

# CONSUMARE

# MEGLIO

# GUIDA PER FACILITATORI



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

Comparative Research Network:



Co-funded by  
the European Union



**Publiccato nel 2024 dalla Rete di Ricerca Comparativa e.V. Berlino**



**Co-funded by  
the European Union**

L'eBook è stato redatto nell'ambito del partenariato Erasmus+ Consumo consapevole - 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718

Redazione: Martin Barthel  
Autori: Volker Ludwig, Kamila Franz, Andrea D' Andrea, Diana Croce, Berta Tudoras, Veronica Capozzolo, Maisa Katanen, Max Ludiwig, Małgorzata Małochleb, Marcin Wojcik, Martin Barthel,

Partnership:  
Rete di ricerca comparativa e.V.  
(Germania)  
Ludwig Intelligent Projects GmbH  
(Germania)  
Euro-Net (Italia),  
Erasmus Learning Academy (Italia)  
Fundacja Otwarty Plan (Polonia)  
XAMK, Università di Scienze  
Applicate del Sud-Est (Finlandia)  
BLUE ROOM INNOVATION SL  
(Spagna)

Elementi visivi: Martin Barthel

**ISBN e-Book: 978-3-946832-65-2**

Indirizzo di contatto:

Comparative Research Network e.V.  
www.crononline.de  
central@comparative-research.net  
Müllerstraße 70B  
13349 Berlino, Germania

Ultimo aggiornamento: 25 agosto 2024

## Dichiarazione di non responsabilità

L'eBook è stato curato e pubblicato nell'ambito del partenariato strategico Erasmus+ Consumi consapevoli. Erasmus Plus è finanziato dall'Unione europea. Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

I link esterni presenti nell'ebook sono forniti per comodità e a scopo puramente informativo; non costituiscono un avallo o un'approvazione da parte dei partner del progetto di alcun prodotto, servizio o opinione dell'azienda, dell'organizzazione o dell'individuo. Il team del progetto non si assume alcuna responsabilità per l'accuratezza, la legalità o il contenuto del sito esterno o per quello dei successivi link. Contattare il sito esterno per ottenere risposte a domande sul suo contenuto. Le immagini presenti in questo opuscolo sono di proprietà dei rispettivi fotografi o creatori.



Open Educational Resources



EPALÉ



Comparative  
Research  
Network:



DR. LUDWIG  
INTELLIGENT  
PROJECTS



South-Eastern Finland  
University of Applied Sciences



## Indice

<b>Capitolo 1: Introduzione</b>	<b>5</b>
1.1 Panoramica del progetto	7
1.2 Scopo della Guida per il facilitatore	10
<b>Capitolo 2: Comprendere i concetti di CoCo</b>	<b>14</b>
<b>Capitolo 3: Il caveau della conoscenza</b>	<b>23</b>
3.1 Panoramica del Knowledge Vault	24
3.2 Come accedere e utilizzare il Vault	25
3.3 Integrare le risorse Vault nella formazione	27
<b>Capitolo 4: Il gioco serio</b>	<b>30</b>
4.1 Fondamenti dell'insegnamento con la gamification	31
4.2 Casi di studio	35
4.3 Futuro prospettico	37
4.4 Gioco in scatola	38
4.5 Altri prototipi	42
4.6 Vestito per - Gioco della bambola motivazionale	43
4.7 Cotraco	49
4.2 Giardino CoCo	53
<b>Capitolo 5: Valutazione dei bisogni</b>	<b>57</b>
5.1 Sostegno alla comunità di migranti a Berlino-Wedding: Rispondere ai bisogni attraverso l'educazione non formale	62
5.2 Fondazione Parik - Finlandia	64
5.3 Nowa Huta - Polonia	66
5.4. Potenza - Comunità e bisogni educativi	69
Consumo consapevole	
5.5 Giovani adulti di Bologna: una comunità in transizione	71
5.6 Comprendere i bisogni dei giovani migranti in El Raval, Barcellona	74
<b>Capitolo 6: Strategie didattiche locali</b>	<b>77</b>
6.1. Strategia di contesto locale per l'Italia	78
6.2. Strategia di contesto locale per Cracovia	81
6.3. Promuovere i temi della coscienza	84
Progetto di consumo in Finlandia	
6.4. Strategia di contesto locale per Bonn-West	89
6.5. Implementazione di un gioco sul consumo consapevole in Comunità di migranti vulnerabili a Berlino	95
<b>Capitolo 7: Raccomandazioni politiche</b>	<b>99</b>





Co-funded by  
the European Union

# CAPITOLIO 1

# INTRODUZIONE



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

# Capitolo

# 1

## Introduzion e

Benvenuti nella Guida per il facilitatore CoCo, una risorsa completa che consente agli operatori delle comunità e agli educatori adulti non formali di promuovere pratiche di consumo sostenibile. Questa guida è un prodotto fondamentale del nostro progetto di collaborazione, che mira a rispondere alla pressante esigenza di sensibilizzazione ambientale e di consumo responsabile, in particolare nelle comunità socio-economicamente svantaggiate.

Il nostro progetto combina elementi innovativi provenienti da precedenti sforzi di ricerca e sviluppo in una guida di facile utilizzo che collega concetti teorici e applicazioni pratiche. La guida è strutturata in modo da fornire agli educatori gli strumenti necessari per comprendere e insegnare i principi del consumo sostenibile, sfruttando sia il patrimonio di conoscenze che il Serious Game sviluppato durante il progetto.

La guida è uno strumento educativo e un catalizzatore del cambiamento, che incoraggia gli educatori a integrare le pratiche sostenibili nei loro programmi di formazione. Concentrandoci sui modelli di consumo quotidiani in settori come l'alimentazione, l'abbigliamento e l'arredamento, miriamo a rendere lo stile di vita sostenibile accessibile e coinvolgente per tutti gli studenti. Questo approccio è pensato per ridurre le barriere all'istruzione e promuovere un senso di coinvolgimento e responsabilità della comunità.

Sviluppata con il contributo di tutti i partner del progetto, la guida è disponibile online come risorsa educativa aperta (OER). Ci auguriamo che questa guida sia una risorsa preziosa per gli educatori di vari settori, tra cui le scuole, i programmi per giovani e la formazione professionale, contribuendo in ultima analisi a un futuro più verde e sostenibile.

## **1.1. Panoramica del progetto**

Il progetto Conscious Consumption (CoCo) è un'iniziativa volta a promuovere un cambiamento comportamentale tra i cittadini europei verso modelli di consumo più sostenibili e verdi. Questo è in linea con la revisione della politica dei consumatori dell'Unione Europea, che cerca di responsabilizzare i consumatori nella transizione verde fornendo informazioni affidabili e proteggendoli da pratiche scorrette come il greenwashing e l'obsolescenza precoce.

### ***Obiettivi del progetto***

CoCo mira a educare e coinvolgere gli studenti adulti, in particolare quelli provenienti da contesti socio-economici svantaggiati, nell'adozione di abitudini di consumo sostenibili. Il progetto si concentra su tre aree di consumo principali: cibo, abbigliamento e arredamento. Integrando l'apprendimento basato sul gioco e gli strumenti digitali, CoCo cerca di rendere l'educazione ambientale accessibile e coinvolgente per tutti, promuovendo l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva.

### ***Metodologia***

Il progetto utilizza i serious games come strumento principale per coinvolgere gli studenti. Questi giochi sono progettati per essere non verbali e interattivi, rendendoli adatti a persone con difficoltà di apprendimento o barriere linguistiche. I contenuti educativi sono forniti attraverso micro-lezioni divertenti, che aiutano a mantenere l'interesse e a facilitare l'apprendimento. Inoltre, CoCo fornisce un archivio di conoscenze e una guida per i facilitatori per aiutare gli educatori a integrare questi strumenti nelle loro pratiche didattiche.

## ***Impatto e benefici***

L'impatto atteso di CoCo comprende una maggiore consapevolezza e comprensione del consumo sostenibile tra i partecipanti, il miglioramento delle competenze digitali per gli educatori e gli studenti e una maggiore occupabilità grazie all'acquisizione di competenze verdi. Il progetto mira anche a costruire una forte comunità di organizzazioni e cittadini impegnati in pratiche sostenibili, contribuendo così a un'economia circolare e a una società più verde.

CoCo rappresenta uno sforzo collaborativo per affrontare le sfide ambientali attraverso l'educazione e il coinvolgimento della comunità. Il progetto cerca di mettere gli individui in condizione di fare scelte di consumo informate e di partecipare attivamente alla transizione verde, sfruttando strumenti digitali e metodi didattici innovativi.

## ***Il partenariato***

***CRN (Comparative Research Network EV)***: CRN, con sede a Berlino (Germania), è responsabile della gestione del progetto e della garanzia di qualità. Ha competenze nell'economia circolare e nella gamification partecipativa e ha esperienza nello sviluppo di strumenti di apprendimento misto e basato sul gioco. Pubblicheranno anche l'eBook attraverso il loro servizio di pubblicazione.

***Euro-Net***: Euro-Net è un'organizzazione di educatori per adulti con sede a Potenza, in Italia, specializzata in narrazione digitale, animazione e apprendimento basato sui giochi. Ha creato giochi, animazioni e applicazioni e contribuirà al progetto con la sua esperienza di game design e animazione.

**Dr. Ludwig Intelligent Projects GmbH:** questa organizzazione tedesca con sede a Bonn ha realizzato progetti di successo sull'economia circolare nell'ambito dell'istruzione e della formazione professionale (VET). Dispone di reti consistenti nei settori del riciclaggio, dell'ambiente e della tecnologia e di un'esperienza nel fornire raccomandazioni ai ministeri federali e alle istituzioni europee.

**Blue Room Innovation SL:** con sede a Barcellona, Spagna, Blue Room Innovation ha esperienza nella costruzione di piattaforme digitali e ha creato elementi di sensibilizzazione e gamification nel campo del riciclaggio e della sostenibilità. L'azienda creerà l'infrastruttura per il caveau delle conoscenze e la piattaforma.

**Accademia di apprendimento Erasmus:** Situata a Bologna, in Italia, questa accademia è un ente di formazione specializzato nella formazione di insegnanti ed educatori adulti. Lavora sulla gamification per i migranti e ha contatti con questi gruppi e con gli educatori adulti. Aiuteranno a convalidare la guida per i facilitatori.

**Fundacja Otwarty Plan:** Organizzazione polacca di Cracovia, Otwarty Plan lavora attivamente su giochi legati agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG). Organizza campagne di sensibilizzazione sulle questioni ambientali e offre formazione a studenti svantaggiati dal punto di vista socio-economico.

**XAMK (Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu OY):** Università finlandese di Mikkeli che si occupa di sostenibilità e game design, XAMK ha contatti con ricercatori ed esperti e un dipartimento pedagogico che fornisce indicazioni metodologiche.

## 1.2 Scopo della Guida del Facilitatore

La Guida per il facilitatore è una risorsa completa progettata per fornire agli operatori di comunità e agli educatori adulti non formali gli strumenti e le conoscenze necessarie per insegnare in modo efficace le pratiche di consumo sostenibile. Questa guida sintetizza le intuizioni dei precedenti risultati del progetto, fornendo un approccio strutturato alla comprensione e all'utilizzo dei concetti di consumo consapevole (CoCo) e del Serious Game sviluppato nel progetto. Serve come documento ufficiale per migliorare i materiali di formazione, in particolare per le comunità socio-economicamente svantaggiate, offrendo contenuti pratici e adattabili che possono essere integrati nelle attività educative quotidiane.

La guida è frutto della collaborazione di tutti i partner del progetto, per garantire una prospettiva completa e diversificata. Include esempi di come incorporare il Serious Game in contesti educativi, con particolare attenzione all'adattabilità a vari ambienti di lavoro. Questa risorsa rappresenta il culmine degli sforzi precedenti e uno strumento strategico per trasferire metodi educativi innovativi agli educatori, raggiungendo l'obiettivo del progetto di promuovere il consumo sostenibile.

Disponibile come risorsa online, la guida sarà accessibile attraverso la piattaforma di apprendimento del progetto come risorsa educativa aperta (OER), completa di ISBN per una più ampia diffusione. Prima della sua finalizzazione, la guida sarà sottoposta alla valutazione di formatori esterni dei Paesi partner per garantirne l'efficacia e la pertinenza. Questo processo di valutazione contribuirà a perfezionare la guida, rendendola una risorsa per gli educatori di diverse regioni e lingue. Una rete di partner e stakeholder sosterrà la diffusione della guida, assicurandone la diffusione a ONG, università, formatori di IFP e altre autorità competenti, facilitandone così l'utilizzo oltre la durata del progetto.

## **13 Pubblico di riferimento**

### ***Destinatari del progetto***

Il progetto CoCo mira a coinvolgere una gamma diversificata di destinatari a vari livelli, assicurando che l'impatto del progetto sia diffuso e inclusivo. L'attenzione è rivolta alla sensibilizzazione e alla promozione di modelli di consumo sostenibili, in particolare tra le comunità vulnerabili.

### ***Livello locale***

A livello locale, il progetto si rivolge alle comunità con difficoltà socio-economiche. Queste comunità spesso includono individui con accesso limitato alle risorse, all'istruzione e alle opportunità di lavoro. Il progetto mira a coinvolgere le ONG locali, le istituzioni educative e le autorità pubbliche per integrare i risultati del progetto nei programmi scolastici e comunitari. In questo modo, il progetto cerca di dotare queste comunità di conoscenze e strumenti per il consumo sostenibile, rispondendo alle loro specifiche esigenze e realtà.

### ***Livello regionale e nazionale***

A livello regionale e nazionale, il progetto si rivolge a organizzazioni educative, responsabili politici e ONG coinvolte nel consumo sostenibile. L'obiettivo è quello di influenzare i programmi educativi e sensibilizzare alle pratiche sostenibili. Il progetto mira a creare un effetto a catena coinvolgendo le autorità regionali e nazionali, incoraggiando una più ampia adozione di pratiche di consumo sostenibile in diverse regioni e Paesi.

## ***Livello europeo***

A livello europeo, il progetto cerca di coinvolgere i responsabili politici dell'UE, i membri della Commissione europea e le organizzazioni che si occupano di coesione sociale e di empowerment. L'obiettivo è contribuire ai discorsi europei sulle competenze verdi e sul consumo sostenibile, allineandosi a iniziative come il Green Deal europeo e il Piano d'azione per l'economia circolare. In questo modo, il progetto spera di influenzare le politiche e le pratiche europee, promuovendo una società più sostenibile e inclusiva.

## ***Comunità vulnerabili***

Le comunità vulnerabili sono un obiettivo primario del progetto CoCo. Queste comunità devono spesso affrontare ostacoli sociali, economici e culturali che impediscono la loro partecipazione a pratiche sostenibili. Il progetto identifica diversi tipi di comunità vulnerabili:

- **Ostacoli sociali:** Individui che devono affrontare l'esclusione sociale a causa della povertà, della mancanza di istruzione o dello status di minoranza.
- **Ostacoli economici:** Le comunità con risorse finanziarie limitate rendono difficile l'adozione di pratiche di consumo sostenibile.
- **Differenze culturali:** Le comunità di migranti o di persone con background culturali diversi possono trovarsi di fronte a barriere linguistiche o a discriminazioni.
- **Background migratorio:** Le persone con un background migratorio possono incontrare ulteriori difficoltà nell'accesso alle risorse e alle opportunità.

Il progetto mira a sostenere queste comunità fornendo strumenti e risorse su misura, garantendo il loro pieno coinvolgimento in tutte le fasi del progetto. Ciò include supporto linguistico, tutoraggio interculturale e assistenza finanziaria per superare le barriere e promuovere la partecipazione attiva.



La Guida per i facilitatori risponde alle esigenze di diversi gruppi target, concentrandosi principalmente sulle comunità socio-economicamente svantaggiate. Combina le conoscenze dei precedenti risultati del progetto per fornire ai formatori una comprensione completa del consumo sostenibile e dell'uso dei serious games nell'educazione. Questa guida è un risultato ufficiale del progetto e offre informazioni pratiche per aiutare i formatori a migliorare i loro materiali di formazione, soprattutto per le comunità che devono affrontare sfide socio-economiche.

La guida, sviluppata con il contributo di tutti i partner del progetto, include esempi di gioco e di utilizzo del serious game, concentrandosi sull'adattabilità al lavoro quotidiano. Serve come principio guida per i formatori, consentendo loro di utilizzare efficacemente gli elementi innovativi all'interno dei risultati del progetto.

Inoltre, la guida viene sottoposta alla valutazione di formatori esterni provenienti da tutti i Paesi partner del progetto, che ne garantiscono la pertinenza e l'efficacia nel rispondere alle esigenze dei gruppi target. La versione finale è in inglese, con una strategia per il contesto locale in ogni lingua del progetto, che consente un'applicabilità e un impatto più ampi in diverse regioni e comunità.



Co-funded by  
the European Union

# CAPITOLO 2 CONCETTI DI COCO



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

## Capitolo 2

### Comprendere i concetti di CoCo

Ognuno di noi dovrebbe pensare a un consumo consapevole. Ma chi può dirci come consumare meglio di quanto già facciamo? Per prendere decisioni migliori è necessario sapere come. Gli educatori per adulti potrebbero sapere come prendere decisioni migliori nella propria vita, ma come possono insegnarlo alle persone? Questo è particolarmente vero se si guarda alla comunità in cui l'educatore cerca di raggiungere persone di ogni tipo. Una soluzione potrebbe essere il gioco CoCo, che abbiamo sviluppato nel nostro progetto Erasmus Plus.

#### ***Il comportamento dei consumatori è essenziale.***

Al fine di migliorare il comportamento dei consumatori per modificare i loro modelli di consumo in modo che le loro scelte siano migliori per l'ambiente, il progetto CoCo sceglie la gamification come tentativo strategico. CoCo vuole promuovere l'inclusione sociale e mira a creare un contatto con le persone con minori opportunità, pur essendo aperto a tutti i cittadini. Anche le persone con maggiori opportunità e un'istruzione - diciamo - migliore non hanno le conoscenze necessarie per prendere decisioni consapevoli durante gli acquisti. A volte non si tratta nemmeno di una mancanza di know-how, ma di una mancanza di consapevolezza e di comportamenti abituali. Inoltre, le persone del quartiere acquistano negli stessi negozi o online, indipendentemente dal loro status.

Il CoCo è un gioco di carte con un'estensione virtuale e micro-lezioni regolabili. L'adattamento è un compito per gli educatori per adulti che utilizzano il gioco all'interno della loro comunità. Il processo di creazione del gioco ha permesso ai partner del progetto CoCo di rivolgersi ai consumatori in vari contesti dell'UE e di adattare nuovi argomenti a quelli originariamente previsti. Inizialmente, l'attenzione era rivolta solo, per quanto riguarda Eurostats, a quei beni di consumo

che gli europei spendono la maggior parte del loro reddito disponibile per: cibo e ristoranti (21,8%), arredamento (5,5%) e abbigliamento (4,8%). Tuttavia, i prezzi elevati dell'energia hanno reso necessario includere questo argomento nel gioco per essere più utili alle persone e ai loro problemi di vita quotidiana nelle loro comunità.

### **Il viaggio del Gioco - primo passo: le comunità di riferimento**

I partner hanno scelto le comunità target in cui volevano utilizzare il gioco. In Finlandia, è stata scelta la città di Kouvala perché vi ha sede la Fondazione Parik, che è attiva in un negozio e in una stazione di riciclaggio e offre posti di lavoro legati allo sviluppo sostenibile. Il gioco dovrebbe essere fornito per raggiungere più persone nella comunità di Parik.

In Polonia è stata scelta come comunità target una zona di Cracovia: Nowa Huta. Nell'inverno 2022/2023, a Nowa Huta è apparso un dilemma su come spendere il budget di una famiglia: riscaldare un appartamento o comprare cibo o vestiti. Quindi, le scelte quotidiane delle persone sono al centro dell'attenzione. La Spagna ha esaminato più da vicino una comunità con molti migranti: El Raval a Barcellona. Insegnare a questi giovani immigrati qualcosa sul consumo consapevole sembra essere una sfida, dal momento che non hanno un lavoro o hanno stipendi più bassi.

I giovani in generale sono il gruppo target a Bologna, in Italia, perché sono gli adolescenti a cambiare il mondo e a dover convivere in futuro con le conseguenze delle attività e delle decisioni di oggi.

Potenza ha definito gruppi di persone come comunità. Gli educatori per adulti di solito rivolgono il loro insegnamento a gruppi specifici di persone. L'idea è quella di usare il gioco come strumento che utilizza un apprendimento non convenzionale con approcci creativi e artistici per supportare gli stakeholder e le comunità.

formatori e consentire un trasferimento di conoscenze su vari percorsi: dalla famiglia alla scuola, dalla ricerca al lavoro, ecc.

Le due comunità tedesche sono di nuovo geograficamente definite: Il matrimonio a Berlino e la parte occidentale di Bonn.

A Wedding, l'idea è quella di colmare il divario di conoscenze, soprattutto per le persone svantaggiate come i migranti, che potrebbero avere la volontà di vivere in modo più consapevole ma non hanno le conoscenze per farlo.

A Bonn, il gioco dovrebbe contribuire a riunire tutti i diversi gruppi di persone, come le persone svantaggiate, le persone della classe media, i ricchi e i cittadini tedeschi, oltre alle persone provenienti da molti Paesi, compresi i rifugiati. L'educazione non formale degli adulti nella parte occidentale di Bonn è già offerta a queste persone, ma non c'è una visione chiara degli obiettivi su cosa insegnare. L'educazione o gli eventi devono provenire dalle persone o dai gruppi o dall'esterno (come le organizzazioni che si concentrano sui risparmiatori di cibo, ecc.) Il gioco dovrebbe essere offerto alle persone responsabili dell'area per fornirlo senza richieste o offerte da parte di altri e per utilizzarlo in modo inclusivo tra le diverse persone della comunità.

### **Valutazione dei bisogni**

Ogni partner ha condotto una valutazione dei bisogni nella propria comunità di riferimento. Le valutazioni dei bisogni sono state condotte tra gli educatori per adulti che lavorano nella formazione formale e informale, in particolare con persone svantaggiate dal punto di vista socio-economico, e tra i cittadini adulti che per lo più non sono ancora coinvolti nell'istruzione regolare, sia all'interno delle comunità e delle aree target scelte. Il gioco dovrebbe essere attraente per le persone di queste comunità target.

## **Valutazione dei bisogni a Bonn**

Le interviste empatiche con gli stakeholder e i formatori sono state molteplici. L'assistenza di quartiere si concentra sui custodi e non tanto sui contenuti. L'educazione degli adulti non viene utilizzata per raggiungere obiettivi educativi specifici, ma per raggiungere le persone in generale e mantenere bassi i problemi incontrando le persone e offrendo loro messaggi subliminali. Ma non c'è una visione chiara degli obiettivi per quanto riguarda l'insegnamento. I gruppi locali fanno offerte in base alle persone disponibili e impegnate che possono fornire qualcosa. Persone, gruppi o organizzazioni esterne all'area devono offrire formazione o eventi su argomenti speciali, come Verbraucherzentrale, Lebensmittelretter, ecc. Spesso a questi eventi partecipano persone che non hanno realmente bisogno di una formazione supplementare su un argomento specifico. Le persone appartenenti ai gruppi target effettivi potrebbero riconoscere un'offerta ma decidere che andare a un evento del genere non è interessante. A seconda del loro gruppo sociale, accettano le offerte per andare a un evento specifico.

La struttura delle varie aree nella parte occidentale di Bonn potrebbe essere descritta come una miscela di gruppi sociali ovunque, ma con una composizione diversa. Gli abitanti di Lessenich appartengono più o meno a famiglie della classe media e vivono in case familiari. Anche a Duisdorf ci sono persone della classe media, ma con meno figli rispetto a Lessenich; le persone sono più anziane e spesso ex dipendenti pubblici. Duisdorf è una zona commerciale tradizionale con piccole imprese. Medinghoven è una zona in cui vivono persone più povere, rifugiati e famiglie di immigrati, in parte provenienti dai Paesi del Mediterraneo orientale, ma anche dall'Africa in generale. Inizialmente, l'area fu costruita per i dipendenti pubblici negli anni '70, quando Bonn era la capitale della Repubblica Federale Tedesca. Tuttavia, la struttura è cambiata quando la servitù si è trasferita in case familiari o in condomini più moderni e bassi. La maggior parte dei

Queste case familiari e i condomini sono stati costruiti vicino a Brüser Berg, una zona mista di persone di ogni tipo. Oggi le case familiari sono spesso abitate da coppie di anziani, poiché i figli si sono trasferiti. Negli anni successivi potrebbe verificarsi un ritorno alle famiglie con bambini, come si può vedere ora nella zona di Röttgen e Ückesdorf, dove prima vivevano molte famiglie con bambini, poi i ragazzi si sono trasferiti, ma ora stanno tornando a vivere lì con le loro famiglie. Gli edifici moderni e costosi di nuova costruzione hanno provocato un boom di bambini in questa zona. Gli abitanti di Röttgen tendono a essere più conservatori e benestanti rispetto a quelli di altre zone.

Anche se la parte occidentale di Bonn è costituita da questi diversi quartieri residenziali, tutti hanno in comune il fatto che le persone che vi abitano interagiscono indipendentemente dal loro gruppo sociale (formando insieme nuovi gruppi sociali durante la loro interazione). Le persone frequentano gli stessi club sportivi, frequentano gli stessi centri di quartiere, fanno acquisti negli stessi negozi, ecc. All'interno dei confini dell'area descritta, lo Sportsclub Rot-Weiß Bonn-Röttgen svolge un ruolo attivo e riunisce le persone.

Le persone scelgono l'offerta del club sportivo in base ai propri interessi. La scelta delle offerte dipende in modo significativo dal gruppo sociale di appartenenza. Gli abitanti di Brüser Berg tendono a frequentare corsi o eventi di cui non hanno bisogno (come quelli di Lebensmittelretter (Risparmiatori di cibo)), poiché abbiamo scoperto che la maggior parte delle persone che hanno già la consapevolezza di non sprecare cibo frequentano queste offerte. Queste persone non imparano molto di più sul risparmio alimentare, ad esempio, ma frequentano questi corsi per confermare il loro stile di vita.

A Medinghoven, le persone vogliono partecipare a corsi o eventi se offrono un incentivo finanziario. Se possono ottenere buoni sconto o risparmi, vengono. Gli uomini di Medinghoven devono spesso essere raggiunti rivolgendosi alle loro mogli con offerte per le coppie. Se le donne convincono gli uomini che sarebbe vantaggioso anche per loro venire, vengono.

A Lessenich, Duisdorf e Röttgen le persone tendono a fare ciò che è opportuno, soprattutto quando hanno figli. Se i bambini, ad esempio, vogliono fare sport, sostengono o addirittura frequentano il club sportivo.

I centri di quartiere e altri hanno già organizzato diversi progetti riguardanti il consumo di prodotti tessili, l'alimentazione, ecc. La reazione delle persone dipende dal loro status sociale. Le persone più ricche tendono a riconoscerlo, ma si dicono che se fanno qualcosa, non possono cambiare nulla e... inoltre, il cambiamento sarebbe troppo costoso. Le persone più povere non hanno coscienza e conoscenza della raccolta differenziata, del consumo consapevole, ecc.

Tendono a migliorare la propria vita consumando, senza interrogarsi sui costi. Questo spesso porta anche alla trappola del debito. Anche se ci sono deficit di consumo consapevole, queste persone consumano con la presunzione di avere così pochi soldi da dover spendere tutto e anche di più per sopravvivere.

Indipendentemente dal loro status sociale, le persone spendono i loro soldi sotto la pressione di seguire le mini-tendenze stabilite dall'industria. Le tendenze in voga hanno un impatto sui consumi: Durstlöscher, Red bull, ma anche smartphone, cuffie, scarpe da ginnastica alla moda, ecc.



La tendenza che una persona segue dipende dal sottogruppo a cui appartiene (giovani migranti, anziani migranti, dipendenti pubblici anziani, single o famiglie, bambini o adolescenti, uomini o donne, ecc.) Tenendo conto di tutte queste peculiarità locali, abbiamo sviluppato una strategia di contesto locale per l'uso dei CoCo-Outcome il caveau delle conoscenze e il gioco e abbiamo testato il gioco in un evento nel quartiere di Brüser Berg il 1° giugno 2024. giugno 2024 e ne abbiamo discusso con gli stakeholder e i formatori locali. Ne è scaturita la nostra strategia di contesto locale per l'area di Bonn Ovest, che descriviamo in lingua tedesca in un capitolo successivo.

## **Game**

## **Jam**

Poi, in una Game Jam con persone provenienti da tutti i Paesi partner che si è svolta a Berlino nel dicembre 2022, sono state sorprendentemente sviluppate diverse idee di gioco basate sulle valutazioni dei bisogni e sui desideri dei partner riguardo alle loro comunità di ottenere un mezzo educativo per ciò che ritengono necessario per affrontare l'esigenza molto speciale del consumo consapevole nella loro comunità scelta.

## **Il caveau della conoscenza**

Utilizzando le idee del game jam e l'immaginazione di ciò che sarebbe necessario per affrontare le persone nelle comunità, il gioco CoCo è ora nella sua fase di progettazione. Giocare le carte porterà a delle micro-lezioni e il giocatore dovrà prendere delle decisioni a un certo punto. Anche gli insegnanti o i formatori non sono necessariamente esperti di consumo consapevole, quindi la messa a punto delle microlezioni e del gioco potrebbe essere difficile. Questo non è un problema, perché il progetto fornisce un archivio di conoscenze che consente agli insegnanti e ai giocatori di prendere decisioni sagge. Il caveau delle conoscenze si basa su risorse trovate su Internet o fornite dai partner. Inoltre, il gioco sarà giocabile in inglese e in tutte le lingue dei partner.

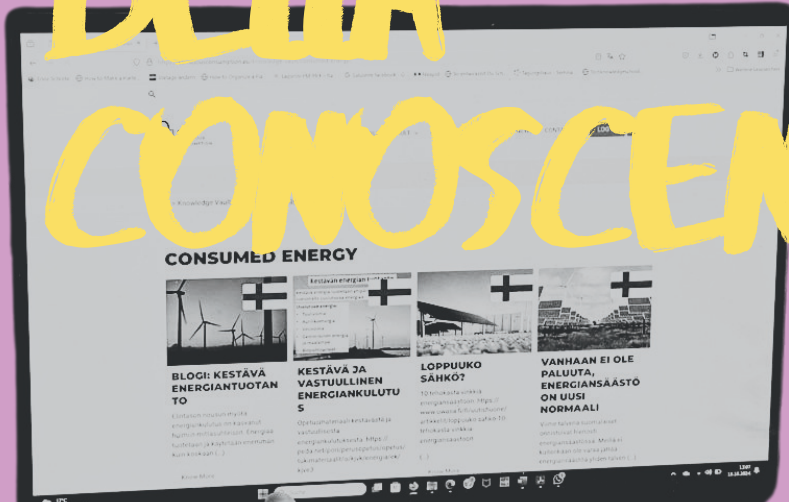
## **Troppi prodotti per decidere?**

Il gioco non può rispecchiare la realtà, poiché sono disponibili milioni di prodotti per i consumatori. Tuttavia, può essere utilizzato per insegnare i principi e contiene prodotti e modi di consumo che possono essere considerati "consapevoli, ecologici, neutrali dal punto di vista climatico o socialmente validi". I giocatori impareranno a conoscere la coscienza in generale e i prodotti che sono più vicini a uno stile di vita più sano ed ecologico rispetto ad altri che non sono integrati nel gioco. Osservando le carte, gli istruttori possono adattare il loro modo di utilizzare il gioco in base alle comunità in cui viene giocato. Pertanto, i partner del CoCo- ritengono che il gioco contribuirà in modo significativo ad affrontare il tema del "consumo consapevole" nell'educazione degli adulti.



Co-funded by  
the European Union

# CAPITOLO 3 IL CAVEAU DELLA CONOSCENZA



@consciousconsumption.eu

Comparative Research Network:



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

# Capitolo 3

## Il caveau della conoscenza

### 3.1 Panoramica del Knowledge Vault

Il Knowledge Vault è un centro di risorse completo che promuove pratiche sostenibili in vari aspetti della vita. Comprende una serie di argomenti, ognuno dei quali mira a promuovere una comprensione più profonda del consumo consapevole e della coscienza ambientale.

***Mindful Clothing*** pone l'accento sull'intersezione tra moda e sostenibilità, incoraggiando gli individui a fare scelte di stile che riflettano il loro impegno ambientale. Questa sezione evidenzia come l'abbigliamento possa essere sia alla moda che ecologico.

Il ***Consumo Saggio di Cibo*** sostiene la necessità di nutrire il nostro corpo tenendo conto della salute del pianeta. Promuove abitudini alimentari sostenibili che favoriscono il benessere personale e contribuiscono alla conservazione dell'ambiente.

***Sustainable Furniture*** mostra come le scelte di arredamento possano incarnare la coscienza ecologica, trasformando gli spazi abitativi in riflessi dell'impegno per un futuro più verde. Questa sezione incoraggia i consumatori a considerare la sostenibilità nell'arredamento della propria casa.

***Consumed Energy*** affronta l'impatto dell'uso dell'energia sull'ambiente, sostenendo un consumo ponderato e l'adozione di fonti energetiche rinnovabili per garantire un futuro sostenibile alle generazioni future.

**La sostenibilità circolare** introduce il concetto di riutilizzo e rigenerazione delle risorse, favorendo un ecosistema resiliente. Questa sezione sottolinea l'importanza di trasformare le nostre strategie sulle risorse per sostenere la sostenibilità.

**Il consumo consapevole** incoraggia il processo decisionale etico, allineando le esigenze personali con le pratiche sostenibili per uno stile di vita responsabile. Promuove la consapevolezza dell'impatto delle scelte di consumo sull'ambiente.

**La gamification** esplora come le esperienze coinvolgenti possano motivare gli individui a raggiungere gli obiettivi di sostenibilità. Questa sezione evidenzia il potere del gioco nel trasformare i compiti in attività piacevoli che promuovono comportamenti eco-compatibili.

Nel complesso, la Knowledge Vault è una risorsa preziosa per chiunque voglia migliorare la propria comprensione della sostenibilità e fare scelte informate a vantaggio di se stessi e del pianeta.

## **3.2 Come accedere e utilizzare il**

### **Vault per studenti adulti**

#### **Accesso al caveau:**

Per accedere al Knowledge Vault, visitare il sito web ufficiale e navigare nella sezione "Knowledge Vault". Potrebbe essere necessario creare un account o accedere se si possiede già un account. Assicuratevi di avere una connessione Internet stabile per un'esperienza senza interruzioni.

### ***Esplorazione delle risorse:***

Una volta entrati nel caveau, prendetevi il tempo di esplorare le varie categorie come Abbigliamento consapevole, Consumo alimentare saggio e Arredamento sostenibile. Ogni categoria contiene risorse preziose che possono migliorare la vostra comprensione della sostenibilità e delle pratiche consapevoli.

### ***Utilizzo delle risorse:***

In qualità di discenti adulti, potete scaricare i materiali, impegnarvi con i contenuti interattivi e partecipare alle discussioni. Prendete appunti sui punti chiave che vi colpiscono e pensate a come applicare queste intuizioni nella vostra vita quotidiana.

### ***Impegnarsi con la comunità:***

Partecipate ai forum o alle discussioni della comunità disponibili nel vault. Il confronto con i colleghi può fornire prospettive diverse e migliorare l'esperienza di apprendimento.

### ***Per gli educatori***

#### ***adulti Accesso al***

#### ***caveau:***

Gli educatori possono accedere al Knowledge Vault in modo analogo visitando la pagina

e accedere al sito web. È consigliabile familiarizzare con il layout e le risorse disponibili per guidare efficacemente gli studenti.

### ***Integrare le risorse nel curriculum:***

Utilizzate le risorse del caveau per arricchire il vostro programma di studio. Selezionate i materiali in linea con i vostri obiettivi didattici e incorporateli nelle vostre lezioni per promuovere la sostenibilità e le pratiche consapevoli tra i vostri studenti.

### ***Facilitare le discussioni:***

Incoraggiare le discussioni sugli argomenti trattati nel caveau. Questo può aiutare gli studenti a confrontarsi criticamente con il materiale e ad applicarlo a scenari del mondo reale, favorendo una comprensione più profonda dei concetti.

### ***Fornire assistenza:***

Offrire supporto agli studenti mentre navigano nel vault. Aiutateli a individuare le risorse che corrispondono ai loro interessi e ai loro obiettivi di apprendimento e incoraggiateli a condividere le loro scoperte con la classe.

Seguendo queste linee guida, i discenti adulti e gli educatori possono accedere e utilizzare efficacemente la Volta della Conoscenza per promuovere la sostenibilità e le pratiche di consapevolezza nella loro vita e nelle loro metodologie di insegnamento.

## **3.3 Integrazione delle risorse Vault nella formazione**

Per integrare efficacemente le risorse Vault nei programmi di formazione per le comunità vulnerabili, considerate il seguente approccio strutturato:

### ***Introduzione al consumo consapevole***

Iniziate introducendo il concetto di consumo consapevole, sottolineandone l'importanza per fare scelte etiche in linea con la sostenibilità. Utilizzate esempi tratti dalle sezioni "Abbigliamento consapevole" e "Consumo alimentare saggio" per illustrare come queste pratiche possano essere applicate quotidianamente. Per esempio, discutete di come la scelta di marchi di abbigliamento ecologici o di alimenti di provenienza locale possa contribuire a uno stile di vita più sostenibile.

### ***Applicazione pratica di pratiche sostenibili***

Incorporare esercizi pratici che consentano ai partecipanti di impegnarsi in pratiche sostenibili. Ad esempio, organizzare laboratori in cui i partecipanti possano creare mobili sostenibili utilizzando materiali riciclati, come evidenziato nella sezione "Mobili sostenibili". Questo approccio pratico e pratico educa e responsabilizza le persone a prendere decisioni eco-consapevoli nei loro spazi di vita.

### ***Tecniche di conservazione dell'energia***

Fare riferimento alla sezione "Energia consumata" per insegnare le tecniche di risparmio energetico. Fornite esempi concreti, come l'uso di elettrodomestici a basso consumo energetico o l'attuazione di semplici abitudini come spegnere le luci quando non vengono utilizzate. Questi piccoli cambiamenti possono ridurre significativamente il consumo di energia e promuovere un futuro sostenibile.

### ***Progetto di sostenibilità circolare***

Incoraggiare i partecipanti a impegnarsi in progetti di sostenibilità circolare descritti nella sezione "Sostenibilità circolare". Per esempio, avviare un progetto comunitario incentrato sul riciclo e sul riutilizzo dei materiali, promuovendo una cultura della rigenerazione e dell'eco-resilienza. Questo sforzo collaborativo può rafforzare i legami comunitari e promuovere la responsabilità ambientale.

### ***Gamification per il coinvolgimento***

Utilizzate strategie di gamification per rendere il processo di apprendimento coinvolgente e motivante. Create attività interattive o sfide che incorporino elementi della sezione "Gamification", come sistemi di punti o ricompense per le azioni sostenibili. Questo approccio può aumentare la partecipazione e il mantenimento delle pratiche sostenibili tra i membri della comunità.



L'integrazione di queste risorse e di questi esempi nei programmi di formazione può educare e responsabilizzare efficacemente le comunità vulnerabili ad adottare pratiche sostenibili, contribuendo in ultima analisi a una società più consapevole e resiliente.



Co-funded by  
the European Union

# CAPITOLO 4

# SERIOUS GAMES



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

# Capitolo 4

## Gioco serio

### 4.1 Fondamenti dell'insegnamento con la gamificazione

La gamification introduce elementi simili ai giochi, come punteggi, badge, livelli e sfide, in contesti educativi, trasformando l'apprendimento in un processo coinvolgente che stimola la curiosità degli studenti. Questo approccio rende l'istruzione più interattiva e accattivante, incoraggiando la partecipazione attiva e una maggiore motivazione all'apprendimento.

#### ***Obiettivi principali***

Gli obiettivi principali della gamification nell'istruzione sono quelli di aumentare la motivazione e la partecipazione degli studenti, creando un ambiente di apprendimento dinamico che faciliti la comprensione dei concetti, aumenti la soddisfazione e migliori i risultati complessivi dell'apprendimento. L'obiettivo è rendere l'apprendimento un'esperienza positiva e gratificante, favorendo un maggiore coinvolgimento e impegno degli studenti.

#### ***Principi fondamentali***

La gamification nell'apprendimento si basa su principi di gioco progettati per aumentare la motivazione, la competizione (soprattutto in termini di miglioramento personale) e il feedback. La gamification motiva gli studenti attraverso obiettivi e sfide che promuovono nuovi livelli di apprendimento, adattando i contenuti ai loro interessi e alle loro capacità. Il sistema di punteggi e badge premia i progressi, mentre il feedback immediato e personalizzato aiuta gli studenti a comprendere meglio i concetti e a migliorare le prestazioni. Gli studenti motivati hanno maggiori probabilità di impegnarsi attivamente nell'apprendimento.

## ***Motivatori intrinseci ed estrinseci***

La gamification utilizza motivatori intrinseci, derivanti dalla soddisfazione interna dello studio, e motivatori estrinseci, come punti e badge, per favorire un apprendimento duraturo. Mentre i motivatori intrinseci derivano dal piacere e dalla soddisfazione insiti nell'apprendimento, i motivatori estrinseci possono includere ricompense e riconoscimenti tangibili che incentivano ulteriormente lo sforzo degli studenti.

## ***Progressi e feedback***

Il sistema di monitoraggio dei progressi e di feedback immediato e personalizzato aiuta gli studenti a identificare i punti di forza e di debolezza e a regolare di conseguenza le proprie strategie di apprendimento. Questo approccio offre agli studenti una visione chiara dei loro progressi e una guida tempestiva al miglioramento, creando un ciclo continuo di miglioramento e apprendimento.

## ***Concorso***

Una sana competizione stimola il coinvolgimento e la partecipazione. Attraverso classifiche, tornei o sfide di gruppo, la gamification incoraggia gli studenti a migliorare e a collaborare con i compagni, bilanciando la competizione con il lavoro di squadra. Questo può spingere gli studenti a superare se stessi e a promuovere un senso di appartenenza e collaborazione all'interno del gruppo classe.

## ***Esempi pratici***

- *Monitoraggio dei progressi e feedback immediato:* Utilizzare piattaforme che offrano un feedback in tempo reale, consentendo agli studenti di monitorare i propri progressi e di ricevere suggerimenti per migliorare.
- *Creare sistemi di punti o badge:* Premiate il completamento di attività di studio o il raggiungimento di obiettivi specifici con punti, badge o altri riconoscimenti che stimolino la motivazione.

- *Utilizzo di applicazioni come Duolingo:* Applicazioni di apprendimento che forniscono un feedback immediato e tengono traccia dei progressi degli studenti, mantenendo alta la motivazione attraverso sfide e obiettivi giornalieri.
- *Introdurre una sana competizione:* Partecipare a sfide o tornei di studio con amici o compagni di classe per migliorare le prestazioni e incoraggiare un impegno più significativo.
- *Usare le narrazioni per rendere lo studio coinvolgente:* Immaginate di essere il protagonista di una storia mentre studiate, affrontando missioni e superando ostacoli che rendono l'apprendimento più memorabile e interessante.
- *Rendere i materiali di studio visivamente attraenti:* Utilizzare video, immagini e grafici per rendere più invitanti i testi e le presentazioni, creando un ambiente di studio più piacevole e moderno, in linea con il nostro ambiente sociale e tecnologico quotidiano.
- *Stabilire obiettivi impegnativi ma raggiungibili:* Suddividere gli obiettivi di studio in tappe più piccole e gestibili, celebrando i successi intermedi per mantenere alta la motivazione.

Tutti questi elementi sono inclusi nel CoCo Game. Può essere adattato alle esigenze specifiche del pubblico di riferimento modificando le regole e le modalità di gioco per variare il tempo di gioco (da 30 minuti a diverse ore), la modalità (collaborativa, competitiva, tornei a squadre) e la profondità degli argomenti proposti. Questo approccio flessibile consente di adottare diverse strategie di gamification in base al tipo di pubblico e alle sue preferenze di apprendimento.

## **Gamification e competenze trasversali**

La gamification supporta lo sviluppo delle competenze trasversali degli studenti:

- *Comunicazione efficace:* Promuove la condivisione delle conoscenze e l'espressione chiara delle idee. Gli studenti imparano a comunicare efficacemente all'interno e all'esterno del gruppo, migliorando le loro abilità sociali e di presentazione.
- *Creatività e iniziativa:* Stimola il pensiero creativo e l'esplorazione di soluzioni innovative. Progettare e sviluppare esperienze di gamification incoraggia gli studenti a sperimentare nuove idee e a prendere iniziative.
- *Gestione del tempo e organizzazione:* Insegna a stabilire le priorità e a organizzare le attività in modo efficiente. Molti giochi educativi richiedono una gestione efficace del tempo, aiutando gli studenti a sviluppare queste abilità fondamentali.
- *Collaborazione e lavoro di squadra:* Incoraggia la cooperazione e il rispetto dei ruoli. Attraverso attività di gruppo e sfide collaborative, gli studenti imparano a lavorare insieme in modo efficace, a coordinare gli sforzi e a valorizzare i contributi degli altri.
- *Pensiero critico e risoluzione dei problemi:* Sviluppa le capacità di analisi, di risoluzione dei problemi e di flessibilità mentale. Molti giochi educativi richiedono agli studenti di analizzare le situazioni, individuare soluzioni creative e prendere decisioni informate.

Il Knowledge Vault è un centro di risorse completo che promuove pratiche sostenibili in vari aspetti della vita. Comprende una serie di argomenti, ognuno dei quali mira a promuovere una comprensione più profonda del consumo consapevole e della coscienza ambientale.

## 4.2 Caso Studi

La gamification ha dimostrato miglioramenti nell'apprendimento, soprattutto in ambito STEM, con applicazioni quali:

### ***Duolingo:***

L'applicazione utilizza punti, gemme, classifiche e sfide per motivare l'apprendimento delle lingue. Ha dimostrato un miglioramento significativo nei punteggi dei test. Grazie alla sua struttura simile a un gioco, gli utenti abituali hanno maggiori probabilità di superare gli esami di lingua straniera.

### ***DragonBox:***

Insegna la matematica e l'algebra attraverso personaggi e storie, migliorando i risultati degli studenti nei test di algebra. Gli studenti che utilizzano DragonBox hanno dimostrato di avere competenze matematiche significativamente migliori rispetto ai gruppi di controllo.

Nella nostra esperienza diretta, possiamo fornire diversi esempi di gamification applicata a temi che possono sembrare lontani dal gioco tradizionale, come ad esempio:

***EURBANITIES:*** Un progetto educativo innovativo che utilizza il gioco per esplorare e comprendere le dinamiche urbane e l'impegno dei cittadini. Il progetto mira a facilitare la partecipazione attiva dei cittadini alla pianificazione urbana attraverso simulazioni e scenari interattivi. I partecipanti assumono diversi ruoli all'interno di una città, come amministratori locali, urbanisti, attivisti e cittadini, affrontando sfide fondamentali legate alla pianificazione urbana, alla gestione dello spazio pubblico, alla sostenibilità ambientale e alla coesione sociale.

**RURALITÀ:** Questo progetto utilizza il gioco per esplorare le dinamiche rurali e promuovere lo sviluppo sostenibile. Attraverso simulazioni interattive, il progetto mira a sensibilizzare i partecipanti sulle sfide e le opportunità delle comunità rurali. I partecipanti assumono ruoli all'interno di una comunità rurale, come agricoltori, amministratori locali e imprenditori, affrontando sfide come la gestione delle risorse naturali, lo sviluppo economico e la coesione sociale.

**SONO ANCHE UN DEPUTATO EUROPEO:** un progetto che utilizza la simulazione del Parlamento europeo per sensibilizzare i giovani sull'importanza della partecipazione attiva e del dibattito sulle questioni sovranazionali. Il gioco si basa sui materiali di formazione di Compass e delle istituzioni europee, pensati per promuovere la cittadinanza attiva tra i giovani. I partecipanti simulano la vita del Parlamento europeo, assumendo il ruolo di deputati europei, discutendo, negoziando e prendendo decisioni su temi di grande interesse, come le politiche ambientali, i diritti umani e l'economia.

Questi casi di studio dimostrano come la gamification possa essere efficacemente utilizzata in contesti educativi non legati al gioco tradizionale. Attraverso simulazioni realistiche e interattive, i partecipanti sviluppano una profonda comprensione delle dinamiche urbane, rurali e sovranazionali, promuovendo la partecipazione attiva e lo sviluppo di competenze trasversali essenziali.



### 4.3. Un futuro prospero

Le prospettive future prevedono l'utilizzo dell'intelligenza artificiale (AI) per personalizzare l'apprendimento e della realtà virtuale (VR) e aumentata (AR) per creare esperienze coinvolgenti. L'IA può adattare i contenuti e le sfide alle esigenze individuali, mentre VR e AR possono offrire simulazioni pratiche e ambienti collaborativi. L'intelligenza artificiale può analizzare i dati di apprendimento degli studenti e adattare i contenuti e le sfide alle loro esigenze, creando percorsi di apprendimento personalizzati.

Inoltre, l'integrazione della realtà virtuale e aumentata può portare a esperienze di apprendimento più immersive e coinvolgenti, consentendo agli studenti di esplorare concetti complessi in modo interattivo.

#### **Integrazione di VR e AR nella Gamification**

Le tecnologie VR e AR possono essere integrate nella gamification educativa per rendere l'apprendimento più coinvolgente e interattivo:

- *Ambienti di apprendimento immersivi:* VR e AR possono creare ambienti virtuali realistici che trasportano gli studenti in nuovi mondi, facilitando l'apprendimento di concetti complessi.
- *Simulazioni e giochi:* VR e AR possono creare simulazioni che consentono agli studenti di applicare i concetti appresi in un contesto pratico e sicuro.
- *Ambienti collaborativi:* Queste tecnologie possono creare spazi virtuali in cui gli studenti possono lavorare insieme, indipendentemente dal luogo in cui si trovano.
- *Feedback immediato e personalizzato:* L'intelligenza artificiale può fornire un feedback immediato e personalizzato, aiutando gli studenti a migliorare rapidamente le proprie prestazioni.

- *Analisi dell'apprendimento:* L'intelligenza artificiale può fornire dati dettagliati sulle prestazioni degli studenti, aiutando gli insegnanti a personalizzare ulteriormente i loro metodi di insegnamento.
- *Apprendimento pratico:* Tutte queste tecnologie offrono opportunità di formazione pratica in campi come la medicina e l'ingegneria, consentendo agli studenti di acquisire esperienza in un ambiente controllato.
- *Impegno sensoriale e cognitivo:* Queste tecnologie possono
- stimolare il coinvolgimento sensoriale e il pensiero critico e creativo degli studenti.

## **Conclusioni**

La gamification rappresenta un approccio innovativo per migliorare l'apprendimento aumentando la motivazione e il coinvolgimento degli studenti. Integrando tecnologie avanzate, la gamification può raggiungere nuovi livelli di efficacia e coinvolgimento. L'adozione di queste tecnologie nel contesto educativo promette di rivoluzionare l'apprendimento, creando un ambiente più stimolante e personalizzato che soddisfi le esigenze individuali degli studenti.

## **4.4. Gioco Jam**

Le Game Jam sono eventi collaborativi in cui i partecipanti creano giochi in un breve lasso di tempo, in genere dalle 24 alle 72 ore. Questi eventi sono aperti a tutti, indipendentemente dal sesso, dal livello di istruzione o dalla provenienza, favorendo un ambiente inclusivo e diversificato.

Ogni Game Jam è unica e si concentra sulla co-creazione e su risultati tangibili. I partecipanti lavorano in team per affrontare sfide specifiche, spesso legate a questioni reali come l'istruzione, la sostenibilità o l'impatto sociale. L'obiettivo è sviluppare soluzioni basate sul gioco per fare la differenza nella vita delle persone.

## **Il gioco CoCo Jam**

*La CoCo Game Jam si basa su tre principi fondamentali:*

- *-Soluzioni che cambiano la vita: Ogni soluzione della Game Jam affronta una sfida critica nel campo dell'istruzione, con il potenziale di avere un impatto significativo e di trasformare le vite.*
- *-Un viaggio di potenziamento: Indipendentemente dalle esperienze precedenti dei partecipanti agli hackathon, l'evento è un viaggio collettivo attraverso il design thinking, la co-creazione e l'innovazione guidata dagli utenti.*
- *-Una comunità attiva in continua crescita: CoCo mira a promuovere una comunità di pionieri della gamification che credono nella co-creazione e nella collaborazione per creare un mondo migliore e più verde.*

*CoCo garantisce l'inclusività delle Game Jam accogliendo partecipanti di ogni provenienza, senza discriminazioni di genere, livello di istruzione o origine. Questo approccio aperto e inclusivo permette a un gruppo eterogeneo di giocatori, operatori del settore educativo, ONG, aziende e istituzioni europee e non solo, di riunirsi e collaborare. Promuovendo una comunità di pratica che valorizza la co-creazione e la collaborazione, CoCo crea un ambiente in cui tutti possono contribuire e sentirsi valorizzati, promuovendo un senso di appartenenza e uno scopo condiviso. Il processo della CoCo Game Jam prevede diverse fasi:*

1. *Disimballaggio Giochi:* I partecipanti iniziano esplorando esplorando e comprendere i giochi e le risorse esistenti.
2. *Creazione della sfida:* le squadre identificano una sfida specifica che vogliono affrontare attraverso il loro gioco.
3. *Presentazione dei prototipi:* I team presentano le loro idee iniziali e i loro prototipi per ottenere un feedback.
4. *Prototipazione in squadre mutevoli:* Le squadre lavorano allo sviluppo dei loro prototipi di gioco, spesso collaborando con diversi membri per apportare prospettive diverse.

5. *Feedback degli sfidanti:* Le squadre ricevono un feedback da mentori o esperti per perfezionare i loro prototipi.
6. *Pubblicazione dell'esperienza:* I prototipi finali vengono condivisi con la comunità.
7. *Implementazione delle soluzioni:* Le soluzioni di gioco di successo vengono implementate e possono essere utilizzate per creare un impatto nella vita reale.

Le Game Jam non si limitano a creare giochi, ma sono viaggi di potenziamento che promuovono il pensiero progettuale, la co-creazione e l'innovazione guidata dagli utenti. Costruiscono una comunità in continua crescita di persone che la pensano come loro e che credono nella collaborazione per creare un mondo migliore e più verde. CoCo promuove soluzioni innovative attraverso i suoi Game Jam, concentrandosi su diversi elementi chiave. In primo luogo, i Game Jam sono progettati per affrontare le sfide legate all'insegnamento di un consumo più consapevole, in particolare nei confronti delle comunità emarginate. Ciò garantisce che le soluzioni sviluppate abbiano il potenziale per avere un impatto significativo sul mondo reale.

Ogni Game Jam è incentrata sulla creazione di soluzioni che possono cambiare la vita, ponendo l'accento sullo sviluppo di soluzioni pratiche e attuabili che affrontano sfide scottanti nel campo dell'istruzione e in altri settori. Indipendentemente dal loro livello di esperienza, i partecipanti si impegnano in un viaggio condiviso attraverso il design thinking, la co-creazione e l'innovazione guidata dagli utenti, mettendoli in grado di pensare in modo creativo e collaborativo per sviluppare soluzioni d'impatto.

CoCo crea una comunità attiva e in continua crescita di pionieri della gamification che la pensano allo stesso modo. Questa comunità fornisce supporto, feedback e opportunità di collaborazione, migliorando la qualità e l'impatto delle soluzioni sviluppate. Combinando questi elementi, CoCo garantisce che le soluzioni generate durante le sue Game Jam siano innovative, pratiche e in grado di fare la differenza.

# CHALLENGE BUILDING CANVAS

This canvas will help you to explore and create the first building blocks for your challenge description. Start with impact and then move clockwise. Use the filled canvas as your guide when writing challenge description.

## IMPACT

What is the change you want to create? Which needs do you want to address and for whom do you want to formulate a solution?



## OUTCOME

What is the concrete change we want to achieve directly through the solutions created? It can be described as a change or comparison to the initial state you wish to see or an improvement in some area, for some specific target group. It should be measurable - either in a quantitative or qualitative way.



## OUTPUT

What do we expect to create in the process? Think about possible solutions that could help achieve the goal. Don't design them, but are there some minimum requirements or e.g. technical limitations for them? Have you found or created some already? Do you know of solutions that would not work?



## INPUT

What resources are needed or can be provided for creating solutions? Your input, that could help (resources, expertise, data,) and solvers' input you think would be useful (certain technologies, expertise or existing components).

## Modello del foglio di lavoro per la ricerca di sfide

# PITCH CANVAS

This canvas gives you an overview of all the fields you will have to fill when creating your solution pitch.

Use this canvas as a base for rehearsal: prepare and write down all your answers in a text editor, gather your images and PDFs and when you're ready, upload it to the padlet.

**Important! All the info filled in the pitch will be public. And remember that only one person per team should upload the team's solution.**

Good luck!

## 1. General information

**Title** the title of your solution that appears in the header

## 2. Intro

**Header title** a sum up of your solution / 65 characters max

**Intro title** a short teaser located just under the header / 65 characters max

**Intro text** a longer teaser / 300 characters max

## 3. Solution

**The challenge** this field should be left as is

**Solution description** What is your final product/service/tool/activity? How could the solution be used to enhance conscious consumption in your challenge area? How could the success of the solution be measured? How will the solution provide benefits to the challenge owner?

**Solution context** What problem are you facing? What challenge(s) are you solving?

**Solution target group** Who is the target group for your solution?

**Solution impact** What is the impact of your solution? How do you measure it?

**Describe your solution in a tweet** describe your solution in a short catchy way / 280 characters max

**Innovativeness** What makes your solution be different and original? Can anything similar be found on the market?

**Transferability** Can your solution be used in other contexts? What parts can be applied to other contexts?

**Sustainability** What is your plan for the implementation of the solution, in the mid and long terms?

## 4. Images, videos and links

**Title image** this is your main image, displayed as header / max 2Mb in jpg or png

**Image gallery** add up to 25 images in 1280x978 / max 2Mb each in jpg or png (click on "Upload from computer" to add more images)

**Videos** add up to 10 video links from YouTube/Vimeo

**Links** add up to 10 URLs to be displayed on your page

**Extra files** add up to 10 files to be displayed for download on your page / max 2Mb each / allowed formats: zip, doc, xls, pdf, xlsx, docx, ppt, pptx

## 5. The Team

**Show team members names publicly?** decide if you want your names to appear

**Team name** the official name of your team

**Roles and background of team members** describe your team

**Contact details, if you wish** this is the place where you can leave your contact details

## Modello di Pitch Deck per prototipi di gioco migliorati

## **Prototipi di gioco**

La game jam si è concentrata su diverse sfide legate alla creazione di giochi che promuovono il consumo consapevole e la consapevolezza ambientale. Complessivamente sono stati prototipati quattro giochi.

### **1. Gioco della bambola motivazionale:**

- Scopo: insegnare ai bambini il consumo consapevole vestendo una bambola in base al tempo, al budget e all'impatto ecologico.
- Gruppo target: Bambini dagli 8 ai 12 anni.
- Impatto: Aumento del tasso di cambio dell'abbigliamento e attenzione agli acquisti ecologici.

### **2. Cotraco:**

- Scopo: migliorare il processo decisionale consapevole insegnando ai giocatori la produzione di CO2 attraverso le decisioni quotidiane.
- Gruppo target: Pubblico generico.
- Impatto: Misurato dal numero di scansioni QR e da Google Analytics.

### **3. Gioco CoCo:**

- Scopo: completare i compiti relativi alla gestione delle risorse e guadagnare punti.
- Gruppo target: Pubblico generico.
- Impatto: Gestione delle risorse per l'apprendimento e consumo consapevole.

### **4. Giardino CoCo:**

- Scopo: insegnare i principi della coltivazione di prodotti stagionali e l'impatto della coltivazione fuori stagione.
- Gruppo target: Studenti della scuola primaria e loro famiglie.
- Impatto: Comprendere l'efficienza della coltivazione in stagione e le risorse aggiuntive necessarie per la crescita fuori stagione.

Ogni prototipo di gioco si concentra su diversi aspetti del consumo consapevole e dell'educazione ambientale attraverso un gameplay interattivo e coinvolgente.

## 4.6. Vestito per - Un gioco di bambole motivazionale

"Dressed for Motivational Doll Game" è un innovativo gioco di carte per famiglie progettato per insegnare ai bambini il consumo consapevole e la vita eco-compatibile. Questo gioco coinvolgente unisce il divertimento all'educazione, aiutando i giovani giocatori a capire l'importanza di fare scelte responsabili dal punto di vista ambientale.

### **Logica di gioco**

La logica di base del gioco consiste nel vestire una bambola in base al clima, al budget e all'impatto ecologico delle scelte di abbigliamento. I giocatori devono bilanciare il loro budget limitato e garantire che la loro bambola sia vestita in modo appropriato per i diversi climi. Il gioco incoraggia i giocatori a scambiare i vestiti, a controllare le etichette e a fare acquisti eco-compatibili, promuovendo una mentalità di sostenibilità e di uso delle risorse.

Il gioco delle bambole insegna ad acquistare in modo ecologico grazie a diversi meccanismi chiave integrati nel gioco. I giocatori sono incoraggiati a controllare le etichette dei vestiti prima di acquistarli, simulando scenari di vita reale in cui i consumatori dovrebbero cercare certificazioni e materiali ecologici. Partendo da un budget limitato, i giocatori devono prendere decisioni strategiche per vestire la loro bambola in modo appropriato, insegnando l'importanza di una spesa oculata e di dare priorità alle opzioni sostenibili nel rispetto dei vincoli finanziari.

Il gioco promuove lo scambio di abiti tra i giocatori, evidenziando i vantaggi del riutilizzo e del riciclo dei capi di abbigliamento invece di acquistarne sempre di nuovi, promuovendo una cultura della condivisione e della riduzione dei rifiuti.

## **DRESS 4: gioco della bambola motivazionale Nome alternativo:**

### **DRESS 4 TRAVEL**

"Vestite la vostra bambola in base al tempo, ma badate ai soldi e all'ecologia!".

### **Introduzione**

Vestite la vostra bambola per la nuova stagione tenendo presente l'impatto delle vostre scelte su voi stessi e sull'ambiente. Viaggia in luoghi caldi o freddi e scambia i tuoi vecchi vestiti con i tuoi amici per risparmiare denaro (e l'ambiente!) in questo gioco di abbigliamento per tutte le età, per 4 giocatori in su.

Il prodotto finale è un gioco di bambole da stampare e giocare per bambini dai 10 anni in su. Il gioco insegnerà ai bambini ad adattare il loro budget limitato a uno stile di vita ecologico, scambiando i vestiti e controllando le etichette prima di acquistarne di nuovi.

### **Come impostare il gioco**

Il gioco deve essere facile da organizzare e da svolgere in classe. I materiali dovrebbero essere immagini vettoriali chiare, in bianco e nero, che l'insegnante può stampare a scuola e che i bambini possono ritagliare e decorare. L'unico elemento non stampabile è il dado, ma un normale dado è perfetto perché si possono incollare pezzi di carta colorata (o adesivi, come abbiamo fatto noi) e riutilizzarlo.

L'abbiamo testato con piccoli gruppi di 4 persone (ogni persona 1 bambola) che riteniamo sia il requisito minimo per mantenere sufficienti opzioni di scambio tra i giocatori. Pensiamo anche che possa essere giocato da piccoli gruppi, a ciascuno dei quali viene assegnata una bambola (es. 1 bambola, 2+ bambini). Spetta agli insegnanti valutare il livello di attenzione e di partecipazione della classe e decidere come impostare questi numeri.



## Obiettivo

Il target sono i bambini tra gli 8 e i 12 anni, dalle elementari alle medie.

## Regole

1. Una bambola per un bambino/giocatore o un piccolo gruppo
2. La bambola/giocatore parte da 35€
3. Scegli un capo d'abbigliamento per turno finché non hai un vestito completo (cappello+camicia+pantaloni/gonna)  
**ALL'INIZIO NON PUOI LEGGERE L'ETICHETTA**
4. ognuno lancia i dadi per scegliere un colore (solo dalla seconda partita)
5. Quando si arriva a destinazione, è probabile che si debba sistemare il proprio equipaggiamento. *Potete farlo: scambiando con altri, acquistando da altri, acquistando al mercato.*
6. alla fine di ogni partita (quando si è soddisfatti della propria tenuta) si contano i punti:

- 10 € left = 2 points
  - Good label = 1 points
  - Half label = ½ point
  - All bad = no points
- Max 3 points (complete outfit)
- COMPLETE OUTFIT  
for your assigned season = 1 point  
(ex. Summer=3 piece of clothingv for summer)
  - 2 or 3 items of the right color = 1 point

7. annota i tuoi punti e ottieni 10 € dalla banca per la prossima partita
8. Gli abbinamenti successivi non necessitano della regola n. 3 perché si inizia già con la tenuta precedente.

# Come giocare

FASE1

scegliere una bambola  
e 3SG

2

i dadi decidono  
che inizia

A turno, acquistate un oggetto  
alla volta fino a quando tutti  
avranno l'outfit completo (3  
oggetti).

Ognuno di noi prende un  
biglietto aereo e lancia il  
dado del colore: ora ci sono  
due criteri  
per cambiare il proprio  
abbigliamento.



Sempre in tu m, si può  
acquistare/scambiare un  
oggetto alla volta fino ad avere  
un outfit soddisfacente (vedi  
regole n. 6 per i punti).

Quando tutti sono soddisfatti,  
contate i colori  
e prendere 10€ dalla  
banca per le prossime  
partite.

FASE2

FASE3



(La prima volta che si ottiene il punto :.4.  
basta prendere un biglietto aereo.  
I dadi colorati vengono aggiunti in un secondo  
momento per aggiungere difficoltà).  
"punto di ripartenza" ^, per le seguenti partite



## Materiali: di cosa avete bisogno



Dadi colorati

Bambole di carta



Carta moneta



Biglietti aerei



Panni di carta



Esempi di vestiti (a sinistra cappelli, camicie, pantaloni e gonne per la stagione invernale ed estiva) da stampare e ritagliare. Come si può vedere, hanno delle piccole "alette" per poter essere fissati alle bambole (facoltativo).



Il set completo (dall'alto a sinistra): bambole, soldi, dadi, vestiti, biglietti e segnali di punti.

## **Come si potrebbe giocare in altri contesti?**

Pensiamo che il gioco sia molto facile da adattare per tre motivi.

In primo luogo, è possibile cambiare l'argomento e mantenere le regole attuali. Un esempio potrebbe essere "Costruisci il tuo pasto a consumo consapevole": invece di bambole e vestiti, il gioco potrebbe riguardare l'acquisto di cibo di stagione, possibilmente locale, e spendere il meno possibile (il conteggio dei punti sarebbe simile). Potrebbe andare bene anche per parlare dell'acquisto di mobili, come "Arreda la tua casa con mobili consapevoli": potrebbe trattarsi di un'intera casa o solo di una stanza con lo stesso principio, acquistare mobili realizzati con legno certificato, da negozi che pagano correttamente i loro lavoratori e, come sempre, acquistare usato quando possibile.

Questi due esempi ci portano al secondo punto: il gioco è modulare. C'è un elemento centrale (una bambola nel nostro caso) che ha bisogno di oggetti per essere completato, e completandolo si ottengono punti. È possibile renderlo più complicato richiedendo un numero maggiore di oggetti, più specifici, o semplicemente aggiungendo regole per rendere più difficile l'acquisizione degli oggetti giusti.

In terzo luogo, pensiamo anche che il gioco possa essere facilmente digitale: se cambiamo l'argomento principale e/o ci concentriamo su un target più adulto, i materiali cartacei non sono assolutamente necessari e potremmo concentrarci solo sulle meccaniche del gioco.

## 4.7. Cotraco: Un gioco per il consumo consapevole

### Introduzione

In un'epoca in cui il cambiamento climatico e la sostenibilità ambientale sono al centro delle preoccupazioni globali, Cotraco si presenta come un gioco innovativo progettato per educare e coinvolgere i giocatori in un consumo consapevole. Questo gioco misto combina elementi online e offline per insegnare ai giocatori la loro impronta di carbonio e l'impatto delle loro decisioni quotidiane sull'ambiente.

### La logica del gioco

Cotraco si basa sul principio di rendere i giocatori consapevoli delle emissioni di CO2 generate dalle loro attività quotidiane. Il gioco sfida i giocatori a valutare le loro scelte in diversi ambiti: lavoro, scuola, viaggi e cibo. In questo modo, mira a promuovere una comprensione più profonda di come le azioni individuali contribuiscano al quadro ambientale più ampio.

**Link al gioco:** <https://consciousconsumption.eu/pantalla-1/>

### Come giocare a Cotraco

#### 1. Impostazione:

- I giocatori hanno bisogno di un telefono, di codici QR o di un link di gioco e di una tabella delle stelle stampata.

#### 2. Avvio del gioco:

- I giocatori scansionano uno dei codici QR forniti o accedono al gioco attraverso il link.

#### 3. Rispondere alle domande:

- Il gioco presenta una serie di domande relative a diverse aree della vita quotidiana (ad esempio, lavoro, scuola, viaggi, cibo). I giocatori rispondono a queste domande, che sono pensate per riflettere le loro scelte e abitudini di vita reale.

#### 4. Guadagnare stelle:

- Una volta completata ogni area, i giocatori guadagnano diverse stelle in base alle loro risposte.
- I giocatori registrano le stelle guadagnate sulla tabella delle stelle stampata.

#### 5. Determinazione del vincitore:

- Una volta che tutti i partecipanti hanno finito di rispondere alle domande, contano il numero totale di stelle che hanno guadagnato.
- Il giocatore con il maggior numero di stelle è considerato il più "Cotraco", a indicare che ha preso le decisioni più attente all'ambiente.

Cotraco insegna a produrre CO2 attraverso un'esperienza di gioco interattiva e coinvolgente che valuta le decisioni quotidiane. Ecco come funziona:

- Apprendimento basato su domande:
  - I giocatori rispondono a una serie di domande relative a diversi aspetti della loro vita quotidiana, come il lavoro, la scuola, i viaggi e il cibo. Ogni domanda riflette le scelte e le abitudini della vita reale che contribuiscono alle emissioni di CO2.
- Valutare le decisioni:
  - Le domande spingono i giocatori a riflettere in modo critico sulle loro azioni e sul loro impatto ambientale. Ad esempio, possono essere poste domande sul modo di trasporto utilizzato, sul tipo di cibo consumato o sul consumo di energia a casa.
- Guadagnare stelle:
  - In base alle loro risposte, i giocatori guadagnano stelle che rappresentano il loro livello di coscienza ambientale. Più le loro scelte sono ecologiche, più stelle guadagnano. Questo sistema di ricompensa, basato sul gioco, incoraggia i giocatori a prendere decisioni migliori.

- Feedback e riflessione:
  - Alla fine del gioco, i giocatori possono vedere come le loro scelte si confrontano con quelle degli altri e riflettere sulle aree in cui possono migliorare. Questo ciclo di feedback aiuta a rafforzare gli obiettivi di apprendimento e incoraggia il miglioramento continuo delle scelte sostenibili.

◦

Combinando questi elementi, Cotraco educa efficacemente i giocatori all'impatto delle loro decisioni quotidiane sulla produzione di CO<sub>2</sub>, promuovendo una comprensione più profonda della sostenibilità e del consumo consapevole.

### **Gruppo target**

Cotraco è pensato per un pubblico ampio, che comprende:

- **Studenti:** Il gioco è un eccellente strumento educativo per le scuole, che aiuta gli studenti a comprendere l'impatto delle loro scelte quotidiane sull'ambiente.
- **Famiglie:** Il cotraco può essere giocato a casa e rappresenta un'attività divertente e istruttiva per i membri della famiglia di tutte le età.
- **Individui eco-consapevoli:** Chiunque sia interessato a saperne di più sulla vita sostenibile e sulla riduzione delle emissioni di anidride carbonica troverà Cotraco coinvolgente e illuminante.

Cotraco è uno strumento di educazione e consapevolezza. Sfidando i giocatori a riflettere criticamente sulle loro decisioni quotidiane e sul loro impatto ambientale, Cotraco promuove una cultura del consumo consapevole. Nelle scuole, a casa o tra amici, il gioco offre un modo divertente e interattivo per imparare la sostenibilità e fare scelte più ecologiche.

◦



NAME	WORK OR SCHOOL	HOLIDAYS	FOOD	TOTAL

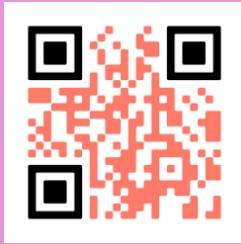
## Cotraco - Tavolo Star

Giocate a Cotraco e passate da un livello all'altro in questa avventura a quiz sulla CO2. Unisciti ai tuoi colleghi nel loro viaggio di trasporto quotidiano in un gioco online pieno di chicche sul consumo consapevole!

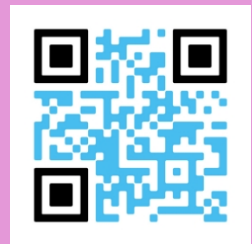
Argomento: Cibo



Argomento: Lavoro



Argomento: Vacanze





## **4.8. Giardino CoCo: Un gioco da tavolo divertente ed educativo per tutte le età**

In un'epoca in cui la coscienza ambientale è più importante che mai, CoCo Garden è un delizioso gioco da tavolo educativo progettato per insegnare ai giocatori il giardinaggio stagionale e i principi del consumo sostenibile. Questo gioco è perfetto per gli studenti della scuola primaria e le loro famiglie, offrendo divertimento e apprendimento che possono essere goduti a casa o in classe.

### **La logica del giardino CoCo**

CoCo Garden si basa sulla coltivazione di frutta e verdura nelle loro stagioni naturali. Il gioco sottolinea che, anche se è possibile coltivare prodotti fuori stagione, ciò richiede risorse aggiuntive, rendendolo meno efficiente. Comprendendo questi principi, i giocatori imparano l'importanza di consumare prodotti di stagione, che sono più sostenibili e rispettosi dell'ambiente.

### **Come giocare a CoCo Garden**

Il gioco è progettato per quattro giocatori e può essere impostato e giocato rapidamente. Ecco una guida passo passo su come giocare:

- Impostazione:
    - Disporre le tavole di stagione sul tavolo.
    - Mescolate tutte le pile di carte (carte prodotto, carte evento e carte risorsa).
    - Ogni giocatore sceglie un numero uguale di carte prodotto. ◦ Posizionare le carte evento in un'unica pila.
    - Distribuite sei carte risorsa a ogni giocatore e mettete le altre in una pila.
    - Usare un metodo selezionato (come il lancio più alto o il sasso-carta-forbice) per determinare chi si aggiudica la tavola stagionale.
- Il giocatore che ottiene il trampolino inizierà la partita.

- **Gioco:**

- I giocatori coltivano a turno la frutta e la verdura scelta in base alla stagione in cui si trovano.
- I giocatori possono usare le loro carte risorsa per far crescere i prodotti in modo più efficiente.
- Le carte evento introducono variabili naturali o elementi a sorpresa che possono influenzare la crescita dei prodotti.
- I giocatori imparano che la coltivazione di prodotti al di fuori della loro stagione naturale richiede risorse aggiuntive, insegnando loro le inefficienze del consumo non stagionale.

- **Vincere il gioco:**

- Il gioco continua fino a quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di coltivare i loro prodotti attraverso le diverse stagioni.
- Vince il giocatore che coltiva il maggior numero di prodotti in modo efficiente, utilizzando il minor numero di risorse extra.

## **Gruppo target**

CoCo Garden si rivolge principalmente a bambini di età compresa tra gli 8 e i 12 anni ed è quindi un ottimo strumento educativo per le scuole elementari e medie. Tuttavia, il gioco è adatto anche alle famiglie, offrendo un modo divertente e interattivo per genitori e figli di imparare insieme il giardinaggio sostenibile.

## **Regole del Giardino CoCo**

- **Impostazione:**

- Disporre le tavole di stagione sul tavolo.
- Mescolare tutte le pile di carte.
- Ogni giocatore sceglie le carte prodotto in parti uguali.
- Mettere le carte evento in una pila.
- Distribuite sei carte risorsa a ciascun giocatore e mettete le altre in una pila.

- Usare un metodo selezionato (lancio più alto, sasso-cartaforbice, ecc.) per determinare chi si aggiudica la tavola stagionale.
- Il giocatore che ottiene il trampolino inizierà la partita.
- Gioco:
  - I giocatori coltivano a turno la frutta e la verdura scelta in base alla stagione in cui si trovano.
  - I giocatori possono usare le loro carte risorsa per far crescere i prodotti in modo più efficiente.
  - Le carte evento introducono variabili naturali o elementi a sorpresa che possono influenzare la crescita dei prodotti.
  - I giocatori imparano che la coltivazione di prodotti al di fuori della loro stagione naturale richiede risorse aggiuntive, insegnando loro le inefficienze del consumo non stagionale.
- Vincere il gioco:
  - Il gioco continua fino a quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di coltivare i loro prodotti attraverso le diverse stagioni.
  - Vince il giocatore che coltiva il maggior numero di prodotti in modo efficiente, utilizzando il minor numero di risorse extra.

CoCo Garden introduce diversi principi essenziali del giardinaggio attraverso un gameplay interattivo e coinvolgente. I giocatori imparano a conoscere la stagionalità dei prodotti, imparando quali frutti e ortaggi prosperano in primavera, estate, autunno e inverno. La gestione delle risorse diventa una strategia chiave, in quanto i giocatori devono utilizzare in modo efficiente l'acqua, la luce del sole e le sostanze nutritive per far crescere le loro colture. Il gioco sottolinea l'importanza dell'impatto ambientale, evidenziando come le pratiche di giardinaggio sostenibile possano ridurre al minimo l'impronta ecologica.

I giocatori incontrano anche variabili naturali come i cambiamenti climatici e le infestazioni di parassiti. Queste sfide insegnano l'adattabilità e la gestione degli imprevisti. La comprensione dei requisiti specifici di crescita delle diverse piante diventa cruciale, dimostrando le diverse esigenze per una crescita ottimale. Il gioco sottolinea l'efficienza della coltivazione dei prodotti nella loro stagione naturale, mostrando il ridotto fabbisogno di risorse rispetto alla coltivazione fuori stagione.

Inoltre, CoCo Garden promuove la comprensione della produzione locale, sottolineando i benefici ambientali del consumo di prodotti stagionali coltivati localmente. Le tecniche di base del giardinaggio, come piantare, innaffiare e coltivare, sono perfettamente integrate nel gioco, offrendo conoscenze pratiche che i giocatori possono applicare nel giardinaggio della vita reale.

In definitiva, CoCo Garden non è solo un gioco, ma un'esperienza educativa che impartisce lezioni preziose sulla sostenibilità, sull'efficienza delle risorse e sull'impatto delle nostre scelte sull'ambiente.

**Potete scaricare il gioco completo qui:**  
**<https://crnonline.de/result/coco-coco-gardens-game/>**

## The Coco Garden Game





Co-funded by  
the European Union

# CAPITOLO 5 PERCORSI DI APPRENDIMENTO



Comparative Research Network:



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

# Capitolo 5

## Percorsi e strategie di apprendimento

### Comprendere i percorsi di apprendimento adattati per gli educatori per adulti

I percorsi di apprendimento adattati sono percorsi educativi personalizzati progettati per soddisfare le esigenze, le preferenze e gli stili di apprendimento specifici dei discenti adulti. Questo approccio riconosce che i discenti adulti spesso provengono da contesti, esperienze e livelli di competenza diversi e richiedono un'esperienza formativa più personalizzata per migliorare il loro impegno e la loro efficacia nell'apprendimento.

### Caratteristiche principali dei percorsi di apprendimento adattati

1. Personalizzazione: I percorsi di apprendimento adattati si concentrano sull'adattamento dei contenuti e dei metodi educativi alle esigenze del singolo discente. Ciò comporta la valutazione delle conoscenze, delle competenze e degli obiettivi attuali dell'allievo per creare un piano di apprendimento personalizzato che affronti le lacune e si basi sui punti di forza esistenti.
2. Flessibilità: Questi percorsi di apprendimento offrono flessibilità in termini di ritmo, contenuti e metodi di erogazione. I discenti adulti possono procedere con il materiale alla propria velocità, consentendo loro di conciliare l'apprendimento con altre responsabilità, come il lavoro e la famiglia.
3. Integrazione di strumenti digitali: I percorsi di apprendimento adattati spesso utilizzano piattaforme e risorse digitali per incorporare contenuti interattivi e multimediali per migliorare

l'apprendimento. Ciò può includere moduli online, video ed elementi di gioco che rendono l'apprendimento più coinvolgente e accessibile.

4. Focus sull'applicazione pratica: I percorsi di apprendimento pongono l'accento sull'applicazione delle competenze e delle conoscenze nel mondo reale. Allineando

- I contenuti didattici con scenari pratici permettono agli studenti di vedere immediatamente la rilevanza e i benefici del loro apprendimento, aumentando così la motivazione e la ritenzione.

### **Vantaggi per gli educatori per adulti**

- **Maggiore coinvolgimento degli studenti:** Gli educatori possono aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti fornendo un'esperienza di apprendimento più personalizzata e pertinente, che porta a migliori risultati educativi.
- **Migliori risultati di apprendimento:** I percorsi di apprendimento adattati possono portare a risultati di apprendimento migliori, in quanto rispondono alle esigenze specifiche e agli stili di apprendimento di ciascun discente adulto, assicurando che il contenuto educativo sia accessibile e pratico.
- **Sostegno a studenti diversi:** Questo approccio è particolarmente vantaggioso per gli studenti provenienti da contesti socio-economici svantaggiati, in quanto abbassa le barriere all'istruzione e fornisce un supporto personalizzato per aiutarli ad avere successo.

I percorsi di apprendimento adattati rappresentano un cambiamento significativo nell'educazione degli adulti, concentrandosi sulla personalizzazione, sulla flessibilità e sull'applicazione pratica. Abbracciando questo approccio, gli educatori per adulti possono creare ambienti di apprendimento più inclusivi ed efficaci che rispondono alle diverse esigenze dei loro studenti, contribuendo in ultima analisi alla loro crescita personale e professionale.



Neda	Gruppi Targat	Paesi
Clear Vision for Education Obiettivi	Soggetti svantaggiati, migranti, borghesi, ricchi, rifugiati	Germania
Incentivi finanziari per la partecipazione	Persone svantaggiate, migranti, borghesi, ricchi, rifugiati	Germania
Reaching Home Persone in the Community	Persone coinvolte nel riciclo and dello sviluppo sostenibile	Finland
Affrontare le scelte quotidiane (riscaldamento, cibo, abbigliamento)	Socio-economically disadvantaged families	Poland
Insegnamento della coscienza ai giovani migranti	Giovani migranti senza lavoro o con un lavoro poco remunerativo	Spagna
Coinvolgere adolescenti e gruppi specifici attraverso l'apprendimento non convenzionale	Adolescenti, gruppo specifico	Italia

## *Consapevolezza energetica e problemi di costo*

I costi dell'energia sono una preoccupazione significativa per la comunità di migranti. Molti residenti sono a conoscenza dell'aumento dei prezzi dell'energia, ma non sanno come attuare misure efficaci di risparmio. I workshop sull'efficienza energetica, come la comprensione delle bollette, l'uso di elettrodomestici a risparmio energetico e l'ottimizzazione dell'uso dell'energia domestica, possono essere molto utili.



*Lacune di conoscenza*

Se da un lato c'è un'apertura verso le pratiche sostenibili, dall'altro c'è una notevole mancanza di consapevolezza e comprensione. Ad esempio, molti residenti non comprendono appieno l'importanza del riciclaggio o come separare correttamente i rifiuti. I laboratori didattici possono colmare queste lacune fornendo informazioni chiare e pratiche e attività pratiche per rafforzare l'apprendimento.

*Coinvolgimento attraverso la gamification*

La comunità mostra un atteggiamento positivo nei confronti della gamification come strumento di apprendimento. Proprio come i bambini, anche gli adulti possono trarre beneficio da formati educativi interattivi e coinvolgenti. Giochi da tavolo, app e altre esperienze di apprendimento gamificate possono rendere più accessibili e divertenti argomenti complessi.

*Scelte alimentari e salute*

Il prezzo spesso supera la qualità quando si tratta di scelte alimentari. C'è una mancanza di comprensione del valore di un cibo nutriente e di abitudini alimentari sane. I workshop che offrono dimostrazioni pratiche di cucina, pianificazione dei pasti a basso costo ed educazione nutrizionale possono aiutare a cambiare questa mentalità.

### **Strategie per educatori non formali e operatori comunitari**

*Workshop sul consumo consapevole*

Gli educatori possono progettare laboratori che mettano in evidenza i vantaggi di un consumo consapevole. Queste sessioni possono includere attività interattive che mostrano come piccoli cambiamenti nelle abitudini quotidiane possano portare a un risparmio economico e a una vita sostenibile. Esempi di vita reale e un linguaggio semplice sono fondamentali per garantire la comprensione e l'applicabilità.

### *Formazione sull'efficienza energetica*

L'offerta di seminari sull'efficienza energetica può mettere i residenti in condizione di gestire meglio il proprio consumo energetico. Gli argomenti potrebbero includere la lettura e la comprensione delle bollette energetiche, i consigli per ridurre il consumo di energia e l'esplorazione delle opzioni di energia rinnovabile. Fornire esempi tangibili e consigli pratici può rendere queste sessioni più incisive.

### *Riciclaggio e gestione dei rifiuti*

I workshop dedicati al riciclaggio e alla gestione dei rifiuti possono colmare le lacune di conoscenza in questo settore. Attività pratiche, come lo smistamento dei rifiuti o la visita ai centri di riciclaggio, possono migliorare la comprensione e incoraggiare un comportamento responsabile. Possono essere utili supporti visivi e guide passo-passo.

### *Esperienze di apprendimento gamificate*

L'integrazione della gamification nei workshop può aumentare il coinvolgimento e la fidelizzazione. Giochi da tavolo, app per cellulari e quiz interattivi possono rendere l'apprendimento della sostenibilità e del consumo consapevole più divertente e relazionabile. Una grafica di alta qualità e una meccanica di gioco ben progettata sono essenziali per mantenere l'interesse.

### *Nutrizione e vita sana*

Gli educatori possono organizzare workshop incentrati sul mangiare sano e sulla corretta alimentazione. Queste sessioni possono includere lezioni di cucina, discussioni sui benefici per la salute dei vari alimenti e consigli per fare scelte nutrienti con un budget limitato. Campioni e ricette semplici possono incoraggiare i partecipanti a provare nuovi alimenti e ad adottare abitudini più sane.

## *Conclusione*

Per rispondere alle esigenze della comunità di immigrati di Berlino-Wedding è necessario un approccio multiforme che combini istruzione, consigli pratici e metodi di apprendimento coinvolgenti. Comprendendo le esigenze e le sfide specifiche di questa popolazione eterogenea, gli educatori non formali e gli operatori della comunità possono progettare laboratori pratici che mettano i residenti in condizione di prendere decisioni informate, migliorare la loro qualità di vita e contribuire a un futuro più sostenibile.

## **5.2. Finlandia**

La Fondazione Parik, con sede a Kouvola, in Finlandia, fornisce servizi di occupazione, riabilitazione e formazione basati sul bisogno. La fondazione mira a migliorare la capacità lavorativa, il benessere e l'inclusione dei suoi clienti. La comunità servita dalla Fondazione Parik è caratterizzata da un atteggiamento positivo nei confronti del consumo consapevole e della sostenibilità, con temi di economia circolare già integrati nelle attività quotidiane. La fondazione gestisce un negozio e una stazione di riciclaggio, a testimonianza del suo impegno verso soluzioni responsabili e sostenibili.

La condizione socio-economica del gruppo target della Fondazione Parik comprende individui che beneficiano di servizi di occupazione, riabilitazione e formazione basati sul bisogno. L'obiettivo della fondazione è quello di migliorare la capacità lavorativa, il benessere e l'inclusione dei suoi clienti.

Nonostante questa visione positiva, la comunità ha notevoli esigenze educative in materia di consumo sostenibile. Dalle interviste è emerso che le persone hanno bisogno di informazioni affidabili, comprensibili e trasparenti sul consumo consapevole e sull'economia circolare per motivare un cambiamento nelle loro abitudini di consumo

È necessario fornire maggiori informazioni introduttive sui processi di riciclaggio e sul ciclo di vita dei prodotti, nonché indicazioni per prendere decisioni di acquisto sostenibili ed evitare acquisti non necessari.

La comunità di riferimento della Fondazione Parik presenta una serie di atteggiamenti diversi nei confronti del consumo, della sostenibilità e della gamification. In generale, la comunità percepisce la società come eccessivamente orientata al consumo, con scarsa enfasi sulle scelte sostenibili e sull'economia circolare. Ciononostante, l'atteggiamento verso il consumo consapevole e la sostenibilità è positivo e questi temi fanno già parte delle attività quotidiane. Il negozio e la stazione di riciclaggio della fondazione sono esempi pratici di questo impegno.

La comunità vede la gamification come uno strumento prezioso per sostenere l'apprendimento, in particolare nel contesto dello sviluppo sostenibile e del consumo consapevole. I giochi da tavolo sono visti con favore perché promuovono le esperienze condivise e l'apprendimento tra pari. Tuttavia, si fa notare che la gamification potrebbe non essere adatta a tutti e che una grafica di alta qualità è importante per mantenere l'interesse.

Nel complesso, la comunità è aperta all'apprendimento e all'adozione di pratiche più sostenibili, purché abbia accesso a informazioni affidabili, comprensibili e trasparenti. Riconosce inoltre l'importanza di fare scelte di consumo consapevoli e sostenibili, soprattutto considerando le pressioni economiche come la crisi energetica.

Per favorire l'apprendimento, è essenziale fornire informazioni in formati accessibili, come video e immagini, che possono aiutare le persone a comprendere meglio i concetti. Inoltre, insegnare come il consumo consapevole possa influire positivamente sulle finanze personali è

cruciale. La comunità ha anche espresso interesse per la gamification come strumento di apprendimento, in particolare per i giochi da tavolo, che possono facilitare l'apprendimento tra pari e le esperienze condivise.

In generale, la Fondazione Parik cerca di ispirare abitudini di consumo responsabili e sostenibili attraverso l'educazione e metodi innovativi, come la gamification, per sostenere il percorso di apprendimento della comunità verso un consumo consapevole.

### **5.3. Polonia**

Nowa Huta, un quartiere di Cracovia, ha un ricco background storico, originariamente progettato come città socialista realista nel 1949. Fu costruita attorno a un impianto metallurgico, trasformando le aree rurali in un polo industriale. Oggi Nowa Huta è una comunità eterogenea, dove vivono i discendenti dei lavoratori originari e nuovi immigrati provenienti da varie regioni.

La comunità di Nowa Huta è ricca di potenzialità per promuovere un consumo consapevole. Nonostante le sfide socio-economiche, esiste una forte predisposizione dei residenti ad adottare modelli di consumo sostenibili. Le attuali ristrettezze finanziarie di molte famiglie possono essere sfruttate per promuovere decisioni di acquisto più ponderate, in particolare per quanto riguarda cibo, abbigliamento e mobili. L'aumento dei prezzi spinge i residenti a fare scelte più ponderate, bilanciando i bisogni essenziali come il riscaldamento, il cibo e l'abbigliamento. Questo contesto crea l'opportunità di educare la comunità alle pratiche sostenibili e di costruire servizi ecocompatibili. Sensibilizzando e comprendendo i propri diritti e bisogni, gli abitanti di Nowa Huta possono diventare pionieri del consumo consapevole, dando l'esempio ad altre comunità.

L'educazione della comunità al consumo consapevole a Nowa Huta può essere affrontata attraverso diverse strategie. Workshop e seminari organizzati in collaborazione con le organizzazioni ecologiche locali e i centri culturali possono insegnare ai residenti le pratiche sostenibili, come la riduzione dei rifiuti, il riciclaggio e le scelte eco-compatibili. Eventi comunitari come fiere ecologiche, incontri di scambio e festival della sostenibilità possono coinvolgere la comunità e fornire esperienze pratiche di consumo consapevole. Le campagne educative che utilizzano i social media, i giornali locali e le bacheche della comunità possono condividere consigli e informazioni sullo stile di vita sostenibile. I programmi scolastici che integrano l'educazione alla sostenibilità nei programmi di studio possono insegnare ai bambini l'importanza di un consumo consapevole fin da piccoli. Le partnership con le aziende locali possono incoraggiarle ad adottare e promuovere pratiche sostenibili, offrendo sconti o incentivi per prodotti e servizi ecologici. Gruppi di sostegno o club in cui i membri della comunità possono condividere le loro esperienze, sfide e successi nell'adozione di abitudini di consumo consapevoli possono favorire un senso di comunità e di sostegno reciproco.

I centri di risorse che forniscono informazioni, strumenti e risorse per uno stile di vita sostenibile, come le guide sulla riduzione dei consumi energetici, sulla coltivazione del cibo e sugli acquisti ecologici, possono essere preziosi. I programmi di incentivazione che premiano i residenti per i comportamenti sostenibili, come i programmi di riciclaggio, le iniziative di risparmio energetico e la partecipazione agli eventi di pulizia della comunità, possono motivare un cambiamento positivo. Implementando queste strategie, la comunità di Nowa Huta può essere efficacemente educata a un consumo consapevole, che porti a uno stile di vita più sostenibile e rispettoso dell'ambiente. Attraverso varie iniziative, le organizzazioni ecologiche locali possono svolgere un ruolo fondamentale in questo processo educativo. Laboratori guidati da esperti possono educare i residenti alla riduzione dei rifiuti, al riciclo e allo stile di vita sostenibile.



pratiche. I programmi di sensibilizzazione della comunità possono sviluppare programmi che visitano scuole, centri comunitari ed eventi locali per diffondere la consapevolezza e fornire consigli pratici sul consumo consapevole. Progetti di collaborazione con scuole, aziende e centri culturali locali possono creare progetti comuni che promuovono la sostenibilità, come orti comunitari, iniziative di riciclaggio e fiere di prodotti ecologici. Il materiale didattico, come opuscoli, guide e risorse online, può offrire informazioni su come fare scelte più sostenibili nella vita quotidiana. Le opportunità di volontariato possono consentire ai membri della comunità di essere coinvolti in progetti ambientali, fornendo esperienza diretta e promuovendo un senso di responsabilità verso l'ambiente. Il sostegno alla politica e all'advocacy può sostenere le politiche locali a favore delle pratiche sostenibili e fornire alla comunità informazioni su come impegnarsi nel governo locale per promuovere iniziative ambientali. Le sfide e i concorsi di sostenibilità che incoraggiano i residenti ad adottare abitudini sostenibili, con premi per coloro che fanno passi significativi nella riduzione della loro impronta ecologica, possono creare un modo divertente e coinvolgente per promuovere un consumo consapevole. Le piattaforme di condivisione delle risorse, come le librerie di attrezzi, le banche dei semi e gli scambi di vestiti, possono promuovere il riutilizzo e il riciclo dei beni all'interno della comunità.

Sfruttando le loro competenze e risorse, le organizzazioni ecologiche locali possono migliorare significativamente l'educazione della comunità al consumo consapevole, portando a una popolazione più informata e responsabile dal punto di vista ambientale. La comunità di Nowa Huta, diversificata e adattabile, è ben posizionata per abbracciare e guidare il consumo consapevole, trasformando le sfide economiche in opportunità di vita sostenibile.

## 5.4. Italia, Potenza

### **Comunità e bisogni per l'educazione al consumo consapevole**

Nella nostra città, abbiamo identificato una vivace comunità locale composta da due gruppi principali: Formatori/Insegnanti e Attivisti/Stakeholder. Questi gruppi sono fondamentali per promuovere il consumo consapevole e lo sviluppo sostenibile attraverso i loro diversi ruoli e competenze.

#### **Bisogni identificati e intuizioni chiave**

Dalle nostre interviste sono emerse diverse esigenze e intuizioni critiche, che evidenziano l'interconnessione di varie sfere sociali nel promuovere uno stile di vita sostenibile. La condivisione di diversi comportamenti può facilitare la diffusione di stili di vita sostenibili e dare l'esempio nella vita quotidiana è fondamentale. Una comunicazione efficace e la condivisione di informazioni sono fondamentali per promuovere pratiche sostenibili. Le piccole azioni dei singoli possono contribuire in modo significativo allo sviluppo sostenibile nel tempo. Si teme che il processo verso lo sviluppo sostenibile sia troppo lento e che sia necessario accelerare gli sforzi di sensibilizzazione. Educare le persone allo sviluppo sostenibile significa guidarle verso comportamenti virtuosi. È essenziale integrare i concetti di economia circolare nel sistema economico.

La comunità sottolinea anche l'importanza di utilizzare metodi creativi e artistici per insegnare e promuovere la sostenibilità. La formazione non convenzionale prevede l'approccio ai temi della sostenibilità attraverso la creatività, l'arte e varie forme di espressione. Creare un legame emotivo con persone e oggetti può migliorare l'insegnamento della sostenibilità. L'uso del linguaggio artistico attraverso esperimenti innovativi consolida le buone pratiche di sostenibilità. La collaborazione su obiettivi condivisi unisce la comunità. L'arte viene utilizzata nell'educazione alla sostenibilità attraverso diversi approcci creativi e innovativi.

La formazione non convenzionale incorpora creatività, arte e varie forme di espressione per coinvolgere le persone nei temi della sostenibilità. Creare un legame emotivo con le persone e gli oggetti e usare l'arte per rendere i concetti di sostenibilità più relazionabili e memorabili è essenziale. L'utilizzo di esperimenti innovativi e artistici consolida le buone pratiche di sostenibilità. Usare la cultura, l'arte e la creatività per esplorare il mondo reale e sperimentare percorsi e soluzioni alternative cambia le prospettive. La realizzazione di mostre e laboratori d'arte contemporanea con materiali riciclati promuove le pratiche sostenibili.

Questi metodi contribuiscono a rendere l'educazione alla sostenibilità più coinvolgente, d'impatto e accessibile a un pubblico più ampio. Esempi di metodi di formazione non convenzionali sono le mostre d'arte contemporanea e i laboratori che utilizzano materiali riciclati per insegnare la sostenibilità, come il Salone dei Rifiutati di Sara Stolfi. Anche l'offerta di formazione non convenzionale e di educazione ambientale su misura per i bambini, come La Luna al Guinzaglio di Rossana Cafarelli, svolge un ruolo importante. Gli approcci innovativi incorporano la creatività, l'arte e varie forme di espressione per coinvolgere le persone nei temi della sostenibilità. Si sottolinea la necessità di creare una connessione emotiva tra le persone e gli oggetti, utilizzando l'arte per rendere i concetti di sostenibilità più relazionabili e memorabili. L'uso di metodi innovativi e artistici consolida le buone pratiche di sostenibilità. Questi metodi mirano a rendere l'apprendimento della sostenibilità più coinvolgente, d'impatto e accessibile.

### **Affrontare le situazioni di svantaggio**

La sostenibilità è spesso percepita come una priorità bassa nelle situazioni sociali svantaggiate. Tuttavia, iniziare dall'educazione dei bambini può avere un impatto significativo. Inoltre, l'impegno della società civile e il sostegno delle istituzioni sono fondamentali.

## **Comunicazione e lotta alla disinformazione**

Una comunicazione efficace e la lotta alle fake news sono essenziali per influenzare positivamente i comportamenti sociali e promuovere un consumo consapevole.

### **Conclusioni**

I nostri risultati rivelano che, nonostante le diverse aree di intervento, tutti gli sforzi sono strettamente collegati in un continuum che va dalla famiglia alla scuola, dalla ricerca al lavoro. Sostenere ogni ambito sociale è necessario perché l'attenzione all'ambiente non può prosperare in una società priva di benessere e cultura. Creando e condividendo strumenti che utilizzano un apprendimento non convenzionale con approcci creativi e artistici, possiamo sostenere gli stakeholder e i formatori nei loro sforzi educativi e di divulgazione, favorendo in ultima analisi una comunità di consumatori consapevoli.

## **5.5. Italia, Bologna**

### **Giovani adulti di Bologna: una comunità in transizione**

La comunità "Giovani adulti di Bologna" di Bologna, Italia, rappresenta un gruppo eterogeneo di adolescenti che iniziano ad affrontare le complessità dell'indipendenza. Questa comunità è caratterizzata da diversi contesti socio-economici, con membri che stanno intraprendendo una formazione universitaria o entrando nel mondo del lavoro. Questi giovani adulti si trovano ad affrontare sfide e opportunità uniche nel momento in cui passano dal vivere con i genitori a prendere decisioni autonome. Nonostante la consapevolezza delle problematiche legate al consumo, molti in questa comunità faticano ad adottare modelli di consumo consapevoli. Questa incoerenza è spesso dovuta alla mancanza di informazioni o a vincoli economici. Mentre alcuni membri cercano di evitare la moda veloce e il fast food, altri hanno difficoltà per vari motivi. Ciò evidenzia la necessità critica di educare all'importanza del consumo sostenibile e del suo impatto sull'ambiente.

L'impegno della comunità con i giochi, sia online che offline, rappresenta una preziosa opportunità per gli interventi educativi. I giochi sono un passatempo popolare tra questi giovani adulti, che servono a connettersi con i coetanei e a trascorrere il tempo libero. Sfruttando questo interesse, le iniziative educative possono incorporare la gamification per rendere più coinvolgente ed efficace l'apprendimento del consumo consapevole.

## **Bisogni identificati di educatori e adolescenti nel consumo consapevole**

Nel promuovere un consumo consapevole, educatori e adolescenti hanno esigenze distinte ma interconnesse che devono essere affrontate per favorire un futuro più sostenibile.

### ***Esigenze degli educatori:***

1. Comunicazione efficace: Gli educatori faticano a trasmettere ai giovani l'importanza di cambiare stile di vita. Hanno bisogno di strategie che rendano il concetto di sostenibilità comprensibile e urgente.
2. Esempi pratici: C'è una richiesta di esempi pratici e reali per illustrare l'impatto del riscaldamento globale e delle pratiche non sostenibili. Gli educatori cercano opportunità per portare gli studenti al di fuori delle aule scolastiche, dove possano assistere in prima persona ai danni ambientali.
3. Strumenti didattici semplificati: Gli educatori hanno bisogno di metodi semplici per dimostrare che le questioni ecologiche non sono né astratte né distanti, rendendo l'argomento più tangibile e immediato per gli studenti.

### **I bisogni degli adolescenti:**

1. Consapevolezza dell'impatto: Gli adolescenti devono capire che le questioni ambientali hanno un impatto diretto sulla loro vita. Devono riconoscere che le loro scelte non sostenibili contribuiscono al problema, ma questa consapevolezza non deve indurre sensi di colpa. Al contrario, dovrebbe ispirare un cambiamento di prospettiva verso ciò che è vantaggioso per loro e per il pianeta.

- 3. Urgenza e responsabilità: Gli adolescenti devono comprendere l'urgenza di risolvere i problemi ambientali. Devono rendersi conto che il tempo è limitato e che tutti, compresi loro stessi, hanno un ruolo da svolgere nel cambiare il modo in cui vengono utilizzate le risorse.

- 

Rispondendo a queste esigenze, l'iniziativa mira a educare e coinvolgere gli adolescenti attraverso metodi innovativi come i videogiochi, che hanno maggiori probabilità di catturare il loro interesse e motivarli ad adottare pratiche sostenibili.

La nostra organizzazione intende rispondere a queste esigenze concentrandosi sui giovani adulti, in particolare quelli intorno ai 18 anni, che si trovano in una fase cruciale della conquista dell'indipendenza. Educare questa fascia demografica a un consumo consapevole è fondamentale, perché saranno i futuri leader che guideranno il cambiamento della società. Possiamo prepararli a prendere decisioni informate sul loro stile di vita e sulle loro abitudini di consumo intervenendo durante l'ultimo anno di scuola.

Per raggiungere questo obiettivo, proponiamo di organizzare laboratori pomeridiani ed eventi che sensibilizzino al consumo consapevole attraverso attività interattive e giochi coinvolgenti. Queste iniziative forniranno esempi pratici di pratiche sostenibili, informazioni dettagliate sulle conseguenze delle scelte di consumo e risorse aggiuntive per sostenere il loro percorso di apprendimento.

In sintesi, la comunità dei "Giovani adulti di Bologna" si trova in un momento critico in cui l'educazione al consumo consapevole può avere un impatto duraturo. Rispondendo alle loro esigenze e facendo leva sul loro interesse per i giochi, possiamo ispirare un cambiamento verso stili di vita più sostenibili, a beneficio sia degli individui che dell'ambiente.

## **5.6. Comprendere i bisogni dei giovani migranti a El Raval, Barcellona**

El Raval, un quartiere vivace ma economicamente in difficoltà di Barcellona, ospita una significativa popolazione di immigrati. Dei 47.605 residenti, quasi la metà, ovvero 23.810, sono migranti. Questa comunità, soprattutto i giovani immigrati, deve affrontare molte sfide che ostacolano la loro integrazione e la qualità della vita.

### ***Lotte economiche e problemi occupazionali***

Una delle necessità più urgenti individuate è la mancanza di opportunità di lavoro. Molti giovani migranti si trovano a svolgere lavori poco remunerativi che non garantiscono un sostentamento sostenibile. L'instabilità economica è esacerbata dagli alti affitti e dal costo della vita a Barcellona, che rendono difficile per queste persone assicurarsi un alloggio decente e soddisfare le proprie esigenze di base.

### ***Ostacoli burocratici***

Un'altra sfida significativa è la navigazione nel panorama burocratico per accedere all'assistenza pubblica. Le procedure sono spesso complicate e richiedono tempo, dissuadendo molti dal cercare l'aiuto di cui hanno bisogno. Questa mancanza di supporto accessibile rafforza ulteriormente le difficoltà economiche dei giovani migranti.

### ***Barriere educative e sociali***

Anche l'istruzione e l'integrazione sociale sono aree di preoccupazione. Si nota una notevole assenza di programmi educativi speciali adattati alle esigenze dei giovani migranti. Le opportunità di apprendimento a lungo termine sono scarse e le buone pratiche esistenti in materia di istruzione e vita sostenibile non sono sufficientemente promosse. Inoltre, pregiudizi e stigmatizzazioni creano ostacoli a un insegnamento efficace e all'integrazione nella comunità.

### ***Mancanza di motivazione e incentivi***

Alla comunità mancano anche incentivi e motivazioni per impegnarsi in pratiche sostenibili e buone azioni. Senza un'adeguata promozione e sostegno, le iniziative che potrebbero migliorare la qualità della vita e favorire il senso di comunità rimangono sottoutilizzate.

**I bisogni dei giovani migranti a El Raval, Barcellona** Nell'ambito dell'apprendimento di abilità di consumo consapevole, i giovani migranti di El Raval devono affrontare diverse esigenze specifiche per promuovere pratiche di vita sostenibili e migliorare la loro qualità di vita complessiva.

### ***Programmi e risorse educative***

C'è una significativa mancanza di educazione specializzata sul consumo consapevole. I giovani migranti devono avere accesso a programmi educativi su misura che insegnino pratiche di vita sostenibili, come la riduzione dei rifiuti, il riciclaggio e le scelte ecologiche. Questi programmi dovrebbero essere concepiti in modo da essere accessibili e pertinenti alle loro specifiche circostanze.

### ***Opportunità di apprendimento a lungo termine***

L'apprendimento a lungo termine o per tutta la vita è essenziale per radicare abitudini di consumo consapevoli. I giovani migranti hanno bisogno di opportunità educative continue che vadano oltre le sessioni di formazione iniziale. Ciò potrebbe includere workshop, progetti comunitari e un supporto continuo per rafforzare le pratiche sostenibili nel tempo.

### ***Promozione di buone pratiche***

Le buone pratiche di consumo consapevole non sono sufficientemente promosse all'interno della comunità. È necessaria una maggiore visibilità e campagne di sensibilizzazione che mettano in evidenza i benefici e i metodi di vita sostenibile. Ciò potrebbe comportare eventi comunitari, campagne sui social media e la collaborazione con le organizzazioni locali per diffondere la conoscenza e incoraggiare la partecipazione.



### ***Superare pregiudizi e stigmatizzazioni***

Pregiudizi e stigmi possono ostacolare l'insegnamento efficace delle abilità di consumo consapevole. È necessario impegnarsi per creare un ambiente di apprendimento inclusivo e solidale che affronti e superi queste barriere sociali. Ciò potrebbe comportare una formazione sulla sensibilità culturale per gli educatori e i leader della comunità e iniziative per promuovere la comprensione e il rispetto reciproci tra i residenti.

### ***Incentivi e motivazioni***

I giovani migranti hanno bisogno di incentivi e motivazioni per adottare pratiche di consumo consapevoli. Ciò potrebbe includere incentivi finanziari, come sconti su prodotti sostenibili o programmi di riconoscimento che premiano individui e gruppi per la promozione della sostenibilità. L'offerta di benefici tangibili può incoraggiare una partecipazione più attiva e l'impegno verso uno stile di vita sostenibile.

### ***Accesso semplificato alle risorse***

L'accesso alle risorse che supportano il consumo consapevole dovrebbe essere semplificato. Ciò include la disponibilità di informazioni in più lingue, un facile accesso alle strutture di riciclaggio e la garanzia che i prodotti sostenibili siano accessibili e a buon mercato. La semplificazione di questi processi può aiutare i giovani migranti a integrare più facilmente il consumo consapevole nella loro vita quotidiana.

### **Conclusione**

Affrontare questi bisogni richiede un approccio multiforme. Migliorare le opportunità di lavoro e i salari, semplificare l'accesso all'assistenza pubblica, promuovere programmi educativi e combattere le stigmatizzazioni sociali sono passi fondamentali. Concentrandoci su questi aspetti, possiamo aiutare i giovani migranti di El Raval a costruire un futuro più stabile e prospero.



Co-funded by  
the European Union

# CAPITOLO 6

# IL CONTESTO

# LOCALE



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

# Capitolo 6

## Creare un contesto locale

### 6.1. Strategia di contesto locale per Italia

#### Introduzione

In Italia, la strategia di contesto locale mira a raggiungere gli adolescenti che stanno iniziando a diventare indipendenti, lasciando la casa dei genitori per l'università o il lavoro. La strategia si concentra sull'intervento durante l'ultimo anno di scuola (18 anni) per prepararli a una vita più indipendente. Gli obiettivi principali sono la sensibilizzazione al consumo consapevole, l'acquisizione di conoscenze e competenze pratiche per fare scelte sostenibili e la promozione del pensiero critico e della risoluzione collaborativa dei problemi attraverso attività interattive e giochi.

#### Adattamento del curriculum

##### *Adattamenti generali*

Il programma di studio è tradotto in italiano, assicurando che la terminologia sia culturalmente e contestualmente appropriata. Esempi e casi di studio rilevanti per il contesto italiano includono prodotti locali, fonti energetiche e sistemi di gestione dei rifiuti. I riferimenti culturali ed esempi italiani sono incorporati nelle discussioni sul consumo consapevole e le iniziative sostenibili locali e le storie di successo sono evidenziate per ispirare gli studenti.

##### *Adattamenti specifici*

##### Casa

Sono integrate discussioni sulla tradizione artigianale italiana e sul valore di investire in oggetti di alta qualità e di lunga durata. Locale

Sono evidenziati i marchi e gli artigiani che danno priorità alla sostenibilità. La cultura italiana del "fai da te" comprende consigli pratici per riparare e riciclare gli oggetti. Vengono organizzati workshop con artigiani locali per dimostrare le tecniche di riparazione. Viene incoraggiata la partecipazione alle economie di condivisione locali e ai mercati dell'usato, come i "Mercatini dell'usato". Sono incluse pratiche locali di gestione dei rifiuti e programmi di riciclaggio specifici per le regioni italiane.

## Energia

Vengono fornite informazioni sull'etichettatura energetica in Italia e sulle normative europee. Vengono discussi il mix di fonti energetiche in Italia e l'impatto delle iniziative sulle energie rinnovabili. Vengono evidenziate le opzioni di trasporto sostenibile disponibili in Italia, come la bicicletta, i trasporti pubblici e i servizi di car sharing. Vengono condivisi suggerimenti adatti allo stile di vita italiano, come l'utilizzo di tapparelle per regolare la temperatura domestica e la scelta di elettrodomestici ad alta efficienza energetica.

## Mangiare

Viene sottolineata l'importanza della dieta mediterranea e dei prodotti di stagione di provenienza locale. Si incoraggiano le visite ai mercati contadini locali per sostenere l'agricoltura regionale. Si discutono le pratiche sostenibili dell'agricoltura italiana e l'impatto sui prodotti alimentari tradizionali come i formaggi e i salumi. Vengono introdotte le applicazioni più diffuse in Italia per ridurre gli sprechi alimentari, come "Too Good To Go" e "Last Minute Sotto Casa". Vengono chiarite le normative italiane sull'etichettatura degli alimenti e sulle date di scadenza. Si discute dell'impatto degli imballaggi e delle iniziative italiane per ridurre l'uso della plastica. Vengono esplorate le ricette tradizionali italiane a base vegetale e la tendenza crescente del veganismo in Italia. Vengono forniti consigli pratici per porzionare i pasti e congelare gli avanzi, adattati all'organizzazione della cucina italiana.

## Consumo consapevole

Viene condotta un'analisi degli acquisti recenti degli studenti per identificare le aree di miglioramento. Lo stile di vita di 1,5 gradi viene spiegato utilizzando esempi relativi alla cultura italiana e alla vita quotidiana. Gli studenti vengono istruiti sulla comprensione e sull'identificazione delle varie etichette presenti sui prodotti italiani. Si analizza l'influenza della pubblicità in Italia e si discute il concetto di greenwashing con esempi locali. Vengono introdotte pratiche alternative come l'acquisto nei negozi "Negozio Leggero" e il sostegno ai prodotti del commercio equo e solidale.

## Indossare

Viene discusso l'impatto del fast fashion, con particolare attenzione ai marchi italiani e alle alternative locali. Viene spiegato il problema delle microplastiche negli indumenti e la promozione di scelte di tessuti sostenibili. Vengono evidenziati i marchi e le iniziative italiane di moda sostenibile. Si incoraggiano laboratori di upcycling e visite a negozi di seconda mano ("negozi vintage").

## Strategia di attuazione

### ***Integrazione scolastica***

Il programma di studio e il gioco sono integrati nei programmi esistenti delle scuole locali, con particolare attenzione agli studenti dell'ultimo anno. Le sessioni sono programmate durante l'anno scolastico e vengono organizzati workshop pomeridiani ed eventi comunitari per sensibilizzare gli studenti a un consumo consapevole. Il gioco viene utilizzato come strumento interattivo per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento attraverso il gioco.

### ***Partenariati***

I partenariati con le organizzazioni ambientaliste locali, le università e le imprese sostengono e arricchiscono il programma. I relatori ospiti forniscono approfondimenti sul mondo reale e ispirano gli studenti. La valutazione e il feedback continui vengono condotti per perfezionare e migliorare il curriculum e il gioco per l'uso futuro.

## **Conclusione**

L'adattamento del programma di studi CoCo e del gioco da tavolo serio, con l'integrazione di esempi culturalmente rilevanti, pratiche sostenibili locali e dati specifici della regione, garantisce che il contenuto educativo sia coinvolgente e d'impatto. L'enfasi del programma di studi sulle attività pratiche fornisce agli studenti le competenze e le conoscenze necessarie per fare scelte informate e sostenibili nella loro vita quotidiana. Il gioco da tavolo è uno strumento innovativo e interattivo che dà vita ai principi del consumo consapevole, rendendo il processo di apprendimento piacevole e memorabile. Grazie alla valutazione e al feedback continui, il programma rimane rilevante ed efficace nel promuovere il consumo consapevole in Italia e altrove.

## **6.2. Strategia di contesto locale per Kraków**

### **Il curriculum CoCo e il gioco da tavolo serio.**

Grazie al progetto Conscious Consumption, i partner di vari Paesi, tra cui Germania, Italia, Spagna, Finlandia e Polonia, intendono fornire ai formatori strumenti interessanti per l'educazione degli adulti. Ciò consentirà loro di familiarizzare con il consumo consapevole nelle loro comunità locali in modo divertente. Il gioco di carte CoCo Game è l'oggetto del trasferimento di conoscenze.

Ci sono due gruppi di carte: carte obiettivo e carte risorsa, ognuna delle quali rappresenta una delle seguenti categorie: vestiti, cibo, mobili ed energia. Secondo il manuale di gioco, le carte risorsa rappresentano diversi tipi di risorse che i giocatori possono utilizzare durante la partita per raggiungere gli obiettivi indicati sulle carte obiettivo.

Il consumo consapevole è piuttosto complesso, quindi il gioco non può essere un modello della realtà, ma fornisce solo una guida. Pertanto, i grafici con le relative descrizioni sulle carte delle risorse non rappresentano le risorse e non hanno alcun legame reale con gli obiettivi. Il gioco

Le risorse sulle carte risorsa sono "Energia" e "Denaro". Vengono utilizzate per raggiungere gli obiettivi specificati sulle carte obiettivo. L'obiettivo è chiedere l'attuazione di una misura di consumo consapevole, come l'organizzazione di un luogo di scambio di abiti. Per raggiungere tale obiettivo, è necessario guadagnare denaro e risorse energetiche raccogliendo e scartando carte risorsa almeno fino al livello richiesto per raggiungere l'obiettivo.

Le immagini e il testo delle carte risorse includono oggetti come una bottiglia d'acqua riutilizzabile o attività come viaggiare insieme che sono spunti per un consumo consapevole. Il Ridesharing può far risparmiare denaro ed energia rispetto all'uso dell'auto come unico passeggero. Ora posso utilizzare il denaro e l'energia risparmiati per promuovere un consumo consapevole e sostenibile, che la carta obiettivo mi offre.

### **Gruppo target.**

Il Gioco delle CoCo vale la pena di essere giocato in gruppi di diverse età, adulti ma anche giovani, preferibilmente a partire dai 12 anni. Le persone possono conoscersi o essere estranee. Poiché il gioco è stato creato da un team internazionale, la versione in lingua polacca è stata semplificata e adattata alle realtà locali. Tuttavia, il gioco non perde la sua qualità e il suo valore educativo.

La terminologia utilizzata è coerente con quella applicabile nel campo del consumo responsabile e consapevole, nonché con i concetti di educazione ecologica e sociale.

### **Implementazione: Divertimento e insegnamento.**

Il CoCo Game si applica a diversi gruppi di età, dagli adolescenti agli adulti. Il gioco è preparato in modo da poter essere distribuito durante vari tipi di eventi. Si può trattare di eventi educativi e di integrazione o di eventi non legati all'educazione

**Club:** Il gioco può essere proposto nei club di gioco, che sono familiari e accessibili, come i caffè e le discoteche. In molti luoghi, ci sono incontri regolari di giocatori che annunciano, ad esempio, sui gruppi di Facebook, che giocheranno una partita a tema.

**Scuole:** Il gioco CoCo può essere uno strumento educativo durante le lezioni scolastiche (varie materie di insegnamento: economia, matematica, biologia). Il gioco può introdurre il tema del consumo consapevole dei beni e insegnare come risparmiare denaro, risorse, ambiente ed energia.

**Università:** Il CoCo Game può essere utilizzato come strumento educativo e formativo durante i tirocini degli studenti, in particolare nei settori dell'economia, della tutela ambientale o della pedagogia.

Anche le organizzazioni non governative sono adatte a ricevere il gioco. Vale la pena di trasferire copie del CoCo Game ad altre organizzazioni per scambiare esperienze.

Centri di assistenza sociale per giovani e adulti. Si tratta di luoghi in cui vengono forniti diversi tipi di aiuto quotidiano alle persone in crisi. Durante il progetto abbiamo visitato diversi di questi luoghi. Si tratta di centri e club nati dall'esigenza di fornire aiuto.

Uno dei servizi offerti è un luogo dove trascorrere il tempo. Per rendere questo tempo produttivo, le persone che vi si recano possono fare o imparare qualcosa, Ad esempio, lezioni di lingue straniere, giochi da tavolo o di carte o imparare a suonare strumenti musicali.

In ognuno di questi gruppi, si dovrebbe porre grande enfasi sull'uso della Knowledge Vault, sull'uso della realtà aumentata (AR) e sull'esplorazione degli argomenti che appaiono sulle carte disegnate.



## **Il curriculum**

Cracovia, la seconda città più grande della Polonia, deve affrontare la sfida di adattare la sua enorme superficie (327 km<sup>2</sup>) e la sua popolazione (almeno 800.000 abitanti) ai cambiamenti climatici. Le conseguenze sono un accesso limitato o sempre più costoso alle risorse naturali, l'aumento delle temperature medie, i problemi legati ai rifiuti e al trasporto delle merci e il conseguente aumento delle emissioni di CO<sub>2</sub>. L'adattamento a questi cambiamenti richiede un'educazione per modificare le abitudini di consumo. In questo caso, 800.000 persone decidono ogni giorno come sarà il domani di questa regione.

Gli argomenti e le decisioni da prendere nel CoCo Game riflettono su piccola scala (carte da gioco) le enormi sfide e decisioni che la città e la regione devono affrontare oggi. La soluzione dei problemi delineati può essere applicata con successo in un contesto più ampio, compresa la replica in altre città della Polonia. Il gioco non ha un contesto di Cracovia, quindi può essere giocato ovunque in Polonia e non ci sono restrizioni al suo utilizzo.

### **6.3. Promuovere i temi del Progetto Consumo Consapevole in Finlandia**

La Finlandia è uno dei Paesi leader in Europa nella promozione dello sviluppo sostenibile. La Finlandia ha un comitato per lo sviluppo sostenibile che riunisce i principali attori della società intorno al tema. Ne fanno parte diversi attori della società, dall'amministrazione statale ai comuni e alle città, alle organizzazioni, alle aziende, ai media, alle comunità religiose, agli attori del mercato del lavoro, alla comunità scientifica e ai partiti parlamentari. Il primo ministro presiede il comitato. Il comitato comprende anche il gruppo dell'Agenda2030, che ha l'obiettivo di portare la voce dei giovani nelle discussioni e nella pianificazione della società in materia di sviluppo sostenibile. Il

Il Gruppo Giovani per il Clima e la Natura NUOLI apporta le competenze dei giovani, soprattutto nelle discussioni e nei preparativi riguardanti la natura e le questioni climatiche. Il lavoro del comitato è supportato anche da un gruppo scientifico indipendente di 14 scienziati.

Per saperne di più: [26](<https://kestavakehitys.fi/etusivu>)

Negli ultimi anni, la Finlandia ha promosso fortemente l'uso delle energie rinnovabili e si è impegnata ad aumentarne la quota nella produzione energetica. L'uso di energia eolica, solare e bioenergia è in continua crescita. Anche i sottoprodotti dell'industria forestale, come i pellet di legno, sono fonti significative di energia rinnovabile. La Finlandia ha anche sviluppato efficienti sistemi di gestione dei rifiuti e programmi di riciclaggio. Ad esempio, i tassi di riciclaggio di plastica, carta e metalli sono elevati. Nel 2023 è stata avviata una raccolta su larga scala di rifiuti tessili per gli abiti che non possono più essere donati. La Finlandia ha sviluppato una strategia nazionale di economia circolare che mira a massimizzare il riciclo e il riutilizzo dei materiali.

Per saperne di più: [27](<https://ym.fi/kiertotalousohjelma>)

Le foreste sono state una fonte di ricchezza in Finlandia per secoli e l'industria forestale è ancora uno dei settori industriali più importanti. Gli interessi dell'industria forestale e della conservazione della natura non sempre coincidono e il tema è irto di contraddizioni, ma per certi aspetti l'industria forestale finlandese è all'avanguardia. La Finlandia ha anche istituito vaste riserve naturali e parchi nazionali che proteggono specie ed ecosistemi in pericolo. A lungo termine, la biodiversità delle foreste è anche nell'interesse dell'industria forestale, e ora esistono alternative al taglio di radura. L'attuazione pratica dei principi di gestione forestale sostenibile richiede un monitoraggio continuo, la ricerca e l'adattamento a nuove informazioni e sfide ambientali. Il dialogo tra le varie parti interessate, come i proprietari delle foreste, l'industria, le organizzazioni ambientaliste e l'industria forestale.

comunità locali, è fondamentale per trovare soluzioni sostenibili.

Negli ultimi anni la Finlandia ha investito molto in ricerca e sviluppo, in particolare nelle tecnologie ambientali e nelle innovazioni per la sostenibilità. Il Natural Resources Institute Finland (Luke) svolge un ruolo significativo nella ricerca sull'uso sostenibile delle foreste, dell'agricoltura e dei corpi idrici. Il Sitra, il fondo finlandese per l'innovazione, è un attore cruciale nella promozione dell'economia circolare e dello sviluppo sostenibile. Sitra ha pubblicato diversi rapporti e guide sulle migliori pratiche dell'economia circolare e sostiene diversi esperimenti e progetti. Per saperne di più: [28](<https://www.sitra.fi/aiheet/kiertotalous/>)

L'educazione ambientale è molto diffusa e i principi dello sviluppo sostenibile fanno parte del curriculum dell'istruzione primaria. I finlandesi sono molto attenti alle questioni ambientali. La Finlandia mira a diventare neutrale dal punto di vista delle emissioni di carbonio entro il 2035 e questo obiettivo guida molte politiche nazionali e locali. La Finlandia ha ricevuto riconoscimenti internazionali per la promozione dello sviluppo sostenibile e, secondo molti parametri, è uno dei Paesi leader al mondo per quanto riguarda il rispetto dell'ambiente e lo sviluppo sostenibile.

## **Insegnare lo sviluppo sostenibile in Finlandia**

I principi dello sviluppo sostenibile sono inclusi nei programmi di base dell'istruzione primaria e secondaria superiore. Ciò significa che gli studenti imparano a conoscere le questioni ambientali, la sostenibilità economica e la giustizia sociale fin dalla più tenera età. Nell'istruzione primaria si utilizzano comunemente moduli di apprendimento multidisciplinari, in cui gli studenti possono partecipare a progetti e giornate a tema che riguardano lo sviluppo sostenibile. Ad esempio, il risparmio energetico, il riciclaggio e il cambiamento climatico sono temi comuni. Naturalmente, le attività di sviluppo sostenibile non si limitano a giornate a tema o a progetti, ma sono anche necessarie.

Nell'istruzione primaria, gli studenti studiano l'ambiente, coprendo ampiamente la biodiversità, i processi ecologici e l'impatto ambientale umano. Il sito web dell'Agenzia nazionale finlandese per l'istruzione fornisce anche informazioni sull'educazione climatica ed ecologica e sull'economia circolare. L'educazione climatica ed ecologica sostiene l'apprendimento continuo in modo che i valori, le conoscenze, le competenze e le pratiche degli individui e della società siano in linea con lo sviluppo sostenibile. I curricula di base, le qualifiche e i piani educativi per la prima infanzia forniscono una base per affrontare le questioni climatiche e ambientali nell'istruzione e nella formazione.

Per saperne di più: [29](<https://www.oph.fi/fi/ymparistootoppi>) [30] (<https://www.oph.fi/fi/ilmasto-ja-ymparistokasvatus-seka-kiertotalous>)

In Finlandia, gli istituti di istruzione superiore offrono un'ampia gamma di corsi di laurea incentrati sullo sviluppo sostenibile e sulle tecnologie ambientali. L'istruzione è disponibile sia a livello universitario che di università di scienze applicate. Alcuni programmi sono multidisciplinari e integrano i principi dello sviluppo sostenibile in diverse materie. Ad esempio, presso l'Università di Scienze Applicate della Finlandia sudorientale è possibile studiare per diventare ingegnere in tecnologie ambientali, un settore tecnologico in rapido sviluppo. La sua importanza sta crescendo a causa dei cambiamenti climatici e di altri problemi ambientali globali. La formazione si concentra sulla salute ambientale, sulla salute delle abitazioni e degli edifici e sul monitoraggio e il campionamento ambientale. Il programma di master Creative Sustainability dell'Università di Aalto è multidisciplinare e combina business, design, architettura e tecnologia con una prospettiva di sostenibilità. La sua pedagogia integra l'insegnamento e la ricerca, l'apprendimento basato sui problemi e una solida connessione con le implementazioni pratiche.

Nell'istruzione secondaria professionale, gli studi sullo sviluppo sostenibile fanno parte delle componenti standard delle qualifiche professionali come corso obbligatorio da 1 credito. Ad esempio, il corso può essere completato attraverso un corso online gratuito. Il corso copre gli obiettivi 2030 delle Nazioni Unite e vari aspetti dello sviluppo sostenibile. Specialmente per l'istruzione secondaria, c'è anche il materiale didattico Vita sostenibile, che comprende una serie di podcast sulle decisioni quotidiane per una vita più sostenibile e domande e quiz relativi all'argomento di ogni episodio. I materiali possono essere utilizzati sia nell'apprendimento a distanza che come materiale in classe in varie materie o in modo indipendente. Per saperne di più: [31](<https://keke.bc.fi/Kestava-kehitys/suomi/>) [32] (<https://www.ostavastuullisesti.fi/oppiminen/>)

L'apprendimento globale sui temi dello sviluppo sostenibile è fondamentale in Finlandia. L'apprendimento globale pone l'accento sull'integrazione di diverse prospettive e strutture di apprendimento, intrecciando le conoscenze e le competenze di varie materie e combinando valori e atteggiamenti in una volontà. Il programma di studi dell'istruzione secondaria superiore ha diversi collegamenti con gli obiettivi dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Attraverso la competenza globale, che significa cooperazione multidisciplinare e risoluzione dei problemi, gli studenti si preparano a mitigare i cambiamenti climatici e la perdita di biodiversità, a resistere e superare le pandemie e a proteggere la dignità umana e tutta la vita. Per saperne di più: [33](<https://www.oph.fi/fi/koulutus-jatutkinnot/laaja-alainen-osaaminen-kestavassa-kehityksessa>)

Tuttavia, gli studenti non cambiano il loro comportamento per un futuro sostenibile solo sulla base di una maggiore conoscenza. Possiamo essere ben consapevoli del riciclaggio e dei suoi benefici, ma potremmo comunque non riciclare. Per trasformare le conoscenze in azioni sono necessari valori, atteggiamenti e volontà. Gli atteggiamenti e i valori si sviluppano non solo nell'istruzione di base, ma anche nell'apprendimento nonformale. I materiali del progetto Consumo consapevole sono un mezzo per raggiungere questo obiettivo!

## 6.4. Strategia di contesto locale per Bonn-West

Con il progetto CoCo, i partner di vari Paesi intendono fornire ai formatori un interessante strumento di educazione degli adulti attraverso il quale il tema del consumo consapevole può essere portato in modo giocoso nelle comunità locali.

Il gioco di carte (CoCo-Game) è al centro del trasferimento delle conoscenze. Ci sono due gruppi di carte: carte risorsa e carte obiettivo, ciascuna per le seguenti categorie:

- -

Abbigliam

ento• -

Alimentazi

one

- -Arredo• -

Energia

Secondo le istruzioni del gioco, le carte risorsa rappresentano diversi tipi di risorse che i giocatori possono utilizzare durante il gioco per raggiungere gli obiettivi contenuti nelle carte obiettivo.

Il consumo consapevole è piuttosto complesso, quindi un gioco non può essere un modello della realtà, ma fornisce solo degli spunti. La grafica e le descrizioni delle carte risorse non rappresentano le risorse e non hanno alcun legame reale con gli obiettivi. Le risorse reali sulle carte risorse sono il denaro e l'energia. Queste vengono utilizzate per raggiungere gli obiettivi delle carte obiettivo. Gli obiettivi sono inviti ad attuare una misura di consumo consapevole, come l'organizzazione di un festival di scambio di vestiti. Per realizzare un tale obiettivo, le risorse, il denaro e l'energia, devono essere raccolte e messe a disposizione, almeno nella misura necessaria per raggiungere l'obiettivo.

Le immagini e i testi delle carte risorse contengono oggetti, come

una bottiglia riutilizzabile, o attività, come il carpooling, che sono consigli per un consumo consapevole. Questo potrebbe essere interpretato come un risparmio di denaro ed energia utilizzando un carpooling rispetto all'utilizzo della mia auto come unico passeggero. Il denaro e l'energia risparmiati possono ora essere utilizzati per realizzare

un altro consumo consapevole e sostenibile suggerito da una scheda obiettivo.

Il gioco può essere un'esperienza positiva o portare alla frustrazione. Ciò dipende dalla proporzione tra gioco, educazione e discussione durante il gioco. La frustrazione si verifica in un gruppo ma non in un altro. Pertanto, si raccomanda che il formatore svolga il gioco in modo tale da non generare frustrazione.

I giocatori che si attengono rigorosamente alle istruzioni di gioco e mirano esclusivamente a realizzare e raccogliere punti potrebbero finire nella trappola della frustrazione. Questo perché pescare le carte desiderate a volte può richiedere un po' di tempo. La frustrazione può essere grande se si vuole pescare una carta obiettivo ma si ottengono sempre carte risorsa. Pertanto, si consiglia di tenere le carte risorsa e le carte obiettivo in pile separate, e i giocatori possono decidere da quale pila pescare una carta.

I giocatori possono anche perdersi nel CoCo-Space verso la fine della partita. Questo può accadere perché le carte scartate vengono messe alla fine del mazzo secondo le istruzioni e possono essere pescate di nuovo. Se i giocatori non possono più utilizzare le ultime carte disponibili, scartando e ripescando continuamente le stesse carte inutilizzabili nella mano, il mazzo non finisce mai e, di conseguenza, la partita non finisce mai. Alcuni giocatori hanno definito questa situazione nei test come "perso nello spazio del consumo consapevole".

I formatori dovrebbero monitorare questi loop e avere una soluzione pronta per terminare il gioco. Questo è un esempio del perché l'istruzione alla fine del manuale di gioco, "Concordate voi stessi le nuove regole per giocare in modo ottimale con l'obiettivo di un consumo più consapevole", dovrebbe essere accettata dai formatori. Il gioco fornisce una buona base, ma ha ancora un potenziale di ulteriore sviluppo.



## **all gioco può essere giocato in modo cooperativo o competitivo.**

Nella modalità cooperativa, anch'essa prevista nelle istruzioni, i giocatori giocano insieme per raggiungere gli obiettivi. Considerando i diversi gruppi di Bonn-West, la modalità cooperativa sembra particolarmente indicata per i giocatori più istruiti e con conoscenze pregresse. I giocatori possono discutere a lungo se il suggerimento raffigurato su una carta porti o meno a un consumo più sostenibile e consapevole e se questo suggerimento sia attuabile a livello locale, ad esempio a Bonn-West.

La modalità cooperativa può essere giocata con carte scoperte o nascoste. Entrambe le varianti hanno il loro fascino. Poiché i giocatori si scambiano le carte per raggiungere gli obiettivi, la comunicazione è molto più difficile con le carte nascoste che con quelle aperte. Gli allenatori devono quindi prestare attenzione al fatto che i giocatori abbiano o meno le capacità comunicative adeguate e guidare il gioco di conseguenza. Le carte nascoste rappresentano una sfida più significativa per i giocatori, poiché le mosse sono più difficili da prevedere e bisogna ricordare più a lungo le carte degli altri giocatori che sono state discusse.

La modalità cooperativa mira a raggiungere gli obiettivi insieme con un uso minimo di risorse. Anche le carte personaggio sono utili a questo scopo. Nel contesto di un quartiere, ha senso che ogni giocatore assuma un personaggio e che lo mantenga per tutta la partita. I giocatori imparano che ci sono persone specializzate che hanno più conoscenze di loro su consumi specifici e che vale la pena raggiungere gli obiettivi con l'aiuto di un personaggio di questo tipo, perché è più efficace che se ognuno facesse tutto da solo. I giocatori possono consentire a un personaggio specializzato di utilizzare le proprie abilità a beneficio di tutti attraverso lo scambio di carte, consentendo così un utilizzo ancora più ridotto delle risorse.

Nella modalità competitiva, i giocatori giocano l'uno contro l'altro e ognuno cerca di ottenere il maggior numero di punti possibile attraverso un consumo consapevole. Questo è un bel principio di gioco e dovrebbe portare a un gioco veloce. I giocatori si concentrano sul raggiungimento dei loro obiettivi e si dedicano rapidamente ai contenuti senza approfondirli. Le carte forniscono molti consigli e suggerimenti su ciò che costituisce un consumo consapevole. Questa variante di gioco è quindi molto adatta ai giocatori che non hanno una formazione pregressa, in quanto si confrontano con i suggerimenti e gli obiettivi durante il gioco.

In questa variante, la realtà virtuale può essere utilizzata molto bene. Poiché l'uso della VR porta al Knowledge Vault, può contribuire a un impegno più intenso con un argomento. Poiché le carte cambiano il valore dei punti quando vengono visualizzate virtualmente, questo dovrebbe essere usato per effetti diretti. Poiché le regole del gioco non regolano l'uso dell'AR, i formatori potrebbero collegarvi obiettivi pedagogici o di contenuto, in modo che i giocatori possano sperimentare l'uso dell'AR come ricompensa o rischio. I formatori dovrebbero considerare come le modifiche ai punti dovrebbero influenzare il gioco. Gli allenatori dovrebbero regolare i numeri virtuali e/o stampati per il denaro e l'energia sulle carte nel tempo per migliorare il gioco.

Il pulsante "Saperne di più" porta ad argomenti che non hanno necessariamente a che fare con la scheda. Questo ha portato a proteste da parte dei giocatori durante i test. Si raccomanda ai formatori di cercare l'argomento corrispondente in un altro modo, ad esempio utilizzando direttamente la Knowledge Vault tramite il sito web "[consciousconsumption.eu](http://consciousconsumption.eu)". D'altra parte, il contenuto collegato potrebbe essere usato per trovare una carta corrispondente dal mazzo (che poi dovrebbe essere rimescolato) e usato come mossa extra. La conoscenza, quindi, paga.

Nei test, è stato spesso criticato il fatto che scansionare le carte AR ed eventualmente seguire i link nella Knowledge Vault rallenta notevolmente il gioco e lo rende meno interessante, soprattutto per i giocatori interessati a giocare. Inoltre, si rischia di dimenticare quali mosse un giocatore

o come gli altri giocatori volevano usare certe carte. Gli allenatori devono quindi assicurarsi che il gioco, l'AR e la Volta delle Conoscenze siano utilizzati in modo tale da consentire un processo di gioco regolare.

Per accelerare il gioco delle carte e per coinvolgere in modo particolare su un argomento, il gioco può anche essere suddiviso in carte in modo da giocare solo con le carte verdi sul consumo di cibo, ad esempio. In questo modo, un intero turno di gioco e di discussione può essere giocato esclusivamente su uno dei quattro possibili argomenti del gioco e, grazie al vantaggio temporale del minor numero di carte, può essere collegato alle lezioni e ai fogli di lavoro corrispondenti. A seconda del distretto, si può scegliere e giocare un argomento o un altro.

Il tema dell'alimentazione potrebbe essere utilizzato soprattutto a Medinghoven, dove molti abitanti hanno una dieta povera con alimenti prodotti industrialmente. Il tema dei mobili potrebbe essere particolarmente interessante a Medinghoven, in quanto grandi quantità di mobili usati vengono regolarmente gettati via durante la raccolta dei rifiuti ingombranti.

Il tema dell'energia è molto interessante nelle aree con case unifamiliari, come Lessenich e Ückesdorf, nonché nell'area di Brüser Berg, poiché molti pendolari si affidano alla mobilità. Il settore tessile dovrebbe essere affrontato a Röttgen, dove vivono molte famiglie con bambini piccoli, e le tendenze potrebbero essere contrastate.

Queste divisioni sono solo considerazioni molto approssimative, poiché i temi sono attuali in tutti i distretti di Bonn-West, ma gli allenatori potrebbero stabilire delle priorità e rivolgersi e invitare specificamente i giocatori. Un'altra variante potrebbe essere l'utilizzo di una sola risorsa, ad esempio solo l'energia o solo il denaro.

In linea di principio, le regole del gioco prevedono che per raggiungere l'obiettivo si possano usare solo carte risorsa della stessa categoria. L'allenatore può modificare questa regola in modo che i giocatori possano realizzare un obiettivo, ad esempio nel settore tessile, non solo con le risorse delle carte tessile, ma con le risorse di tutte le carte risorsa.

In questo modo, e in generale, è importante assicurarsi che i giocatori capiscano come raggiungere gli obiettivi fin dall'inizio. Nei test, alcuni giocatori pensavano di dover soddisfare esattamente le risorse richieste e quindi giravano in tondo all'infinito. A seconda della situazione, si possono anche inventare nuove regole, come permettere ai giocatori di avere più di sette carte in mano o di eseguire più di un'azione alla volta. L'applicazione di queste regole devianti potrebbe anche essere legata a determinate condizioni, permettendo agli allenatori di trasmettere principi di consumo consapevole.

Ad esempio, uno scambio di più carte potrebbe comportare la discussione della carta e l'approvazione della giustificazione da parte degli altri giocatori o del formatore. Il Knowledge Vault, cioè lo scrigno online, potrebbe essere usato come aiuto per queste discussioni e giustificazioni.

I formatori possono utilizzare le lezioni e i fogli di lavoro anche senza il gioco. Le lezioni, per lo più sotto forma di presentazioni, non dovrebbero essere utilizzate interamente in un'unica sessione, perché potrebbero sopraffare molti partecipanti, come è stato criticato nei test. Ogni pagina di queste presentazioni riassume i punti più importanti di un'area. Il formatore può scegliere una parte della presentazione che vuole trasmettere, come ad esempio solo il capitolo 2 di Fast Fashion o solo il capitolo 3 di Microplastic dal modulo "Fashion... Consumo consapevole e moda". Dipende molto dal tempo a disposizione e da come il gruppo di giocatori o partecipanti gioca e impara. L'insegnante/formatore può combinare il pacchetto di giochi, micro-lezioni e fogli di lavoro come desidera o

decidere dal gioco cosa esaminare più da vicino. Per esempio, se durante il gioco si raggiunge un obiettivo legato al cibo, questo potrebbe portare a una lezione della micro-lezione "Cibo".

Il Knowledge Vault è un'area indipendente accanto al gioco e alle lezioni con i fogli di lavoro. Il Knowledge Vault può essere utilizzato come fonte di informazioni. Tuttavia, fornisce anche spunti interculturali, in quanto la Knowledge Vault conduce a siti web o fonti nelle lingue dei partner del progetto CoCo. I formatori potrebbero approfittare di questa circostanza per intraprendere un viaggio nel consumo consapevole con i partecipanti e, superando le barriere linguistiche con l'aiuto di dispositivi tecnici o di persone istruite dal punto di vista linguistico, ampliare significativamente gli orizzonti dei partecipanti e aiutare a discutere le diverse valutazioni del consumo consapevole in altri contesti.

## **6.7. Implementazione di un gioco sul consumo consapevole nelle comunità migranti vulnerabili di Berlino**

### **Introduzione**

Nel quartiere multiculturale di Berlino Wedding, dove convergono etnie, culture e contesti socioeconomici diversi, la promozione di pratiche di consumo consapevole e di vita sostenibile è fondamentale. Questo articolo fornisce agli operatori della comunità e agli educatori adulti non formali una guida completa sull'implementazione di un gioco per promuovere queste pratiche tra le comunità di migranti vulnerabili.

### **Gruppo**

### **target**

Il nostro progetto si rivolge alle famiglie di Berlino Wedding, coinvolgendo tutti i gruppi di età e i membri della famiglia. Promuovendo un consumo consapevole e pratiche di vita sostenibili all'interno delle famiglie, miriamo a garantire un cambiamento più ampio e di maggiore impatto a comunitario.

## **Adattamenti generali**

Per garantire la pertinenza e l'efficacia del gioco, tutti i materiali sono tradotti in tedesco e la terminologia, gli esempi, i link e le applicazioni sono adattati al contesto tedesco/berlinese/matrimoniale. Vengono citati i marchi locali, gli artigiani, i negozi a zero rifiuti, i caffè di riparazione, i negozi di seconda mano e le biblioteche, oltre alle informazioni sulle regole locali di riciclaggio e gestione dei rifiuti, sui fornitori di energia, sull'approvvigionamento idrico e sul sistema dei trasporti.

## **Adattamento del gioco**

Il gioco è stato adattato in base al feedback del nostro evento moltiplicatore, assicurando che soddisfi le diverse esigenze e aspettative di vari gruppi di età e tipi di giocatori. Questo include la diversificazione delle regole, del punteggio e dei componenti interattivi per una migliore esperienza di gioco e di apprendimento.

## **Componenti del gioco**

1. Carte personaggio: È possibile includere più personaggi, consentendo ai giocatori di scambiare o conservare le proprie carte personaggio nel corso della partita. I giocatori possono anche disegnare le proprie carte personaggio.
2. Carte risorse e carte obiettivo: È possibile creare nuove carte in base ai suggerimenti dei giocatori, oppure i giocatori possono creare le proprie carte utilizzando lo strumento di creazione disponibile in Knowledge Vault. Le carte possono essere conservate in pile separate per turni più rapidi e il sistema di punteggio può essere regolato in base ad altre modifiche alle regole.
3. Schede di punteggio: Si possono suggerire diverse opzioni di punteggio in base ad altri aggiustamenti delle regole.

## **Gioco**

A seconda dell'età e dell'esperienza dei giocatori, i turni possono essere semplificati e velocizzati per migliorare il coinvolgimento. Il sistema di punteggio deve essere ben spiegato e può essere semplificato o omesso del tutto: i giocatori vengono premiati in base al numero di obiettivi raggiunti. Il gioco può essere giocato con carte aperte, il che è utile durante il primo turno per capire le regole e il sistema di punteggio.

## **Elementi educativi**

L'introduzione di elementi educativi o di discussioni sulla sostenibilità è più accessibile ai giocatori più esperti. Si possono fare piccole pause per discutere gli obiettivi sulle carte obiettivo o le risorse. Modificando le regole o creando nuove carte si possono introdurre elementi più strategici. Il gioco può essere giocato in modo competitivo o cooperativo, a seconda che l'obiettivo sia avere un vincitore o incoraggiare la cooperazione.

## **Caratteristiche della realtà aumentata**

I link alla realtà aumentata portano a informazioni che si adattano al contesto tedesco o a informazioni universalmente applicabili. Queste caratteristiche migliorano l'esperienza di gioco e possono essere particolarmente utili quando ci si concentra su uno dei quattro argomenti principali.

## **Feedback e miglioramento**

Raccogliere i feedback dei giocatori è essenziale per migliorare il gioco e l'esperienza di apprendimento. Adattando il curriculum CoCo e il gioco da tavolo serio con esempi rilevanti a livello locale, pratiche sostenibili e dati specifici della regione, il contenuto educativo sarà coinvolgente e d'impatto per i giocatori di Berlino.

## Conclusion

L'attuazione di un gioco sul consumo consapevole nelle comunità migranti vulnerabili di Berlino richiede un attento adattamento al contesto locale e alle esigenze del gruppo target. Seguendo le linee guida fornite in questo articolo, gli operatori delle comunità e gli educatori adulti non formali possono promuovere efficacemente pratiche di vita sostenibili e favorire una cultura del consumo consapevole all'interno di queste comunità.

Local Strategy	Aim	Method	Location
<b>Kouvola, Finland</b>	Reach more people in the <b>Parik</b> community	Engage through the <b>Parik</b> Foundation's recycling shop and station	<b>Kouvola, Finland</b> <sup>1</sup>
<b>Nowa Huta, Poland</b>	Address everyday choices between heating, food, and clothing	Focus on socio-economically disadvantaged families' daily decisions	<b>Nowa Huta, Poland</b> <sup>2</sup>
<b>El Raval, Barcelona, Spain</b>	Teach conscious consumption to young migrants	Engage young migrants with no or low-paying jobs	<b>El Raval, Barcelona, Spain</b> <sup>2</sup>
<b>Bologna, Italy</b>	Engage teenagers and specific groups through unconventional learning	Use creative and artistic approaches to support stakeholders and trainers	<b>Bologna, Italy</b> <sup>3</sup>
<b>Wedding, Berlin, Germany</b>	Close the knowledge gap for disadvantaged people like migrants	Provide knowledge and tools for sustainable consumption	<b>Wedding, Berlin, Germany</b> <sup>4</sup>
<b>Western parts of Bonn, Germany</b>	Bring different groups of people together	Offer inclusive education and events for all community members	<b>Western parts of Bonn, Germany</b> <sup>5</sup>





Co-funded by  
the European Union

# CAPITOLO 7 RACCOMANDAZIONI



**COCO**  
CONSCIOUS  
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

# Capitolo 7

## Raccomandazioni politiche

### Serie di raccomandazioni orientate alle politiche

Il gioco, gli insegnamenti e le conoscenze acquisite possono essere visti come parte degli sforzi per mitigare il cambiamento climatico, evitando inutili impatti ambientali dovuti al consumo o ai modelli di consumo delle persone.

Le autorità locali, come i comuni in generale e i comuni di Kouvala, Berlino, Cracovia, Bonn, Bologna, Barcellona e Potenza, hanno la grande responsabilità di agire in modo da consentire ai propri cittadini di adattarsi ai cambiamenti climatici e di contribuire alla loro mitigazione. Nella città di Bonn, ad esempio, il Comune ha deciso di creare appositamente i cosiddetti Klimaviertel (quartieri climatici):

*"L'obiettivo è rafforzare la società civile attraverso eventi, networking, consulenza e sostegno finanziario e sostenere il cambiamento sociale verso la neutralità climatica. I quartieri climatici dovrebbero essere quartieri modello in cui vengono testate le offerte al pubblico per trasferirle gradualmente ad altri quartieri". Le attività saranno supportate da un nuovo "Gruppo di lavoro per la partecipazione a una Bonn climaticamente neutrale". Per sfruttare le sinergie, i distretti climatici sono collegati alle strutture esistenti (come la gestione dei quartieri) e mirano a cooperare strettamente con le organizzazioni già esistenti nel quartiere. "(Klimaplan Bonn 2024).*

Questi obiettivi sembrano molto belli, ma devono tenere conto delle persone che vivono in questi quartieri. La partecipazione, come previsto dal concetto, di solito significa che le persone interessate saranno comunque coinvolte nelle attività, ma la maggior parte delle persone non sarà raggiunta. Questo perché la sola partecipazione non implica l'applicazione di misure strutturate di educazione degli adulti. Tuttavia, le misure più coincidenti verrebbero realizzate utilizzando i soliti vecchi metodi dell'organizzazione sul campo. Le interviste condotte per il nostro progetto durante la valutazione dei bisogni hanno mostrato la tendenza a far sì che la cooperazione tra le organizzazioni non avvenga secondo un approccio strategico, ma attraverso rapporti di coincidenza.

Vediamo i piani specifici previsti dalla città di Bonn nell'ambito della sua strategia per il clima. Vogliono raggiungere obiettivi che né il Comune né lo Stato federale o la Repubblica federale hanno in mano. Ad esempio, si vuole ridurre il consumo di energia, cambiando le finestre degli edifici e isolando maggiormente le pareti delle case. Ma questo piano non ha funzionato nemmeno a livello federale, prevedendo molti sussidi da parte della Repubblica Federale attraverso le banche pubbliche. È bello avere un edificio isolato. Tuttavia, le offerte raggiungono solo poche persone rispetto alle molte necessarie per affrontare il problema della riduzione significativa delle emissioni nel settore edilizio.

Le ragioni per cui non si raggiungono gli obiettivi, almeno per quanto riguarda la quantità necessaria, sono varie. Ma la ragione principale è che le persone non hanno la conoscenza di come farlo in modo che i costi siano in proporzione alla loro parte di problema. Rimaniamo sull'obiettivo di ridurre al minimo le emissioni di CO<sub>2</sub> degli edifici, che diminuirebbero rapidamente se tutti gli edifici venissero isolati. Tuttavia, l'isolamento delle vecchie case provoca un deprezzamento finanziario che è molto più alto dei costi effettivi di combustione dei combustibili fossili per il riscaldamento.

edifici. E le persone devono essere abbastanza ricche da essere meritevoli di credito. I proprietari di case che decidono di isolare i loro edifici sarebbero quelli che vengono truffati o ingannati, perché quasi nessuno degli altri proprietari di case lo farebbe. Pertanto, l'effetto delle loro azioni sull'ambiente non sarebbe misurabile e, inoltre, rinunciarebbero ad altri consumi. Le persone non possono affrontare il problema da sole in modo efficiente.

Queste considerazioni portano a raccomandare ai comuni di implementare misure che garantiscano che le azioni proposte possano essere eseguite tempestivamente e simultaneamente da molte persone in un distretto e che le azioni congiunte di molte persone abbiano un effetto positivo misurabile sull'ambiente, in modo che nessuno si senta un idiota o almeno impotente.

L'educazione degli adulti sarà la chiave per raggiungere questa situazione preferita. I metodi e gli strumenti per una tale educazione degli adulti esistono già, come il gioco CoCo e gli altri materiali didattici creati nell'ambito del progetto. I Comuni devono offrire questa formazione per adulti al maggior numero possibile di cittadini, in modo che il maggior numero possibile di persone sia motivato a partecipare. Deve essere facile partecipare e ci devono essere abbastanza date e orari dove le persone vivono.

Quando abbiamo invitato le persone a giocare al gioco CoCo, almeno a Bonn, non siamo riusciti a raggiungere il numero di partecipanti che volevamo. Mancava un incentivo per i giocatori; il gioco era visto solo come un'offerta ricreativa in concorrenza con altre attività ricreative della gente. Le persone non aspettano di essere toccate. Raccomandiamo di creare tale incentivo rendendo la partecipazione a questi programmi educativi un prerequisito per l'accesso a determinati servizi comunali.

Sarebbe molto intelligente per un comune creare una legge locale che attribuisca una quota futura delle risorse scarse previste alle azioni attuali degli individui, almeno alla partecipazione a misure di educazione degli adulti sul consumo consapevole nel presente. Ad esempio, la Bundesnetzagentur für Elektrizität, Gas, Telekommunikation, Post und Eisenbahnen tedesca avverte di una carenza di gas per il riscaldamento nei prossimi inverni. Come dovrebbe essere calcolata la quota di un individuo se il gas diventasse una risorsa scarsa? Consumo consapevole non significa necessariamente limitare qualcuno o privare qualcuno del consumo, ma consumare e investire in modo che la vita rimanga facile e ricca anche in un futuro più lontano. Se una casa è isolata, in inverno sarà calda come prima, consumando molta meno energia per il riscaldamento. Ma, naturalmente, ciò significa anche che qualcuno deve "consumare" materiali isolanti.

Queste considerazioni portano a un altro punto: con l'istruzione delle persone si dovrebbe prevedere un secondo passo per il futuro da parte dei Comuni e delle comunità locali: come superare la carenza di manodopera qualificata in grado di svolgere il lavoro che deve essere fatto per mitigare i cambiamenti climatici o per adattare un Comune ai cambiamenti climatici. Le misure di educazione degli adulti devono portare alla formazione professionale delle persone nei comuni per creare una forza lavoro in grado di fornire il consumo che porti a una riduzione misurabile del consumo inconsapevole in futuro. I Comuni potrebbero trarre profitto da ciò, ottenendo una riduzione dei trasferimenti correnti e generando maggiori entrate fiscali.

In sintesi, si può affermare che l'importanza di un consumo consapevole a livello locale è significativa per la prevenzione dei cambiamenti climatici e per l'adattamento ai cambiamenti climatici e che solo un approccio ambizioso da parte di città e comuni, che preveda misure di educazione degli adulti ad ampio raggio a livello locale, potrà rendere giustizia a questa importanza.

## CoCo-Raccomandazioni per l'insegnamento del consumo consapevole alle comunità vulnerabili

1. **Utilizzare la gamification:** Utilizzare giochi seri come strumento principale per coinvolgere gli studenti, rendendo il processo di apprendimento interattivo e adatto a persone con difficoltà di apprendimento o barriere linguistiche<sup>1</sup>.
2. **Concentrarsi sulle applicazioni pratiche:** Integrare le pratiche sostenibili nelle attività didattiche quotidiane, concentrandosi sui modelli di consumo di tutti i giorni in settori come il cibo, l'abbigliamento e l'arredamento.
3. **Adattare i contenuti alle esigenze della comunità:** Condurre valutazioni dei bisogni nelle comunità target per ~~comprendere le loro sfide specifiche e~~ adattare i contenuti educativi di conseguenza.
4. **Fornire supporto linguistico:** Offrire un supporto linguistico e un tutoraggio interculturale per garantire il pieno coinvolgimento delle comunità di migranti e di coloro che hanno un background culturale diverso.
5. **Promuovere l'inclusione sociale:** L'obiettivo è quello di creare un contatto con le persone con minori opportunità, pur essendo aperto a tutti i cittadini, promuovendo l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva.
6. **Sfruttare il contesto locale:** Sviluppare strategie di contesto locale per l'utilizzo di strumenti educativi come il gioco delle CoCo, assicurando che siano pertinenti ed efficaci nelle specifiche situazioni della comunità.
7. **Coinvolgere diversi gruppi sociali:** Rispondere alle esigenze di diversi gruppi sociali all'interno della comunità, come le persone svantaggiate, le famiglie della classe media e gli immigrati, per garantire un'istruzione inclusiva.
8. **Utilizzare le risorse della comunità:** Collaborare con le ONG locali, le istituzioni educative e le autorità pubbliche per integrare l'educazione al consumo sostenibile nei programmi scolastici e comunitari. Queste raccomandazioni mirano a rendere lo stile di vita sostenibile accessibile e coinvolgente per tutti gli studenti, in particolare per quelli delle comunità socio-economicamente svantaggiate.

