



# Call2Nature

WP4 Attività connesse  
Scorrimento attivo per il  
cambiamento globale

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO:  
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Co-funded by  
the European Union

inanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                      |                                                                                                                |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Area di competenza           | Attivista ambientale                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                      |                                                                                                                |
| Argomento                    | 15. Scorrimento attivo per il cambiamento globale                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                      |                                                                                                                |
| Competenze trasversali       | <input type="checkbox"/> LAVORO DI GRUPPO<br><br><input type="checkbox"/> PENSIERO CRITICO<br><br><input type="checkbox"/> RACCOLTA FONDI                                                                                                                                                    | X EMPATIA E RISPETTO<br><br><input type="checkbox"/> BIODIVERSITA'<br><br><input type="checkbox"/> OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE | X SPIRITO DI INIZIATIVA<br><br><input type="checkbox"/> LEADERSHIP<br><br><input type="checkbox"/> INNOVAZIONE |
| Nome dell'attività           | <b><i>Come fermare il doomscrolling (e salvare il mondo)</i></b>                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                      |                                                                                                                |
| Risultati dell'apprendimento | <ul style="list-style-type: none"><li>● Scoprire come migliorare il tempo trascorso sui tuoi dispositivi</li><li>● Migliorare la risoluzione dei problemi e il controllo dei fatti</li><li>● Pensiero critico potenziato sulle abitudini quotidiane nei confronti della tecnologia</li></ul> |                                                                                                                                      |                                                                                                                |
| Metodologie usate            | <ul style="list-style-type: none"><li>● Arti e creatività</li><li>● L'impegno della comunità</li><li>● Campagna online</li><li>● Attività collaborativa digitale</li></ul>                                                                                                                   |                                                                                                                                      |                                                                                                                |



## Descrizione

- Introdurre i partecipanti al concetto di doomscrolling e al modo in cui influenza la psicologia, l'attenzione e il corpo.
- Chiedere ai partecipanti quanto tempo trascorrono al telefono e soprattutto su che tipo di piattaforme
- Successivamente, chiedi al partecipante di fare l'inventario.
- Individualmente, devono scrivere un elenco di tutte le attività che svolgono sui social media. Ogni oggetto dovrà essere scritto su un post-it.
- Successivamente, chiedi loro di dividere l'elenco nelle seguenti categorie e di allegare i post-it che hanno appena scritto sotto le colonne corrispondenti di un foglio che l'animatore giovanile ha già preparato:
  1. Tre cose che ti portano felicità, significato o crescita duratura (al contrario di una fugace ricompensa di dopamina).
  2. Tre cose che sono piacevoli in questo momento ma che non ti portano felicità, significato o crescita duratura.
  3. Tre cose che ti causano più stress.
  4. Tre cose su cui dedichi più tempo.
- Vai alla prima parte della valutazione qui sotto
- 
- Successivamente, l'animatore può chiedere di cercare un fatto ambientale, ad esempio le emissioni di CO2 in Europa, i dati sullo scorrimento dell'impatto della CO2, ecc. Per fare ciò, l'animatore divide i partecipanti in gruppi più piccoli e ciascun gruppo dovrà:
  1. elencare le fonti trovate
  2. Dimostrare che tali fonti sono affidabili
  3. Trovare Pagine IG che parlano di questo
  4. Trovare Pagine TikTok che parlano di quel fatto specifico
- Una volta terminato, chiedi a ciascun gruppo di spiegare le proprie scelte.
- Vai alla seconda parte della sezione valutativa



|                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Materiali obbligatori</b>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Indicare se sono necessari materiali specifici (ogni partecipante ha bisogno di uno smartphone o uno può essere sufficiente per più partecipanti? ecc.)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Attività di valutazione / riflessione</b> | <p>Prima parte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Come animatore giovanile, cerca l'allineamento. Notare le lacune. Parla delle tue osservazioni (non saltare questo passaggio).</li> <li>Cosa noti?</li> <li>Cosa è allineato?</li> <li>Quali sono le disconnessioni?</li> <li>Cosa vuoi continuare a fare?</li> <li>Cosa vuoi cambiare?</li> </ul> <p>Seconda parte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hanno mai pensato a fatti del genere?</li> <li>Quali pagine hai trovato online? Ti sono piaciute? Perché perché no?</li> <li>Li seguiresti? Perché perché no?</li> <li>Se fossi l'instagrammer o il tiktokker, cosa cambieresti per essere più accattivante?</li> </ul> |
| <b>Risorse utili (non obbligatorio)</b>      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |



# Call2Nature

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO  
: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



**Co-funded by  
the European Union**

inanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.