



Co-funded by
the European Union



SVILUPPO DELLE CAPACITÀ NEL SETTORE DELLA GIOVENTÙ

ECOTOURNAMENT PLANET DEPENDS ON US

DIGITAL GUIDE

Finanziato dall' UE. Le opinioni espresse sono esclusivamente quelle del l'autore(i) e non riflettono necessariamente le opinioni del European Union o del European Education and Cultural Executive Agency (EACEA). UE e l'EACEA non ne sono responsabili. La pubblicazione è gratuita.



Co-funded by
the European Union



DIGITAL GUIDE

ECOTOURNAMENT PLANET DEPENDS ON US

SOMMARIO

DIGITAL GUIDE.....	4
QUAL È IL FOCUS DI ECOTOURNAMENT – PLANET DEPENDS ON US.....	4
PARTNERS.....	6
INTRODUZIONE – RISULTATI DEL PROGETTO.....	7
METODI DI LAVORO CON I GIOVANI	8
<i>CLASSIFICAZIONE DEI METODI DI INSEGNAMENTO DI WINCENTY OKOŃ.....</i>	<i>9</i>
IL POTERE DELL’ISTRUZIONE NON FORMALE.....	10
ATTIVAZIONE DEI GIOVANI, IN PARTICOLARE DI COLORO A RISCHIO DI ESCLUSIONE SOCIALE	11
LOTTA AI CAMBIAMENTI CLIMATICI.....	12
ECOTOURNAMENT – DESCRIZIONE DELLE REGOLE	12
COME UTILIZZARE L’ECOTOURNAMENT E DOVE	14
COME NAVIGARE ALL’INTERNO DEL SITO WEB DI ECOTOURNAMENT	15
COME CREARE UN ACCOUNT.....	17
I MATERIALI SVILUPPATI IN TUNISIA, COME PARTE DEL WP4 DELL’ECOTOURNAMENT - PLANET DEPENDS ON US.	20
<i>PROPOSTA DI PIANO DI LAVORO CON I GIOVANI NEL CONTESTO DEL PROGETTO ECOTOURNAMENT - PLANET DEPENDS ON us.....</i>	<i>22</i>
CONCLUSIONI	24

QUAL È IL FOCUS DI ECOTOURNAMENT – PLANET DEPENDS ON US

L'obiettivo principale del progetto "EcoTournament - Planet depends on us" è quello di rafforzare le competenze dei giovani lavoratori e dei giovani che si occupano dei temi ambientali e del cambiamento climatico attraverso formazione di qualità e strumenti online che migliorino lo sviluppo professionale dei giovani lavoratori e migliorino le competenze sui temi della scienza, delle tecnologie digitali, le competenze civiche e imprenditoriali ed aumentino la sensibilizzazione sulla necessità di proteggere l'ambiente, con focus nei paesi appartenenti all'Unione europea e alla regione del Mediterraneo meridionale.

Il progetto "EcoTournament - Planet depends on us" si concentra sulle seguenti aree tematiche:

- Includere i giovani con minori opportunità coinvolgendoli in attività e utilizzando metodologie appropriate,
- L'ambiente e la lotta al cambiamento climatico, attraverso la progettazione di uno strumento online, disponibile sul sito EcoTournament, con materiali didattici. (Questo strumento consente ai partecipanti di competere tra gruppi per vedere quale gruppo sarà il più rispettoso dell'ambiente)
- Attuazione di diverse mobilità in questo settore tematico

L'obiettivo di questo progetto è quello di attivare i giovani, soprattutto a rischio di esclusione sociale, diffonderne i risultati in tutti i paesi partner attraverso le organizzazioni appartenenti alla loro rete, incoraggiandoli a utilizzare questo approccio come uno strumento utile per sostenere l'inclusione sociale, ottenere competenze chiave e consapevolezza dello sviluppo sostenibile.

- Sviluppare un modo innovativo di apprendere e migliorare le competenze, componendo una serie di materiali educativi sotto forma di risorse educative disponibili a tutti e tornei online per i giovani nel campo dell'ecologia, della vita sostenibile, della lotta al cambiamento climatico, ecc., tutto questo utilizzando la cooperazione virtuale e non virtuale ;
- Testare il materiale didattico e didattico EcoTournament e sviluppare le competenze tecnologiche dei giovani.
- Introdurre le questioni ambientali e la consapevolezza del cambiamento climatico al fine di poterle utilizzare nella vita quotidiana e in attività di cura dell'ambiente nelle zone locali; Condividere esperienze di progetti europei di mobilità giovanile e pratiche educative innovative legate all'inclusione sociale con organizzazioni del Mediterraneo meridionale;

Viene inoltre promosso lo scambio di conoscenze e delle migliori pratiche tra i paesi, sostenendo un senso di appartenenza europeo e il rispetto dei principi dei Trattati UE.

Le azioni a livello nazionale o internazionale sono importanti, ma ancora più importante è la consapevolezza dei cittadini e delle loro iniziative per proteggere l'ambiente.

La lunghezza del progetto è prevista per 24 mesi e si compone di diversi punti principali: kick-off meeting, seminario, study visit, la creazione della piattaforma online di EcoTournament e dei materiali relativi, due youth exchanges, trainings internazionali per giovani lavoratori ed educatori locali, attività di diffusione delle conoscenze e conferenza finale.

I seguenti pacchetti di attività sono stati pianificati nel progetto:

1. Gestione dei progetti
2. Ricerca e produzione di materiali
3. Attività dei giovani:
4. Formazione di giovani lavoratori e giovani leaders
5. Diffusione e comunicazione delle conoscenze

PARTNERS

Il progetto è attuato da 6 partner del settore delle organizzazioni non governative e delle imprese provenienti da Italia, Giordania, Marocco, Polonia e Tunisia.

L'ASSOCIATION EURO-MÉDITERRANÉENNE DES ECHANGES,
VOLONTARIATS, EVÉNEMENTS (EURO-MED EVE) TUNIS



SUPPORT YOUTH LEADERS JORDAN



COMITATO D'INTESA ITALY



ASSOCIATION EURO-MÉDITERRANÉENNE DES ECHANGES,
VOLONTARIATS, EVÉNEMENTS MAROKO



INSTYTUT WSPÓŁPRACY REGIONALNEJ POLAND



OŚRODEK DORADZTWA MT MONIKA TARCZYŃSKA POLAND



INTRODUZIONE – RISULTATI DEL PROGETTO

Questo documento è il risultato del quarto pacchetto di lavoro: "Formazione dei leader e degli operatori giovanili", che comprende due punti: Corso di formazione per operatori giovanili in Tunisia e Corsi di formazione locale per operatori e leader giovanili nell'ambito del progetto EcoTournament - Planet depends on us, cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Lo scopo principale della seguente pubblicazione è quello di aiutare e rafforzare le competenze degli operatori giovanili e dei giovani nel campo dell'ambiente e dei cambiamenti climatici, e di promuovere: una guida digitale sull'uso dell'EcoTournament e metodi di apprendimento non formale che possono essere utilizzati nel lavoro con i giovani. Nell'ambito del progetto sono stati creati diversi prodotti, come filmati, una piattaforma online, pubblicazioni, relazioni e documenti e la Guida digitale.

Il più importante è la piattaforma online che contribuisce alla diffusione dei risultati del progetto EcoTournament, che contiene materiali e moduli educativi.

Questa guida è rivolta alle organizzazioni e alle persone che lavorano con i giovani, in particolare nei settori dell'istruzione, dell'occupazione e dell'imprenditorialità. Nella pubblicazione che segue troverete una descrizione delle attività svolte durante il progetto, suggerimenti per la navigazione nel sito web creato appositamente per il progetto e un esempio di proposta di piano di lavoro per i giovani.

Ci auguriamo che questa guida contribuirà a rafforzare le competenze dei giovani lavoratori e dei giovani che interagiscono nel campo delle problematiche ambientali e del cambiamento climatico, inoltre migliorerà lo sviluppo professionale dei giovani lavoratori e aumenterà le loro conoscenze sulla scienza, sulle competenze digitali, civiche e imprenditoriali. Come parte del progetto EcoTournament, sono previsti vari compiti per i partecipanti: prove di conoscenze e competenze dai materiali didattici sviluppati, la partecipazione ad azioni e iniziative locali, gare nel campo del risparmio idrico ed energetico, attività manuali e progettazione di modelli e piani per il futuro, ecc.

Quello che segue è teoria ed esempi pratici su come lavorare nel modo più efficace con i giovani.

Il processo di apprendimento, indipendentemente dalla materia che vogliamo insegnare agli studenti, non si basa solo sull'impegno e sul trasferimento di conoscenze da parte dell'insegnante/formatore. Anche la partecipazione attiva del discente (disponibilità e volontà di apprendere) è molto importante.

Quando si lavora con i giovani, è importante ricordare che esistono tre tipi di studenti: visivi, uditivi e cinestesici.

Un allievo visivo ama l'ordine intorno a sé e si irrita, ad esempio, per i libri impilati in modo non uniforme su uno scaffale. Quando passa davanti a una pila di giornali, cerca sicuramente di raddrizzarli. L'apprendista visivo ricorda bene i colori e i disegni delle copertine dei libri e la loro posizione nella libreria, ma ha difficoltà a ricordare il titolo e il nome dell'autore. Quando impara, preferisce leggere e prendere appunti. Gli studenti visivi imparano in modo più efficace attraverso le immagini, immaginando ciò che stanno per imparare, leggendo un testo, osservando ciò che fanno (ad esempio, alcuni amano prendere appunti o riscrivere note perché ricordano meglio scrivendo e osservando i movimenti delle mani).

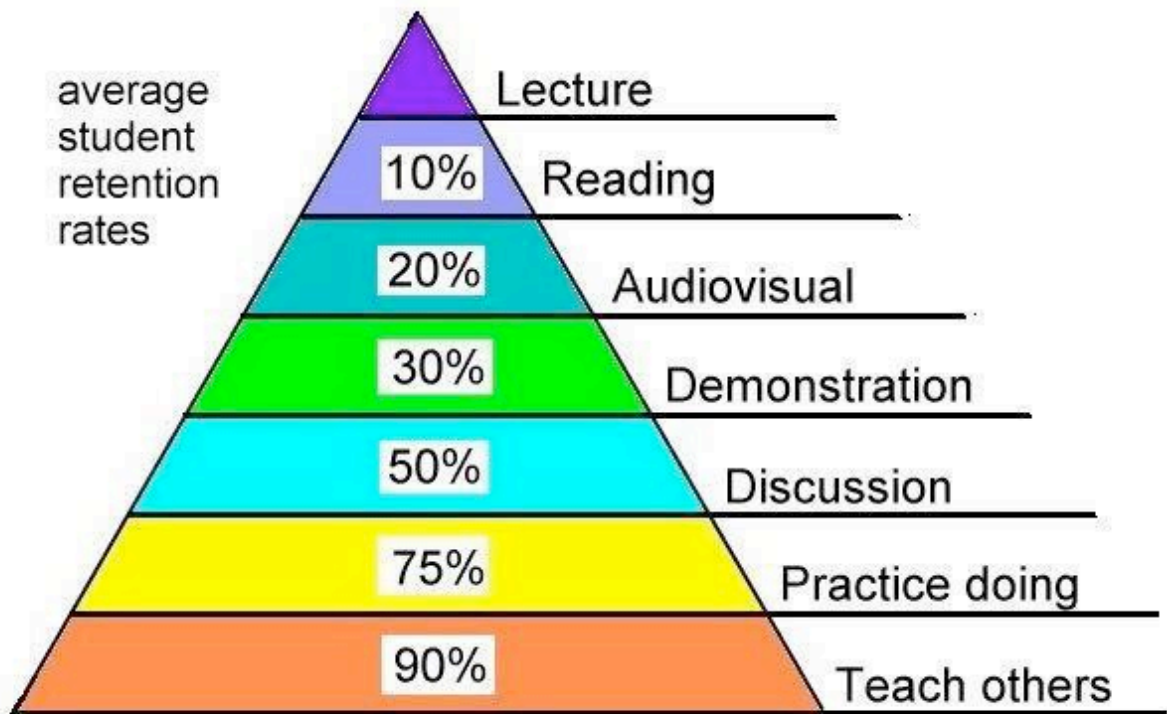
Un apprendente uditivo ama parlare molto e parla con grande facilità, scioltezza e melodia. Preferisce ascoltare registrazioni e lezioni piuttosto che leggere. Può commettere molti errori di ortografia (perché scrive come sente). Ha difficoltà con la geometria e le mappe. Ricorda bene le melodie e i dialoghi dei film. Quando parla, usa spesso la frase "ascolta". Gli apprendenti uditivi imparano in modo più efficace e acquisiscono conoscenze ascoltando (ad esempio, ascoltando una lezione o un podcast).

Gli studenti sensoriali amano il movimento. Stare seduto a lezione e ascoltare è il modo meno appropriato per imparare, perché si stanca molto, oppure si arrangia disegnando o facendo origami, per esempio. Si allena spesso in uno sport o almeno fa regolarmente lunghe passeggiate. Non gli dispiace il disordine, anzi, è il suo elemento. Quando parla, gesticola in modo piuttosto vigoroso e ama dare pacche a se stesso e agli altri.

Naturalmente, nessuno può essere assegnato al 100% a un tipo, ma si può osservare una predisposizione o una preferenza per uno di questi tipi di selezione della conoscenza.

La piramide dell'apprendimento di Dale, riportata di seguito, mostra le modalità di apprendimento dalla meno efficace alla più efficace.

Learning Pyramid



Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine

"Dimmi e dimenticherò. Mostrami e ricorderò. Fammi partecipare e capirò".

CLASSIFICAZIONE DEI METODI DI INSEGNAMENTO DI WINCENTY OKOŃ

- **Metodi di assimilazione delle conoscenze (amministrazione).**
 - a. Parlare
 - b. Discussioni
 - c. Conferenze (descrizioni, racconti)
 - d. Lavorare con un libro
- **Metodi di apprendimento indipendente (basato sui problemi).**
 - a. Metodo classico basato su problemi
 - b. Metodo basato su casi studio
 - c. Metodo basato su situazioni
 - d. Brainstorming
 - e. Microinsegnamento
 - f. Giochi di apprendimento

- **Metodi pratici**
 - a. Esercizi
 - b. Presentazioni dei compiti

- **Metodi di valorizzazione (Espositivi)**
 - a. Suggestivi
 - b. Espressivi

IL POTERE DELL'ISTRUZIONE NON FORMALE

In qualità di organizzazione leader per questo progetto, ci rendiamo conto dell'importanza dell'istruzione non formale per i giovani sulla protezione ambientale e la sostenibilità. Lo stato futuro del pianeta è nelle loro mani.

L'istruzione non formale è un'attività educativa organizzata che non soddisfa la definizione di istruzione scolastica. L'istruzione non formale non comporta un cambiamento nei risultati scolastici. A differenza dell'istruzione non formale, l'istruzione classica dovrebbe avvenire con un docente, un istruttore o un insegnante.

L'istruzione non formale di solito porta all'acquisizione e all'ampliamento di competenze in vari campi della vita professionale, sociale e culturale.

L'istruzione non formale è uno strumento utilizzato durante il progetto ET per contribuire alla formazione, allo sviluppo di strumenti virtuali per l'educazione e alla promozione dello sviluppo sostenibile, alle questioni ambientali, alla lotta contro il cambiamento climatico, all'idea di inclusione sociale, rispetto della diversità e della non discriminazione.

Secondo la definizione del Consiglio d'Europa, l'istruzione non formale si riferisce a programmi e processi pianificati e strutturati di educazione personale e sociale per i giovani, volti a migliorare una serie di abilità e competenze al di fuori del curriculum formale. Si trova, ad esempio, nelle organizzazioni giovanili, nei club sportivi e nei gruppi di teatro e comunità, dove i giovani si riuniscono per fare progetti, giocare, discutere, andare in campeggio o creare spettacoli musicali e teatrali.

Attraverso l'apprendimento non formale e informale, i giovani possono acquisire competenze di base che contribuiscono al loro sviluppo personale e socio-educativo e promuovono la loro partecipazione attiva alla società, migliorando così la loro occupabilità, pertanto i partner di questo progetto hanno deciso congiuntamente che imparare facendo, giocando e gareggiando è un ottimo approccio per coinvolgere i giovani. Un fattore decisivo è stato il fatto che si era notato, all'interno dei loro progetti precedenti, che durante i quiz, le competizioni e altre attività simili i giovani si mostrano più energici e assorbono meglio le conoscenze.

L'esclusione sociale rappresenta una minaccia piuttosto grave per i bambini e i giovani. Questa copre vari aspetti, come ad esempio la mancanza di accesso all'istruzione, la povertà, le scarse competenze professionali e l'emarginazione sociale. A causa di tale esclusione, i giovani hanno spesso un inizio difficile nella loro vita, che può portare a ulteriori problemi come l'uso di droghe o altri stimolanti, la disoccupazione, la criminalità e la depressione.

L'esclusione sociale impedisce la piena partecipazione alla società a causa della povertà, della mancanza di competenze di base e di scarse opportunità educative o a causa della discriminazione. Si tratta di un processo che può già iniziare a scuola. È quindi un compito importante per insegnanti e specialisti avere una conoscenza approfondita dell'ambiente degli studenti, riconoscere la loro situazione familiare e fare una buona diagnosi delle loro opportunità di sviluppo e di istruzione.

Il fenomeno dell'esclusione sociale colpisce un numero crescente di bambini e giovani che non hanno la possibilità di correttamente e di essere educati in gruppi di pari, questi non possono raggiungere successi commisurati al loro potenziale di sviluppo, il che a lungo termine può portare all'accumulo di problemi.

Un modo di lavorare con i giovani che possono essere a rischio di esclusione sociale è organizzare l'apprendimento attraverso l'utilizzo di metodi attivi. Ecco perché il progetto "EcoTournament - Planet depends on us" si concentra su attività giovanili attive, come ad esempio la partecipazione ad un torneo a tema ambientale, disponibile sul sito.

Nell'organizzazione del processo didattico, è consigliabile utilizzare metodi di attivazione, che favoriscano lo sviluppo dell'indipendenza, la responsabilità delle decisioni, la generazione di idee e possibili soluzioni diverse. Inoltre, è anche importante fornire agli studenti opportunità di lavoro di squadra. Tali attività consentono la creazione di situazioni favorevoli all'interazione e all'apprendimento reciproco tra gli alunni.

LOTTA AI CAMBIAMENTI CLIMATICI

Il cambiamento climatico è una delle minacce più gravi del XXI secolo. Il progressivo aumento globale della temperatura media, le sue conseguenze ambientali ed economiche e la responsabilità dell'umanità per il ritmo e la natura del cambiamento climatico richiedono misure globali per ridurre l'impatto umano sul clima e adattarsi ai cambiamenti già in atto. I bambini e i giovani sono la generazione che sperimenterà gli effetti catastrofici del cambiamento climatico e che ha bisogno di avere una buona conoscenza dei meccanismi dei cambiamenti in atto, come mitigare e adattarsi ad essi.

L'educazione ai cambiamenti climatici per i giovani è uno degli elementi chiave per mitigazione e dell'adattamento ad essi.

Con un accesso diffuso alle informazioni sui siti web e sui social media, la consapevolezza del cambiamento climatico tra gli scolari è in costante aumento.

Tuttavia, non tutti i contenuti disponibili online sono credibili, così come vi è una mancanza di materiali didattici sviluppati sulla base delle conoscenze contemporanee e delle prove scientifiche.

Per supportare gli operatori giovanili nel fornire informazioni credibili ai loro studenti, la nostra organizzazione e i suoi partner hanno sviluppato, come parte del progetto "EcoTournament - Planet depends on us", materiali educativi e un torneo online pensato per i giovani e per farli competere uno contro l'altro.

ECOTOURNAMENT – DESCRIZIONE DELLE REGOLE

REGOLE DEL TORNEO SUI TEMI DELL'AMBIENTE

Il principale elemento innovativo del progetto 'Eco Tournament – The planet depends on us' è stata la creazione un torneo per giovani e organizzazioni giovanili sviluppato come parte del Workpackage 2, con l'obiettivo di aumentare la loro consapevolezza ambientale e sviluppare nuove abitudini che possano contribuire a ridurre il cambiamento climatico e l'impronta di carbonio degli individui.

Le persone coinvolte nel progetto hanno sviluppato materiali audio didattici, disponibili gratuitamente sul sito web del progetto. Gli operatori giovanili troveranno informazioni dettagliate sull'educazione al clima, nonché materiale didattico e di supporto. La portata delle informazioni è stata adattata in modo che la conoscenza sia trasmessa in modo interessante e comprensibile e gli studenti partecipino attivamente. Rafforzare l'interesse degli alunni per il cambiamento climatico è un elemento chiave delle attività educative in questo settore.

I test del torneo si sono svolti offline e online su una piattaforma web creata appositamente per il progetto. (link al torneo <https://www.iwr.org.pl/eco-t/moodle/>)

Le attività intraprese dai partecipanti sono state riportate attraverso i social media e la piattaforma online, che contribuisce alla visibilità e diffusione dei risultati del progetto.

Di seguito sono riportate le regole dell'EcoTournament, che sono state tradotte in tutte le lingue delle organizzazioni partner. Possono essere trovati sul sito ufficiale menzionato in precedenza.

- ✓ Ecotournament è uno strumento che permette la competizione tra gruppi di partecipanti per valutare quale gruppo sia il più rispettoso dell'ambiente;
- ✓ Ogni team deve creare un account sulla piattaforma e partecipare a diverse attività competitive come sfide, quiz e test di conoscenza;
- ✓ I punti saranno conteggiati e il gruppo con più punti vincerà l'intera competizione.
- ✓ Ogni squadra deve caricare le prove sulla piattaforma ufficiale;
- ✓ Attività e prove saranno presentate tramite l'account ufficiale sui vari social media Ecotournament.
- ✓ Ad ogni attività viene assegnato un numero di punti e questo è pari al numero massimo quando avviene il completamento di un'attività.
- ✓ Se un'attività non è stata completata, ma c'è una certa percentuale di completamento, vengono assegnati alcuni punti.
- ✓ Se un'attività non è stata completata e le prove non sono state caricate entro il tempo indicato, l'attività non riceve punti, questo significa che il team riceve zero punti per tale attività.
- ✓ Tutti i compiti avranno una scadenza, che è elencata nelle attività che ogni squadra deve completare. Il mancato completamento di un'attività entro il tempo indicato comporterà che la squadra non riceverà punti per quell'attività.

I punti segnati dai gruppi sono contati anche sulla piattaforma. Il gruppo con più punti vince l'intera competizione.

Organizzato come parte del progetto, il torneo risponde quindi alle esigenze dei giovani. Tutti i partner hanno progettato congiuntamente l'EcoTournament e sviluppato il materiale educativo, che, come precedentemente scritto, è liberamente disponibile come risorsa educativa opensource (OER). Tutto questo è anche finalizzato a migliorare le competenze imprenditoriali dei giovani (senso di iniziativa), le competenze scientifiche, le competenze civiche e persino le competenze digitali.

COME UTILIZZARE L'ECOTOURNAMENT E DOVE

L'EcoTournament, come strumento online che consente alla concorrenza tra gruppi di partecipanti per decretare quale sia il gruppo è più “verde”, offre molte opportunità sia per testare le conoscenze ambientali che per sviluppare le conoscenze nel campo dell'ambiente e del cambiamento climatico.

Il ruolo del mentore/tutore (operatore giovanile) del gruppo di progetto è anche quello di garantire che, in ogni fase, i giovani sentano un senso di responsabilità, che significa coinvolgimento e senso di responsabilizzazione, il diritto di sbagliare e di cercare le soluzioni migliori pur essendo pienamente consapevoli dell'obiettivo che vogliono raggiungere.

L'educazione ambientale non solo può fare la differenza nella vita dei giovani, ma può anche costruire un atteggiamento di responsabilità nei confronti della natura dando l'esempio a tutta la scuola o alla comunità locale.

L'approccio olistico degli istituti coinvolti nel progetto di educazione ambientale rafforza la consapevolezza ambientale della comunità e amplia le conoscenze. L'educazione ambientale incoraggia inoltre le persone a conoscere il loro territorio o la loro regione e ne crea un senso di responsabilità, le motiva a diventare socialmente attive e sviluppa atteggiamenti di solidarietà e rispetto.

Coloro che desiderano partecipare all'EcoTournament beneficeranno di una guida di materiali educativi disponibili su un sito web appositamente creato. Tuttavia, si suggerisce che l'avvio del contenuto del progetto sia introdotto gradualmente, in modo che i partecipanti possano assimilare le conoscenze contenute nei segnalibri forniti su base continuativa.

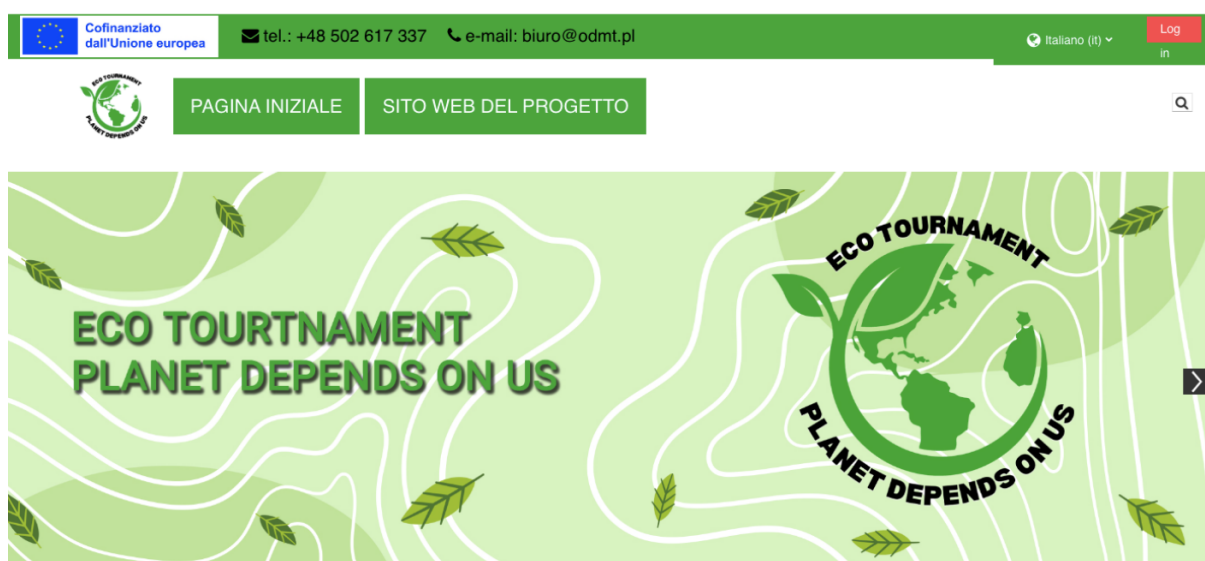
I materiali didattici, i moduli e i tornei preparati per il progetto possono essere utilizzati in una varietà di istituzioni educative, sia pubbliche che private, come scuole primarie, secondarie, scuole tecniche, associazioni, fondazioni, ONG, orfanotrofi, centri comunitari, biblioteche, centri comunitari, istituzioni educative e altri.

Un grande vantaggio del progetto “Eco Tournament – The planet depends on us” e la sua attuazione in forma educativa, è la possibilità di lavorare in gruppo, il che permette una più facile integrazione e quindi l'apprendimento esperienziale tra i giovani. Consente loro di sviluppare la capacità di prendere le proprie decisioni tenendo conto di altre opinioni e opinioni. Questo insegna anche la negoziazione e la discussione. Inoltre, il lavoro di squadra permette ai partecipanti di imparare gli uni dagli altri. Lavorare in un gruppo aiuta anche a non eliminare le persone che sono meno amate e isolate nella squadra di classe, per così dire, prevenendo questo fenomeno - il fenomeno della possibile esclusione.

COME NAVIGARE ALL'INTERNO DEL SITO WEB DI ECOTOURNAMENT

Come accennato in precedenza, uno dei principali prodotti del progetto “EcoTournament - Planet depends on us” è il sito web e tutti i materiali contenuti al suo interno, chi quali sono stati creati in polacco, inglese, italiano e arabo. Il sito web sarà mantenuto per almeno due anni dopo la fine del progetto.

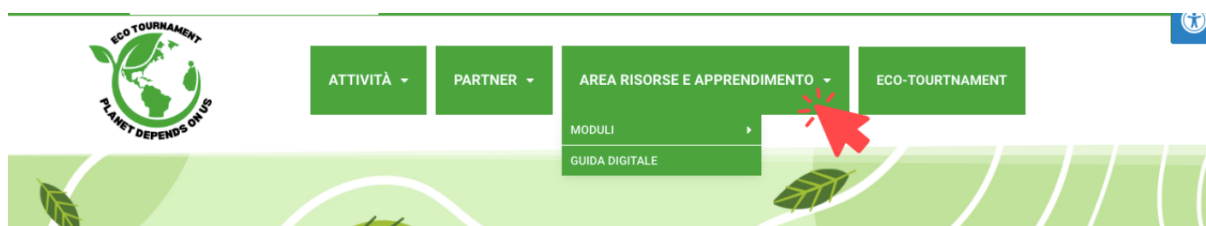
Le traduzioni contribuiscono a diffondere ulteriormente i risultati del progetto (i materiali contenuti nel sito) e raggiungere un pubblico più ampio. Permettono inoltre di riutilizzarli in eventuali progetti futuri delle organizzazioni partner.



Gli utenti che desiderano partecipare a workshop attivi con EcoTournamnent, dopo aver acceduto al sito web del progetto, avranno accesso a una piattaforma online, la quale rappresenta un'opportunità di scambio di nuove metodologie e approcci, attraverso il contatto con le persone coinvolte nel progetto provenienti da tutta Europa e dal Mediterraneo meridionale.

Sul sito web, oltre alle descrizioni delle ATTIVITÀ, i.e. i work packages del progetto effettuati in sequenza, e a informazioni dettagliate sui PARTNER - le organizzazioni coinvolte nella creazione del progetto “EcoTournament - Planet depends on us” troverete anche una parte del sito dedicata a “MATERIALI E ZONA SCIENTIFICA” ed il torneo EcoTournament.

“MATERIALI E ZONA SCIENTIFICA”



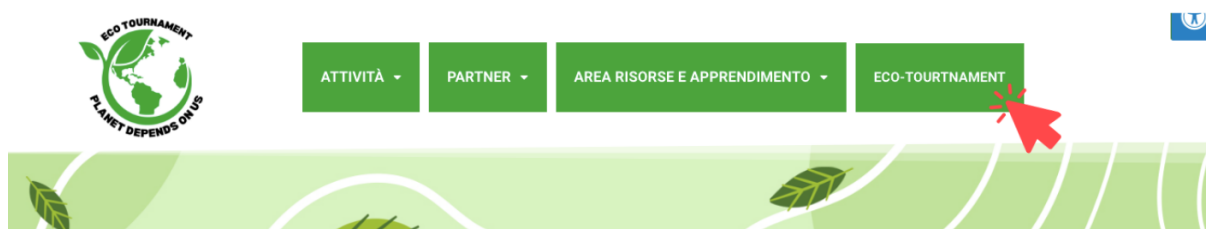
- ✓ "MATERIALI E ZONA SCIENTIFICA" contiene due schede.
- ✓ *Guida digitale per aiutare e rafforzare le competenze degli operatori giovanili e dei giovani nel campo dell'ambiente e del cambiamento climatico, e promuoverle: una guida digitale sull'uso dei metodi di apprendimento EcoTournament e non formale che possono essere utilizzati nel lavoro giovanile*

Sia i “Moduli” che l’EcoTournament sono stati divisi in 3 sezioni principali, relative agli elementi: acqua, terra e aria.

Queste sezioni includono anche gare e competizioni tra i partecipanti.

Scheda web “EcoTournament”

Un'altra scheda online è l’ “EcoTournament”. Si tratta di uno strumento pensato appositamente per il progetto che consente la competizione tra gruppi di partecipanti su quale gruppo sia il più eco-friendly. I gruppi di partecipanti possono creare il proprio account di gruppo sulla piattaforma e competere per diversi mesi.



L'attività comprende una grande varietà di compiti per i partecipanti: prove di conoscenze e competenze dai materiali didattici sviluppati, attività e iniziative locali, concorsi per la conservazione dell'acqua e dell'energia, compiti manuali e progettazione di piani per il futuro, ecc.

La competizione e i materiali didattici sono stati suddivisi in 3 sezioni principali: Acqua, Terra e Aria. All'interno di queste sezioni ci saranno gare tra i partecipanti e allo stesso tempo esercizi con lo scopo di far loro ridurre il loro impatto sull'inquinamento ambientale. I punti saranno contati direttamente sulla piattaforma ed il gruppo che terminerà avendo raccolto il numero maggiore di punti vincerà l'intera competizione.

Esempi di attività incluse nell'EcoTournament per sezione:

<i>Acqua</i>	<i>Terra</i>	<i>Aria</i>
<i>Inquinamento dell'acqua</i>	<i>Inquinamenti di foreste/parchi</i>	<i>Trasporto e inquinamento dell'aria</i>
- Attività: quale gruppo raccoglie più rifiuti dalla spiaggia o da un altro specchio d'acqua - Risparmio idrico: il gruppo che utilizza quotidianamente il quantitativo minore di acqua	- Quale gruppo raccoglie più rifiuti da una determinata area, - Attività di riciclaggio - Creare un'interessante presentazione sulle fonti di energia rinnovabile utilizzate nella propria regione, spiegando ad altre persone come queste funzionano - Attività connesse all'idea di ridurre i rifiuti o di azzerarli	- Quale gruppo è più propenso a utilizzare mezzi di trasporto locali rispettosi dell'ambiente, come la bicicletta, andare a piedi in un certo posto, ecc. Emettendo così il minor inquinamento possibile; - Quale gruppo utilizza il minor numero di oggetti di uso quotidiano i quali sono riconosciuti per danneggiare l'atmosfera (ad esempio, detergenti spray).

Metodi: lavori di gruppo – con gruppi divisi per nazione o che uniscono persone provenienti da più nazioni –, cooperazione virtuale, visite di studio, condivisione di buone pratiche, ricerca di informazioni.

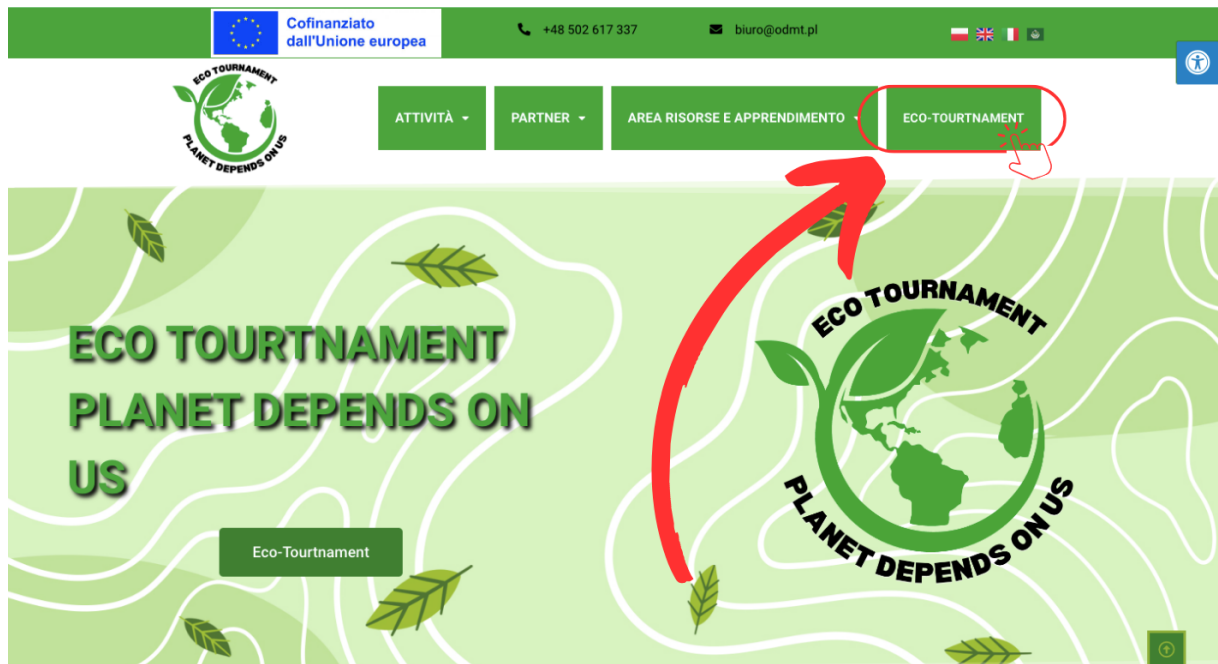
COME CREARE UN ACCOUNT

La zona numero 2, "MATERIALI E LEARNING ZONE", che si compone di schede: "MODULI" e "GUIDA DIGITALE", contiene materiali educativi e consigli a disposizione di chiunque, senza la necessità di creare un account ed accedere.

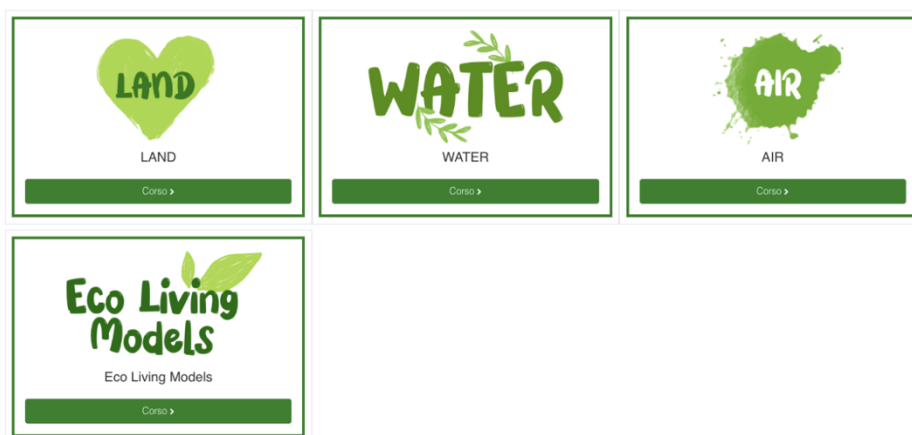
D'altra parte, per quanto riguarda l' "EcoTournament" - i.e. il torneo ambientale online, questo sarà disponibile solo a coloro che avranno acceduto alla parte dedicata del sito web, dopo aver creato un account per ogni gruppo partecipante. Questo per poter controllare con

precisione risultati del torneo (compresi i punteggi specifici ad una particolare area della competizione).

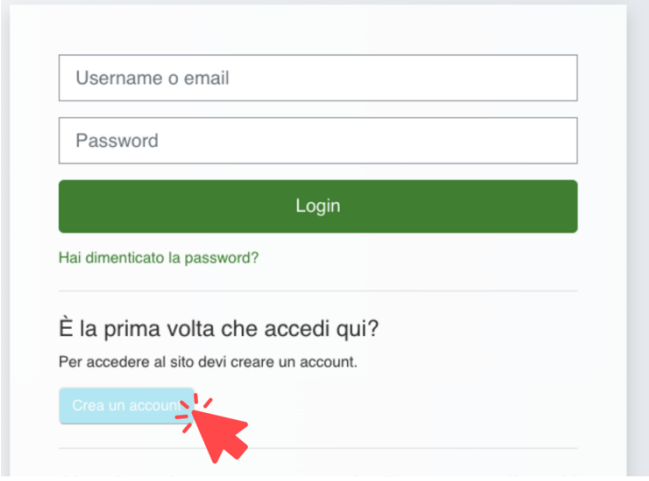
1. Il primo passo che dobbiamo fare per creare un account di gruppo è andare sul sito <https://www.iwr.org.pl/eco-t/> e cliccare sulla scheda ECO-TOURNAMENT.



2. Poi, dopo aver scrollato verso il basso della pagina che si sarà caricata, saranno visibili le varie schede, relative alle sezioni citate sopra: TERRA, ACQUA, ARIA, MODELLI DI VITA ECOSOSTENIBILE.

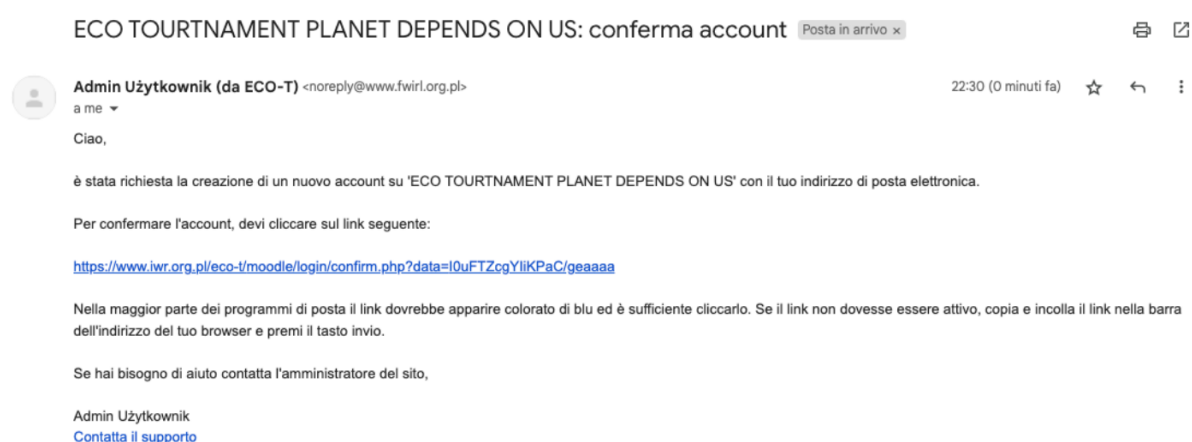


3. Dopo aver selezionato una delle voci, è necessario cliccare sul pulsante "Corso".
4. Viene a questo punto visualizzata una finestra per completare il login, dove viene richiesta email e password, o se si desidera creare un nuovo account. Come nuovi utenti, clicchiamo sul link , "Crea nuovo account"



The image shows a login and registration interface. At the top, there are two input fields: "Username o email" and "Password". Below these is a green "Login" button. Under the "Login" button, there is a link that says "Hai dimenticato la password?". Below a horizontal line, there is a section for new users. It starts with the text "È la prima volta che accedi qui?" followed by "Per accedere al sito devi creare un account." and a blue button labeled "Crea un account". A red mouse cursor is pointing at the "Crea un account" button.

5. È necessario inserire i dati necessari, quali: nome, cognome, nome utente, password, e-mail, ecc., ricordando che la password deve avere almeno 8 caratteri e deve contenere almeno: una cifra, una lettera maiuscola ed un carattere non alfanumerico come *, -, o #.
6. Dopo aver compilato correttamente il modulo, dovrebbe aprirsi una finestra che recita: "Una e-mail è stata inviata a voi tramite l'indirizzo _____. Contiene semplici istruzioni su come completare la registrazione. Se continui ad avere problemi, contatta l'amministratore del sito."
7. Dopo poco, un messaggio dovrebbe apparire sull'e-mail che è stata fornita nel modulo precedente, contenente un link per confermare il nostro account di gruppo appena creato.



8. Lo step finale è quello cliccare sul link che ricevuto e confermare di voler creare un account sulla piattaforma EcoTournament.

Una volta che l'account è finalmente stato approvato nel sistema, è possibile andare sul sito web ancora una volta per sfruttare appieno tutti i materiali contenuti.

I MATERIALI SVILUPPATI IN TUNISIA, COME PARTE DEL WP4 DELL'ECOTOURNAMENT - PLANET DEPENDS ON US.

Il Training Course è stato preceduto da una fase di preparazione: selezione dei partecipanti al progetto di mobilità, prenotazione dei voli, sviluppo delle attività di formazione. I facilitatori di tutti i paesi partner si sono concentrati sulle loro aree di competenza e hanno sviluppato e fornito suggerimenti sulle rispettive parti delle attività di mobilità.

Il Training Course è stato organizzato a Nabeul in Tunisia da Euro-Med EVE per un totale di 12 operatori giovanili per 6 giorni (2 partecipanti da ciascun partner).

Il corso è stato incentrato sul tema del l'ambiente, del cambiamento climatico e del l'apprendimento attraverso l'uso dell l'EcoTournament e di come sostenere i giovani nella lotta contro i cambiamenti climatici

Le sessioni mattutine e pomeridiane contenevano presentazioni e workshop in cui i partecipanti hanno avuto la possibilità di imparare l'uno dall'altro e sviluppare e scambiarsi idee.

Come parte della formazione in Tunisia, sono stati sviluppati materiali che possono servire il pubblico del progetto futuro (sia partecipanti che formatori), come materiale educativo e promozionale aggiuntivo.

WORKSHOP 1: MODULO TERRA

Descrizione:

Il workshop Land Module è stato un evento dinamico e collaborativo che ha riunito team di diverse nazionalità per esplorare e affrontare le sfide legate agli ecosistemi terrestri. Il workshop è iniziato con una vivace sessione di brainstorming in cui i partecipanti hanno condiviso le loro prospettive e intuizioni su questioni come la deforestazione, il degrado del suolo e la gestione sostenibile del territorio. Dopo il brainstorming, i team si sono impegnati in discussioni approfondite per formulare soluzioni e strategie innovative.

Per la presentazione finale, ogni team ha mostrato i propri sforzi collaborativi attraverso la creazione di un video. Questi video non solo hanno evidenziato i problemi chiave individuati, ma anche le soluzioni proposte, dimostrando la creatività e la diversità culturale all'interno di ogni squadra. Il workshop del Modulo Terra ha favorito un senso di unità globale e un impegno condiviso per affrontare le questioni legate al territorio attraverso la collaborazione internazionale.

WORKSHOP 2: MODULO ARIA

Descrizione:

Il workshop del Modulo Aria ha riunito team di diverse nazionalità per affrontare le sfide legate alla qualità dell'aria e ai problemi atmosferici. Il workshop è iniziato con una sessione di brainstorming in cui i partecipanti hanno condiviso le loro prospettive su argomenti come l'inquinamento atmosferico, il cambiamento climatico e il trasporto sostenibile. Attraverso vivaci discussioni, i team hanno esplorato idee innovative per mitigare l'impatto delle attività umane sull'atmosfera.

Per la presentazione finale, ogni team ha realizzato poster visivamente accattivanti che racchiudevano i risultati della ricerca, le soluzioni proposte e i piani d'azione. I manifesti non solo servivano da strumenti informativi, ma mostravano anche la ricchezza culturale e la diversità dei team partecipanti. Il workshop del Modulo Aria ha sottolineato l'importanza della cooperazione globale nell'affrontare le sfide legate all'aria e ha fornito una piattaforma per la comprensione interculturale.

WORKSHOP 3: MODULO ACQUA

Descrizione:

Il workshop Modulo Acqua ha riunito team internazionali per affrontare in modo collaborativo questioni legate all'acqua, tra cui la scarsità d'acqua, il suo inquinamento e la gestione sostenibile delle risorse. Il workshop è iniziato con una vivace sessione di brainstorming in cui i partecipanti hanno condiviso le loro prospettive sulle sfide dell'acqua e hanno trovato potenziali soluzioni. Nelle discussioni successive, i team hanno approfondito la complessità dei problemi idrici, esplorando approcci olistici per garantire la disponibilità e la qualità delle risorse idriche.

Per la presentazione finale, i team hanno optato per un approccio interattivo e coinvolgente, creando giochi educativi che trasmettevano i loro risultati di ricerca e soluzioni proposte. Questi giochi non solo intrattenevano ma anche istruivano, rendendo il workshop del Modulo Acqua un'esperienza memorabile e di impatto. Il workshop ha sottolineato la necessità di una cooperazione interculturale per discutere le risorse idriche e ha sottolineato la potenza di diverse prospettive nella ricerca di soluzioni sostenibili.

PROPOSTA DI PIANO DI LAVORO CON I GIOVANI NEL CONTESTO DEL PROGETTO ECOTOURNAMENT - PLANET DEPENDS ON US

Il tempo di attuazione del torneo sul tema dell'ecologia, dipende dal fatto che l'attuazione prevista avverrà tra gruppi locali (dallo stesso posto, villaggio, città) o tra gruppi nazionali, internazionali.

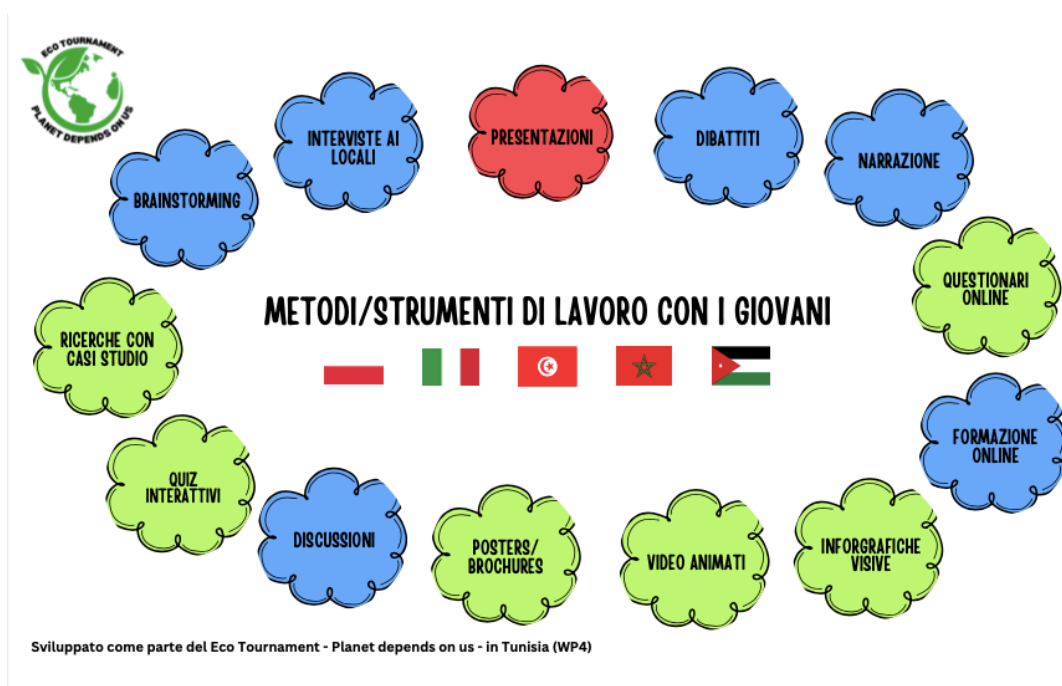
Se la competizione si svolge a livello locale, il tempo di attuazione di un tale torneo può richiedere fino a tre mesi, in modo che tutti i risultati siano registrati sul sito web (vedi sopra).

Se, d'altra parte, il torneo EcoTournament si svolge a livello internazionale o tra organizzazioni di diversi villaggi, città ecc. , si propone che l'esecuzione del progetto, con i risultati allegati sul sito web, richiederà sei mesi.

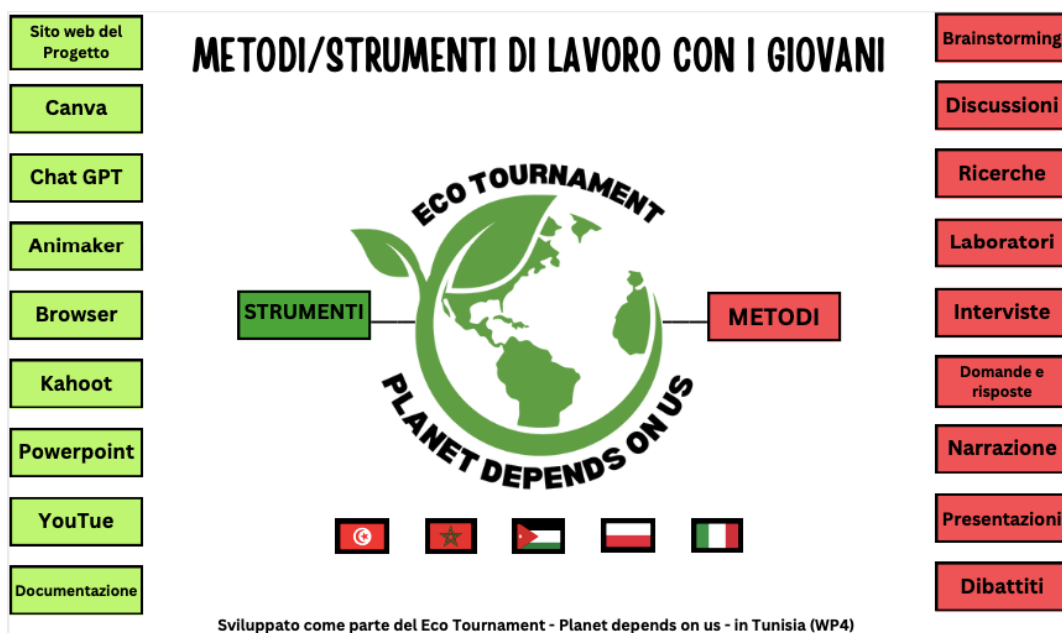
Come parte del WP4 del progetto “EcoTournament - Planet depends on us”, svolta in Tunisia, due mappe mentali sono state sviluppate e preparate dai partecipanti. I materiali che seguono riguardano i metodi di lavoro per i giovani che sono stati sviluppati in relazione all'intero progetto e ai suoi tre moduli Acqua, Aria e Terra.

Queste mappe possono essere utilizzate da persone che lavorano con i giovani che intendono implementare il progetto EcoTournament nei loro contesti. Questo sarà un ulteriore aiuto che chiarirà i possibili metodi di lavoro con i giovani che sono raccomandati da altri partecipanti al progetto.

Mappa mentale numero 1



Mappa mentale numero 2



CONCLUSIONI

Il progetto "EcoTournament - Planet Depends on Us" è un progetto di 24 mesi che coinvolge partner provenienti da Italia, Giordania, Marocco, Polonia e Tunisia. Si concentra sul rafforzamento delle competenze dei giovani lavoratori e degli individui per quanto riguarda tematiche ambientali e legate al clima, impiega una formazione di alta qualità, attraverso uno strumento online chiamato EcoTournament e risorse educative disponibili a tutti.

L'obiettivo principale è sottolineare l'inclusione dei giovani, la consapevolezza ambientale e l'azione per il cambiamento climatico nell'Unione europea e nella regione meridionale del Mediterraneo.

Le attività chiave comprendono la gestione dei progetti, la ricerca, le attività giovanili, la formazione dei leader giovanili e la diffusione dei risultati ottenuti. Il progetto promuove l'educazione non formale e diversi metodi di apprendimento, attivando i giovani, in particolare quelli a rischio di esclusione sociale. Sostiene iniziative ed azioni a livello nazionale e internazionale per combattere il cambiamento climatico.

L'Eco Tournament si distingue come un innovativo strumento online che facilita la concorrenza tra i gruppi su temi ambientali. Il progetto incoraggia il suo utilizzo in varie istituzioni educative, promuovendo il lavoro di squadra, l'apprendimento esperienziale e la responsabilità ambientale.

Il documento fornisce approfondimenti sui materiali sviluppati durante diverse fasi dell'intero progetto in paesi come Giordania, Tunisia, Polonia, Marocco e Italia, concentrandosi sui risultati ottenuti dai Workshop sui temi della terra, aria, acqua e dalle attività incentrate sulla collaborazione internazionale, diversità culturale e soluzioni innovative alle sfide ambientali.

Il piano proposto delinea una tempistica di esecuzione flessibile per l'EcoTournament, accomodante a livello di concorrenza locale o internazionale. Il documento include anche mappe mentali sviluppate dagli operatori giovanili in Tunisia, offrendo preziose informazioni sui metodi di lavoro per l'attuazione del progetto EcoTournament.

In sostanza, il progetto "EcoTournament - Planet Depends on Us" è un'iniziativa olistica che promuove la consapevolezza ambientale, l'empowerment dei giovani e la collaborazione internazionale per affrontare il cambiamento climatico e incoraggiare pratiche sostenibili.

La guida digitale è stata creata per aiutare e rafforzare le competenze degli operatori giovanili e dei giovani nel campo dell'ambiente e del cambiamento climatico e promuovere i risultati del progetto e i metodi di apprendimento non formale.

Il progetto "EcoTournament - Planet depends on us" è progettato in modo tale da ottenere risultati a lungo termine e autosufficienti, contribuendo così al miglioramento della qualità del lavoro giovanile, al progresso sociale e alla crescita economica.

Il principale risultato intellettuale del progetto è stata la piattaforma online, che sarà mantenuta almeno altri 2 anni dopo la fine del progetto. Un obiettivo essenziale per la sostenibilità, al quale il progetto contribuirà, è rendere la piattaforma online ampiamente accessibile come piattaforma collaborativa in cui le persone con diversi livelli di competenza ICT possono co-creare risorse di apprendimento e interagire.