

# WP4 Attività connesse

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO: 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	Il buon giardiniere		
competenza			
Argomento	19. Hackathon sociali		
Competenze	□ LAVORO DI	□ OBIETTIVI DI	□ SPIRITO DI
trasversali	GRUPPO	SVILUPPO	INIZIATIVA
	□ PENSIERO	SOSTENIBILE	│ │ □ LEADERSHIP
	CRITICO	   □ EMPATIA E	
		RISPETTO	
Nome	Progettare azioni verdi		
dell'attività			
Risultati	Aumentare l'interesse e la motivazione nell'affrontare le		
dell'apprendim	questioni legate alla sostenibilità		
ento	• 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		

# 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.



 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:



- 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.



Materiali obbligatori  Attività di valutazione / Riflessione	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)  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)	



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

A Project Implemented by:

