'inclusività. Sfruttando questa risorsa, gli animatori socioeducativi possono contribuire efficacemente allo sforzo globale di costruire un futuro sostenibile, mettendo i giovani in condizione di diventare agenti proattivi del cambiamento nelle loro comunità.

Contesto

Il progetto GYE è stato concepito per affrontare tre grandi questioni che riguardano la nostra società, la nostra vita quotidiana e le prospettive future.
Da un lato, il **cambiamento climatico** è una delle sfide più urgenti che ci toccano quotidianamente. Nonostante le varie politiche dell'UE incentrate su questo tema, è fondamentale promuovere un cambiamento culturale e di mentalità, così com'è altrettanto importante promuovere una giusta transizione nel settore dell'economia.
D'altra parte, l'**occupazione giovanile** ha patito difficoltà di lunga data, non per mancanza di competenze o di istruzione, ma per questioni strutturali. Affrontare queste sfide è fondamentale per la futura occupazione. Mettendo in relazione i cambiamenti climatici e l'occupazione giovanile, diviene urgente la necessità di una trasformazione ambientale. Il Green Deal dell'UE e l'Obiettivo 13 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite sottolineano l'importanza della transizione verde. I lavori verdi emergenti e futuri possono sostenere una transizione ambientale e occupazionale equa, offrendo nuove opportunità.

INTRODUZIONE

Le attività e i risultati del progetto GYE raccolgono e rispondono alle esigenze degli attori coinvolti nel cambiamento, proponendo al contempo attività pratiche agli animatori socioeducativi per creare un effetto a cascata. In particolare, il toolkit va incontro all'esigenza di sostenere gli animatori socioeducativi e gli educatori nella costruzione di opportunità educative di qualità basate sull'apprendimento esperienziale e sulla ENF per l'acquisizione di soft skill in ambito di sostenibilità ambientale. Le competenze trasversali sono fondamentali non solo in ambito lavorativo, ma anche per agire come cittadini consapevoli e responsabili.

Le attività del toolkit sono progettate per raggiungere questi obiettivi tramite i principi della ENF e dell'apprendimento permanente. Offrono una risorsa ambiziosa con l'intento di ispirare gli educatori evitando la difficoltà di creare sessioni da zero su un tema così innovativo.

Obiettivi e metodologia

GYE sostiene il settore giovanile e tutti i settori correlati che lavorano con i giovani fornendo conoscenze essenziali, strumenti e buone pratiche basate sull'educazione non formale (ENF) e sull'apprendimento misto in materia di lavori verdi emergenti.

Le attività del progetto sono concepite per coinvolgere animatori socioeducativi, educatori, personale di collocamento, giovani ed esperti, trasformandoli così in attivatori e trasformatori sociali.
Questo impegno fornirà una solida base per la comprensione del settore verde e dei suoi valori, facilitando al contempo lo scambio di buone pratiche e di know-how e sostenendo l'acquisizione di competenze specifiche.

Il progetto GYE mira a creare un effetto a catena tramite le risorse sviluppate e le opportunità messe in atto, mettendo i giovani in condizione di contribuire attivamente all'economia verde e promuovendo così lo sviluppo sostenibile e il cambiamento sociale.

INTRODUZIONE

Il Toolkit è in linea con gli obiettivi del progetto presentandosi come una risorsa completa per gli animatori socioeducativi e gli educatori. Include 36 sessioni basate sui metodi dell'educazione non formale (ENF), che possono essere utilizzate e adattate per progettare opportunità di apprendimento efficaci per i giovani incentrate sullo sviluppo e sulla consapevolezza della sostenibilità.

Le sessioni proposte servono da ispirazione e forniscono un punto di partenza per gli educatori. È fondamentale considerare le esigenze specifiche e il contesto dei giovani per adattare queste sessioni in modo efficace. Così facendo, gli animatori socioeducativi potranno assicurarsi che le esperienze di apprendimento siano pertinenti, coinvolgenti e di impatto, favorendo una comprensione e un impegno più profondi verso le pratiche sostenibili tra i giovani.

Il Toolkit si basa sul “GreenComp: The European Sustainability Competence Framework”, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) e pubblicato dall'Ufficio Pubblicazioni dell'Unione Europea nel 2022. Il quadro di riferimento delinea quattro settori di competenze correlate, ognuno dei quali comprende tre competenze specifiche.

In linea con la struttura definita dal JRC, il Toolkit include tre sessioni per ogni competenza delineata, progettate per essere interattive e radicate nei principi dell'ENF. Il consorzio ha riconosciuto l’importanza dell'ENF nella promozione dell'apprendimento permanente, soprattutto tenendo in considerazione i profili di apprendimento unici dei giovani. Il Toolkit aspira a facilitare una più profonda interiorizzazione delle conoscenze e a massimizzare l'esperienza di apprendimento complessiva sulla base dell’ENF.

Durante lo sviluppo del toolkit, ogni partner è stato responsabile della creazione di nove sessioni secondo la propria esperienza. Dopo una prima fa-

-se di progettazione e stesura, i partner hanno testato nove attività sviluppate da altri, coinvolgendo i giovani per raccogliere i loro suggerimenti e contributi. Sono state quindi apportate delle modifiche che hanno portato alla pubblicazione della versione finale.

Limiti

Il toolkit è una risorsa ambiziosa progettata per supportare gli animatori socioeducativi nello sviluppo di attività di ENF volte a promuovere le soft skill in materia di sostenibilità tra i giovani. Tuttavia, vanno considerati diversi limiti:

1. **I destinatari:** Le attività sono state testate su giovani di età compresa tra i 18 e i 30 anni appartenenti a varie categorie. Se tali attività dovessero essere proposte a persone più giovani o con esigenze e contesti specifici, gli animatori socioeducativi dovrebbero poter adattare le sessioni alle nuove condizioni richieste.
2. **Struttura e adattabilità del programma:** Nella progettazione di programmi di apprendimento è fondamentale sviluppare una struttura logica e coerente con gli obiettivi specifici e i risultati di apprendimento attesi. Il toolkit non intende fornire un modello di formazione completo per lo sviluppo sostenibile, ma è da intendersi come una fonte di ispirazione. Il toolkit non deve essere percepito come un sequenza di attività: gli specialisti dell'apprendimento possono mescolare e integrare le diverse sessioni proposte in base agli obiettivi del loro programma. Sebbene un'attività di apprendimento possa essere sviluppata combinando sessioni incentrate su competenze diverse, tale approccio può risultare troppo generico e ampio, dal momento che non tiene in considerazione i bisogni specifici dei gruppi target e non assicura una struttura coerente al programma.

Le sessioni proposte sono da considerare come un punto di partenza da cui trarre ispirazione e dovrebbero essere adattate e ricalibrate in base alle esigenze del gruppo target, alle competenze dei facilitatori e ai contesti locali:

questa flessibilità sottolinea la natura dinamica del toolkit. Le considerazioni espresse evidenziano le potenziali aree di miglioramento dei materiali e delle risorse in vista del futuro e assicurano che essi siano meglio adattati a pubblici diversi e a contesti educativi specifici.

Cosa si può trovare nel Toolkit

Il ToolKit sulle Soft Skill in materia di Sostenibilità offre agli animatori socioeducativi una serie di attività, metodi e strumenti basati sull'Educazione Non Formale (ENF) per promuovere lo sviluppo delle soft skill in materia di sostenibilità tra i giovani. Queste risorse sono pensate per ispirare e sostenere lo sviluppo di attività a livello locale ed europeo.

La metodologia si basa sulla pubblicazione “GreenComp. Quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità” del JRC, che identifica 12 competenze in materia di sostenibilità atte all'apprendimento permanente. Per ogni competenza, il toolkit propone tre attività pratiche, strumenti o metodi, ideati adattando risorse esistenti o sviluppandone di nuove.

Il Toolkit è strutturato in tre parti principali:

1. **Introduzione al progetto GYE**: Il capitolo presenta il progetto GYE, fornendo una panoramica sui suoi obiettivi e sui risultati attesi.
2. **Quadro generale sul Toolkit e sulla metodologia**: Il capitolo delinea gli obiettivi del toolkit e identifica i gruppi target. Illustra inoltre la metodologia utilizzata e la struttura delle attività.
3. **Sessioni per l'acquisizione di Soft Skill In Materia di Sostenibilità:** Il capitolo presenta le sessioni basate sull’ ENF progettate per aiutare i giovani ad acquisire le soft skill per la sostenibilità.

Green Youth Employability

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

2. Green Youth Employability

Titolo del progetto: Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society
Acronimo: GYE
Codice progetto: 2023-1-IT03-KA220-YOU-000157988
Azione: Cooperation Partnerships - Youth
Durata del progetto 36 months (01/12/2023 - 30/11/2026)
Budget totale: €400,000
Consorzio: SCAMBIEUROPEI ETS (Italia), VŠ Grm Novo mesto (Slovenia), TOPCOACH (Slovacchia), Ajuntament d'Alzira (Spagna)

2.1 Contesto

"Green Youth Employability: Emerging Skills and Jobs for a Fair and Green Society" risponde alla cruciale necessità di sviluppare opportunità di lavoro sostenibili per i giovani all'interno dell'UE.
L'obiettivo è di fornire al settore giovanile le competenze e le conoscenze necessarie richieste dai lavori verdi emergenti, contribuendo così alla creazione di una società equa e sostenibile.
Il progetto GYE è stato pensato considerando **tre problematiche principali** che influiscono sulla nostra società, la nostra vita quotidiana e le nostre prospettive future:

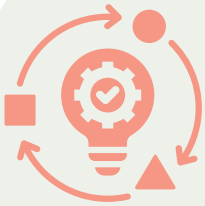
Il cambiamento climatico

Una delle sfide più urgenti della nostra società è il cambiamento climatico, che minaccia la sopravvivenza degli ecosistemi, dell'umanità e del pianeta. L'attuazione di misure efficaci è fondamentale per costruire un futuro più sostenibile. È necessario apportare cambiamenti significativi, che modificheranno sia il mercato del lavoro che la struttura della società. Come sottolineato dalle attuali politiche dell'UE, è essenziale garantire una transizione equa nel mercato del lavoro e nei comportamenti individuali. Il progetto GYE risponde a queste esigenze tramite un programma di apprendimento per i giovani incentrato sui lavori verdi emergenti che combina l'ENF e l'apprendimento misto.

Co-funded by the European Union

La disoccupazione giovanile

I giovani stanno da tempo vivendo alti tassi di disoccupazione, non per mancanza di competenze o di istruzione, ma per questioni strutturali. GYE non solo offre strumenti agli animatori socioeducativi per garantire una formazione di successo sulle soft skill verdi in ambito di ENF, ma mette anche a disposizione una piattaforma di e-learning per orientare sui possibili lavori e 4 hub in 4 diversi paesi per mettere alla prova l'apprendimento verde e fare rete con le comunità locali



La trasformazione ambientale

Mettendo in correlazione i primi due punti, diviene palese la necessità di una trasformazione ambientale. Il Green Deal dell'UE e l'Obiettivo 13 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite sottolineano l'importanza della transizione verde. I giovani sono sempre più interessati ad agire e vedono la crisi come una sfida sociale e formativa. Come osservato dall'OIL (2022), la crisi può aver accelerato i cambiamenti strutturali nel mercato del lavoro, offrendo opportunità in settori in crescita ai giovani all'inizio della loro carriera. I lavori verdi emergenti e futuri possono sostenere una transizione ambientale e occupazionale equa, presentando nuove opportunità. Con la giusta combinazione di azioni politiche, i futuri mercati del lavoro e gli sviluppi in ambito verde possono essere analizzati per fornire ai giovani procedure di riqualificazione e competenze necessarie (The Future of Jobs is Green, 2021).

I giovani dovrebbero essere incoraggiati a pensare in maniera critica, agire responsabilmente e vivere in modo sostenibile per rispondere alla crisi climatica, garantendone l'impegno, la partecipazione attiva e una giusta transizione durante il processo. Le attività e i risultati di GYE rispondono alle esigenze degli operatori e propongono attività pratiche per gli animatori socioeducativi atte a creare un effetto a catena.

2.2 Obiettivi

L'obiettivo generale del progetto è quello di fornire una guida e un apprendimento strutturato rivolto ai giovani nell'ambito dei lavori verdi emergenti tramite l'ENF e l'apprendimento misto.

Co-funded by the European Union

GYE crede nell'urgenza di agire per la creazione di un'UE sostenibile che offra supporto e occupazione di qualità ai giovani.
Offre metodi innovativi, buone pratiche e strumenti a giovani, educatori e dipendenti dei centri per l'impiego per garantire un'esperienza di apprendimento di qualità e una transizione equa verso lo sviluppo verde. Gli obiettivi specifici sono i seguenti:

- **Responsabilizzare e sostenere i giovani nel loro sviluppo sostenibile personale e professionale**, fornendo loro attività di apprendimento per un cambiamento verde personale e sociale e un MOOC di apprendimento digitale;

- Valorizzare l'uso della **metodologia dell'Educazione Non Formale** per l'apprendimento e l'acquisizione delle soft skill in materia di sostenibilità tra i giovani;

- **Formare e condividere le migliori pratiche con 12 animatori socioeducativi** coinvolti in programmi di apprendimento misto, con lo scopo di orientare i giovani e supportarli nello sviluppo delle suddette competenze;

- **Incoraggiare la sinergia** tra diversi settori - giovanile, lavorativo e istituzionale - a livello locale ed europeo e sensibilizzare sulla necessità di collaborare per una politica mista che favorisca la creazione di comunità sostenibili e una transizione equa.

2.3 Attività

Il progetto è strutturato in 5 unità di progetto, ognuna delle quali è costituita da una serie di attività finalizzate al raggiungimento degli obiettivi:

UP1 _ GESTIONE E COORDINAMENTO DEL PROGETTO

- Kick-off meeting: Avvio del progetto e allineamento di tutti i partner.
- Attività di monitoraggio
- Riunione finale: Conclusione del progetto e discussione sugli impatti.

UP2_ SOFT SKILL VERDI

- Analisi dei bisogni in base ai diversi attori
- Sviluppo del toolkit
- Eventi locali: Test delle sessioni di ENF con i giovani locali.

Co-funded by the European Union

- Incontri transnazionali: Sviluppare il toolkit; preparare il MOOC; focus su comunità e comportamenti sostenibili.

UP3_LO STRUMENTO DIGITALE: IL MOOC

- Incontro transnazionale sulle comunità sostenibili con esperti e animatori socioeducativi
- Sviluppo del MOOC basato sull'incontro transnazionale dell'UP2
- Eventi di prova
- Attività di apprendimento: Coinvolgere i giovani nella sperimentazione e nell'apprendimento delle competenze verdi.

UP4 _ IL LABORATORIO VERDE GIOVANILE

- Training per i formatori: Fornire ai formatori le competenze per supportare i giovani nello sviluppo di competenze verdi.
- Laboratori verdi giovanili: svolgimento di quattro laboratori per fare un'esperienza pratica.

UP5 _ PROMOZIONE, DIFFUSIONE. MOLTIPLICAZIONE DEGLI EVENTI E DELLA SOSTENIBILITÀ

- Eventi di promozione che coinvolgono gli stakeholder locali
- Eventi di diffusione dei risultati del progetto e delle migliori pratiche
- Campagne sui social media
- Evento finale moltiplicatore, ciascuno nella propria comunità locale

2.4 Risultati attesi

Il progetto GYE ambisce a produrre diversi risultati chiave:

- **Una relazione di indagine:** Approfondimenti sullo stato attuale dell'occupabilità dei giovani nei lavori verdi.
- **Toolkit per animatori socioeducativi:** Strumenti e metodi per sostenere l'acquisizione di competenze traversali sulla sostenibilità, disponibile in inglese e in altre quattro lingue.

- **MOOC:** Un corso online di almeno quattro moduli di apprendimento, un forum per l'interazione tra pari, un e-portfolio per la riflessione e l'occupabilità e un manuale per la piattaforma di e-learning.
- **I Laboratori Verdi Giovanili:** Laboratori pratici per l'applicazione di competenze verdi e la creazione di reti nelle comunità locali.
- **Manuale:** Documentazione delle esperienze e delle migliori pratiche emerse dai Laboratori Verdi Giovanili.

Il progetto potenzia significativamente il settore giovanile fornendo risorse di alta qualità per la crescita dei giovani nell'ambito dei lavori verdi.
Gli animatori hanno accesso a metodi e strumenti efficaci tramite un Toolkit per lo sviluppo di Soft Skill sulla Sostenibilità, il Mooc e la conoscenza pratica dell'apprendimento digitale, ovvero un programma pilota basato sull'apprendimento misto che risponde alle esigenze locali e dell'UE, mettendo in atto innovazione e lo scambio di buone pratiche.
Questa iniziativa non solo aumenta l'occupabilità dei giovani nel settore verde, ma promuove anche pratiche sostenibili, cambiamenti culturali e una cittadinanza attiva e consapevole, generando così una forza lavoro più consapevole e qualificata dal punto di vista ambientale.

2.5 Partner

SCAMBIEUROPEI ETS

Scambieuropei ETS

Scambieuropei ETS si dedica all'empowerment giovanile e sostiene lo sviluppo di competenze professionali, potenziando l'impegno sociale e partecipativo. Tramite metodologie di educazione non formale e processi partecipativi, Scambieuropei ETS promuove una cittadinanza europea attiva tra i giovani e gli animatori socioeducativi. Scambieuropei ETS si impegna quotidianamente nei settori dell'imprenditoria giovanile e dell'occupabilità, ambiti in cui incoraggia lo sviluppo di competenze e offre ai giovani strumenti per fare scelte informate per il futuro, affrontare le sfide e avviare nuove iniziative.

Scambieuropei ETS ha una vasta esperienza nell'apprendimento e nella comunicazione digitale. Utilizza infatti il podcasting, l'e-learning e le piattaforme informative per raggiungere e supportare efficacemente i giovani e gli operatori.

AJUNTAMENT D'ALZIRA

Alzira On Europe è l'Ufficio Progetti Europei del consiglio comunale di Alzira. Creato nel 2008, ha l'obiettivo di promuovere nuove linee di finanziamento e risorse per il Comune che consentano lo sviluppo di progetti inediti in tutte le sue aree, oltre a favorire lo scambio di conoscenze e buone pratiche con altri Comuni europei. Alzira è una città spagnola di 44.225 abitanti situata nella regione di Valencia, a 40 km da Valencia, la terza città più grande della Spagna. Ajuntament d'Alzira gestisce progetti in diversi settori, come l'attuazione di progetti di cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche, iniziative a sostegno della riforma delle politiche, della mobilità studentesca e della formazione professionale per l'occupazione, ma si occupa anche di Corpi Europei di Solidarietà, scambi giovanili, training course all'estero, Eurodyssey, ecc.

TOPCOACH

Topcoach è un'organizzazione educativa innovativa con sede in Slovacchia. La crescita personale e l'autosviluppo sono il nostro mantra. Crediamo che il cambiamento possa avvenire prima di tutto dentro di noi, soprattutto attraverso il miglioramento costante e il progresso, che sbloccano il potenziale umano. Vantiamo un'esperienza significativa nel campo dell'autosviluppo, della comunicazione di marketing e della

Co-funded by the European Union

gestione di eventi. Siamo convinti che sia possibile vivere una vita più piena e di migliore qualità sbloccando il potenziale umano attraverso l'autosviluppo e ci impegniamo a facilitare l'accesso a questa pratica attraverso regolari iniziative, come Letalk e workshop con coach e docenti professionisti provenienti da vari settori, tutti molto competenti.

LANDSCAPE GOVERNANCE COLLEGE GM NOVO MESTO

Il Landscape Governance College è un istituto di istruzione superiore indipendente che offre un programma di studi di formazione professionale superiore di primo ciclo in Gestione del paesaggio. Tale programma abbraccia diversi settori, come l'agricoltura, il turismo, la protezione ambientale, l'economia e la logistica.

Il programma di formazione professionale superiore in Gestione del paesaggio è ufficialmente registrato e aJRCeditato dall'Agenzia Slovena per la Garanzia della Qualità dell'Istruzione Superiore (NAKVIS). La nostra istituzione è membro a pieno titolo dell'Associazione Europea per l'Assicurazione della Qualità nell'Istruzione Superiore (ENQA) ed è inserita nel Registro Europeo per l'Assicurazione della Qualità nell'Istruzione Superiore (EQAR). La durata del programma è di sei semestri (3 anni completi).

Co-funded by the European Union

II Toolkit

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

3.1 Obiettivi

Il ToolKit per animatori socioeducativi sulle competenze trasversali in materia di sostenibilità mira a dotare e ispirare **gli animatori, gli educatori e i professionisti dell'apprendimento** con una varietà di attività, metodi e strumenti basati sull'**educazione non formale** per promuovere le competenze trasversali sostenibili tra i giovani.

Il toolkit è stato progettato per essere utilizzato sia nell'ambito di attività locali che europee e fornisce **36 attività, metodi o sessioni di apprendimento incentrati sull'acquisizione di soft skill nell'ambito della sostenibilità e ispirati all'ENF.**

Esso si basa sulle **12 competenze della sostenibilità** delineate nel "**GreenComp: The European Sustainability Competence Framework" sviluppato dal Joint Research Centre (JRC)** e diffuso dall'Ufficio Pubblicazioni dell'Unione Europea nel 2022 (Bianchi G., Pisiotis U., Cabrera Giraldez, M., 2022).
Ogni competenza nel toolkit è supportata da **tre possibili attività pratiche**, che offrono una solida selezione di interventi adattabili a vari contesti ed esigenze.

La risorsa promuove la progettazione di opportunità educative di alta qualità e intende sottolineare che l'educazione non formale, lo scambio tra pari e l'apprendimento esperienziale favoriscono la condivisione delle conoscenze, la riflessione, l'analisi approfondita dei concetti chiave e l'interiorizzazione dell'esperienza di apprendimento.

Le **soft skill in materia di sostenibilità** costituiscono delle competenze fondamentali da possedere.

Da un **punto di vista sociale e civico**, infatti, incoraggiano l'analisi critica e la consapevolezza del cambiamento climatico, stimolando la necessità di un cambiamento e plasmando le comunità. Inoltre, promuovono la cittadinanza attiva e spingono verso cambiamenti culturali a favore di comportamenti più sostenibili e di un maggiore impegno per il cambiamento sociale.

Co-funded by the European Union

Dal **punto di vista dell'occupabilità**, possedere soft skill nell'ambito di sostenibilità è fondamentale per i giovani in cerca di opportunità lavorative. In un mercato competitivo e globale, essere consapevole, preparato, fortemente impegnato e dotato di specifiche soft skill verdi può fare una gran differenza.

3.2 Destinatari

Ill Toolkit è pensato per essere utilizzato da **animatori socioeducativi, educatori, professionisti, specialisti dell'apprendimento, insegnanti, gruppi informali o persone che intendono offrire opportunità di apprendimento** sullo sviluppo sostenibile per supportare l'acquisizione di competenze verdi e sostenibili. Utilizza attività non formali, interattive e partecipative che promuovono l'apprendimento permanente ed esperienziale tra i giovani.

Nota bene:

Il Toolkit non intende proporre un modello di apprendimento o un programma di formazione completo. È piuttosto da considerarsi una base da cui trarre ispirazione e un punto di partenza per sviluppare attività pratiche.
La risorsa può essere utilizzata nelle fasi di progettazione formativa per integrare e migliorare gli obiettivi specifici dell'iniziativa, tenendo conto dei gruppi target e delle esigenze proprie della comunità di apprendimento.
È essenziale considerare le esigenze specifiche e il contesto dei giovani per adattare queste sessioni efficacemente. Potrebbe essere necessario adattare gli strumenti per garantire esperienze di apprendimento personalizzate. In questo modo, gli animatori socioeducativi possono creare opportunità di apprendimento pertinenti, coinvolgenti e d'impatto che favoriscano una comprensione e un impegno più profondi verso le pratiche sostenibili tra i giovani.

3.3 Metodologia

La risorsa proposta è in linea con il **quadro di riferimento GreenComp** e ha l'obiettivo di fornire alle nuove generazioni le competenze essenziali per una vita sostenibile e una partecipazione attiva alla transizione verde.

In base alla struttura del Quadro di Riferimento, il Toolkit comprende **tre sessioni per ognuna delle competenze delineate**, progettate per essere interattive e radicate nei principi dell'educazione non formale (ENF).

Il consorzio ha riconosciuto il ruolo significativo dell'**educazione non formale** nella promozione dell'apprendimento permanente, soprattutto considerato il profilo unico di apprendimento che il giovane costituisce.
Lo stesso quadro di riferimento GreenComp pone l'accento sull'apprendimento permanente (Lifelong Learning, LLL), essendo stato progettato per sostenere programmi educativi basati proprio sul LLL. Inoltre, il quadro di riferimento riconosce l'importanza di vari contesti di apprendimento, tra cui l'ENF, e ne sottolinea la rilevanza in diversi ambiti educativi.
Il Toolkit mira a facilitare una più profonda interiorizzazione delle conoscenze e a massimizzare l'esperienza di apprendimento complessiva facendo leva sull' ENF.
L'integrazione del quadro di riferimento GreenComp del JRC con i principi dell'ENF e dell'apprendimento permanente mette in evidenza l'importanza di approcci educativi flessibili e inclusivi per promuovere le competenze in materia di sostenibilità.
Le metodologie dell'ENF, di natura interattiva e partecipativa, sono particolarmente efficaci per coinvolgere i giovani e per rispondere alle loro diverse esigenze di apprendimento. Tale approccio non solo sostiene l'acquisizione di competenze in materia di sostenibilità, ma incoraggia anche una continua crescita personale e professionale, facendo sì che le conoscenze e le competenze acquisite tornino utili per tutta la vita.

Promuovendo l'apprendimento permanente tramite l'ENF, il Toolkit aiuta a costruire una gioventù resiliente e poliedrica, capace di guidare e sostenere la transizione verde.

3.3.1 GreenComp: The European Sustainability Competence Framework del JRC

Come già menzionato, la struttura del toolkit è basata sullo Studio sulle competenze del quadro di riferimento GreenComp del JRC.

Il *GreenComp: The European Sustainability Competence Framework* è un quadro di riferimento sviluppato dal **Joint Research Centre (JRC) nel 2022** che fornisce una base comune e una guida e che offre una definizione comune della sostenibilità come competenza.

Il GreenComp definisce la **competenza in materia di sostenibilità** (p12) come:
"Una competenza in materia di sostenibilità mette in grado i discenti di incarnare i valori della sostenibilità e di accettare i sistemi complessi, al fine di agire o richiedere azioni che ripristinino e mantengano la salute dell'ecosistema e aumentino la giustizia, ideando futuri sostenibili."

Il quadro è incentrato sull'**apprendimento permanente** e tratta la competenza in materia di sostenibilità come un **potenziale di acquisizione adatto a tutte le età**. Inoltre, tutti i **tipi di apprendimento** (formale, non formale e informale) nel documento sono considerati dei vettori per il supporto dell'apprendimento della sostenibilità.

Il GreenComp identifica **quattro settori di competenza** che corrispondono alla definizione di sostenibilità e **12 competenze** essenziali per promuovere mentalità e comportamenti sostenibili.
Queste competenze sono pensate per essere integrate in vari contesti educativi e professionali per promuovere lo sviluppo sostenibile e la responsabilità ambientale.
I **quattro settori di competenza e le relative competenze** sono:

Incarnare i valori della sostenibilità

- attribuire valore alla sostenibilità
- difendere l'equità
- promuovere la natura

Accettare la complessità nella sostenibilità

- pensiero sistemico
- pensiero critico
- definizione del problema

Immaginare futuri sostenibili

- senso del futuro
- adattabilità
- pensiero esplorativo

Agire per la sostenibilità

- agentività politica
- azione collettiva
- iniziativa individuale

Co-funded by the European Union

Il quadro di riferimento GreenComp è stato scelto come metodologia principale per il toolkit perché fornisce un modello completo e strutturato per lo sviluppo delle competenze in materia di sostenibilità nell'ambito dell'apprendimento permanente. La struttura delle competenze offre una visione esaustiva del concetto di sostenibilità e mette in evidenza il fatto che non esiste una sequenza di acquisizione di queste ultime. Tutti i settori e le competenze sono correlati e interconnessi.
Il quadro offre sostegno agli animatori socioeducativi e agli specialisti dell'apprendimento nella **promozione dello sviluppo e dell'acquisizione della sostenibilità**.

Il progetto GYE e questo toolkit nello specifico affrontano i temi dell'acquisizione delle soft skill in materia di sostenibilità attraverso l'educazione non formale dei giovani, secondo il quadro di riferimento GreenComp.

3.3.2 Il ruolo dell'Educazione Non Formale nello sviluppo delle Soft Skill Sostenibili

Le generazioni attuali e future stanno ereditando un mondo complesso, in continua evoluzione e caratterizzato da sfide importanti. La nostra società ha il dovere di preparare i giovani a pensare in maniera critica, ad adattarsi, ad agire responsabilmente e a vivere in modo sostenibile in risposta alla crisi climatica, garantendo il loro impegno e la loro partecipazione attiva al processo. Ciò può essere parzialmente raggiunto tramite lo sviluppo di soft skill sulla sostenibilità, congiuntamente alle tecniche di ENF e a una profonda comprensione dei bisogni dei giovani e della società. Gli animatori socioeducativi hanno quindi bisogno di una guida chiara che metta a disposizione risorse educative di qualità.

L'**educazione non formale** è una risorsa potente per un apprendimento efficace nel settore giovanile. Nella loro struttura intrinseca e nei metodi, l'ENF e l'apprendimento permanente rispettano e soddisfano le caratteristiche specifiche dell'apprendimento giovanile. Il **Ciclo di apprendimento esperienziale di Kolb** (Brader P., De Witte L. Ghanea N. et al, pp.34-35), articolato in quattro fasi circolari (esperienza concreta, osservazione riflessiva, concettualizzazione astratta e sperimentazione attiva), mette in evidenza l'essenza dell'ENF: imparare facendo,

riflessione e scambio di pratiche e conoscenze. Questa circolarità sottolinea come l'apprendimento continuo non si esaurisce mai, ma che può sempre essere messo in discussione e perfezionato.

Inoltre, i giovani sono particolarmente adatti all'apprendimento permanente. Nel passaggio dall'adolescenza all'età adulta, passano dall'istruzione formale a una fase in cui è necessario un apprendimento continuo per affrontare non solo le sfide del mercato e della società civile (che richiede che la persona si aggiorni costantemente), ma anche per diventare cittadini consapevoli e attivi. Le loro esperienze e conoscenze sono risorse preziose per gli altri. La tipica relazione tra facilitatore e discente nell'ambito dell'ENF tiene conto del profilo del giovane enfatizzando la reciprocità e il rispetto e coinvolgendo il discente nelle proprie esigenze e responsabilità di apprendimento.

In sintesi, si può affermare che i **principali vantaggi** sono:

1. **Flessibilità e Adattabilità**: l'ENF può essere personalizzata per soddisfare le diverse esigenze e gli stili di apprendimento dei giovani. Può adattarsi a vari contesti e ambienti, così da essere più accessibile e più rilevante per la loro esperienza personale. Le sessioni di apprendimento dovrebbero tener conto dei bisogni dei discenti e, quando possibile, i discenti stessi dovrebbero essere coinvolti nella definizione dei loro bisogni e dei risultati di apprendimento in un processo partecipativo.

2. **Coinvolgimento e Motivazione**: l'ENF utilizza metodi interattivi e partecipativi che coinvolgono attivamente i giovani. Questo approccio può risultare più motivante e stimolante rispetto ai tradizionali metodi di istruzione formale, contribuendo a mantenere alto il loro interesse e il loro entusiasmo verso l'apprendimento. Inoltre, si serve delle conoscenze pregresse così da potenziare i punti di forza dei discenti.

3. **Apprendimento pratico ed esperienziale**: l'ENF pone l'accento sull'apprendere facendo (learning by doing), che consente ai giovani di applicare ciò che imparano a situazioni reali e rende il processo di apprendimento più significativo e duraturo.

4. **Empowerment e responsabilizzazione**: l'ENF incoraggia i giovani ad assumersi la responsabilità del proprio percorso di apprendimento, promuovendo un senso di agency, empowerment e responsabilità. Consente ai giovani di essere consapevoli del loro ruolo nella società, rendendoli così più attivi.

5. **Inclusività e accessibilità**: l'ENF può essere utilizzata anche con giovani con minori opportunità.

In conclusione, l'educazione non formale è adatta ai giovani perché è versatile, coinvolgente, esperienziale, orientata alle competenze, responsabilizzante e inclusiva e perché promuove l'apprendimento permanente. Queste caratteristiche contribuiscono a renderla efficace nell' affrontare le esigenze e le sfide specifiche dei giovani.

3.4 La struttura del toolkit

Il toolkit offre **36 sessioni di apprendimento basate sull' ENF**, pensate per favorire l'**acquisizione di soft skill in materia di sostenibilità tra i giovani**. È progettato per animatori socioeducativi, esperti dell'apprendimento, educatori e chiunque sia interessato a ideare sessioni di apprendimento incentrate sullo sviluppo sostenibile.

La suddivisione delle competenze si basa sullo Studio sulle Competenze del quadro di riferimento GreenComp del JRC, che identifica quattro macrosettori, ciascuno contenente tre competenze, per un totale di dodici competenze in materia di sostenibilità per l'apprendimento permanente. Per ogni competenza, il toolkit propone tre attività, strumenti o metodi pratici incentrati sull'ENF.

Il consorzio ha raccolto e adattato sessioni esistenti, ma ne ha anche ideate di nuove. Durante lo sviluppo del toolkit, ogni partner è stato responsabile della creazione di nove sessioni sulle base della propria esperienza. Dopo la fase iniziale di progettazione e di stesura, i partner hanno testato nove attività svilupp-

-ate da altri, coinvolgendo almeno 20 giovani per ogni partner in modo da raccogliere feedback e spunti. Questa fase di sperimentazione ha fatto sì che le attività fossero in linea con le esigenze dei giovani, coinvolgendoli direttamente come protagonisti del cambiamento sociale. Sono stati di seguito apportati degli aggiustamenti sulla base di questo risultato, che hanno portato poi al rilascio della versione finale del toolkit.
Il toolkit è disponibile in **inglese**, ed è stato anche tradotto in **italiano, spagnolo, slovacco e sloveno**.

La presenza di cinque versioni in diverse lingue ne favorisce la diffusione all'interno dei vari gruppi e comunità target, il che la rende una risorsa pratica e pronta all'uso nelle sessioni tradotte. L'approccio multilingue ne aumenta l'impatto sulle comunità locali e sui giovani.

La tabella seguente mostra le sessioni incluse in questo documento.
Le prime tre colonne sono estratte dal quadro di riferimento GreenComp, che funge da metodologia di base. La prima colonna elenca i settori, la seconda mostra le competenze (tre per area) e la terza fornisce i relativi descrittori.
La quarta e la quinta colonna si riferiscono agli strumenti creati dal consorzio del progetto.

SETTORE	Incarnare i valori della sostenibilità		
COMPETENZA	**DESCRITTORE**	**SESSIONE DI ENF**	**AUTORE**
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	**Cosa sono i valori e come influenzano le decisioni relative alla sostenibilità sociale e ambientale**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Costruttori del futuro verde	Katarina Kubickova, TOPCOACH
		I valori della sostenibilità	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Difendere l'equità	Difendere l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e imparare dalle generazioni precedenti a beneficio della sostenibilità.	**Ma cos'abbiamo fatto?**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Come si può essere equi?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Mercato del commercio equo e solidale	Katarina Kubickova, TOPCOACH
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	**Connettersi alla Natura**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Una vita sana?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		I Guardiani della Natura	Katarina Kubickova, TOPCOACH

Co-funded by the European Union

SETTORE	Accettare la complessità nella sostenibilità		
COMPETENZA	**DESCRITTORE**	**SESSIONE DI ENF**	**AUTORE**
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.	**Mappatura dell'intero sistema per la sostenibilità**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Gioco di ruolo	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Cos'è il pensiero olistico?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
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.	**Il potere del pensiero critico**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Un'angolazione diversa	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Come pensare criticamente?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
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.	**How Might We...nella sostenibilità?**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Dal problema alla soluzione!	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Inquadrare il futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

SETTORE	Immaginare futuri sostenibili		
COMPETENZA	**DESCRITTORE**	**SESSIONE DI ENF**	**AUTORE**
Senso del futuro	Immaginare futuri sostenibili alternativi, prospettando e sviluppando scenari alternativi e individuando i passi necessari per realizzare un futuro sostenibile preferito.	**L'isola verde**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		La strada verso un futuro più verde	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Visioni future	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Adattabilità	Gestire le transizioni e le sfide in situazioni di soste nibilità complesse e prendere decisioni relative al futuro malgrado l'incertezza, l'ambiguità e il rischio.	**Il Percorso Verde**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Prendere delle decisioni	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Adattarsi al cambiamento	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Pensiero esplorativo	Adottare un modo di pensare relazionale, esplorando e collegando diverse discipline, utilizzando la creati vità e la sperimentazione con idee o metodi nuovi.	**Rendi le tue idee più verdi**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Creatività	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Esplorare il futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

SETTORE	Agire per la sostenibilità		
COMPETENZA	**DESCRITTORE**	**SESSIONE DI ENF**	**AUTORE**
Agentività politica	Orientarsi nel sistema politico, individuare la responsabilità e la titolarità politiche dei comportamenti non sostenibili ed esigere politiche efficaci per la sostenibilità.	**Valutare la politica**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Fatti sentire!	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Voci di giovani in politica	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Azione collettiva	Agire per il cambiamento in collaborazione con gli altri,	**Lavoriamo insieme!**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Sii il cambiamento nel mondo	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Uniti per il cambiamento	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Iniziativa individuale	Individuare il proprio potenziale a favore della sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e il pianeta.	**Stili di vita (più) sostenibili e cittadinanza attiva**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Il mio piccolo granello di sabbia	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Attivi nella comunità	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto

Sessioni di educazione non formale per l’acquisizione di soft skills in materia di sostenibilità

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

#Settore

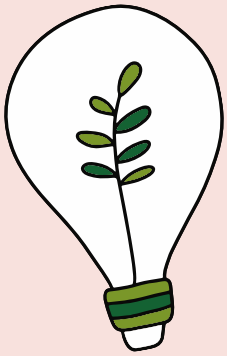
Incarnare i valori della sostenibilità

4. Sessioni di educazione non formale per l'acquisizione di soft skills in materia di sostenibilità

4.1 Incarnare i valori della sostenibilità

COMPETENZA	DESCRITTORE	SESSIONE DI ENF	AUTORE
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	**Cosa sono i valori e come influenzano le decisioni relative alla sostenibilità sociale e ambientale**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Costruttori del futuro verde	Katarina Kubickova, TOPCOACH
		I valori della sostenibilità	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
Difendere l'equità	Difendere l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e imparare dalle generazioni precedenti a beneficio della sostenibilità.	**Ma cos'abbiamo fatto?**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Come si può essere equi?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Mercato del commercio equo e solidale	Katarina Kubickova, TOPCOACH
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	**Connettersi alla Natura**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Una vita sana?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		I Guardiani della Natura	Katarina Kubickova, TOPCOACH

Incarnare i valori della sostenibilità



4.1.1 Competenza: 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

TOOL 1
Cosa sono i valori e come influenzano le decisioni relative alla sostenibilità sociale e ambientale

Nome dell'attività	Cosa sono i valori e come influenzano le decisioni relative alla sostenibilità sociale e ambientale
Autore	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	cerchio di gruppo, workshop di gruppo, dibattito
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competenza	Attribuire valore alla sostenibilità
Obiettivi	• Riflettere sui propri valori personali: comprendere come i valori influenzano le scelte e i comportamenti quotidiani. • Identificare e spiegare la variabilità dei valori: esplorare come i valori possono variare a seconda delle persone, delle necessità, dei privilegi, dell'istruzione, delle esperienze di vita e del contesto nel tempo (breve-lungo termine). • Allineamento con i valori della sostenibilità: analizzare come i valori personali si allineano ai principi della sostenibilità ambientale e sociale
Durata	2h

Minimum number of participants	8
Material	Post-it, pennarelli, lavagna, spazio per formare un cerchio, uno schermo https://www.mentimeter.com/ e grandi cartelloni di carta.
Sources	• La Piramide dei Valori: https://startwithvalues.com/the-values-pyramid-a-hierarchy-of-core-values/ • Ecological Values Theory: Beyond Conformity, Goal-Seeking, and Rule-Following in Action and Interaction: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1089268021104817 4 • In Search of Sustainable Value: A Structured Literature Review https://www.mdpi.com/2071-1050/12/2/615

Spiegazione:

Parte I "Il cerchio dei valori" (20 min)

I partecipanti si dispongono in cerchio.

La persona che fa da facilitatore legge ad alta voce una serie di affermazioni relative a vari valori.

Alcuni esempi:
"Il rispetto per la natura è fondamentale per me".
"Ti ritrovi spesso a difendere i tuoi valori"
"Scegli con cura le organizzazioni o le aziende con cui collaborare o da cui

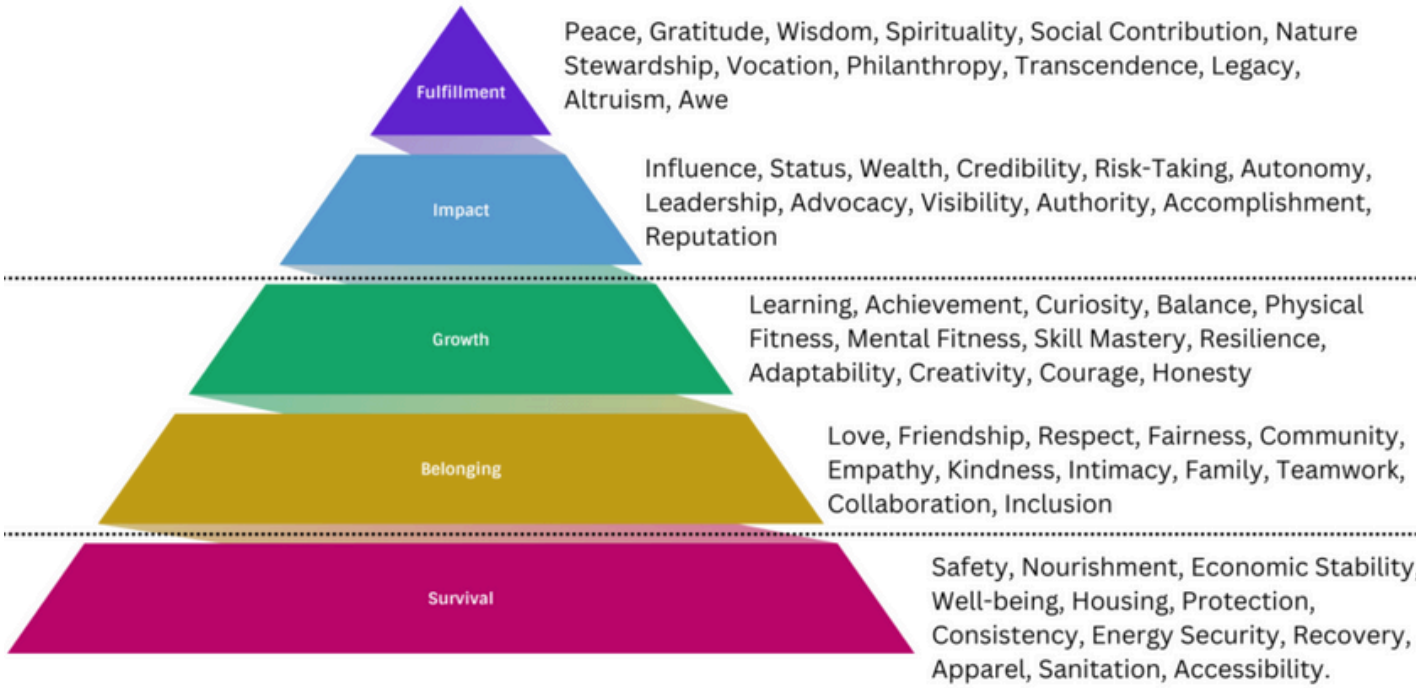
Co-funded by the European Union

acquistare".

Chiunque condivida l'affermazione fa un passo avanti e condivide il motivo per cui è d'accordo (con risposte multiple).

Part. II.1 Brainstorming di gruppo: Quali sono i tuoi valori? (40 min)

I partecipanti utilizzeranno il Mentimeter per condividere i loro valori più importanti (con risposte multiple).



Creazione di un "Muro dei valori".

Le cinque parole più ricorrenti saranno scritte e mostrate su un cartellone.

I partecipanti saranno invitati a scrivere e a raccontare perché questi valori sono importanti e a discutere su come dovrebbero essere applicati nel campo della sostenibilità sociale e ambientale.

Part. II.2 Brainstorming di gruppo: Quali sono i tuoi valori?

Per ciascuno dei valori, chiedersi: "Sono una persona che dimostra *questo* valore? Come posso migliorare?".

Dove posso:
1. Aggiornare i miei valori (upcycling)
2. Rivalutare i miei valori (recycling)
3. Destrutturare i miei vecchi valori (downcycling)
4. Come possono i valori essere condivisi e non essere un privilegio

Upcycling Recycling Downcycling

Discussione guidata sulle interconnessioni tra i valori e la nostra realtà comune.

Part. III Exercise: Simulation of a discussion on how values influence decisions related to social and environmental sustainability (40 min)

Divisione in gruppi.

Ogni gruppo affronterà un macro argomento, un caso di studio o uno scenario.

Individuiamo un problema reale per cui risulta difficile collegare valori e sostenibilità. Ad esempio: "Le persone credono di avere le conoscenze e le

Co-funded by the European Union

possibilità per fare scelte più sostenibili a livello individuale ed economico, ma le trovano inaccessibili per via dell'aspetto economico e delle tempistiche".

Discussione su come i valori influenzano le decisioni relative alla sostenibilità. Identificazione delle azioni che ci impediscono di collegare i valori ad azioni concrete e reali.

Ogni partecipante interpreterà un ruolo, condividendo i problemi e proponendo le soluzioni:

- Moderatore
- Rappresentante dei consumatori
- Rappresentante aziendale
- Attivista ambientale
- Politico
- Rappresentante generico del pubblico

In seguito:

- Creazione di scenari in cui i partecipanti dovranno prendere decisioni che hanno un impatto su un sistema più ampio.
- I partecipanti interpreteranno i ruoli delle diverse parti interessate all'interno del sistema per comprendere le diverse prospettive.

Obiettivi: Proposte su come agire a breve, medio e lungo termine in contesti diversi.

Debriefing:
condivisione dei risultati e discussione di gruppo. (10 min.)

TOOL 2
Costruttori del futuro verde

Nome dell'attività	Costruttori del futuro verde
Autore	Katarina Kubickova, TopCoach
Tipo di attività	Workshop
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competenza	Attribuire valore alla sostenibilità
Obiettivi	1. Formazione: Fornire conoscenze sui principi della sostenibilità e sull'importanza delle pratiche sostenibili. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere attivamente i partecipanti in attività che promuovono uno stile di vita sostenibile. 3. Azione: Ispirare i partecipanti a incorporare pratiche sostenibili nella loro vita quotidiana.
Durata	2.5 h
Numero minimo dei partecipanti	8

Co-funded by the European Union

Materiale	• Materiali riciclabili (cartone, carta, bottiglie di plastica, lattine, ecc.) • Pennarelli, pittura, forbici, colla e altri materiali per l'artigianato • Fogli di lavoro e fogli per il quiz • Lavagna a fogli mobili e pennarelli • Campioni di prodotti ecologici • Attrezzature per presentazioni digitali (facoltative) • Piccoli premi ecologici per le attività
Fonti	• European Sustainability Framework (GreenComp Framework) • Risorse didattiche sulla sostenibilità elaborate da organizzazioni ambientaliste (ad esempio, WWF, Greenpeace).

Spiegazione:

Il workshop "Green Future Builders" è progettato per formare e coinvolgere i giovani sul tema della sostenibilità. I partecipanti esploreranno vari aspetti della vita sostenibile attraverso attività interattive, discussioni e progetti pratici. Il workshop mira a promuovere una comprensione più profonda di come le azioni individuali contribuiscano a risultati ambientali più ampi e a far sì che i giovani diventino sostenitori della sostenibilità nelle loro comunità.

Introduzione (20 minuti)

- Accoglienza e introduzione al concetto di sostenibilità.
- Panoramica sul programma e sugli obiettivi del workshop.

Co-funded by the European Union

Attività 1: Caccia al tesoro della sostenibilità (30 minuti)

- I partecipanti lavorano in squadre per trovare e identificare gli oggetti legati alla sostenibilità in tutta la struttura.
- Tra gli oggetti vi sono bidoni per il riciclaggio, prodotti ecologici, elettrodomestici a risparmio energetico, ecc.
- Le squadre presentano le loro scoperte e discutono dell'importanza di ciascun oggetto.

Attività 2: Progetto artigianale di riciclaggio (40 minuti)

- Ogni squadra crea un oggetto utile o decorativo con i materiali riciclabili forniti.

Le squadre presentano le loro creazioni e spiegano come il riciclaggio contribuisca alla sostenibilità.

Pausa (10 minuti)

Attività 3: Quiz sull'impronta ecologica e discussione (30 minuti)

- Quiz su domande relative all'impronta ecologica per sensibilizzare sull'impatto individuale e collettivo.
- Discussione di gruppo sui modi per ridurre l'impronta ecologica nella vita quotidiana.

Attività 4: Sessione di brainstorming sulla sostenibilità (30 minuti)

- I gruppi effettuano un brainstorming sui modi pratici per attuare pratiche sostenibili nelle loro scuole, case e comunità.
- Ogni gruppo presenta le proprie idee, segue una discussione di gruppo per perfezionare e ampliare i suggerimenti.

Debriefing e riflessione (20 minuti)

- I partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato e su come possono metterlo in pratica.
- Discussione su come superare le sfide nell'adozione di pratiche sostenibili.

Osservazioni conclusive (10 minuti)

- Riepilogo dei principali risultati ottenuti.
- Incoraggiamento a continuare a imparare e a sostenere la sostenibilità.

TOOL 3
I valori della sostenibilità

Nome dell'attività	I valori della sostenibilità
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussion, brainstorming
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competence	Attribuire valore alla sostenibilità
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione consiste nel fare in modo che i giovani riflettano sui valori personali, che li identifichino e che spieghino come i valori variano tra le persone e nel corso del tempo. Lo scopo è quello di spingere i giovani a riflettere sulle loro azioni passate e a pensare a delle alternative così da imparare da esse.
Durata	1h

Numero minimo di partecipanti	5

Explaination:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Parte 1: Brainstorming
In questa parte è possibile utilizzare la tecnica di lavoro cooperativo della lavagna a fogli mobili per fare brainstorming e raccogliere un elenco di concetti, azioni o cose che un tempo venivano fatte in modo più sostenibile e che nel corso degli anni sono cambiate.

Per quanto riguarda l'ambiente e la sostenibilità, alcuni valori fondamentali comuni potrebbero essere:

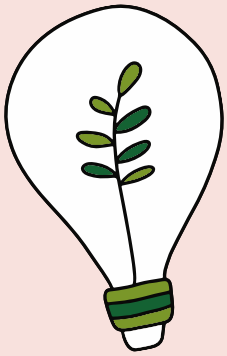
- Rispetto per la natura
- Riconoscere l'importanza del mondo naturale e la nostra interconnessione con esso.

Si discute su come essere sostenibili.

Parte 2: Discussione
In questa parte della sessione, si discute su come farsi carico della propria responsabilità di curare e proteggere l'ambiente per le generazioni future.

Co-funded by the European Union

Incarnare i valori della sostenibilità



4.1.2 Difendere l'equità

Difendere l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e imparare dalle generazioni precedenti a beneficio della sostenibilità

Co-funded by the European Union

TOOL 1
Ma cos'abbiamo fatto?

Nome dell'attività	Ma cos'abbiamo fatto?
Autore	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Discussion, brainstorming
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competenza	Difendere l'equità
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è far riflettere i giovani su come ci si comportava alcuni anni fa e come l'industrializzazione e il consumismo siano cambiati, comportando effetti negativi per l'ambiente. Lo scopo è quello di spingere i giovani a riflettere sulle loro azioni passate e a pensare a delle alternative così da imparare da esse.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5

Materiale	Carta, penne o una lavagna.

Spiegazione:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Parte 1: Brainstorming

In questa parte si può utilizzare la tecnica di lavoro cooperativo della lavagna a fogli mobili per fare brainstorming e raccogliere un elenco di concetti, azioni o cose che un tempo venivano fatte in modo più sostenibile e che nel corso degli anni sono cambiate, fino ad arrivare ad oggi, tempo in cui tale azione inquina molto di più o produce molti più rifiuti di prima.

Alcuni esempi potrebbero essere:
- Sacchetti della spesa in plastica.
- Imballaggi in plastica per alimenti e prodotti in genere.
- Allevamenti e agricoltura intensiva ed estensiva.

Per fissare i risultati di questo brainstorming potremmo fare una tabella con quattro colonne in cui l'azione è associata ai pro e i contro di prima e di ora.

Azione			
Prima		Ora	
Pro	Conto	Pro	Contro

Co-funded by the European Union

Parte 2: Discussione

In questa parte della sessione, sulla base della tabella che i partecipanti avranno creato, divideremo i partecipanti in due gruppi rappresentanti di un dato momento della storia (prima e dopo), che dovranno discutere e apportare ragioni per cui l'uno è migliore dell'altro.

Il dibattito si svolgerà per ogni azione identificata nella prima parte e terminerà quando i gruppi raggiungeranno un accordo individuando l'opzione meno inquinante.

TOOL 2
Come si può essere equi?

Nome dell'attività	Come si può essere equi?
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussion, brainstorming
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competenza	Difendere l'equità
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è far riflettere i giovani su come essere equi in ambito di sostenibilità in un ambiente mutevole.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiale	Carta, penne o una lavagna.

Explaination:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Parte 1: Brainstorming

In questa parte si può utilizzare la tecnica di lavoro cooperativo della lavagna a fogli mobili per fare brainstorming e raccogliere un elenco di concetti, azioni o cose che possono essere utilizzate per promuovere l'equità in ambito di sostenibilità (cosa possiamo fare per inquinare meno il nostro pianeta).

Alcuni esempi potrebbero essere:

- Usare la bicicletta
- Usare borse fatte con materiali ecologici
- Usare i trasporti pubblici
- Usare l'auto elettrica
- Utilizzare forme di riscaldamento ecologiche

Parte 2: Discussione

In questa parte della sessione, faremo una riflessione sulle azioni che abbiamo compiuto in passato e su ciò che possiamo fare per un futuro migliore.

TOOL 3
Mercato del commercio equo e solidale

Nome dell'attività	Mercato del commercio equo e solidale
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo dell'attività	Interactive Workshop
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competence	Difendere l'equità
Obiettivi	1. Formazione: Sensibilizzare sui temi della giustizia sociale e dell'equità del commercio globale. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere i partecipanti in attività che evidenzino l'importanza del commercio equo e solidale. 3. Empatia: promuovere l'empatia e la comprensione delle sfide affrontate dai produttori nei paesi in via di sviluppo. 4. Azione: Spingere i partecipanti a sostenere le pratiche del commercio equo e solidale tramite i loro acquisti.
Durata	2h
Numero minimo di partecipanti	10

Materiale	• Campioni di prodotti equosolidali e convenzionali (caffè, cioccolato, tè, ecc.) • Fogli informativi o video con storie di produttori del commercio equo e solidale • Pennarelli, carta e lavagne a fogli mobili per le sessioni di brainstorming • Fogli di lavoro per l'analisi dei prodotti • Attrezzature per presentazioni digitali (facoltative) • Piccoli premi o snack del commercio equo e solidale
Fonte	Fairtrade International (Fairtrade.net) (https://www.fairtrade.net/about/what-is-fairtrade) (https://www.fairtrade.net/standard) Oxfam (https://www.oxfam.org/en/what-we-do/issues/trade) (https://www.oxfam.org/en/what-we-do/issues/fair-trade) Global Exchange (https://globalexchange.org/campaigns/fair-trade/)

Spiegazione:

Il workshop "Mercato del commercio equo e solidale" è stato progettato per educare i giovani sull'importanza dell'equità nelle pratiche commerciali globali. Attraverso attività interattive, discussioni e simulazioni, i partecipanti impareranno a conoscere i principi del commercio equo e solidale e l'impatto che le loro decisioni di acquisto hanno sui produttori e sulle comunità di tutto il mondo. Il workshop mira a coltivare un senso di

giustizia sociale e a incoraggiare i partecipanti a sostenere il commercio equo e solidale.

Schema dell'attività:

Introduzione (15 minuti)

- Benvenuto e introduzione al concetto di commercio equo e solidale.
- Panoramica sul programma e sugli obiettivi del workshop.

Attività 1: Simulazione di un commercio equo e solidale (30 minuti)

- I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi che rappresentano i diversi ruoli della catena del commercio globale (produttori, commercianti, consumatori).
- I gruppi mettono in atto una simulazione di commercio, negoziando prezzi e condizioni commerciali.
- Dopo la simulazione, è prevista una discussione sui risultati e sulle sfide affrontate da ciascun gruppo.

Attività 2: Analisi dei prodotti del commercio equo e solidale (20 minuti)

- Ogni gruppo riceve una serie di prodotti (sia del commercio equo e solidale che convenzionale).
- I partecipanti analizzano e confrontano i prodotti in base alle loro etichette, alle pratiche di produzione e all'impatto sulle comunità.
- I gruppi presentano i loro risultati e discutono dell'importanza delle certificazioni del commercio equo e solidale.

Attività 3: Esercizio di empatia - Storie di produttori (20 minuti)

- I partecipanti ascoltano o leggono storie di produttori del commercio equo e solidale provenienti da diverse parti del mondo.
- Discussione di gruppo sulle sfide affrontate da questi produttori e su come le pratiche del commercio equo e solidale aiutino ad affrontarle.

Attività 4: Progettare un piano d'azione - Promuovere il commercio equo e solidale (25 minuti)

- I partecipanti fanno un brainstorming sui modi per sostenere e promuovere il commercio equo e solidale nelle loro comunità.
- Ogni gruppo crea un piano o una campagna atto a sensibilizzare i propri coetanei e le proprie famiglie sul commercio equo e solidale.
- I gruppi presentano i loro piani d'azione.

Debriefing e riflessione (15 minuti)

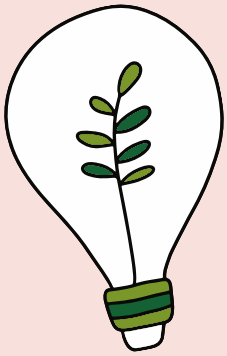
- I partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato e su come possono metterlo in pratica.
- Discussione sull'importanza di prendere decisioni di acquisto informate ed etiche.

Osservazioni conclusive (5 minuti)

- Riepilogo dei principali risultati ottenuti.
- Incoraggiamento a continuare a sostenere le pratiche del commercio equo e solidale.

Questa attività è stata pensata per fornire ai giovani una comprensione più profonda dell'equità e della giustizia nel commercio globale, incoraggiandoli a sostenere le pratiche del commercio equo e solidale e ad avere un impatto positivo sulla vita dei produttori.

Incarnare i valori della sostenibilità



4.1.3 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.

TOOL 1
Connettersi alla Natura

Nome dell'attività	Connettersi alla Natura
Autore	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Simulation, Cooperative Learning, Debate
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competenza	Promoting Nature
Obiettivi	• Riflettere sul concetto di specismo mettendo in relazione gli esseri umani e le altre specie in natura. In questo modo si supererà la dissonanza cognitiva tra i partecipanti. • Suscitare una riflessione critica basata su dati reali riguardo il ripristino degli ecosistemi e il nostro impatto, favorendo il rispetto etico degli altri esseri viventi.
Durata	1h 30 min
Numero minimo di partecipanti	15

Co-funded by the European Union

Materiale	Carta, Penne, Lavagna a fogli mobili
Fonti	Materiale utile che può essere utilizzato nella sessione: https://www.terranuova.it/News/Stili-di-vita/L-antispecismo-spiegato-a-mia-mamma

Spiegazione:

La sessione è suddivisa in 3 parti per aumentare il livello di conoscenza del tema e sviluppare una consapevolezza basata sui dati in maniera progressiva.

FASE 1 - SIMULAZIONE (40 minuti)

- I partecipanti sono divisi in 3 gruppi principali (o più se il numero è elevato). Ogni gruppo interpreta un ruolo specifico:

Schiavi identificati come RAZZA 2: vorrebbero cambiare il loro status per ottenere la libertà. Devono preparare le loro richieste.
Possessori di schiavi identificati come RAZZA 1: vogliono mantenere lo status quo. Devono fornire le loro ragioni.
Istituzione: Gli schiavi gli chiedono di cambiare le leggi, devono ascoltare le motivazioni di entrambe le parti e decidere.

- I gruppi hanno 15 minuti per preparare le loro motivazioni.
- Si presentano le motivazioni e l'istituzione risolve la questione prendendo una decisione.

- Dopo la simulazione, il facilitatore inizierà il debriefing:

1. Come è stato ricoprire entrambi i ruoli? Eravate d'accordo con le richieste presentate?
2. Pensate che la decisione sia stata corretta? Perché?
3. Cosa pensereste se gli schiavi fossero animali chiusi nelle fattorie? Ci vedete un parallelismo? E se gli allevatori rappresentassero l'industria alimentare? Utilizzereste ancora gli schiavi solo perché vi servono per prod-

Co-funded by the European Union

-urre latte, carne, ecc?
4. Cambiereste la decisione finale in questo caso? E perché?
5. Vi vengono in mente altri esempi di questo parallelismo? (per esempio: donne che vengono messe incinte solo per produrre latte?)

FASE 2 - CONCETTO DI SPECISIMO E ANALISI DEI DATI (30 minuti)
Il facilitatore chiede al gruppo se conosce il concetto di "Specismo" o se riesce a immaginarne il significato.
Tutti gli appunti e i feedback vengono scritti su una lavagna.
Il facilitatore introduce il termine (https://en.wikipedia.org/wiki/Speciesism).
I partecipanti vengono nuovamente divisi in 3 gruppi per raccogliere dati specifici sui trattamenti riservati alle altre specie seguendo l'approccio di apprendimento cooperativo Jigsaw (ogni gruppo diventerà esperto di una parte dell'acquisizione didattica).
Ogni gruppo ha 20 minuti per raccogliere le informazioni, che devono essere basate su fonti e dati.

Possibili argomenti:
- AGRICOLTURA INTENSIVA:
L'agricoltura intensiva è sostenibile? Di quanto suolo necessita? Quanta acqua e quanto cibo vengono forniti agli animali? Come vengono trattati? È necessario mangiare gli animali per sopravvivere?

- ANIMALI e TURISMO
Quanti animali vengono utilizzati nel settore turistico? Come vengono trattati? Quanti turisti pagano per servirsi degli animali per divertimento?

- INTELLIGENZA ANIMALE
Gli animali soffrono? Fai esempi di cose straordinarie che alcuni animali possono fare. Come fanno gli animali a comunicare?

FASE 3 - DIBATTITO basato sul metodo Where Do I Stand (20 minuti)
Il facilitatore traccia una linea continua sul terreno, ai cui lati opposti vi sono le scritte "D'accordo" e "In disaccordo".

Co-funded by the European Union

Il facilitatore legge alcune frasi e i partecipanti devono scegliere un posto lungo la linea. Dopo aver preso posizione, a 2-3 persone verrà chiesto di spiegare il loro punto di vista, tenendo conto anche della ricerca fatta nelle fasi precedenti. I partecipanti possono cambiare posizione in base alla discussione svolta.

Alcune frasi proposte.

- Penso che il settore alimentare debba tenere in considerazione gli impatti etici
- Reagirei se vedessi un gatto o un cane che viene picchiato
- Reagirei se vedessi un maiale che viene picchiato
- Farei un giro su un elefante durante il mio viaggio in Thailandia
- Penso che tenere in considerazione il consumo etico possa avere un impatto sulla politica e sulle lobby.
- Penso che una persona che picchia un'altra persona sia un criminale
- Penso che sia normale che una persona sottragga un animale al suo ecosistema naturale, che lo rinchiuda in una fattoria e gli dia del cibo per farlo crescere e fargli portare le proprie cose.
- Penso che la razza umana abbia il diritto di sfruttare le altre razze.

DEBRIEFING

Dopo le 3 fasi, il gruppo torna a disporsi in cerchio. Il gruppo è invitato a fare un debriefing dell'intera sessione. Ecco alcune domande che possono essere poste:

- La vostra percezione dei diritti degli animali è cambiata?
- Vi ha sorpreso qualche dato che avete trovato? Quale e perché?
- Pensate che voi come persone abbiate un impatto su tutti questi cambiamenti?
- Pensate che la discussione sia stata adeguata e sufficientemente approfondita?
- Pensate che i dati trovati siano reali? Li avete verificati?
- Essere forti equivale a essere intelligenti? È ancora intelligente vivere come facciamo noi? È inclusivo uccidere animali per 15 minuti di piacere?

Diverso non dovrebbe significare inferiore. Così come esistono culture diverse, esistono anche specie diverse, ognuna con esigenze, conoscenze e sistemi differenti. Tuttavia, sono tutte uguali e fatte per vivere in pace in questo mondo.

TOOL 2
Una vita sana?

Nome dell'attività	Una vita sana?
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo dell'attività	Discussione, brainstorming
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competenza	Promuovere la natura
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è far riflettere i giovani sull'importanza di rispettare il bisogno e il diritto di vivere in un ecosistema sano.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5

Spiegazione:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Co-funded by the European Union

Parte 1: Brainstorming

In questa parte si può utilizzare la tecnica di lavoro cooperativo della lavagna a fogli mobili per fare brainstorming e raccogliere un elenco di concetti, azioni o cose che possono essere utilizzate in ecosistemi sani e resilienti.

Come essere verdi considerando tre elementi naturali:

- Terra
- Acqua
- Aria

Parte 2: Discussione

In questa parte della sessione, faremo una riflessione sulla rigenerazione di un ecosistema sano e resiliente. Come produciamo il cibo, cosa fare per renderlo bio, cosa mangiamo?

TOOL 3
I Guardiani della Natura

Nomedell'attività	I Guardiani della Natura
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo di attività	Team Building all'aperto
Settore	Incarnare i valori della sostenibilità
Competenza	Promuovere la natura
Obiettivi	1. Formazione: Far conoscere e apprezzare la biodiversità e gli ecosistemi locali. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere i partecipanti in attività pratiche che promuovano la conservazione della natura. 3. Consapevolezza: Sensibilizzare sull'importanza di proteggere gli habitat naturali. 4. Azione: Ispirare i partecipanti a intraprendere azioni concrete per promuovere e proteggere la natura.
Durata	3h
Numero minimo di partecipanti	10

Materiale	- Elenchi e linee guida per la caccia al tesoro - Quaderni e penne per documentare le scoperte - Macchine fotografiche digitali o smartphone per scattare foto - Attrezzi da giardinaggio (guanti, vanghe, cazzuole) per il progetto di conservazione - Piante o alberi autoctoni da piantare - Materiali per l'attività artistica sulla natura (ramoscelli, foglie, sassi, ecc.) - Dispense didattiche sulla biodiversità locale
Source	GreenComp Framework (European Sustainability Framework) (https://ec.europa.eu/info/education/skills-and-qualifications/greencomp-framework_en) WWF (World Wide Fund for Nature) (https://www.wwf.org.uk/get-involved/schools/resources) National Geographic (https://www.nationalgeographic.org/education/)

Explaination:

I Guardiani della Natura" è un'attività di team building all'aperto progettata per mettere in contatto i giovani con la natura e promuovere l'importanza di conservare la biodiversità locale. Attraverso una serie di attività interattive ed educative, i partecipanti impareranno a conoscere gli ecosistemi, a identificare le specie vegetali e animali locali e a impegnarsi nella loro conservazione. L'obiettivo è promuovere il senso di responsabilità e il coinvolgimento attivo nella tutela dell'ambiente.

Introduzione (15 minuti)

- Benvenuto e introduzione ai concetti di biodiversità e di ecosistemi.
- Panoramica sul programma e sugli obiettivi della giornata.

Attività 1: Caccia al tesoro della natura (30 minuti)

- I partecipanti vengono divisi in squadre e ricevono un elenco di oggetti da trovare in un'area naturale designata.
- Gli oggetti includono piante specifiche, insetti, tracce di animali e altri elementi naturali.
- Le squadre documentano le loro scoperte con foto e appunti.

Attività 2: Passeggiata di esplorazione della biodiversità (45 minuti)

- Passeggiata guidata con un/a naturalista o un/a biologo/a locale che illustri la flora e la fauna del posto.
- I partecipanti imparano a conoscere il ruolo delle diverse specie nell'ecosistema e l'importanza della biodiversità.
- Possibilità di domande e risposte con l'esperto/a .

Attività 3: Progetto di conservazione (60 minuti)

- Le squadre partecipano a un progetto di conservazione pratico, come piantare alberi autoctoni, allontanare specie invasive o creare habitat per la fauna selvatica.
- Ogni squadra lavora su un compito specifico e impara a conoscere il suo impatto sull'ecosistema locale.

Attività 4: Arte e riflessione sulla natura (30 minuti)

- Le squadre creano opere d'arte utilizzando i materiali naturali raccolti durante la caccia al tesoro.
- Le opere d'arte rappresentano l'importanza della natura e della biodiversità.
- Ogni squadra presenta le proprie opere e riflette su ciò che ha imparato e su come può contribuire alla conservazione della natura.

.

Debriefing e riflessione (20 minuti)

- Discussione di gruppo sull'importanza di promuovere e proteggere la natura.
- I partecipanti condividono le loro esperienze e progettano modi per continuare a sostenere la biodiversità.

Osservazioni conclusive (10 minuti)

- Riepilogo dei principali risultati ottenuti.
- Incoraggiamento a rimanere impegnati nelle attività di conservazione della natura.

Questa attività è pensata per approfondire il legame dei giovani con la natura, educarli all'importanza della biodiversità e coinvolgerli in attività di conservazione significative.

#Settore

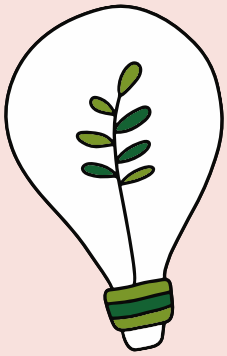
Accettare la complessità nella sostenibilità

Co-funded by the European Union

4.2 Accettare la complessità nella sostenibilità

COMPETENZA	DESCRITTORE	SESSIONE DI ENF	AUTORE
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.	**Mappatura dell'intero sistema per la sostenibilità**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Gioco di ruolo	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Cos'è il pensiero olistico?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
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.	**Il potere del pensiero critico**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Un'angolazione diversa	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Come pensare criticamente?	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
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.	**How Might We...nella sostenibilità?**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Dal problema alla soluzione!	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Inquadrare il futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

Accettare la complessità nella sostenibilità



4.2.1 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

TOOL 1
Mappatura dell'intero sistema per la sostenibilità

Nome dell'attività	Mappatura dell'intero sistema per la sostenibilità
Autore	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Brainstorming, esercizio, discussione aperta
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Pensiero sistemico
Obiettivi	L'obiettivo dell'acquisizione del pensiero sistemico nel contesto della sostenibilità ambientale e sociale è quello di aiutare gli individui a comprendere l'interconnessione e le interdipendenze all'interno dei sistemi naturali e antropici. Il pensiero sistemico permette di riconoscere che le azioni adottate in una parte del sistema possono avere conseguenze di vasta portata e talvolta non intenzionali in altre parti dello stesso.
Durata	2h
Numero minimo di partecipanti	10

Materiale	Cartellone, carta, pennarelli
Fonti	System Thinking & Causal Loop Diagrams: https://sustainabilitymethods.org/index.php/System_Thinking_%26_Causal_Loop_Diagrams Enabling Green Skills: Pathways to Sustainable Development A Source Book to Support Skills Planning for Green Economies: https://www.researchgate.net/figure/Sustainable-value-framework-Source-Adapted-from-Senge-et-al-2008_fig6_328075553

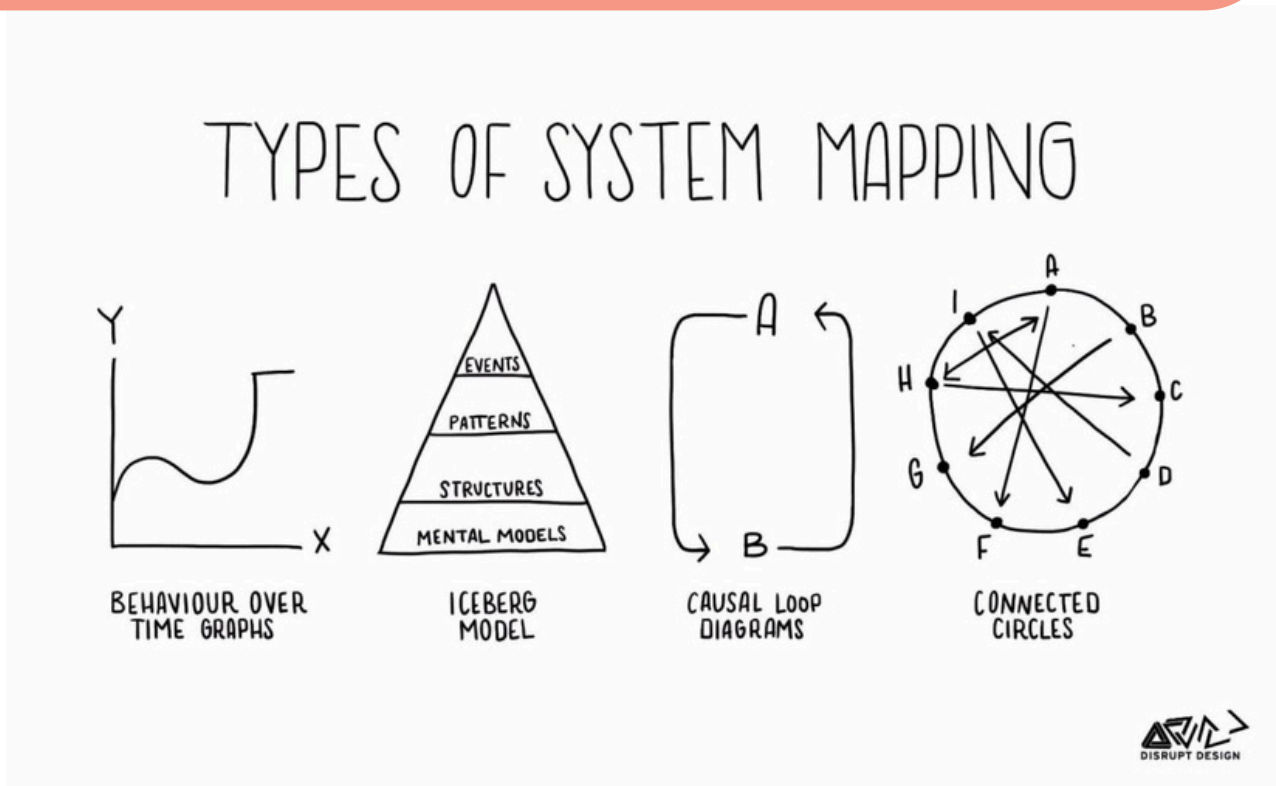
Spiegazione:

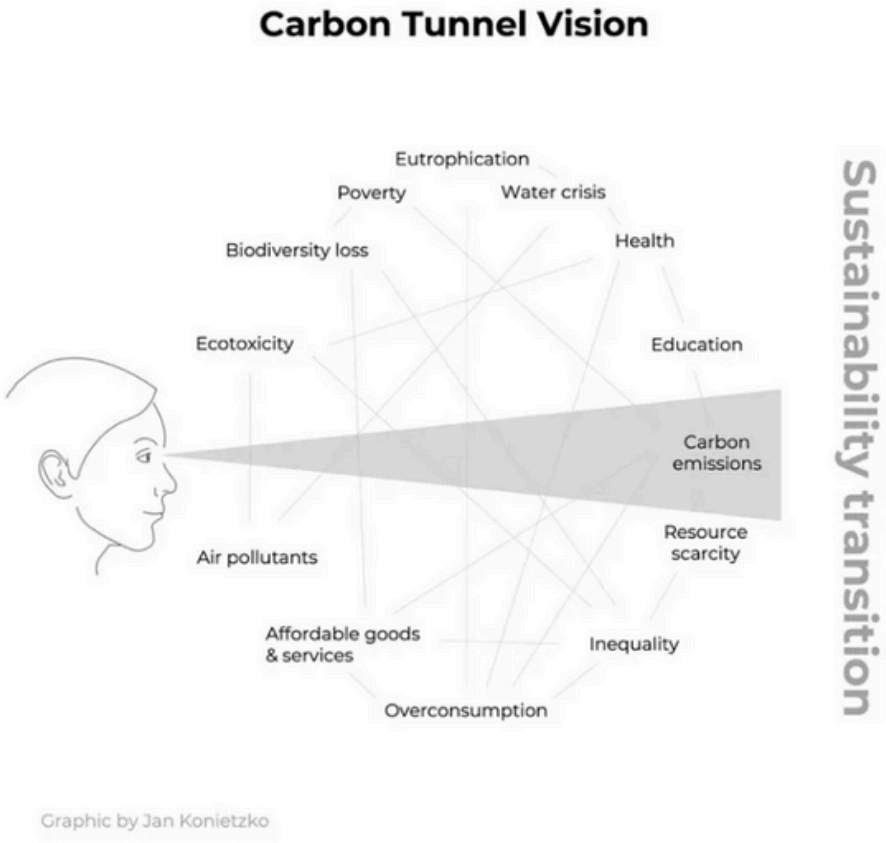
Fase uno - Introduzione (20 min)

- Spiegare cosa sono il Pensiero Lineare e il Pensiero Sistemico, i loro fondamenti e le loro differenze;
- Perché abbiamo bisogno di entrambi per sviluppare visioni micro e macro e come applicarli quando parliamo di sostenibilità e temi sociali;

Come leggere una tecnica di mappatura del sistema comunemente utilizzata: il casual loop diagram (pagina seguente).

Co-funded by the European Union


TYPES OF SYSTEM MAPPING
Y
X
BEHAVIOUR OVER TIME GRAPHS
EVENTS
PATTERNS
STRUCTURES
MENTAL MODELS
ICEBERG MODEL
A
B
CAUSAL LOOP DIAGRAMS
A
B
C
D
E
F
G
H
I
CONNECTED CIRCLES
DISRUPT DESIGN


Carbon Tunnel Vision
Eutrophication
Poverty
Water crisis
Biodiversity loss
Health
Ecotoxicity
Education
Carbon emissions
Resource scarcity
Air pollutants
Affordable goods & services
Inequality
Overconsumption
Sustainability transition
Graphic by Jan Konietzko

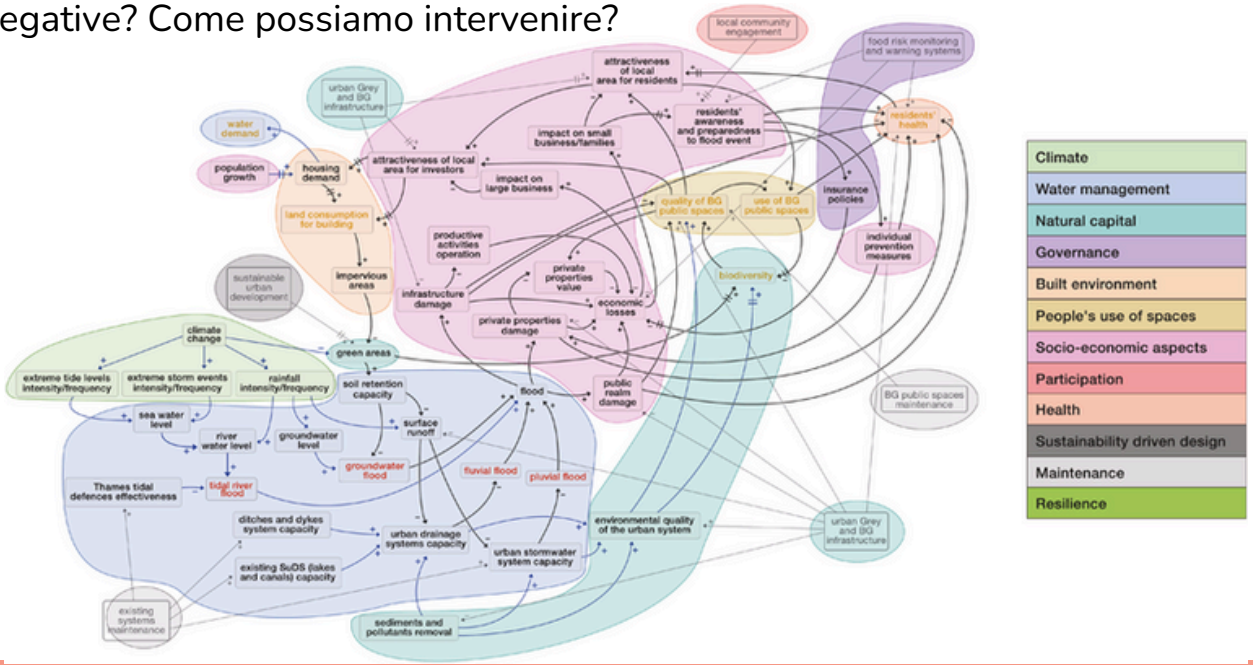
Fase due - Esercizio: Applicare il pensiero sistemico nel cercare di risolvere i problemi (40 min)

I partecipanti vengono divisi in 3 gruppi principali (o più se il numero è elevato). Ogni gruppo si occuperà di un problema specifico.

Ad esempio:

1. produzione e consumo di energia rinnovabile e colonialismo energetico: come decarbonizzare le nostre economie garantendo uno sviluppo sostenibile nei Paesi dell'emisfero meridionale;
2. cosa, come e perché formare sui temi della sostenibilità fin dall'infanzia: come migliorerà la vita delle persone in futuro, siano esse adulte o meno;
3. su cosa dovremo lavorare per avere una dieta sempre più vegetale e diversificata. Quali settori migliorerà?

Esempio: in agricoltura, se si praticano monocolture in un'area ad alta densità di nutrienti, le rese saranno buone per i primi anni. Dopo un po' di tempo, il terreno si impoverirà di specifici nutrienti da cui dipende la coltura (piante diverse hanno esigenze diverse di nutrienti). Di conseguenza, sarà necessario utilizzare i fertilizzanti per far crescere con successo il raccolto della stagione successiva. È un sistema molto innaturale che per funzionare causa ulteriori danni all'ambiente. Quali saranno le conseguenze positive e negative? Come possiamo intervenire?



Co-funded by the European Union

Creare un Casual Loop Diagram.

Selezionare i macrotemi (quelli colorati: economico, politico-governativo, sociale, ambientale e sanitario) e cercare modelli e connessioni tra loro, con riscontri e conseguenze.

Processo e obiettivi:

- Identificare i componenti del sistema (nodi).
- Mappare le interconnessioni e le relazioni (bordi).
- Analizzare i cicli di feedback e i comportamenti emergenti.
- Discutere come i cambiamenti in una parte del sistema influenzino le altre.

Fase tre - Debriefing: Condivisione dei risultati e delle proposte e discussione aperta con il gruppo. (30 min.)

TOOL 2
Gioco di ruolo

Nome dell'attività	Gioco di ruolo
Autore	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Gioco di ruolo
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Pensiero sistemico
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è far sì che i giovani guardino a un problema in materia di sostenibilità da diverse prospettive.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5

Explaination:

Per questa sessione, faremo prima un brainstorming per identificare le azioni che costituiscono un problema per l'ambiente e che sono presenti nella nostra società.

Co-funded by the European Union

Successivamente, i partecipanti saranno divisi in 5 gruppi, alcuni favorevoli e altri contrari. Non è necessario che i gruppi siano a favore o contro per tutto il tempo, possono scambiarsi i ruoli a ogni discussione.

Alcuni dei temi di discussione potrebbero essere:

- L'uso eccessivo di plastica negli imballaggi monouso.
- La priorità data alle automobili nelle città.

Un modo per migliorare questa attività è creare gruppi diversi per il dibattito. Lo scopo di questa divisione è di aiutare i giovani a vedere il problema/la questione da una prospettiva diversa.
I ruoli potrebbero essere:

- Membro dell'istituzione pubblica
- Attivista per il clima
- Rappresentante delle aziende
- Lavoratore di un'azienda
- Moderatore

Ognuno dovrà preparare le proprie argomentazioni in 20 minuti, successivamente inizierà il dibattito. Il moderatore darà la parola a ciascun partecipante.

Alla fine, si dovrebbe riflettere sulle argomentazioni presentate dai partecipanti e cercare di trovare una soluzione ai problemi.

TOOL 3
Cos'è il pensiero olistico?

Nome dell'attività	Cos'è il pensiero olistico?
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussione, brainstorming
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Pensiero sistemico
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è far comprendere ai giovani cos'è il pensiero olistico e l'interazione tra i sistemi.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiale	Carta, penne o una lavagna

Spiegazione:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Parte 1: Brainstorming

In questa parte si può utilizzare la tecnica di lavoro cooperativo della lavagna a fogli mobili per fare brainstorming e raccogliere un elenco di concetti, azioni o cose che possono essere utilizzate per capire quali sono i sistemi olistici più importanti.

Questi potrebbero essere:

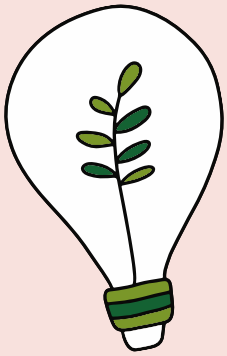
- un' azienda agricola
- un'azienda di logistica
- un'azienda turistica

Tutti i sistemi hanno un ciclo chiuso e interagiscono tra loro. Come possiamo migliorarne la connessione?

Parte 2: Discussione

In questa parte della sessione, faremo una riflessione su come l'azienda agricola, l'azienda di logistica e l'azienda turistica possano interagire e avere effetti multipli.

Accettare la complessità nella sostenibilità



4.2.2 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

TOOL 1
Il potere del pensiero critico

Nome dell'attività	Il potere del pensiero critico
Autore	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Esercizio di gruppo, Dibattito
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Pensiero critico
Obiettivi	Incoraggiare le persone a mettere in discussione le norme esistenti e le convinzioni e ad approfondire le complesse questioni ambientali. Esaminare prospettive diverse, valutare le prove scientifiche, identificare le implicazioni etiche e suggerire soluzioni innovative per affrontare le sfide ambientali contemporanee. Dare modo di analizzare le informazioni in modo critico, valutare prospettive contrastanti e prendere decisioni informate basate sull'evidenza.
Durata	2h

Numero minimo di partecipanti	6
Materiali	Cartellone, pennarelli, schermo, laptop, smartphone
Fonti	La Tassonomia di Bloom: https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/ https://www.monash.edu/student-academic-success/enhance-your-thinking/critical-thinking/what-is-critical-thinking *Peeling the onion – A textual model of critical analysis* https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1475158515000053

Spiegazione:

Fase uno: Concetti chiave del pensiero critico (30 min)

Breve panoramica su:

- Cosa significa il termine "critico" nell'uso quotidiano? (condivisione delle risposte con il Mentimetro).
- Che cos'è il pensiero critico?
- Cosa comporta il pensiero critico e come può aiutarci? (risoluzione di problemi, processo decisionale, ecc.)
- Quali atteggiamenti ci impediscono di pensare in modo critico?
- Come diventare un pensatore critico

Co-funded by the European Union

Fase due - Esercizio (30 min) :
Il pensiero critico è come sbucciare una cipolla con strati di domande sempre più profondi: decostruire le situazioni, rivelarne gli aspetti nascosti (come bias, manipolazioni, ipotesi) e prendere la decisione migliore.
Scegliere un argomento tra:

- Biodiversità e conservazione - Discutere l'importanza della biodiversità e le minacce per la conservazione delle specie. Esplorare le politiche di protezione ambientale e i programmi di ripristino degli ecosistemi;
- Consumo sostenibile - Analizzare il ciclo di vita dei prodotti e l'impatto del consumo sulle risorse naturali e sui rifiuti;
- Esplorare le strategie per promuovere un consumo consapevole e responsabile;
- Agricoltura e sicurezza alimentare - Esaminare l'agricoltura industriale, le tecniche di agricoltura sostenibile e il loro impatto su persone, ambiente, animali e sicurezza alimentare. Valutare l'importanza della sovranità alimentare e delle pratiche agricole resilienti;
- Mobilità sostenibile - Discutere le alternative al trasporto su strada basato sui combustibili fossili, come il trasporto pubblico, la mobilità elettrica e l'uso della bicicletta. Esplorare le politiche urbane per ridurre le emissioni dei trasporti e migliorare la vita delle persone, gli spazi pubblici e la qualità dell'aria.

Analizzare l'argomento scelto attraverso le seguenti fasi:

- CONOSCENZA - identifica l'argomento o il problema da risolvere. Qual è il problema? E perché dobbiamo risolverlo?
- COMPRENSIONE - comprendere la situazione e i fatti ad essa correlati. Raccogliere i dati utilizzando tutti i metodi di ricerca che possono essere adottati. Prestare attenzione all'identificazione di bias e supposizioni;
- COLLEGAMENTI - creare collegamenti tra le informazioni e le risorse, stabilire una relazione tra queste ultime e il problema centrale e determinare il modo migliore per procedere;
- ANALIZZARE - individuare le cause principali e decidere come affrontarle nella soluzione. Si può utilizzare un diagramma causa-effetto;
- SINTESI - se esistono diverse soluzioni, queste devono essere valutate e classificate per trovare la soluzione più vantaggiosa (un'analisi SWOT può identificare i punti di forza, di debolezza, le opportunità e le minacce).
- AZIONE - il risultato del pensiero critico deve essere tradotto in azioni. Si potrebbe attuare un piano d'azione per garantire l'adozione e l'esecuzione della soluzione;

Fase due: presentazione dei progetti e discussione (30 min)

TOOL 2
Un'angolazione diversa

Nome dell'attività	Un'angolazione diversa
Autore	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Brainstorming & open discussion
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Pensiero critico
Obiettivi	Lo scopo di questa attività è far comprendere ai giovani che i problemi ambientali locali non riguardano solo il pilastro ambientale della nostra società, ma anche quello sociale ed economico. Essa li incoraggia quindi a riconoscere l'interconnessione tra questi pilastri e ad andare oltre la comprensione passiva dei concetti legati alla sostenibilità.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	6

Materiale	Penne e una lavagna.

Spiegazione:

Questa sessione è suddivisa in 3 fasi:

FASE 1

All'inizio, i giovani devono accordarsi su quale problema ambientale locale analizzare nel corso della sessione. È importante scegliere un tema noto, che abbia già avuto un impatto e che possa essere analizzato attraverso i diversi pilastri.

Durata: 10 minuti.

FASE 2

Successivamente, la lavagna viene divisa in 3 parti, rappresentanti i pilastri ambientale, sociale ed economico. I giovani devono avere uno spazio aperto dove disporsi individualmente, a coppie o in piccoli gruppi per discutere e scrivere sulla lavagna di come la problematica ambientale locale scelta influisca su ciascun pilastro. In questa parte dell'attività si possono utilizzare le seguenti domande:

- Ambiente: "Come influisce questo problema sull'ambiente naturale?".
- Società: "Come influisce sulla comunità locale?".
- Economia: "Come influisce sulle condizioni di lavoro e sull'economia locale?".

Durata: 25 minuti.

FASE 3

La parte finale dell'attività dovrebbe essere utilizzata per svolgere una riflessione aperta su come un problema possa influenzare tutti i pilastri della società e per aggiungere altre idee alla lavagna.

Durata 25 min.

TOOL 3
Come pensare criticamente?

Nome dell'attività	Come pensare criticamente?
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussione, brainstorming
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Pensiero critico
Obiettivi	Questa sessione mira a far comprendere ai giovani cos'è il pensiero critico e come reagire a diverse discussioni.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiale	Carta, penne o una lavagna.

Spiegazione:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Parte 1: Brainstorming
In questa parte si discute su come il background personale, sociale e culturale influiscano sul pensiero critico.

Ad esempio:

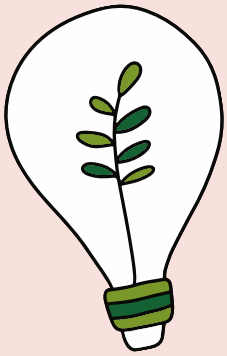
- Discussioni
- Pensiero personale
- Status quo

Il secondo tema è:
Le soluzioni verdi contribuiscono a migliorare la vita?

Di quanto denaro abbiamo bisogno per mettere in atto attività ecologiche nella vita di tutti i giorni?

Parte 2: Discussione
In questa parte della sessione, faremo una riflessione sul pensiero critico e confronteremo la sua espressione in diversi paesi.

Accettare la complessità nella sostenibilità



4.2.3 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.

TOOL 1
How Might We...nella sostenibilità?

Nome dell'attività	How Might We...nella sostenibilità?
Autore	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Esercizio
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Definizione del problema
Obiettivi	• Riflettere sugli attuali problemi di sostenibilità tra i gruppi • Trovare soluzioni attraverso le dinamiche di gruppo e la creatività, mitigando le sfide.
Durata	1h 30 minutes
Numero minimo di partecipanti	10
Fonti	Alcune sessioni sono state riadattate da https://www.workshopper.com/post/best-exercises-for-problem-framing (ultima consultazione: 22.05.2024)

Fonti	Esempi e suggerimenti sono stati presi da https://www.nngroup.com/articles/how-might-we-questions/ (ultima consultazione: 22.05.2024) Esempi di sostenibilità possono essere presi da qui: https://www.interaction-design.org/literature/topics/how-might-we

Spiegazione

Il facilitatore divide il gruppo in gruppi più piccoli di 4-5 partecipanti.

IDENTIFICAZIONE (30 minuti)

Si chiede ai gruppi di riflettere ed elencare 5 sfide attuali o possibili legate alla sostenibilità. Per ogni problema va specificato come esso potrebbe influire sulle persone e sui loro contesti, il livello di difficoltà, e la sequenza temporale (è un problema di lunga data? è un problema nuovo? avrebbe un effetto a breve/medio/lungo termine?).

I gruppi hanno 20 minuti per identificare i problemi.

I gruppi presentano i loro problemi e il facilitatore li scrive su una lavagna a fogli mobili (online o fisica).

Alcuni potranno essere simili, altri saranno diversi. Si sceglieranno i tre problemi (o più, a seconda del numero di partecipanti) ritenuti più vicini al gruppo o più impattanti.

HOW MIGHT WE - COME POTREMMO (40 minuti)

I partecipanti vengono ora divisi in gruppi più piccoli di 3-4 persone.

Il facilitatore introduce la tecnica di annotazione "how might we". Questa tecnica consente ai partecipanti di riformulare la sfida in modo più positivo,

considerandola come un'opportunità piuttosto che come un problema. In altre parole, è una tecnica che consente di riformulare il problema esplorandone le soluzioni.

Quindi, un'affermazione negativa dovrebbe essere riformulata e trasformata in un'opportunità.
Alcuni suggerimenti per usare la tecnica HMW:
- Essere specifici nell'identificare il problema
- Evitare di suggerire una soluzione nel formulare la domanda HMW.
- Mantenere le domande HMW ampie - Più sono ampie e più idee possono essere generate.
- Incentrare le domande HMW sul risultato desiderato
- Formulare le domande HMW in modo positivo

Fornite alcuni esempi per rendere più chiaro l'esercizio:
PROBLEMA: I cittadini non sono consapevoli di tutte le opportunità offerte dai lavori verdi.
Domanda HMW: Come potremmo informare in merito a tutte le opportunità offerte dai lavori verdi?

IDEA: Gli utenti sono spesso incerti su quale modulo compilare quando fanno la dichiarazione dei redditi.

DOMANDA HMW (non adatta): Come potremmo indicare agli utenti quale modulo compilare per la dichiarazione dei redditi?

DOMANDA HMW (corretta): Come potremmo far sì che gli utenti si sentano sicuri di aver compilato correttamente la dichiarazione dei redditi?

Si può anche presentare la seguente **formula**:
Come potremmo + AZIONE PREVISTA (verbo d'azione) + per + UTENTE POTENZIALE (il soggetto) + in modo che + RISULTATO DESIDERATO

Tenendo conto del tempo a disposizione e del gruppo, il facilitatore può

stabilire che ogni gruppo affronti tutti e 3 i problemi oppure solo uno.

1. I gruppi iniziano dai problemi assegnati loro e ne identificano le sfide principali e i punti dolenti, approfondendo la questione: devono definire chiaramente il problema o la sfida con un'affermazione concisa per cogliere il nocciolo del problema + Devono scomporlo in componenti chiave
2. I gruppi devono riformulare queste intuizioni sotto forma di domande, iniziando ognuna di esse con "Come potremmo...".
3. Bisogna scrivere tutti i "Come potremmo" che si riescono a trovare. Più se ne riescono a raccogliere, più opportunità avranno i partecipanti di esplorare le soluzioni.
5-10 domande HMW costituiscono una solida base di partenza.
4. Successivamente bisogna rivederle per affinarne il linguaggio.

FEEDBACK (10 minuti)
Ora è il momento di testare le domande HMW all'interno di un gruppo più ampio. Ogni partecipante deve fornire un feedback agli altri gruppi.
La domanda è troppo ampia?
È specifica?
Suggerisce una soluzione?

DEBRIEFING (5-10 minuti)
Le domande HMW possono dar vita a un processo senza fine e possono essere riformulate tutte le volte necessarie, tenendo in considerazione i feedback. Esse favoriscono il pensiero innovativo e creativo, proponendo gli obiettivi e le direzioni giuste verso l'innovazione.
Il facilitatore può porre domande come:

- com'è stato il processo?
- vi sono venute in mente idee che non avreste mai preso in considerazione prima?
- i gruppi hanno trovato soluzioni simili o diverse?
- considerando queste domande HMW, quali potrebbero essere le soluzioni più adeguate ai problemi trattati?

TOOL 2
Dal problema alla soluzione!

Nome dell'attività	Dal problema alla soluzione!
Autore	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Round table e brainstorming
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Definizione del problema
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è spingere i giovani a valutare la situazione attuale dei problemi ambientali locali o comprendere quali di essi possano diventare tali in futuro.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	6
Materiali	Carta, penne.

Spiegazione

Questa sessione è suddivisa in 3 fasi:

FASE 1

Tutti i partecipanti decideranno 3 questioni ambientali locali da valutare. L'ideale sarebbe che questi temi variassero, in particolare in base ai livelli di rischio.

Durata: 15 minuti.

FASE 2

Successivamente, i partecipanti si divideranno in 3 coppie e ogni coppia riceverà una tabella che compilerà durante questa parte della sessione. La tabella dovrebbe avere il seguente aspetto:

Problema ambientale	
Livello di rischio (da classificare come: rischio basso, rischio medio, rischio alto)	
Cosa c'è di impegnativo in questo problema?	
Qual è l'azione migliore per affrontare il problema?	

Durata: 30 min.

FASE 3

Infine, la sessione si concluderà con la presentazione dei risultati di ciascuna coppia sulla questione ambientale locale analizzata.

Durata: 15 min.

Co-funded by the European Union

TOOL 3
Inquadrare il futuro

Nome dell'attività	Inquadrare il futuro
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo di attività	Simulazione di team building
Settore	Accettare la complessità nella sostenibilità
Competenza	Definizione del problema
Obiettivi	1. Formazione: Insegnare ai partecipanti l'importanza della definizione dei problemi nell'affrontare le questioni di sostenibilità. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere i partecipanti in attività che migliorino le loro capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi. 3. Collaborazione: Promuovere il lavoro di squadra e la risoluzione collaborativa dei problemi tra i partecipanti. 4. Azione: Spingere i partecipanti ad applicare le tecniche di definizione dei problemi alle sfide reali della sostenibilità.
Durata	2h

Co-funded by the European Union

Numero minimo di partecipanti	8
Materiale	• Schede degli scenari con temi legati alla sostenibilità - Lavagne a fogli mobili e pennarelli - Fogli di lavoro per l'analisi delle cause principali (5 perché, diagrammi a lisca di pesce) - Penne e quaderni - Attrezzatura per presentazioni digitali (opzionale) - Cibo e acqua
Fonti	The Natural Step Framework for Strategic Sustainable Development (https://thenaturalstep.org/approach/) Systemic Design Toolkit (https://systemicdesign.net/)

Spiegazione

"Inquadrare il futuro" è una simulazione di team building progettata per migliorare la capacità dei giovani di definire e risolvere i problemi legati alla sostenibilità. Attraverso una serie di attività interattive, i partecipanti impareranno a identificare e analizzare le cause dei problemi, a considerare diverse prospettive e a sviluppare soluzioni efficaci. Questa attività mira a dotare i partecipanti di capacità di pensiero critico e sistemico, essenziali per affrontare le complesse sfide della sostenibilità.

Schema dell'attività:

Co-funded by the European Union

Introduzione (10 minuti)

- Benvenuto e introduzione al concetto di definizione dei problemi e alla sua importanza nella sostenibilità.
- Panoramica sull'agenda e sugli obiettivi del workshop.

Attività 1: Identificazione del problema (20 minuti)

- I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi.
- A ogni squadra viene assegnato uno scenario legato alla sostenibilità (ad esempio, inquinamento da plastica, spreco di energia, deforestazione).
- Le squadre discutono e identificano i problemi principali presentati nello scenario.

Attività 2: Analisi delle cause principali (30 minuti)

- I gruppi utilizzano tecniche come i "5 perché" e i diagrammi a lisca di pesce per analizzare le cause principali dei problemi identificati.
- Ogni squadra presenta la propria analisi delle cause principali e discute i risultati con il gruppo.

Pausa (10 minuti)

Attività 3: Presa di prospettiva (20 minuti)

- Alle squadre vengono assegnati i diversi punti di vista delle parti interessate (ad esempio, governo, imprese, comunità locali, attivisti ambientali).
- Ogni squadra discute il problema dal punto di vista assegnato e presenta le proprie idee.
- Discussione di gruppo sull'importanza di considerare più prospettive nella definizione del problema.

Attività 4: Brainstorming delle soluzioni (30 minuti)

- I gruppi effettuano un brainstorming sulle potenziali soluzioni ai problemi inquadrati, tenendo conto delle cause principali e dei punti di vista delle parti interessate.
- Le squadre creano piani d'azione che delineano le fasi di attuazione delle soluzioni proposte.
- Ogni squadra presenta il proprio piano d'azione e riceve un feedback dal gruppo.

Debriefing e riflessione (15 minuti)

- Discussione di gruppo sul processo di definizione del problema e sui principali risultati ottenuti.
- I partecipanti riflettono su come applicare queste competenze alle sfide reali della sostenibilità.

Osservazioni conclusive (5 minuti)

- Riepilogo dei principali risultati ottenuti.
- Incoraggiamento a continuare a sviluppare le capacità di definizione e risoluzione dei problemi.

Questa attività è stata progettata per sviluppare le competenze dei partecipanti nell'ambito della definizione e della risoluzione dei problemi, consentendo loro di affrontare efficacemente le sfide della sostenibilità attraverso un pensiero critico e sistemico.

#Settore

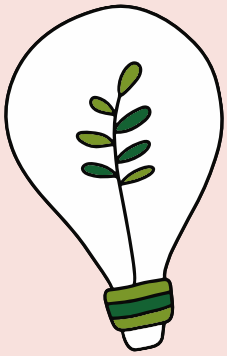
Immaginare futuri sostenibili

Co-funded by the European Union

4.3 Immaginare futuri sostenibili

COMPETENZA	DESCRITTORE	SESSIONE DI ENF	AUTORE
Senso del futuro	Immaginare futuri sostenibili alternativi, prospettando e sviluppando scenari alternativi e individuando i passi necessari per realizzare un futuro sostenibile preferito.	**L'isola verde**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		La strada verso un futuro più verde	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
		Visioni future	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Adattabilità	Gestire le transizioni e le sfide in situazioni di soste nibilità complesse e prendere decisioni relative al futuro malgrado l'incertezza, l'ambiguità e il rischio.	**Il Percorso Verde**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Prendere delle decisioni	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Adattarsi al cambiamento	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Pensiero esplorativo	Adottare un modo di pensare relazionale, esplorando e collegando diverse discipline, utilizzando la creati vità e la sperimentazione con idee o metodi nuovi.	**Rendi le tue idee più verdi**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Creatività	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Esplorare il futuro	Katarina Kubickova, TOPCOACH

Immaginare futuri sostenibili



4.3.1 Senso del futuro

Immaginare futuri sostenibili alternativi, prospettando e sviluppando scenari alternativi e individuando i passi necessari per realizzare un futuro sostenibile preferito

Co-funded by the European Union

TOOL 1
L'isola verde

Nome dell'attività	L'isola verde
Autore	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Simulazione
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Senso del futuro
Obiettivi	• Riflettere su possibili scenari positivi iniziando a pensare come gruppo a una comunità verde basata su risorse importanti e verdi • Sensibilizzare sull'impatto che abbiamo come individui per apportare cambiamenti.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	10
Materiali	• Penne • Carta

Co-funded by the European Union

Materiali	• Altro materiale creativo e riciclato che i partecipanti possono utilizzare per la rappresentazione creativa
Fonti	L'attività è stata progettata a partire da precedenti attività di ENF realizzate adattando l'attività "OUR FUTURE" di Compass (https://www.coe.int/en/web/compass/our-futures)

Spiegazione:

- Il facilitatore divide i partecipanti in gruppi di 4-5 persone.
- Il facilitatore presenta l'attività leggendo il seguente scenario:

"*State viaggiando su una barca, vi state rilassando con i vostri amici. Improvvisamente, la barca ha qualche problema... Sta entrando acqua, il motore non funziona più. La barca è fuori uso e voi vi trovate da qualche parte nel bel mezzo del nulla. Per fortuna, alcuni di voi notano un'isoletta poco più in là. Una nuotata di 10 minuti è sufficiente per raggiungerla. Arrivate sull'isola e vedete che non vi abita nessuno. Siete tutti soli, i telefoni non funzionano e non avete modo di mettervi in contatto con il mondo esterno. Dopo un po' di panico, vi accorgete che l'isola ha alcuni vantaggi. È piena di acqua e di vegetazione spontanea. Il tempo è buono. Iniziate a pensare a come sopravvivere. Ma è sufficiente? Forse potete iniziare a pensare a come creare una vostra comunità. Avete la possibilità di creare in gruppo la vostra società ideale!*".

- Dopo la lettura del testo, il facilitatore presenta l'attività specificando che per creare la propria comunità e la propria isola ideale, i gruppi devono esplorare **diversi scenari** tenendo conto della sostenibilità ambientale. Non c'è nessun limite se non quello della loro immaginazione!

Durata: 20 minuti

- I gruppi devono ora decidere come **mostrare** la loro isola agli altri partecipanti. Possono essere creativi e scegliere tra una rappresentazione teatrale, un'opera d'arte, una presentazione creativa, un collage, ecc.

Durata: 20 minuti

- I gruppi **presentano** agli altri la loro isola. Dopo la parte creativa, descrivono meglio i loro valori e le loro risorse.

- Inizia una parte di **debriefing**. Iniziamo a parlare di come i gruppi hanno lavorato. Alcune domande potrebbero essere:

-Come avete preso la decisione? Chi ha deciso e come?
-Tutti hanno contribuito con le loro conoscenze ed esperienze pregresse? Come?
-Qual è stata la sfida più importante per il gruppo?

- Passiamo al debriefing più ambientale:

-Qual è stata la prima cosa che vi è venuta in mente quando avete pensato a una società rispettosa dell'ambiente?
-In riferimento alle seguenti voci, il gruppo ha considerato tutti gli aspetti?
ABITAZIONE
SISTEMA ALIMENTARE
ENERGIA
APPROVVIGIONAMENTO IDRICO
VIAGGI E MOBILITÀ
TECNOLOGIA
LAVORO
ISTRUZIONE
SISTEMA DECISIONALE
-Aggiungereste qualcosa di correlato a questi argomenti nella vostra isola?

-Vi è piaciuto progettare il vostro futuro ideale? Credete che questi ideali possano mai diventare realtà? Perché? Perché no?
-Qual è l'aspetto che non avevate considerato all'inizio ma che vi ha entusiasmato dopo l'attività di gruppo? C'è un aspetto che non avevate considerato all'inizio e che ora ritenete essenziale?
-Cosa possiamo portare a casa? Quali sono le nostre responsabilità nell'agire verso le direzioni che abbiamo immaginato?

TOOL 2
La strada verso un futuro più verde

Nome dell'attività	La strada verso un futuro più verde
Autore	Ula Balaseviciute, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Brainstorming aperto
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Futures literacy
Obiettivi	Questa attività mira a far sì che i giovani usino la loro creatività per immaginare e sviluppare futuri alternativi per la loro comunità locale, determinando anche le azioni necessarie da intraprendere per raggiungere questo obiettivo futuro.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiale	Lavagna, pennarelli.

Spiegazione:

Questa attività sarà suddivisa in 3 parti:

- Dividere la lavagna in due parti e intitolarle "Futuro previsto" e "Futuro preferito".

- Successivamente, tutti i partecipanti a questa sessione si metteranno all'opera individualmente, a coppie o in piccoli gruppi per riempire la lavagna di idee o disegni su come immaginano entrambi i futuri nelle loro comunità locali dal punto di vista ambientale. Questa parte della sessione dovrebbe essere molto aperta. - Durata: 40 minuti.

- L'ultima parte sarà dedicata a fare una panoramica su entrambi i futuri e a scrivere le azioni da compiere per raggiungere il futuro preferito. - Durata: 20 min.

TOOL 3
Visioni future

Nome dell'attività	Visioni future
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo di attività	Workshop interattivo
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Futures literacy
Obiettivi	1. Formazione: Introdurre il concetto di senso del futuro e l'importanza della pianificazione degli scenari ai partecipanti 2. Coinvolgimento: Coinvolgere i partecipanti in attività che favoriscano il pensiero creativo e l'immaginazione di futuri sostenibili. 3. Collaborazione: Promuovere il lavoro di squadra e la lungimiranza collaborativa tra i partecipanti. 4. Azione: Spingere i partecipanti a utilizzare il senso del futuro come competenza nella loro vita personale e professionale.
Durata	2h

Numero minimo di partecipanti	10
Materiali	Schede di tendenza con varie tendenze sociali, ambientali e tecnologiche - Lavagne a fogli mobili e pennarelli - Materiale artistico per l'attività di visione (carta, pennarelli, forbici, colla, riviste per collage) - Attrezzature per presentazioni digitali (facoltative)
Fonti	UNESCO Futures Literacy (https://en.unesco.org/futuresliteracy) UK Government Office for Science: Futures Toolkit https://www.gov.uk/government/publications/futures-toolkit-for-policy-makers-and-analysts)

Spiegazione:

"Visioni future" è un workshop interattivo progettato per migliorare la capacità dei giovani di pensare in modo creativo e strategico a un futuro sostenibile. Attraverso una serie di attività strutturate, i partecipanti impareranno ad anticipare e pianificare potenziali scenari futuri, considerando varie tendenze sociali, ambientali e tecnologiche. L'obiettivo è quello di dotare i partecipanti di competenze in materia di futuro che consentano loro di immaginare e lavorare a un futuro più sostenibile e resiliente.

Introduzione (10 minuti)

- Benvenuto e introduzione al concetto di senso del futuro e alla sua importanza.
- Panoramica sull'agenda e sugli obiettivi del workshop.

Co-funded by the European Union

Attività 1: Analisi delle tendenze (20 minuti)

- I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi.
- A ogni squadra viene consegnata una serie di schede di tendenza (ad esempio, cambiamenti climatici, progressi tecnologici, cambiamenti sociali).
- Le squadre discutono dei potenziali impatti di queste tendenze sulla sostenibilità futura.

Attività 2: Costruzione di uno scenario (30 minuti)

- Le squadre utilizzano le tendenze identificate nell'attività precedente per costruire possibili scenari futuri.
- Ogni gruppo crea almeno due scenari contrastanti (ottimistico e pessimistico) per l'anno 2050.
- Le squadre presentano i loro scenari e discutono delle ipotesi e delle implicazioni alla base di ciascuno di essi.

Attività 3: Visione di un futuro sostenibile (30 minuti)

- Le squadre hanno il compito di immaginare un futuro sostenibile sulla base dei loro scenari.
- Le squadre creano una dichiarazione della loro visione e una rappresentazione visiva (ad esempio, un disegno, un collage o una grafica digitale) del loro futuro sostenibile.
- Ogni squadra presenta la propria visione e spiega come affronta le sfide identificate negli scenari.

Attività 4: Progettare un piano d'azione (15 minuti)

- I gruppi fanno un brainstorming in merito alle azioni e alle strategie che potrebbero aiutare a raggiungere il futuro sostenibile immaginato.
- Le squadre creano un piano d'azione che delinea le fasi di attuazione di queste strategie nelle loro comunità.
- Ogni gruppo presenta il proprio piano d'azione e riceve un feedback dagli altri.

Debriefing e riflessione (10 minuti)

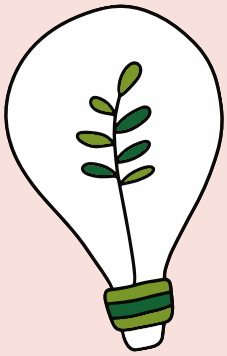
- Discussione di gruppo sul processo legato al senso del futuro e sui principali risultati ottenuti.
- I partecipanti riflettono su come applicare queste competenze alle sfide del mondo reale.

Osservazioni conclusive (5 minuti)

- Riassunto dei principali risultati ottenuti.
- Incoraggiamento a continuare a sviluppare le suddette competenze (senso del futuro e pianificazione degli scenari).

L'attività è stata concepita per sviluppare le competenze dei partecipanti in materia di senso del futuro e di pianificazione di scenari, consentendo loro di pensare in modo strategico e creativo a futuri sostenibili.

Immaginare futuri sostenibili



4.3.2 Adattabilità

Gestire le transizioni e le sfide in situazioni di soste nibilità complesse e prendere decisioni relative al futuro malgrado l'incertezza, l'ambiguità e il rischio.

TOOL 1
Il Percorso Verde

Nome dell'attività	Il Percorso Verde
Autore	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Riflessione e round table
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Adattabilità
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è far riflettere i giovani sulle loro abitudini e sulle azioni che compiono durante la giornata che sono dannose per l'ambiente. Una volta stilato il loro elenco personale di azioni, dovranno cercare insieme delle alternative affinché queste azioni non abbiano lo stesso impatto negativo.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5

Materiali	Carta, penne, lavagna.

Spiegazione:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: riflessione e round table.

Parte 1: Riflessione
In questa parte, ogni partecipante dovrà riflettere sulle proprie azioni quotidiane dannose per l'ambiente che possono essere modificate in qualche modo.

Alcuni esempi possono essere:
- Andare al lavoro o a scuola in auto.
- Acquistare cibo in confezioni di plastica o proveniente da allevamenti estensivi.

Parte 2: Round table
In questa parte dell'attività, ogni giovane dovrà spiegare ai suoi compagni quali azioni pensa possano essere cambiate. Poi, insieme, potrebbero cercare alternative più ecologiche a queste azioni.

Alcuni esempi potrebbero essere:
- Alzarsi un po' prima per prendere i mezzi pubblici invece di guidare.
- Al supermercato, scegliere prodotti con il marchio ecologico dell'UE o prodotti non confezionati in plastica, se non indispensabili.

TOOL 2
Prendere delle decisioni

Nome dell'attività	Prendere delle decisioni
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussione, brainstorming
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Adattabilità
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è far comprendere ai giovani i concetti di incertezza, ambiguità e rischio.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiali	Carta, penne o una lavagna.

Spiegazione:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Parte 1: Brainstorming

In questa parte si discute di come le sfide in situazioni complesse in materia di sostenibilità siano importanti e collegate tra loro per la presa di decisioni future.

Queste ultime potrebbero riguardare:

- l'economia
- l'economia circolare
- la gestione dei rifiuti
- la logistica
- l'agricoltura

Parte 2: Discussione

In questa parte della sessione, riflettiamo su come prendere decisioni da giovani attenti alla sostenibilità, nonostante le situazioni di incertezza, ambiguità e rischio.

TOOL 3
Adattarsi al cambiamento

Nome dell'attività	Adattarsi al cambiamento
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo di attività	Simulazione
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Adattabilità
Obiettivi	1. Formazione: Insegnare ai partecipanti l'importanza dell'adattabilità di fronte ai cambiamenti ambientali e sociali. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere i partecipanti in attività che richiedono rapidità di pensiero e flessibilità. 3. Collaborazione: Promuovere il lavoro di squadra e la risoluzione cooperativa dei problemi. 4. Azione: Spingere i partecipanti ad applicare l'adattabilità alle sfide reali della sostenibilità.
Durata	2h

Co-funded by the European Union

Numero minimo di partecipanti	12
Materiali	- Schede degli scenari con varie sfide ambientali e sociali - Lavagne a fogli mobili e pennarelli - Quaderni e penne per la pianificazione della strategia - Attrezzatura per presentazioni digitali (opzionale)
Fonti	Harvard Business Review Adaptability: The New Competitive Advantage (https://hbr.org/2011/07/adaptability-the-new-competitive-advantage) UK Government Office for Science: Futures Toolkit https://www.gov.uk/government/publications/futures-toolkit-for-policy-makers-and-analysts)

Spiegazione:

1. Introduzione (10 minuti)

- Benvenuto e introduzione al concetto di adattabilità e alla sua importanza per la sostenibilità.
- Panoramica sulle regole e sugli obiettivi della simulazione.

2. Attività 1: Introduzione allo scenario (10 minuti)

- I partecipanti vengono divisi in piccole squadre.
- A ogni squadra viene consegnata una scheda di scenario che descrive una situazione ambientale o sociale impegnativa (ad esempio un evento climatico improvviso, un cambiamento economico, l'attuazione di una nuova politica).

3. Attività 2: Pianificazione iniziale della strategia (20 minuti)

- Le squadre discutono dello scenario assegnato loro e sviluppano una strategia iniziale per affrontare la sfida.
- Ogni squadra presenta la propria strategia al gruppo.

4. Attività 3: Sfide dinamiche (40 minuti)

- Il facilitatore introduce cambiamenti inaspettati o nuove informazioni che influiscono sullo scenario originale (ad esempio nuove normative ambientali, scarsità di risorse, scoperte tecnologiche).
- Le squadre devono adattare le loro strategie in risposta a queste nuove sfide.
- Le squadre presentano le loro strategie rivisitate e spiegano come si sono adattate ai cambiamenti.

6. Attività 4: Debriefing della simulazione (20 minuti)

- Discussione di gruppo sulle esperienze fatte durante la simulazione.
- I partecipanti riflettono sull'importanza dell'adattabilità e condividono le loro idee in merito alle strategie che hanno funzionato meglio.

7. Attività 5: Applicazione al mondo reale (20 minuti)

- I gruppi di lavoro cercano di individuare situazioni reali in cui l'adattabilità è fondamentale per la sostenibilità.
- Le squadre creano piani d'azione che illustrano come possono applicare l'adattabilità a queste sfide del mondo reale.
- Ogni squadra presenta il proprio piano d'azione e riceve un feedback dal gruppo.

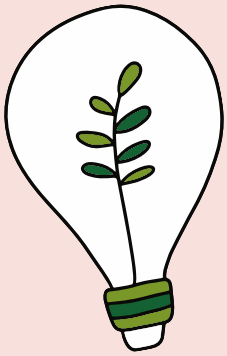
8. Debriefing e riflessione (20 minuti)

- Discussione di gruppo sui principali risultati dell'attività.
- I partecipanti riflettono su come continuare a sviluppare e applicare le competenze di adattabilità e flessibilità.

9. Osservazioni conclusive (10 minuti)

- Riassunto dei principali risultati ottenuti.
- ncoraggiamento a continuare a praticare l'adattabilità in contesti personali e professionali.

Immaginare futuri sostenibili



4.3.3 Pensiero esplorativo

Adottare un modo di pensare relazionale, esplorando e collegando diverse discipline, utilizzando la creatività e la sperimentazione con idee o metodi nuovi.

TOOL 1
Rendi le tue idee più verdi

Nome dell'attività	Rendi le tue idee più verdi
Autore	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Simulazione
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Pensiero esplorativo
Obiettivi	• Esplorare gli ambiti del pensiero laterale, divergente e produttivo e della creatività • Mettere in pratica il pensiero creativo mettendo in collegamento le conoscenze di persone diverse per trovare soluzioni positive ai casi di studio ambientali.
Durata	1h 30 minuti
Numero minimo di partecipanti	10
Materiali	PER IL PROBLEMA DELLA CANDELA - Una candela - Una lavagna di sughero

Materiali	- Una scatola di fiammiferi - Una scatola di puntine da disegno
Fonti	Per il problema della candela: https://en.wikipedia.org/wiki/Candle_problem (ultima consultazione: 05/06/2024)§ Per il design thinking: https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-design-thinking (ultima consultazione: 05/06/2024) https://techbootcamps.utexas.edu/blog/design-thinking-process/#1639431614844-d07cb0d7-8a4f (ultima consultazione: 05/06/2024)

Spiegazione:

La sessione è divisa in 2 parti.
La prima è incentrata sull'esplorazione del pensiero creativo e sulla ricerca di soluzioni.
La seconda è basata principalmente su casi di studio usati per mettere in collegamento le diverse conoscenze all'interno dei gruppi e vedere come menti e modi di pensare diversi possono portare a una soluzione positiva attraverso il pensiero divergente.

PARTE 1 _ PENSIERO CREATIVO BASATO SUL PROBLEMA DELLA CANDELA (20 minuti)

Questa parte si basa sul test psicologico di Duncker chiamato problema della candela. Il test stimola la capacità di risolvere i problemi pensando fuori dagli schemi. Nell' ENF è interessante considerare la dinamica di gruppo e le idee condivise che potrebbero portare alla soluzione.

Co-funded by the European Union

- Il facilitatore prepara il **kit per l'attività**: 1 candela, 1 scatola di fiammiferi, 1 scatola di puntine da disegno. Un kit per gruppo: ogni gruppo deve avere lo stesso kit. Inoltre, bisogna predisporre una lavagna di sughero sulla parete.
- Il kit deve essere presentato come nell'**immagine A**. È importante mettere le puntine all'interno della scatola.
- I partecipanti hanno il **compito** di sistemare e accendere la candela sulla parete in modo che la cera non coli sul tavolo sottostante.
- Per farlo, oltre alla candela, si possono usare soltanto i seguenti oggetti:

1. una scatola di fiammiferi
2. una scatola di puntine da disegno

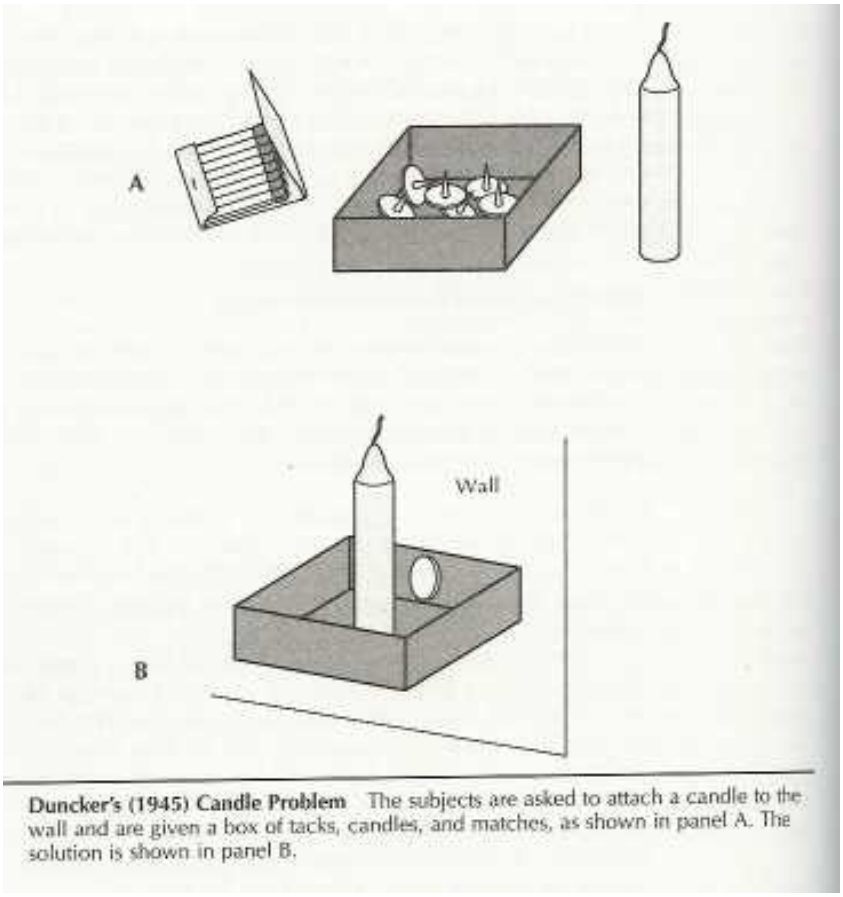
I partecipanti hanno 10 minuti per risolvere il problema.

La **soluzione** sarebbe:
svuotare la scatola di puntine, usare le puntine per inchiodare la scatola al muro, mettere la candela nella scatola e accendere la candela con il fiammifero.
È probabile che, per via della fissità funzionale, il partecipante veda la scatola solo come un dispositivo per contenere le puntine e non la percepisca immediatamente come un componente separato e funzionale da utilizzare per svolgere il compito. Infatti, quando veniva presentata una scatola vuota, i soggetti sottoposti al test di Duncker avevano il doppio delle probabilità di risolvere il problema, poiché essa non veniva più vista come un semplice contenitore per le puntine, il che consentiva ai soggetti di risolvere il problema.

- Al termine, si procede alla fase di debriefing. Il facilitatore potrebbe chiedere:

- Come ha lavorato il gruppo per risolvere il problema? Qual è stato il processo e come avete raggiunto la soluzione (se è stata raggiunta)?
- Avete avuto idee diverse? Le avete unite? Avete fatto qualche esperimento?
- Chiedete loro dei termini "pensare fuori dagli schemi" o pensiero laterale.

Il facilitatore potrebbe eventualmente presentare le differenze tra pensiero divergente, laterale e convergente.
L'attività è il primo passo per potenziare le capacità di problem solving integrando la sperimentazione di nuove idee.



Duncker's (1945) Candle Problem The subjects are asked to attach a candle to the wall and are given a box of tacks, candles, and matches, as shown in panel A. The solution is shown in panel B.

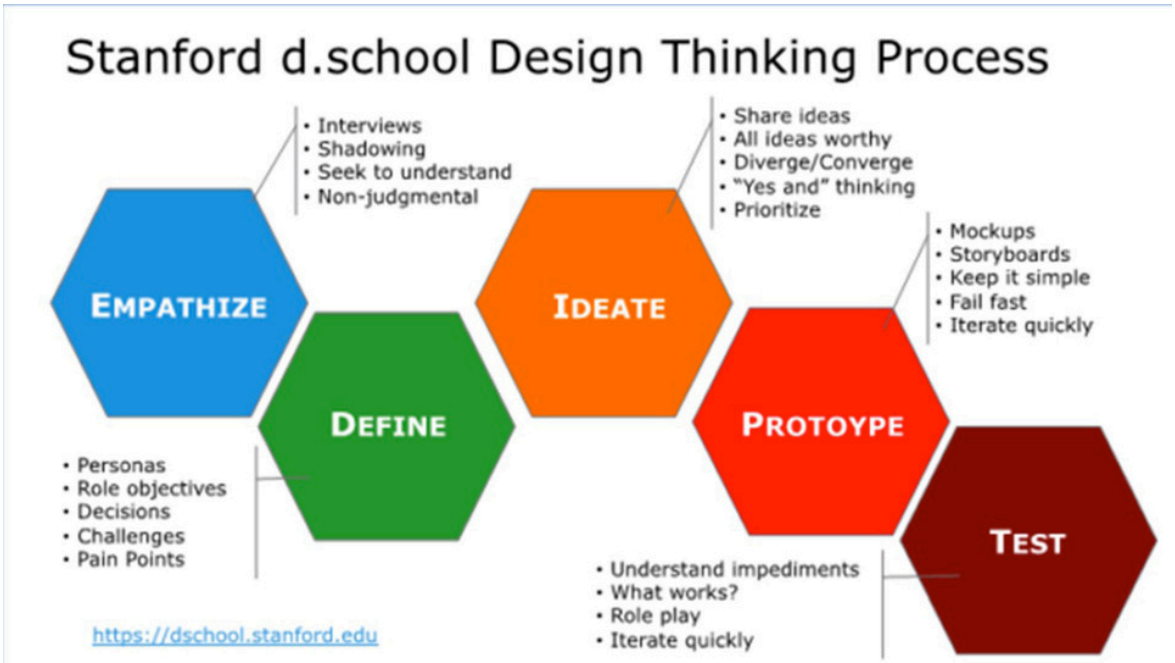
PARTE 2 _ PENSIERO CREATIVO BASATO SUI CASI DI STUDIO VERDI (1 ora)

Il *design thinking* è una metodologia usata per risolvere problemi, promuovere l'innovazione e produrre idee creative e innovative. Inoltre, si basa sulle soluzioni ed è incentrata sull'utente. In questa sessione, il design thinking viene adattato alla sostenibilità per trovare nuove soluzioni in diversi campi.

L'attività sarà quindi un modo per esercitare il design thinking applicato alle questioni di sostenibilità.

Co-funded by the European Union

Il facilitatore introduce la metodologia e ne spiega gli obiettivi. Vengono presentate le 5 fasi più comuni, sottolineando che, sebbene possa sembrare una procedura lineare, non sempre lo è: alcuni step possono ripetersi più volte, passando da una fase all'altra.



Empatizzare: Comprendere e identificare sia problemi che obiettivi attraverso un approccio umano.

È importante andare oltre i pregiudizi e le supposizioni riguardo ciò che le persone pensano. Coloro che ricorrono al design thinking dovrebbero invece entrare in contatto con le persone per scoprire ciò che realmente conta.

- Fate un brainstorming per identificare la sfida.
- Quali sono i potenziali gruppi target o stakeholder interessati? Quali interessi potrebbero avere?

I partecipanti possono immedesimarsi in loro ed esprimere le loro opinioni o, se possibile, intervistarli.

Definire: identificare il contesto, tenendo conto dei fatti e degli attori chiave.

Co-funded by the European Union

- I partecipanti possono cercare i dati su Google per documentare il problema.
- Qual è la situazione attuale?

Ideare: ora che si conosce il problema, si possono proporre delle soluzioni. Pensate alle varie possibilità!

- Come si può risolvere il problema? Fate un brainstorming di gruppo per trovare potenziali soluzioni. Siate creativi e aperti. Qualsiasi idea potrebbe andare bene: scrivetele tutte. Esplorate e divertitevi! Non giudicate!
- Una regola veloce per stimolare il flusso creativo: non dite mai "l'idea non è buona" o cose simili, cercate invece di usare la regola del "sì, e....". Se qualcuno propone un'idea, costruiteci sopra, anche se all'inizio pensate che non sia molto adatta. Provate questo metodo per un po' per vedere se porta il gruppo da qualche parte. In seguito, potete unire le idee per creare una soluzione unica.

Creare un prototipo: ideate, create un prototipo, testate e verificate la validità dell'idea. È una fase di sperimentazione basata su prove ed errori in cui il gruppo creerà una presentazione della propria idea da mostrare agli altri per il test (fase successiva).

- L'idea è la più adatta al target?
- Come possiamo descrivere la nostra idea? Di quali mezzi dovremmo disporre?
- Come possiamo presentare l'idea agli altri?

Testare: attuazione del prodotto/servizio. Si tratta di una fase di adattamento basata sul feedback. Una volta completate tutte le fasi, i gruppi presenteranno le loro idee in una sessione plenaria e riceveranno un feedback.

I partecipanti vengono divisi in gruppi di almeno 4-5 persone, così da avere background e punti di vista diversi in ogni gruppo.

Ai gruppi viene assegnata la stessa sfida (in questo modo, durante il debriefing sarà possibile vedere come la stessa sfida possa portare a soluzioni differenti) per cui hanno il compito di sviluppare nuove soluzioni (idee, prodotti, servizi) con il metodo del design thinking.

L'obiettivo non è solo quello di trovare soluzioni sostenibili, ma anche di indurre un cambiamento positivo nei comportamenti delle persone senza imporsi.

Ogni gruppo deve procedere per gradi. Si consiglia di stabilire un tempo per ogni fase e di riassumere ogni volta la fase e le relative domande per preparare al meglio i gruppi.

Dopo aver presentato le idee e aver ricevuto un feedback, sarebbe consigliabile fare un brainstorming per capire come il gruppo ha vissuto il processo creativo, se è soddisfatto e se si sente più capace di trovare soluzioni sostenibili.

Gli argomenti possono essere adattati in base al background e agli interessi del gruppo. Di seguito un elenco di idee:

SOVRAPPRODUZIONE, CONSUMO ECCESSIVO E SENSIBILIZZAZIONE DEI CONSUMATORI VERSO PRATICHE PIÚ SOSTENIBILI

CENTRI URBANI E TEMPERATURE ESTREME

MOBILITÀ DEL FUTURO

VIAGGIO

TOOL 2
Creatività

Nome dell'attività	Creatività
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussione, brainstorming
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Pensiero esplorativo
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è fornire ai giovani una conoscenza di diverse discipline, utilizzando la creatività.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiali	Carta, penne o una lavagna.

Co-funded by the European Union

Spiegazione:

Questa sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna: brainstorming e discussione.

Parte 1: Brainstorming

In questa parte si discute di un modo di pensare relazionale, esplorando e collegando diverse discipline.

Queste ultime potrebbero essere:

- economia
- economia circolare
- gestione dei rifiuti

Parte 2: Discussione

In questa parte della sessione, rifletteremo su come utilizzare la creatività e la sperimentazione di idee o metodi innovativi nella vita quotidiana e su come possiamo cambiare il mondo per renderlo più verde.

TOOL 3
Esplorare il futuro

Nome dell'attività	Esplorare il futuro
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo di attività	Workshop di Team Building
Settore	Immaginare futuri sostenibili
Competenza	Pensiero esplorativo
Obiettivi	1. Formazione: Insegnare ai partecipanti i principi del pensiero esplorativo e il suo ruolo nella sostenibilità. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere in esercizi creativi che incoraggino l'apertura mentale e la curiosità. 3. Collaborazione: Promuovere il lavoro di squadra e l'ideazione collettiva. 4. Azione: Spingere i partecipanti all'utilizzo del pensiero esplorativo per affrontare le sfide della sostenibilità.
Durata	2h
Numero minimo di partecipanti	8

Materiali	- Lavagne a fogli mobili e pennarelli - Carta e penne - Materiale artistico per la creazione dei prototipi (carta colorata, pennarelli, forbici, colla, argilla da modellare) - Attrezzature per presentazioni digitali (facoltative)
Fonti	IDEO Design Thinking (https://www.ideou.com/pages/design-thinking)

Spiegazione:

Attività 1: Mappatura mentale (20 minuti)

- I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi.
- Ogni squadra sceglie un argomento legato alla sostenibilità (ad esempio, energie rinnovabili, zero sprechi, trasporti sostenibili).
- Le squadre creano una mappa mentale per esplorare i vari aspetti e le possibilità legate al loro argomento.
- Ciascuna squadra presenta la sua mappa mentale e discute le sue idee con il gruppo.

Attività 2: Cambiamento di prospettiva (30 minuti)

- Alle squadre vengono assegnate diverse prospettive da cui considerare l'argomento (ad esempio, quelle di uno scienziato, di un politico, di un membro della comunità, di un imprenditore).
- Ognuna discute del proprio argomento dal punto di vista assegnato e produce nuove idee.
- Le squadre presentano i loro risultati e spiegano il modo in cui la nuova prospettiva ha influenzato il loro pensiero.

Attività 3: Sessione di ideazione (30 minuti)

- I gruppi propongono soluzioni innovative alla sfida in ambito di sostenibilità che hanno esplorato.

- Utilizzano tecniche come quella del "Sì, e..." per prendere spunto dalle idee degli altri e incoraggiare la creatività.
- Creano un elenco di potenziali soluzioni e danno priorità a quelle più promettenti.
- Ogni squadra presenta le proprie soluzioni migliori e riceve un feedback dal gruppo.

Attività 4: Creazione di un prototipo (30 minuti)

- Le squadre selezionano una delle soluzioni migliori da sviluppare ulteriormente.
- Ciascuna squadra crea un prototipo o modello semplice per rappresentare la propria soluzione (ad esempio, un disegno, un modello fisico, un gioco di ruolo).
- Le squadre presentano i loro prototipi e spiegano come affrontano la sfida della sostenibilità.

Debriefing e riflessione (15 minuti)

- Discussione di gruppo sui punti chiave del workshop.
- I partecipanti riflettono su come il pensiero esplorativo possa essere applicato alle sfide reali della sostenibilità.
- Ognuno condivide le proprie intuizioni personali e i propri piani futuri per l'utilizzo del pensiero esplorativo.

Osservazioni conclusive (5 minuti)

- Sintesi dei risultati principali.
- Incoraggiamento a continuare a praticare il pensiero esplorativo nella vita quotidiana e nei contesti professionali.

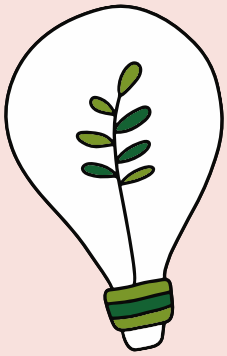
#Settore
Agire per la sostenibilità

Co-funded by the European Union

4.4 Agire per la sostenibilità

COMPETENZA	DESCRITTORE	SESSIONE DI ENF	AUTORE
Agentività politica	Orientarsi nel sistema politico, individuare la responsabilità e la titolarità politiche dei comportamenti non sostenibili ed esigere politiche efficaci per la sostenibilità.	**Valutare la politica**	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
		Fatti sentire!	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Voci di giovani in politica	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Azione collettiva	Agire per il cambiamento in collaborazione con gli altri,	**Lavoriamo insieme!**	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Sii il cambiamento nel mondo	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto
		Uniti per il cambiamento	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Iniziativa individuale	Individuare il proprio potenziale a favore della sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e il pianeta.	**Stili di vita (più) sostenibili e cittadinanza attiva**	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
		Il mio piccolo granello di sabbia	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
		Attivi nella comunità	Andrej Lisec, GRM Novo Mesto

Agire per la sostenibilità



4.4.1 Agentività politica

Orientarsi nel sistema politico, individuare la responsabilità e la titolarità politiche dei comportamenti non sostenibili ed esigere politiche efficaci per la sostenibilità.

TOOL 1
Valutare la politica

Nome dell'attività	Valutare la politica
Autore	Rosalia Marchese, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Esercizio
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Agentività politica
Obiettivi	• identificare gli indicatori politici per valutare la responsabilità politica e l'accountability in materia di sostenibilità. • applicare gli indicatori all'agenda politica dei partiti dell'UE e alle loro azioni
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	6
Materiali	• penne • carta • tablet/pc/cellulari

Fonti	EUROPEAN COMMISSION (2023), "Handbook on the lump sum funding model"

Explaination:

NOTA: questa attività deve essere realizzata dopo aver fatto riflettere il gruppo sui concetti principali della sostenibilità e sulle sue sfide.

L'attività è divisa in due parti. La prima riguarda la definizione di indicatori utili per comprendere se il cambiamento climatico e la crisi ambientale sono presi in considerazione.
La seconda consiste nello stabilire se i partiti politici e le organizzazioni stanno intraprendendo delle azioni che tengano conto degli indicatori creati dai gruppi.

PARTE 1_ SVILUPPO E SELEZIONE DEGLI INDICATORI
Il facilitatore divide i partecipanti in gruppi (a seconda del loro numero).

Per capire se i politici e le istituzioni stanno effettivamente facendo qualcosa per proteggere l'ambiente e garantire una transizione equa, è necessario disporre di alcuni indicatori da usare come strumento di misura.
I gruppi devono sviluppare indicatori comuni sulla base della loro comprensione, dei loro criteri di valore e delle loro esigenze nel sostenere l'invito a plasmare un'UE migliore in materia ambientale. Questi indicatori serviranno a monitorare e fornire un resoconto sui programmi, sulle attività, (ecc,), analizzando in che misura i partiti politici stanno rispondendo al problema.

Il facilitatore fornisce una definizione del termine "indicatore".
INDICATORE: È la misura di un valore rispetto a un obiettivo da raggiungere. Gli indicatori possono essere:

Co-funded by the European Union

QUANTITATIVI: espressione di misure quantificabili, cioè numeri o fatti verificabili attraverso numeri matematici (numero di attività svolte dai bambini, numero di video realizzati, ecc.)
QUALITATIVI: sono descrittivi, indicano, ad esempio, lo stato di avanzamento dell'iniziativa e descrivono eventi, ragioni, effetti ed esperienze. Possono essere rappresentati quantitativamente attraverso metodi di punteggio (accoglienza dei partecipanti, grado di incremento della partecipazione).

Per creare un indicatore di valore, il facilitatore può presentare lo strumento **RACER** per aiutare i partecipanti nella stesura.
Relevant (pertinenti): Strettamente legati all'obiettivo da raggiungere. Non devono essere eccessivamente ambiziosi e devono misurare il giusto aspetto.
Accepted (accettati): La definizione di indicatore e il modo in cui viene misurato dovrebbero essere concordati da tutti i partner e le responsabilità dovrebbero essere attribuite chiaramente.
Credible (credibili): Non ambigui e verificabili, anche per gli osservatori esterni.
Easy (semplici): La raccolta dei dati deve essere semplice e non dispendiosa. Inoltre, le informazioni fornite dall'indicatore devono essere facilmente comprensibili.
Robust (solidi): Il valore dell'indicatore non può essere facilmente manipolato.

I gruppi possono ora sviluppare un proprio indicatore per valutare l'agentività politica in materia di sostenibilità.
È consigliabile iniziare a considerare i temi principali da affrontare in riferimento agli obiettivi specifici che sarebbe importante raggiungere a livello europeo o nazionale.
Ogni gruppo dovrebbe considerare almeno 5 settori e dovrebbe avere un indicatore per ognuno di essi.

Co-funded by the European Union

I gruppi presentano gli indicatori selezionati alla sessione plenaria. La discussione è caldamente incoraggiata.
Il facilitatore scrive un sistema di indicatori comune completo e basato sul gruppo.

PARTE 2 _ APPLICAZIONE DEGLI INDICATORI
I partecipanti vengono nuovamente divisi in gruppi. A ogni gruppo viene assegnato almeno un partito politico (o più, a seconda del numero di gruppi).

In base al sistema di criteri, il gruppo deve ricercare il programma politico proposto nelle ultime elezioni e vedere se i temi degli indicatori sono stati menzionati e in che modo.

In una seconda fase, i gruppi devono svolgere una ricerca circa le azioni effettuate, verificando se e come il programma è stato rispettato tramite leggi, iniziative, ecc.

Ogni gruppo presenterà il lavoro in plenaria.

Per il debriefing, il facilitatore incoraggia i partecipanti a comprendere come l'*advocacy* possa influenzare i programmi e le azioni dei partiti dell'UE e chiede quali tipi di azioni possono essere svolte dai cittadini per spingere i politici ad apportare dei cambiamenti.

Le idee vengono scritte su una lavagna a fogli mobili.

TOOL 2
Fatti sentire!

Nome dell'attività	Fatti sentire!
Autore	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Brainstorming, dibattito
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Agentività politica
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è aiutare i giovani a essere critici in merito agli spazi verdi e protetti della città per incoraggiarne il miglioramento. Allo stesso tempo, dovrebbero essere critici nei confronti di chi detiene il potere per esigere da loro tali miglioramenti.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiali	Carta, penne e una lavagna.

Spiegazione:

La sessione è divisa in due parti di 30 minuti ciascuna.

Parte 1: Osservazione

Questa parte consiste nel portare i ragazzi in un'area verde della città o in un sito naturale comunale. Lì, prima di tutto, i giovani potranno discutere sui problemi relativi all'ambiente della città, il riciclaggio, ecc. Dopodiché, osserveranno lo stato dell'area e faranno un elenco personale di proposte per migliorarla. Alcune idee potrebbero essere:

- Installare cestini per i rifiuti.
- Piantare più alberi/piante.
- Migliorare la manutenzione dell'area.
- Realizzare campagne di sensibilizzazione per gli utenti.
- Installazione di arredi: panchine, pergole, ecc.

Parte 2: Discussione

Tutti i ragazzi dovranno prendere parte a una round table per proporre al gruppo le loro idee e spiegare perché sono le più valide. Il resto del gruppo dovrà decidere se possono essere realizzate, tenendo conto della fattibilità della spesa da sostenere e del rispetto dell'ecosistema.

Infine, i ragazzi scriveranno un'e-mail da inviare all'area competente del consiglio comunale.

Per migliorare l'attività, si potrebbe capire quali sono i piani di gestione del rischio adottati dal comune e, se non ce ne sono, proporre ai politici alcune idee.

TOOL 3
Voci di giovani in politica

Nome dell'attività	Voci di giovani in politica
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo di attività	Simulazione e gioco di ruolo
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Agentività politica
Obiettivi	1. Formazione: Educare i partecipanti sull'importanza dell'agentività politica e su come possono influenzare la politica in materia di sostenibilità. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere i partecipanti in un processo politico simulato, promuovendo la comprensione dell'advocacy e del processo decisionale. 3. Collaborazione: Promuovere il lavoro di squadra e la risoluzione collaborativa dei problemi. 4. Azione: Spingere i partecipanti a impegnarsi attivamente nei processi politici e a sostenere la sostenibilità.
Durata	2.5h

Co-funded by the European Union

Numero minimo di partecipanti	12
Materiali	- Schede di ruolo con le descrizioni delle diverse parti interessate - Lavagne a fogli mobili e pennarelli - Carta e penne per lo sviluppo delle proposte politiche - Attrezzatura per presentazioni digitali (opzionale) - Schede di voto o uno strumento di votazione digitale
Donti	UNICEF: Adolescent and Youth Participation (https://www.unicef.org/participation/youth-participation) European Youth Forum: Political Participation (https://www.youthforum.org/political-participation)

Explaination:

"Voci di giovani in politica" è un'attività di simulazione e di gioco di ruolo progettata per migliorare la comprensione da parte dei giovani dell'agentività politica e della loro capacità di influenzare le decisioni politiche relative alla sostenibilità. Attraverso un processo simulato, i partecipanti impareranno a supportare politiche sostenibili, a negoziare con le parti interessate e a comprendere le complessità del processo decisionale in politica.

Introduzione (15 minuti)

- Benvenuto e introduzione al concetto di agentività politica e alla sua importanza per la sostenibilità.
- Panoramica sull'attività di simulazione e sui suoi obiettivi.

Co-funded by the European Union

Attività 1: Presentazione dei ruoli (15 minuti)

- I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi e gli vengono assegnati ruoli diversi (ad esempio, politici, attivisti ambientali, leader aziendali, membri della comunità).
- Ogni gruppo riceve informazioni sul proprio ruolo e sugli obiettivi.

Attività 2: Sviluppo di proposte politiche (30 minuti)

- Ogni gruppo sviluppa una proposta politica relativa a un tema in materia di sostenibilità (ad esempio, energia rinnovabile, gestione dei rifiuti, trasporti pubblici).
- I gruppi delineano gli obiettivi, i punti chiave e le argomentazioni a sostegno della proposta.

Attività 3: Simulazione di un dibattito politico (45 minuti)

- I gruppi presentano le loro proposte politiche in un dibattito politico simulato.
- Ognuno ha un tempo stabilito per presentare la propria proposta, seguito da una sessione di domande e risposte con gli altri gruppi.
- I gruppi devono difendere le loro proposte, rispondere alle critiche e negoziare.

Attività 4: Votazione e riflessione (20 minuti)

- Dopo la presentazione di tutte le proposte, i partecipanti votano le proposte politiche in base alla loro efficacia e fattibilità.
- Discussione di gruppo sui risultati della votazione e sulle esperienze fatte durante la simulazione.

Attività 5: Progettare un piano d'azione (20 minuti)

- I partecipanti discutono delle applicazioni reali dell'agentività politica e dell'advocacy.
- I gruppi fanno un brainstorming e sviluppano piani d'azione per impegnarsi nei processi politici locali e sostenere la sostenibilità.

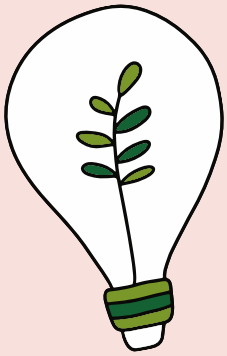
Debriefing e riflessione (20 minuti)

- Discussione di gruppo sui principali risultati dell'attività.
- I partecipanti riflettono su come applicare le competenze dell'agentività politica alle sfide reali riguardo la sostenibilità.
- Condivisione di idee personali e piani futuri per l'impegno politico.

Osservazioni conclusive (5 minuti)

- Sintesi dei risultati principali.
- Incoraggiamento a continuare a praticare l'agentività politica nella vita quotidiana e nei contesti comunitari.

Agire per la sostenibilità



4.4.2 Azione collettiva

Agire per il cambiamento in collaborazione con gli altri.

Co-funded by the European Union

TOOL 1
Lavoriamo insieme!

Nome dell'attività	Lavoriamo insieme!
Autore	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Brainstorming
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Azione collettiva
Obiettivi	L'obiettivo di questa sessione è spingere i giovani ad accordarsi con un'organizzazione ambientale locale e lavorare insieme sulle azioni necessarie.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiali	Cellulari e/o altro in base alle attività.

Spiegazione:

In questa sessione i giovani dovranno cercare un'organizzazione che difenda un sito naturale nelle vicinanze e chiedere loro come collaborare e intraprendere le azioni concordate.
Possono anche offrirsi di svolgere attività di sensibilizzazione sui social media, condividendo post e storie sui loro profili personali o cercando sponsor.
Alcuni esempi potrebbero essere la pulizia del sito e la partecipazione a giornate di rimboschimento.

TOOL 2
Sii il cambiamento nel mondo

Nome dell'attività	Sii il cambiamento nel mondo
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussione, brainstorming
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Azione collettiva
Obiettivi	L'obiettivo della sessione è preparare i giovani a essere fonte di cambiamento insieme agli altri.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiali	Carta, telefoni, penne o lavagna.

Spiegazione:

I partecipanti condividono le loro idee su come essere verdi nel mondo, verificando le più valide attraverso l'uso dei cellulari.
La discussione potrebbe vertere su:

- Logistica verde
- Economia circolare
- Logistica inversa

Nel corso della discussione si potrà notare come i giovani siano pronti a cambiare insieme agli altri.

TOOL 3
Uniti per il cambiamento

Nome dell'attività	Uniti per il cambiamento
Autore	Katarina Kubickova, TOPCOACH
Tipo di attività	Team Building e workshop per lo sviluppo del piano d'azione
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Azione collettiva
Obiettivi	1.Formazione: Insegnare ai partecipanti l'importanza e l'impatto dell'azione collettiva nell'affrontare le sfide in materia di sostenibilità. 2. Coinvolgimento: Coinvolgere in attività di collaborazione che favoriscano il lavoro di squadra e la condivisione degli obiettivi. 3. Collaborazione: Promuovere lo sviluppo di strategie per l'azione collettiva e il coinvolgimento della comunità. 4. Azione: Spingere i partecipanti ad avviare e partecipare ad azioni collettive per la sostenibilità nelle loro comunità
Durata	2,5 ore

Numero minimo di partecipanti	10
Materiali	- Lavagne a fogli mobili e pennarelli - Modelli di pianificazione delle azioni - Carte per il gioco di ruolo - Quaderni e penne per prendere appunti - Attrezzatura per presentazioni digitali (opzionale)
Fonti	Community Toolbox: Chapter 5. Choosing Strategies to Promote Community Health and Development (https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/assessment/promotion-strategies/overview/main)

Spiegazione:

"Uniti per il cambiamento" è un workshop di team-building e pianificazione dell'azione progettato per migliorare la comprensione da parte dei giovani riguardo il potere dell'azione collettiva nel raggiungimento degli obiettivi in materia di sostenibilità. Attraverso una serie di attività interattive, i partecipanti impareranno a lavorare insieme per identificare, pianificare e attuare azioni collettive che affrontino le sfide locali in fatto di sostenibilità. Questa attività mira a offrire competenze e motivazione a impegnarsi nella partecipazione civica e a guidare un cambiamento positivo nelle proprie comunità.
Programma dell'attività:

1. Introduzione (15 minuti)

- Benvenuto e introduzione al concetto di azione collettiva e alla sua importanza nella sostenibilità.
- Panoramica sul programma e sugli obiettivi del workshop.

Co-funded by the European Union

2. Attività 1: Rompere il ghiaccio e formare il gruppo (15 minuti)

- I partecipanti partecipano a una rapida attività per rompere il ghiaccio e conoscersi.
- Essi vengono poi divisi in piccoli gruppi per le attività del workshop.

3. Attività 2: Identificazione delle sfide della comunità (30 minuti)

- Ogni gruppo fa un brainstorming e identifica le sfide locali in materia di sostenibilità (ad esempio, inquinamento, consumo energetico, gestione dei rifiuti).
- Le squadre discutono delle cause e degli impatti di queste sfide.
- Ogni gruppo sceglie una sfida chiave su cui concentrarsi per il resto del workshop.

4. Attività 3: Sviluppo di piani di azione collettiva (45 minuti)

- I gruppi fanno un brainstorming sulle potenziali azioni collettive per affrontare la sfida scelta.
- Utilizzano un modello strutturato di pianificazione per delineare le azioni proposte, compresi gli obiettivi, i soggetti interessati, le risorse necessarie e le scadenze.
- Ogni squadra presenta il proprio piano d'azione collettivo al gruppo e riceve un feedback.

5. Pausa (10 minuti)

6. Attività 4: Simulazione di azione collettiva (40 minuti)

- Le squadre si impegnano in un'attività di simulazione in cui mettono in pratica i loro piani di azione collettiva.
- Il facilitatore introduce vari scenari e sfide che le squadre potrebbero affrontare (ad esempio, resistenza da parte degli stakeholder, risorse limitate).
- Le squadre devono adattare i loro piani e le loro strategie in risposta a queste sfide simulate.

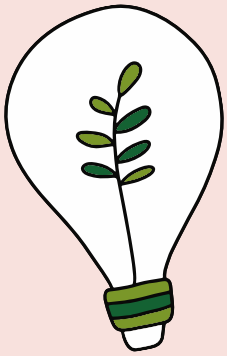
7. Debriefing e riflessione (20 minuti)

- Discussione di gruppo sui principali risultati della simulazione e dell'intero workshop.
- I partecipanti riflettono sull'importanza dell'azione collettiva e condividono le loro idee sulle strategie più efficaci.
- Discutono su come applicare le competenze e le conoscenze acquisite alle azioni collettive del mondo reale.

8. Osservazioni conclusive (15 minuti)

- Sintesi dei risultati principali.
- Incoraggiamento ad avviare e a partecipare ad azioni collettive nelle loro comunità.
- Informazioni sulle risorse e sulle reti in supporto degli sforzi di azione collettiva in corso.

Agire per la sostenibilità



4.4.3 Iniziativa individuale

Individuare il proprio potenziale a favore della so stenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e il pianeta.

TOOL 1
Stili di vita (più) sostenibili e cittadinanza attiva

Nome dell'attività	Stili di vita (più) sostenibili e cittadinanza attiva
Autore	Alice Pomiato, Scambieuropei ETS
Tipo di attività	Esercizio di gruppo e individuale
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Iniziativa individuale
Obiettivi	Comprendere che ci sono cose su cui abbiamo potere e altre che richiedono la partecipazione collettiva per essere attuate. Concentrarsi sull'*empowerment* individuale e collettivo per promuovere la sostenibilità e la cittadinanza attiva.
Durata	2.5/3 h
Numero minimo di partecipanti	8
Materiali	Cartelloni, pennarelli, schermo per proiettare

Fonti	*Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics* - Kimberle Crenshaw https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=uclf *How do I Identify the Privilege I Hold* https://uwaterloo.ca/equity-diversity-inclusion-anti-racism/sites/default/files/uploads/documents/how-do-i-identify-the-privilege-i-hold.pdf *Typology of Youth Participation and Empowerment Pyramid* https://organizingengagement.org/models/typology-of-youth-participation-and-empowerment-pyramid/ *Building Community, Empowerment and Self-sufficiency:* https://www.researchgate.net/publication/233132182_Building_Community_Empowerment_and_Self-sufficiency?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6Il9kaXJlY3QiLCJwYWdlIjoiX2RpcmVjdCJ9fQ https://www.researchgate.net/figure/Disaggregation-of-psychological-empowerment-Zimmerman-1995_fig2_233132182
Spiegazione:	

Co-funded by the European Union

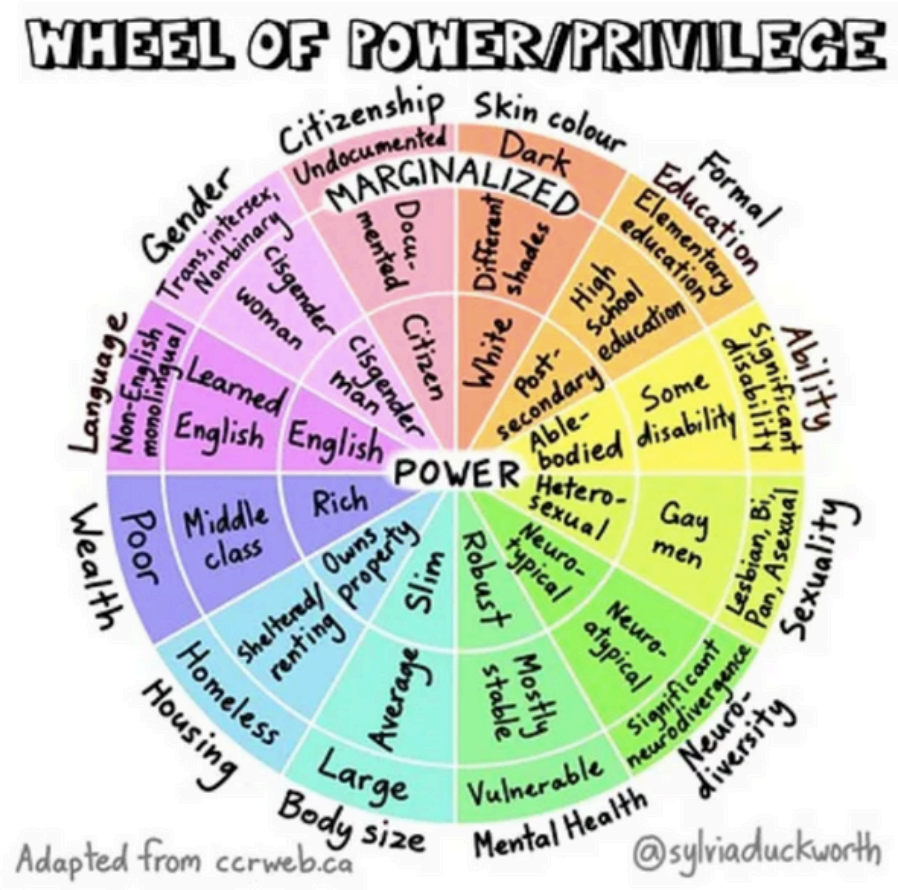
Fase uno - Partiamo da noi stessi. Chi sono io sulla ruota del potere/privilegio? Esercizio individuale (25 min)

Ogni partecipante guarda la ruota del potere e del privilegio e si prende il tempo per rispondere a queste domande. Può creare la propria ruota su un cartellone.

Domande che ogni partecipante deve porsi:

- Quali aspetti della mia identità mi conferiscono potere e privilegio?
- In quali ambiti della mia vita sperimento svantaggi o discriminazioni?
- Sono consapevole dei privilegi che ho e del loro impatto sulla mia vita quotidiana?
- In che modo il mio privilegio può influenzare la mia percezione degli altri?
- In che modo le strutture di potere e di privilegio influenzano le diverse comunità presenti nella mia società?
- Quali gruppi sono più svantaggiati o emarginati?
- Quali responsabilità ho nell'usare il mio potere e i miei privilegi per promuovere l'equità e la giustizia?
- Cosa posso fare per sostenere coloro che non hanno gli stessi privilegi?
- Come si intrecciano le diverse forme di discriminazione e di privilegio alla mia vita e a quella degli altri?
- Come posso essere un valido alleato per le persone appartenenti a gruppi svantaggiati?
- Quali azioni concrete posso intraprendere per contribuire a ridurre le disuguaglianze?
- Come posso usare il mio potere e i miei privilegi per promuovere il cambiamento sociale e ambientale?
- Come posso continuare a informarmi e a riflettere sulle questioni di potere e di privilegio?
- Come posso incoraggiare discussioni aperte e costruttive su questi temi nella mia comunità e nel mio territorio?

Queste domande aiutano a promuovere una comprensione più profonda delle dinamiche del potere e del privilegio e possono guidarci verso comportamenti più consapevoli e giusti.



Fase due - Condivisione dell'esercizio ruota (20 min)
I partecipanti condividono gli aspetti più significativi che li hanno colpiti. L'obiettivo dell'esercizio è fornire uno strumento per comprendere la propria persona, cosa si può fare nelle posizioni che si occupano e come ci si può mettere al servizio degli altri e delle cause che ci stanno più a cuore.

L'uso della ruota del potere e del privilegio aiuta anche a identificare le disuguaglianze ambientali e promuove un approccio più equo alla sostenibilità, in cui le soluzioni ambientali tengano conto dei bisogni e dei diritti di tutte le comunità. Può essere un esercizio illuminante per capire come le dinamiche di potere influenzano l'accesso alle risorse naturali e l'impatto delle politiche ambientali sulle diverse comunità.

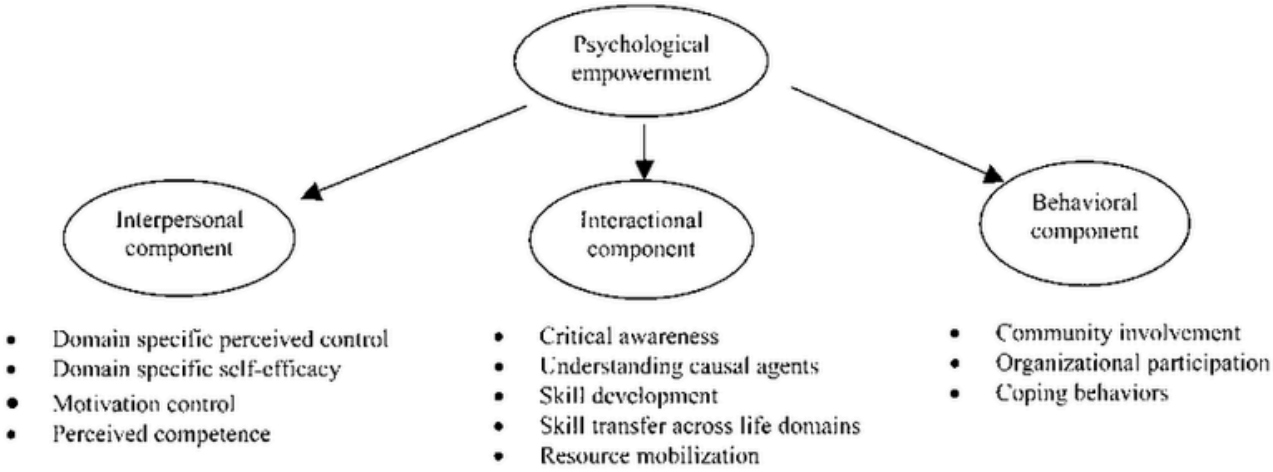
Co-funded by the European Union

Terza parte - Lezione: Diventare creatori di cambiamento nei vostri spazi e nelle vostre comunità (20 min)

Diventare persone più consapevoli è il primo passo verso lo sviluppo di organizzazioni e comunità attive e partecipative. Tali organizzazioni sono in grado di influire positivamente sull'empowerment dei propri membri e della comunità.

Come acquisire consapevolezza e potere non solo per diventare agenti di cambiamento nella propria vita personale e nelle comunità, negli spazi e nei territori di riferimento, ma anche per dare a individui, gruppi o comunità la possibilità di sviluppare un controllo attivo sulla propria vita attraverso processi partecipativi?

Il modello a tre livelli di Marc Zimmermann (psicologico-individuale, organizzativo e comunitario) può essere uno strumento potente per identificare il proprio potenziale di sostenibilità e contribuire in modo significativo alla protezione e al miglioramento dell'ambiente a tutti i livelli.



Affrontando questi tre livelli, gli individui possono identificare in modo olistico il proprio potenziale di sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la propria comunità e per il pianeta. Questo approccio garantisce che le azioni personali siano allineate con gli sforzi più ampi dell'organizzazione e della comunità, creando un impatto sinergico sulla sostenibilità

Co-funded by the European Union

Quarta parte: Applicazione tramite esercizio (45 min)

1. Livello psicologico-individuale

Individuare azioni pratiche e realizzabili per promuovere la sostenibilità a livello individuale. Il modo più sostenibile è partire da noi e dalle nostre esigenze individuali, familiari, lavorative e dai nostri interessi per agire partendo dalla nostra sfera di influenza personale.

Riflettete sul vostro attuale stile di vita e sulle vostre abitudini. Iniziate ad elencare le vostre attività quotidiane e valutate il loro impatto ambientale:

- cosa si mangia e da dove proviene il cibo
- cosa, quanto e dove acquistare
- come vi spostate
- quanta tecnologia usate e quanta energia è richiesta
- cosa fate nel tempo libero

Chiedetevi:

- Quali pratiche sostenibili sto già attuando?
- Dove posso migliorare e come?

tenendo sempre presente quali sono le vostre esigenze, i tempi, le possibilità, le priorità, gli oneri.

2. Livello organizzativo

Come le organizzazioni (luoghi di lavoro, scuole, ecc.) possono sostenere e promuovere la sostenibilità. Lo scopo è comprendere e influenzare le politiche, le pratiche e la cultura di queste organizzazioni per promuovere un ambiente sostenibile.

Valutate le attuali politiche e pratiche di sostenibilità delle organizzazioni di cui fate parte:

- In che modo la mia organizzazione promuove la sostenibilità?
- Quali pratiche sostenibili possono essere migliorate o attuate?
- Come posso sostenere o guidare iniziative in materia di sostenibilità all'interno della mia organizzazione?

Avviate il cambiamento: Sviluppate un piano per promuovere la sostenibilità nella vostra organizzazione. Create una proposta per un'iniziativa verde e delineatene le fasi di attuazione e i benefici attesi.

3. Livello comunitario

Questo livello si concentra sulla comunità in senso lato, comprendendo le prospettive locali (quartieri), regionali e globali.

Identificate i bisogni della comunità:

- Quali sono i principali problemi ambientali della mia comunità?
- Chi sono i principali stakeholder e come posso collaborare con loro?
- Quali sono le risorse comunitarie disponibili per sostenere gli sforzi in fatto di sostenibilità?

Partecipate a progetti comunitari che promuovano la sostenibilità o avviatene di nuovi. Alcuni esempi possono essere organizzare unità di pulizia, utilizzare il trasporto pubblico, creare orti comunitari o altre possibili proposte.

Discussione di gruppo sui risultati e Debriefing (30 min)

TOOL 2
Il mio piccolo granello di sabbia

Nome dell'attività	Il mio piccolo granello di sabbia
Autore	Jesús Vila, Ajuntament d'Alzira
Tipo di attività	Brainstorming
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Iniziativa individuale
Obiettivi	L'obiettivo della sessione è spingere i giovani a sviluppare iniziative proprie per prendersi cura del pianeta.
Durata	1 ora
Numero minimo di partecipanti	5
Materiali	Carta, penne o una lavagna.

Spiegazione:

In questa sessione, i giovani dovranno posizionarsi in cerchio e ognuno dovrà pensare a iniziative che possano essere svolte individualmente per prendersi cura del pianeta attraverso piccole (o grandi) azioni.
Ognuno nominerà un'azione e spiegherà perché può essere applicata alla vita quotidiana senza richiedere grandi sforzi.
Esempi di azioni possono essere:
- Una passeggiata in un sito naturale per raccogliere i rifiuti.
- Pubblicare sui social network messaggi a favore dell'ambiente.
- Aderire ad associazioni ambientaliste.
- Utilizzare i trasporti pubblici.
- Acquistare meno imballaggi di plastica possibile.

Poi, come risultato della sessione, si potrà realizzare un murales per incoraggiare le persone a mettere in pratica queste azioni, oppure postare sui social media.

TOOL 3
Attivi nella comunità

Nome dell'attività	Attivi nella comunità
Autore	Andrej Lisec, Landscape Governance College Gm Novo mesto
Tipo di attività	Discussione, brainstorming
Settore	Agire per la sostenibilità
Competenza	Iniziativa individuale
Obiettivi	L'obiettivo della sessione è rendere i giovani più attivi nella comunità.
Durata	1h
Numero minimo di partecipanti	5
Materiali	Carta, cellulare, penne o una lavagna.

Spiegazione:

In questa sessione, i giovani dovranno posizionarsi in cerchio e individuare il loro potenziale in materia di sostenibilità. La discussione verterà su:
Cosa fanno nella vita reale?
Sono attivi?
Come possono contribuire a migliorare le prospettive della comunità e del pianeta?
L'istruzione è sufficiente?
Come si può essere sostenibili?

Dalla discussione emergerà che giovani sono pronti a essere attivi nella comunità e cosa sono disposti a fare per un futuro migliore.

Conclusioni

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

CONCLUSIONI

Il “ToolKit sulle Soft Skill in materia di Sostenibilità - Un Toolkit per animatori socioeducativi basato sull'educazione non formale” mira a fornire agli animatori socioeducativi e agli educatori una serie di attività, metodi e strumenti incentrati sull'educazione non formale per promuovere l'acquisizione di soft skill verdi tra i giovani. In linea con la metodologia del GreenComp: The European Sustainability Competence Framework del Joint Research Centre (JRC), il toolkit e più in generale il progetto GYE preparano i giovani a una transizione equa in risposta ai cambiamenti climatici e agli sconvolgimenti occupazionali che ne conseguono. Fornire ai giovani gli strumenti per una transizione equa fa in modo che l'istruzione svolga il suo ruolo attivo di agente sociale e culturale.

Il toolkit dimostra l'efficacia dell'educazione non formale (ENF) nel settore giovanile presentando 36 potenziali sessioni di ENF incentrate sull'acquisizione di soft skill in materia di sostenibilità. Tuttavia, è essenziale che le suddette sessioni siano adattate alle esigenze specifiche delle comunità locali e dei gruppi target. È responsabilità degli specialisti dell'apprendimento o dei formatori modificare le sessioni di conseguenza.

Il toolkit fornisce diverse strade percorribili per un ulteriore sviluppo. Una possibilità sarebbe quella di creare un programma di formazione basato sugli scambi giovanili che favorisca l'impegno e la partecipazione dei giovani, incorporando al contempo i principi della sostenibilità ambientale. Questo approccio incoraggerebbe l'apprendimento continuo e lo sviluppo di competenze tra i giovani, preparandoli ai lavori verdi e a pratiche sostenibili.

Inoltre, esso può essere integrato in diversi contesti educativi e professionali: si potrebbe incorporare la formazione sulle soft skill in materia di sostenibilità nei curricula didattici e nei programmi di sviluppo professionale esistenti, garantendo un approccio globale alla sostenibilità.

Un'altra strategia di follow-up fondamentale riguarda l'advocacy. Promuovendo

politiche che sostengano l'integrazione delle soft skill in materia di sostenibilità nei settori dell'istruzione e dell'occupazione e sollecitando i politici, si potrebbe garantire che le strategie per l'occupazione giovanile siano in linea con gli obiettivi in materia di sostenibilità e che forniscano il supporto necessario per la creazione di posti di lavoro verdi.

Attraverso l'attuazione di queste strategie, il toolkit ambisce a far sì che i giovani abbiano la possibilità di diventare agenti proattivi del cambiamento, contribuendo così a un futuro più sostenibile ed equo. Queste azioni risultano essenziali per costruire una società in cui responsabilità ambientale, giustizia sociale e redditività economica siano integrate nelle pratiche e nelle politiche quotidiane.

Bibliografia e Sitografia

Armstrong, P. (2010). Bloom's Taxonomy. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved [todaysdate] from https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/.

Asikainen, T., Bitat, A., Bol, E., Czako, V., Marmier, A., Muench, S., Murauskaite-Bull, I., Scapolo, F. and Stoermer, E., The future of jobs is green, EUR 30867 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2021

Brader P., De Witte L. Ghanea N. et al, COMPASS. Manual for human rights education with young people, Council of Europe Publishing, 2020, pp.34-35

Bianchi, G., Pisiotis, U., Cabrera Giraldez, M. GreenComp – The European sustainability competence framework. Bacigalupo, M., Punie, Y. (editors), EUR 30955 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022; ISBN 978-92-76-46485-3, doi:10.2760/13286, JRC128040.

Cardoni, Andrea, Evgeniia Kiseleva, and Paolo Taticchi. 2020. "In Search of Sustainable Value: A Structured Literature Review" Sustainability 12, no. 2: 615. https://doi.org/10.3390/su12020615

Crenshaw, Kimberle () "Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics," University of Chicago Legal Forum: Vol. 1989: Iss. 1, Article 8. Available at: http://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8

Hodges, B. H., & Rączaszek-Leonardi, J. (2022). Ecological Values Theory: Beyond Conformity, Goal-Seeking, and Rule-Following in Action and Interaction. Review of General Psychology, 26(1), 86-103. https://doi.org/10.1177/10892680211048174

Hook Bradley, "The Values Pyramid: A Hierarchy of Core Values", 2024, https://startwithvalues.com/the-values-pyramid-a-hierarchy-of-core-values/ (last access: 26/08/2024)

Bibliografia e Sitografia

ILO, “Global Employment Trends for Youth 2022: Investing in transforming futures for young people”, ILO, Geneva, 2022

Pinkett, Randal & O'Bryant, Richard. (2003). Building Community, Empowerment and Self-sufficiency. Information. Communication & Society. 187-210. 10.1080/1369118032000093888.

Sally L. Humphrey, Dorothy Economou, Peeling the onion – A textual model of critical analysis, Journal of English for Academic Purposes, Volume 17, 2015, Pages 37-50, ISSN 1475-1585, https://doi.org/10.1016/j.jeap.2015.01.004. (https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1475158515000053)

SITOGRAPHY

Candle problem, https://en.wikipedia.org/wiki/Candle_problem (last access: 06/05/2024)

COE, https://www.coe.int/en/web/compass/our-futures (last access: 06/05/2024)

Community Toolbox: Chapter 5. Choosing Strategies to Promote Community Health and Development
https://ctb.ku.edu/en/table-of-contents/assessment/promotion-strategies/overview/main (last access: 06/05/2024)

Design thinking:
https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-design-thinking (last access: 06/05/2024)
https://techbootcamps.utexas.edu/blog/design-thinking-process/#1639431614844-d07cb0d7-8a4f (last access: 06/05/2024)

Bibliografia e Sitografia

Enabling Green Skills: Pathways to Sustainable Development A Source Book to Support Skills Planning for Green Economies: https://www.researchgate.net/figure/Sustainable-value-framework-Source-Adapted-from-Senge-et-al-2008_fig6_328075553 (last access: 26/08/2024)

EUROPEAN COMMISSION (2023), "Handbook on the lump sum funding model"

European Youth Forum: Political Participation, https://www.youthforum.org/political-participation (last access: 26/08/2024)

FairTrade International, "What is Fairtrade", https://www.fairtrade.net/about/what-is-fairtrade (last access: 26/08/2024)

FairTrade International, "Standard", https://www.fairtrade.net/standard (last access: 26/08/2024)

Franz Christopher, System Thinking & Causal Loop Diagrams, https://sustainabilitymethods.org/index.php/System_Thinking_%26_Causal_Loop_Diagrams (last access: 26/08/2024)

Harvard Business Review, Adaptability: The New Competitive Advantage, https://hbr.org/2011/07/adaptability-the-new-competitive-advantage (last access: 26/08/2024)

IDEO Design Thinking, https://www.ideou.com/pages/design-thinking (last access: 26/08/2024)

Monash University, "What is critical thinking?" https://www.monash.edu/student-academic-success/enhance-your-thinking/critical-thinking/what-is-critical-thinking (last access: 26/08/2024)

National Geographic, https://www.nationalgeographic.org/education/ (last access: 26/08/2024)

Bibliografia e Sitografia

Organizing Engagment, Typology of Youth Participation and Empowerment Pyramid, https://organizingengagement.org/models/typology-of-youth-participation-and-empowerment-pyramid/(last access: 26/08/2024)

Systemic Design Toolkit, https://systemicdesign.net/ (last access: 26/08/2024)

The Natural Step Framework for Strategic Sustainable Development https://thenaturalstep.org/approach/ (last access: 26/08/2024)

UNESCO Futures Literacy, https://en.unesco.org/futuresliteracy, (last access: 26/08/2024)

UNICEF: Adolescent and Youth Participation, https://www.unicef.org/participation/youth-participation (last access: 26/08/2024)

University of Waterloo, How do I Identify the Privilege I Hold, 2023, https://uwaterloo.ca/equity-diversity-inclusion-anti-racism/sites/default/files/uploads/documents/how-do-i-identify-the-privilege-i-hold.pdf (last access: 26/08/2024)

UK Government Office for Science: Futures Toolkit, https://www.gov.uk/government/publications/futures-toolkit-for-policy-makers-and-analysts (last access: 26/08/2024)

WWF (World Wide Fund for Nature) , https://www.wwf.org.uk/get-involved/schools/resources (last access: 26/08/2024)

Co-funded by the European Union

Agenzia Italiana per la Gioventù

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

GYE

GREEN YOUTH EMPLOYABILITY: EMERGING SKILLS AND JOBS FOR A FAIR AND GREEN SOCIETY

Co-funded by the European Union

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