Call2Nature

WP4 Attività connesse

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

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

L'idea delle attività connesse è quella di integrare i moduli sviluppati, nonché di rispecchiare il manuale del WP3 per fornire ai formatori e ai giovani materiale per abbracciare il mondo digitale come strumento utile nel mondo fisico.

Queste "attività" possono essere un adattamento del WP3 al mondo digitale e riflettere sul modo in cui il mondo non virtuale possa conoscere meglio quello digitale come metodo per promuovere la natura e cambiare i nostri atteggiamenti.

Area di competenza	Il buon giardiniere		
Argomento	*19. Hackathon sociali*		
Competenze trasversali	□ LAVORO DI GRUPPO □ PENSIERO CRITICO	□ OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE □ EMPATIA E RISPETTO	□ SPIRITO DI INIZIATIVA □ LEADERSHIP
Nome dell'attività	***Progettare azioni verdi***		
Risultati dell'apprendimento	Aumentare l'interesse e la motivazione nell'affrontare le questioni legate alla sostenibilità • Identificare ed esplorare potenziali soluzioni a problemi/sfide specifiche affrontate dai giovani • Progettare e sviluppare iniziative che guideranno la transizione sostenibile da parte dei giovani • Sviluppare un senso di iniziativa e capacità imprenditoriali durante la progettazione di campagne di coinvolgimento mirate ai giovani • Sviluppare competenze trasversali come lavoro di squadra, comunicazione, capacità di risolvere problemi e pensiero critico		

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 esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Metodologie usate	• Apprendimento basato su progetti • Dialogo e discussione • Apprendimento tra pari • L'impegno della comunità • Attività collaborativa digitale
Descrizione	**Introduzione**: Inizia fornendo una panoramica completa di cosa sia un hackathon sociale, spiegandone lo scopo, il formato e il potenziale impatto. Definire il termine "iniziative verdi" e sottolineare l'importanza di affrontare le sfide ambientali attraverso soluzioni innovative. Condividi esempi di hackathon sociali di successo incentrati sulla sostenibilità e i loro risultati, evidenziando progetti reali che hanno fatto una differenza positiva. **Pensiero progettuale 101:** Condurre un workshop interattivo per introdurre i partecipanti al processo di design thinking, analizzando ogni fase e il suo significato. Fornire attività pratiche ed esercizi per aiutare i partecipanti a comprendere i principi di empatia, definizione del problema, ideazione, prototipazione e test. Condividere risorse come articoli, video e casi di studio per illustrare come il pensiero progettuale è stato applicato nel contesto dell'innovazione sostenibile. **Identificazione del problema ed empatia**: • Guidare i partecipanti attraverso un processo strutturato per identificare le sfide ambientali e promuovere l'empatia per le parti interessate da tali sfide. • Incoraggiare i partecipanti a condurre ricerche utilizzando risorse online, interviste, sondaggi e altri metodi per ottenere informazioni dettagliate sui bisogni, sulle preoccupazioni e sui comportamenti delle comunità e degli individui interessati.

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 esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- Facilitare discussioni di gruppo e sessioni di condivisione per aiutare i partecipanti a entrare in empatia con prospettive diverse e sviluppare una comprensione più profonda del problema.

Definire e ideare:

- Guidare i partecipanti attraverso esercizi per distillare i risultati della ricerca in chiare dichiarazioni di problemi e sfide di progettazione.
- Facilitare sessioni di brainstorming in cui i team generano un'ampia gamma di idee e potenziali soluzioni per affrontare le sfide ambientali identificate.
- Incoraggia i partecipanti ad abbracciare la creatività e a pensare fuori dagli schemi, considerando anche la fattibilità, la scalabilità e l'impatto nel loro processo di ideazione.

Progettazione e test:

- Fornire guida e risorse ai team per sviluppare prototipi o modelli delle loro iniziative ecologiche utilizzando strumenti digitali come software di progettazione, piattaforme di collaborazione online e strumenti di prototipazione virtuale.
- Incoraggia i team a creare prototipi tangibili, interattivi e visivamente accattivanti, consentendo loro di comunicare in modo efficace le proprie idee e raccogliere feedback.
- Facilitare sessioni di test utente in cui i team condividono i propri prototipi con utenti target o parti interessate, raccolgono feedback e ripetono i propri progetti in base alle informazioni e alla convalida degli utenti.

Preparazione e presentazione del Pitch:

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 esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- Offrire indicazioni sulla creazione di presentazioni persuasive, che coprano elementi chiave come l'identificazione del problema, la panoramica della soluzione, la proposta di valore, il pubblico target e l'impatto previsto.
- Fornisci suggerimenti e migliori pratiche per creare presentazioni coinvolgenti, tecniche di narrazione e capacità di parlare in pubblico per aiutare i partecipanti a trasmettere in modo efficace le loro idee e affascinare il pubblico.
- Incoraggia i team a esercitarsi più volte nelle presentazioni, sollecitare feedback da colleghi e mentori e perfezionare le loro presentazioni sulla base di critiche costruttive.

Vetrina virtuale e Feedback:

- Organizzare un evento virtuale in cui i team hanno l'opportunità di presentare le loro iniziative ecologiche a una giuria, ai mentori e altri partecipanti.
- Assegnare tempo sufficiente a ciascuna squadra per presentare la propria presentazione, rispondere alle domande del pubblico e ricevere feedback dal panel.
- Promuovere un'atmosfera solidale e collaborativa durante la presentazione, incoraggiando i partecipanti a celebrare i risultati degli altri, scambiare idee e fornire feedback costruttivi per aiutare i team a migliorare le loro iniziative.

Fornendo guida e supporto dettagliati durante ogni fase del processo di hackathon sociale, i partecipanti acquisiranno preziose competenze nella risoluzione dei problemi, nella collaborazione, nell'innovazione e nella presentazione, fornendo allo stesso tempo un contributo significativo alla transizione sostenibile attraverso le loro iniziative verdi.

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 esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Materiali obbligatori	Piattaforme di collaborazione online (ad esempio Google Workspace, Microsoft Teams) Strumenti e modelli per il pensiero progettuale (ad esempio Miro, Canva) Strumenti di gestione del progetto (ad esempio, Trello, Asana) Strumenti di comunicazione per riunioni virtuali (ad esempio Zoom, Skype) Strumenti di ricerca e analisi dei dati (ad esempio, Google Scholar, Statista Piattaforme di social media per la promozione e il coinvolgimento (ad esempio, FB, Instagram)
Attività di valutazione / Riflessione	Dopo ogni presentazione il facilitatore chiede a tutti i punti di forza e di debolezza di ogni nuova iniziativa sviluppata. Quali aspetti del processo avete trovato più interessanti? Cosa e come hai imparato sul tema? Che impatto avrà l'attività sulle società locali?
Risorse utili **(non obbligatorio)**	

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 esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Call2Nature

PROJECT REFERENCE NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

A Project Implemented by:

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 esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.