



WEAR(E)ABLE

BEST DRESSED SUSTAINABLY

WEAR(E)ABLE

BEST DRESSED SUSTAINABLY

Progetto Erasmus+ 2019-3-AT02-KA205-002603

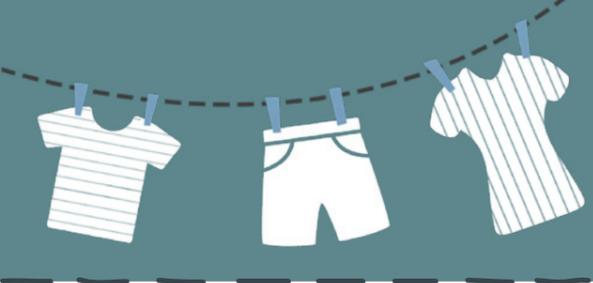
OUTPUT 2

LINEE GUIDA PER GLI OPERATORI GIOVANILI



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Nelle pagine seguenti troverete istruzioni su come gli animatori giovanili possono diffondere le loro conoscenze sull'abbigliamento sostenibile e su come possono interessare i giovani all'argomento.



INDICE DEI CONTENUTI

Descrizione del progetto - - 5

Concetto didattico - - 6

Unità di apprendimento - - 7

Unità 1 - 7

Unità 2 - 9

Unità 3 - 11

Unità 4 - 14

Piattaforma di apprendimento Miles - - 16

Gioco di Setcard - - 19

Altri risultati del progetto - - 20

Accesso ai risultati del progetto - 21

Allegato - - 22





VISIONE:

Sensibilizzare i giovani sui danni della plastica nell'abbigliamento durante l'intero ciclo di vita del prodotto.

Sviluppare alternative per un modo di utilizzare la moda rispettoso dell'ambiente e allo stesso tempo accessibile.

Formare guide tra i pari e animatori giovanili per ottenere la più ampia diffusione possibile dei risultati del progetto oltre la durata del progetto.

IL PROGETTO

Wear(e)able non solo offre consapevolezza e know-how per i giovani sull'uso sostenibile dell'abbigliamento, ma si concentra anche su alternative concrete di azione. I contenuti sono trasmessi in modo digitale ed analogico e la formazione di guide tra pari, animatori giovanili e altri moltiplicatori sono punti focali del progetto.

L'industria della moda ha un ruolo centrale nella nostra vita quotidiana. Allo stesso tempo non c'è quasi nessun'altra industria che causi così tanti danni all'uomo e alla natura.

La gioventù di oggi plasma il futuro di domani. In un momento in cui l'inquinamento ambientale ha già effetti allarmanti, l'educazione e l'impegno dei giovani sono il capitale di domani e la garanzia di un futuro degno di essere vissuto in Europa.

Il nostro obiettivo è quello di rafforzare i giovani nelle loro azioni e idee ecologiche; vogliamo infatti dotarli degli strumenti giusti per contribuire allo sviluppo sostenibile e per utilizzare le risorse del pianeta in modo responsabile, così da fermare l'inquinamento causato dalla plastica e porre un freno al fast fashion.

È importante che i giovani siano entusiasti di questa causa per creare un cambiamento e, anche, un vero e proprio movimento; solo così potremo infatti dare il via ad una catena virtuosa in grado di garantire alle generazioni future di vivere in un ambiente più sostenibile.

Con questo opuscolo vogliamo darvi una linea guida su come motivare i giovani ad agire in modo più sostenibile sul tema della moda.

L'allegato alla fine fornisce anche un quiz, dove i giovani possono verificare le loro conoscenze acquisite.

Con il concetto didattico, gli animatori giovanili sono in grado di avvicinarsi ai giovani con un piano strutturato e guidarli attraverso alcuni input teorici sul tema dell'abbigliamento; questo aiuterà gli animatori giovanili a motivare i giovani.

Struttura del materiale di apprendimento

Wear(e)able fornisce una base di conoscenza standardizzata non accademica contenente informazioni sugli impatti ambientali dell'industria della moda, in particolare per quanto riguarda l'inquinamento da microplastiche.

Il design dei materiali di apprendimento mira ad essere il più facile possibile per apprendere e per tenere viva la motivazione dei giovani. L'apprendimento dovrebbe essere divertente e il processo di "studio" del materiale di apprendimento dovrebbe essere associato all'arricchimento **personale**.

Tutte le unità di apprendimento hanno obiettivi di apprendimento specifici facilmente perseguibili. Inoltre, le unità sono molto autoesplicative ed accessibili, sono scritte in un linguaggio vario e neutro rispetto al genere e si è fatto grande uso di immagini, video ed esempi **in modo tale da coinvolgere maggiormente i lettori**.

La struttura generale di ogni unità è la seguente:

Introduzione - utile per stabilire un collegamento diretto con la vita e motivare il lettore a continuare a leggere, oltre a fornire una panoramica dell'unità.

Fase di costruzione della conoscenza - i contenuti sono divisi in diverse fasi e spiegati con un linguaggio semplice e con molti esempi pratici.

Applicare la fase della conoscenza - queste fasi sono solo una parte dell'apprendimento online. La conoscenza viene ripetuta, applicata e consolidata nel corso di diversi esercizi.

Fase di conoscenza sicura - un breve e chiaro riassunto dei punti più importanti per ripetere, consolidare e riflettere sulla conoscenza acquisita.



UNITÀ 1. MODA SOSTENIBILE

In questa unità si costruisce la consapevolezza sul proprio guardaroba e i giovani possono riflettere sul proprio comportamento.

L'industria della moda è un'industria in enorme crescita, segnata dal calo dei prezzi, da un aumento dei volumi di produzione e da consegne più veloci dei capi. Tuttavia, l'industria è associata a molteplici problemi come lo sfruttamento del lavoro, il lavoro minorile, la crudeltà verso gli animali e gravi conseguenze ambientali.

L'industria della moda ha un grande impatto ambientale essendo il secondo maggiore inquinatore mondiale. È responsabile di un aumento considerevole delle emissioni di CO₂, dell'inquinamento dell'aria e dell'acqua, della scarsità d'acqua, di un aumento significativo dei rifiuti e di un notevole inquinamento da microplastiche. Ogni ciclo di lavaggio rilascia particelle di microplastica che inquinano la nostra acqua, assorbono altre tossine e ritornano nella nostra catena alimentare.

La contromossa al fast fashion è lo slow fashion che incoraggia una produzione e un consumo sempre più decelerato, sostenibile e consapevole.

La moda sostenibile, anche se non chiaramente definita, si fonda su una interconnessione di fattori ambientali e socio-economici e ha come obiettivi quelli di diminuire gli impatti negativi e promuovere modelli di consumo alternativi.

AUTO-RIFLESSIONE

I giovani dovrebbero prendersi qualche minuto per pensare al loro guardaroba e chiedersi:

-  Cosa ci metti dentro e quanto spesso?
-  Ci sono degli abiti che preferisci? Quanti sono?
-  Ci sono dei vestiti che non hai mai indossato? Se sì, quanti?
-  Quanti soldi spendi in media per i vestiti?



UNITÀ 2. SCIENZE TESSILI DI BASE

Con la conoscenza dei tessuti dei loro vestiti, i giovani accrescono la consapevolezza del processo di produzione dei vestiti.

Il percorso degli indumenti, dalla materia prima ai vestiti finali è lungo. Ci sono diversi materiali usati nell'abbigliamento, per cui si distinguono tre tipi principali di fibre: fibre naturali, fibre sintetiche e fibre miste.

Le fibre naturali sono fornite dalla natura e possono essere divise in fibre a base vegetale e a base animale. Le fibre naturali più utilizzate sono il cotone, il lino, la lana, il piumino o la seta.

Le fibre sintetiche sono fatte dall'uomo e prodotte attraverso processi chimici utilizzando materie prime non rinnovabili. Anche se le fibre sintetiche sono generalmente meno desiderabili per quanto riguarda l'impatto ambientale, sono anche associate a diversi vantaggi per quanto riguarda le loro caratteristiche e la loro redditività.

Si può concludere che il 100% sostenibile e rispettoso dell'ambiente non esiste né per quanto riguarda il materiale né per quanto riguarda l'indumento finale. Ci sono vari fattori da prendere in considerazione per poter dichiarare i vestiti come sostenibili ed è importante considerare non solo la fibra o il materiale ma tutte le fasi del ciclo di vita dei vestiti.

Inoltre, il fenomeno del greenwashing e la scarsa trasparenza sui dettagli della produzione e delle catene di approvvigionamento rendono la moda sostenibile difficile da identificare. I marchi di qualità con standard ecologici aiutano ad avere una visione d'insieme e a prendere decisioni più sostenibili, per cui è importante affidarsi a organizzazioni indipendenti. I marchi di qualità di alto livello forniscono un buon orientamento per il vostro prossimo shopping.

La settimana dei "preferiti"

Ognuno presenta il suo vestito preferito.

Ricerca:

Dove è stato prodotto? - Quanto guadagnano i lavoratori dell'abbigliamento in questo paese? - Dove l'hai comprato? - Quanti chilometri ha dovuto percorrere l'indumento prima di essere acquistato nel negozio?



Selftest: Quanto sostenibile è la tua moda?

Fate l'autotest con i giovani. Su questo sito, i giovani possono controllare le marche che indossano per la loro sostenibilità.

► bit.ly/fair-fashion-test



Controlla l'App Good on You

Questa app aiuta i giovani a cercare e scoprire marchi etici e sostenibili e a scoprire il confronto tra i loro marchi preferiti.

► goodonyou.eco/about

DI COSA SONO FATTI I NOSTRI VESTITI?

I giovani devono formare tre gruppi. Ogni gruppo viene assegnato a una categoria di materiali >fibre a base di piante< >fibre a base di animali< >fibre sintetiche<. Ogni gruppo deve fare una ricerca sulla base delle seguenti domande:

- XX Quante sottocategorie ci sono per ogni materiale.
- XX Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di questi materiali.

In seguito, i risultati vengono presentati e discussi in plenaria.



Azione della Settimana "3 giorni di cotone"

Tutti indossano solo fibre naturali per tre giorni. Dai un'occhiata al tuo guardaroba - quante fibre naturali hai?



Per informazioni più dettagliate sul ciclo di vita di plastica e altri video, visitate questo sito:

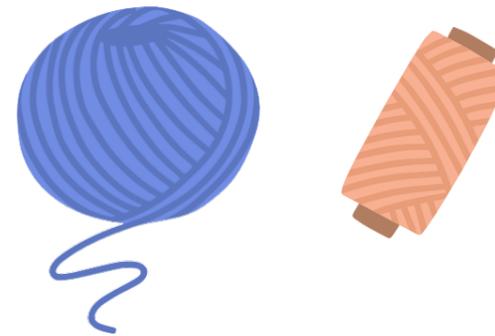
[▶ storyofstuff.org/storyofplastic](https://storyofstuff.org/storyofplastic)

Sigilli di qualità

Nell'unità 2 troverete 12 marchi di qualità; fate fare ai giovani delle ricerche su ogni marchio e fate fare loro una presentazione in plenaria alla fine.

Quiz sulle fibre

Nell'allegato troverete le domande e le risposte del quiz e una breve spiegazione per ogni domanda.



UNITÀ 3. IL CICLO DI VITA DEI PRODOTTI TESSILI

Quando si mostra ai giovani quanto dura un prodotto e da dove viene, è più facile per loro comprendere cosa sia la sostenibilità.

Il ciclo di vita dell'indumento riflette le diverse fasi dalla produzione della materia prima allo smaltimento. Il ciclo di vita consiste nelle seguenti fasi: produzione della materia prima, fabbricazione e lavorazione dei tessuti, commercio, vendita al dettaglio, uso e smaltimento.

Per passare attraverso queste diverse fasi, i capi d'abbigliamento fanno un lungo viaggio per mezzo mondo in un tempo molto breve. Il consumatore, in quanto stakeholder più importante nell'industria della moda, è la forza trainante dei cambiamenti nel ciclo di vita.

Gli impatti ambientali dell'industria della moda sono disastrosi. Ogni singola fase del ciclo di vita ha un impatto sull'ambiente, consumando input ambientali e rilasciando output ambientali. Gli input ambientali includono terra, acqua, combustibili fossili, energia. Gli output ambientali includono emissioni, rifiuti, inquinamento, prodotti indesiderati o anche impatti sulla salute.

Estendere e rallentare il ciclo di vita degli indumenti per ridurre l'impatto ambientale è una misura importante per un'industria della moda più sostenibile. I consumatori possono estendere il ciclo di vita degli indumenti attraverso un comportamento di acquisto consapevole, aumentando la fase di utilizzo degli indumenti attraverso il rispetto delle istruzioni per la cura degli abiti; il rammendo e il riciclaggio appropriato; favorendo il riutilizzo all'interno di approcci di sharing economy come l'usato, le donazioni, il prestito/noleggio/leasing o lo scambio di vestiti. L'obiettivo principale è quello di raggiungere un'economia circolare nell'industria della moda.

COM'È IL CICLO DI VITA DI UN INDUMENTO?

I giovani dovrebbero fare uno schizzo di come pensano che sia il ciclo di vita di un capo d'abbigliamento. Poi confrontano gli schizzi con l'originale che trovano nell'unità 3.

Ciclo di vita delle fibre

Ad ogni gruppo è assegnata una categoria di materiali:

- XX Ciclo di vita delle fibre naturali
- XX Ciclo di vita delle fibre sintetiche
- XX Ciclo di vita delle fibre artificiali

Ogni gruppo dovrebbe ricercare il ciclo di vita del materiale per la rispettiva categoria.

COSA SUCCEDDE AI VESTITI CHE NON VENGONO PIÙ INDOSSATI?

I giovani dovrebbero organizzarsi in piccoli gruppi e scoprire i pro e i contro e l'impatto dell'ambiente dei seguenti scenari:

- XX vestiti che vengono venduti in un mercato delle pulci
- XX vestiti che vengono comprati nuovi
- XX vestiti che vengono buttati via
- XX vestiti che vengono dati ai negozi di seconda mano
- XX vestiti che vengono riciclati e consegnati ai centri di raccolta



Giornata d'azione "Scambio di vestiti"

Ogni giovane porta 10 vestiti che possono essere scambiati con altri vestiti degli altri partecipanti.



Influencer-Check



I giovani dovrebbero presentare i loro influencer di moda preferiti, se ne hanno. Poi dovrebbero cercare se i vestiti che le loro celebrità promuovono, sostengono o vendono sono sostenibili. Ogni giovane dovrebbe poi cercare almeno un influencer che supporti l'abbigliamento sostenibile o che abbia una propria linea di moda sostenibile.



CICLO DI VITA DI UNA MAGLIETTA DI COTONE



Guardate insieme il ciclo di vita di una maglietta fatta con cotone normale e non con cotone biologico:

► youtu.be/BiSYoeqb_VY





UNITÀ 4. RACCOMANDAZIONI PER UN ABBIGLIAMENTO SOSTENIBILE

Gli esempi di buone pratiche sono sempre una buona leva per mostrare come è possibile mettere in pratica le nuove conoscenze acquisite.

A causa dell'ampiezza dell'intero settore, non è possibile pensare ad una sola soluzione per avere un'industria dell'abbigliamento più sostenibile e senza plastica. Tuttavia, le nuove conoscenze, le tecnologie e soluzioni innovative, nonché la responsabilità di marchi, fornitori e produttori per le loro catene di fornitura. Sono ancora molti i cambiamenti che devono avvenire da parte dei diversi attori coinvolti, ma è importante che tu sappia che anche tu, come consumatore, hai un ruolo fondamentale.

Alcuni cambiamenti nell'industria della moda sono già in essere e ci sono già varie iniziative nelle diverse fasi del ciclo di vita degli indumenti.

Nella fase delle materie prime, c'è una crescente attenzione all'uso di materiali naturali e biodegradabili, mentre l'innovazione nella produzione e nella lavorazione punta ad una riduzione dell'uso di prodotti chimici e di energia. Si cerca di ridurre gli imballaggi all'interno dell'intera catena di approvvigionamento, si stanno facendo progressi nella trasparenza dell'intera catena di approvvigionamento e si stanno facendo notevoli sforzi nella fase di post-consumo.

L'industria sta lavorando duramente per raggiungere l'obiettivo generale di un'economia circolare nell'industria della moda e tu, come consumatore, sei uno degli attori principali per far avvenire il cambiamento. Concentrati sull'approccio di comprare meno, scegliere bene e far durare i tuoi capi. Ci sono un sacco di consigli facili da mettere in pratica per la tua vita di tutti i giorni e per l'uso quotidiano degli indumenti.

Preparati ad agire e a diventare una guida tra pari per un'industria della moda più sostenibile!

ESEMPI DI BUONE PRATICHE

I giovani dovrebbero ricercare quali esempi di buone pratiche (aziende, organizzazioni) vendono o producono abbigliamento sostenibile, ecc.

COSA POSSONO FARE I CONSUMATORI?

I giovani dovrebbero pensare a cosa altro possono fare per vivere in modo più sostenibile. Da un lato in relazione all'abbigliamento sostenibile dall'altro in generale. Dovrebbero raccogliere tutte le idee e discuterle in plenaria. Fare poi una classifica e scegliere le 3 idee migliori e selezionare quella da attuare per prima.

COME RIPARARE I VESTITI

Qui, i giovani possono trovare alcuni trucchi per evitare di buttare i propri vestiti ► bit.ly/clothing-hacks

COME PARTECIPARE ALLA "RIVOLUZIONE DELLA MODA"?

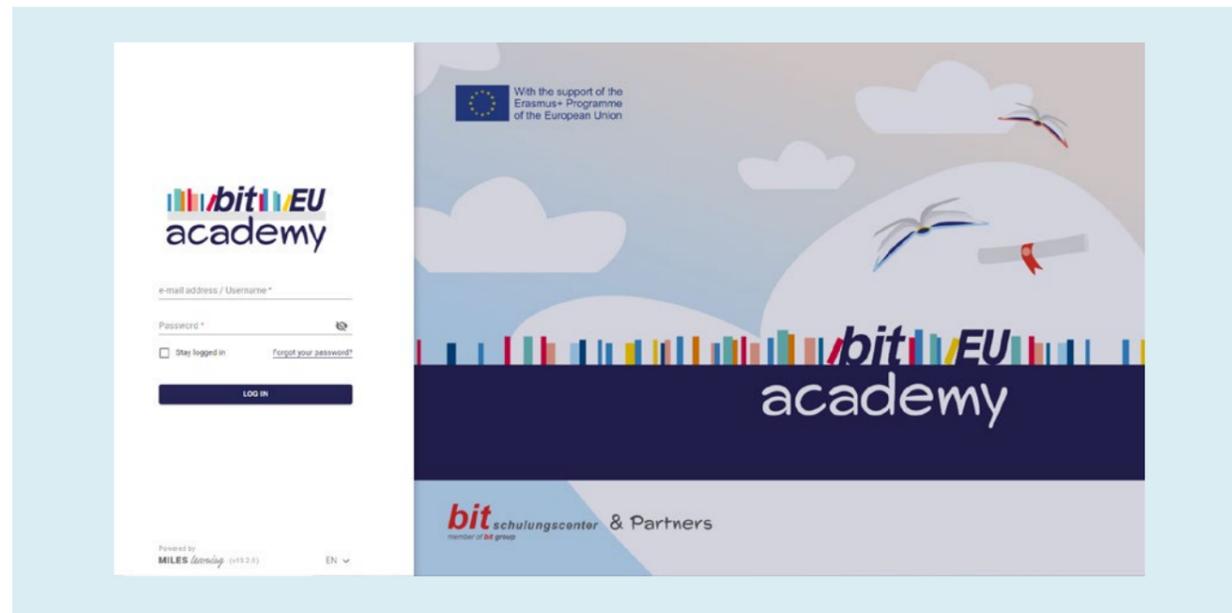
La Fashion Revolution è un movimento globale che coinvolge persone dell'industria e del pubblico di tutto il mondo e che mira al cambiamento verso un'industria della moda più sostenibile, che conservi l'ambiente e valorizzi le persone più che il profitto. Ogni anno, in occasione dell'anniversario del disastro di Rana Plaza, si svolge il Fashion Revolution Day/week con centinaia di eventi in tutto il mondo.

Oltre a questo, vengono offerti ulteriori input su come agire. Dai un'occhiata su ► fashionrevolution.org.

Partecipa e agisci!

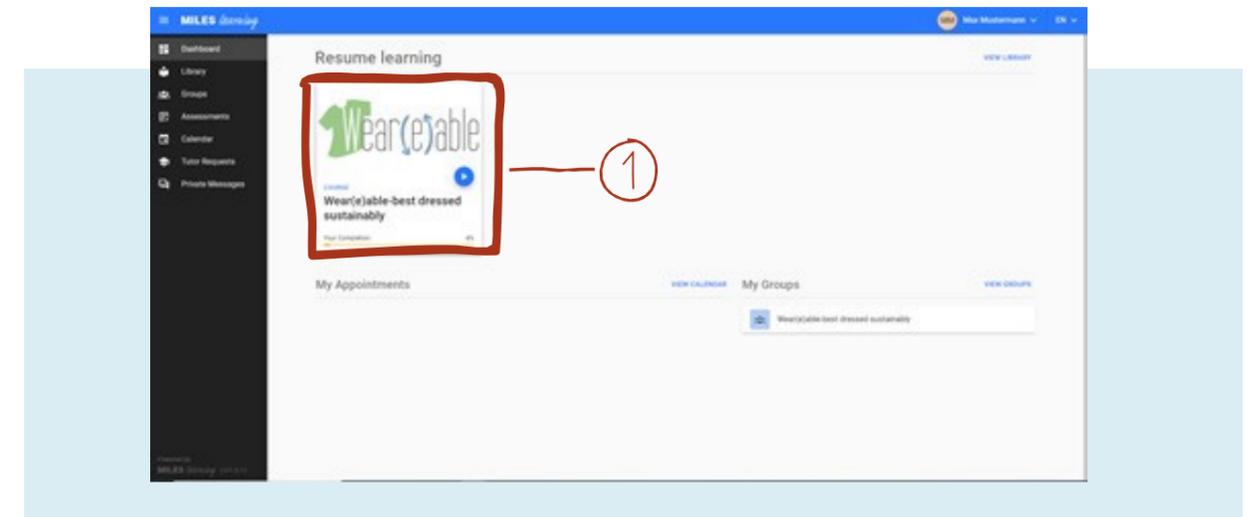


PIATTAFORMA DI APPRENDIMENTO MILES



EFFETTUARE IL LOGIN E INIZIARE:

Il LOGIN funziona tramite lo stesso link. Dopo aver effettuato con successo il login, lo studente si trova direttamente al cruscotto del portale. Da qui potranno controllare i loro progressi di apprendimento.



Come usare la piattaforma di apprendimento

REGISTRAZIONE:

Seguendo [il link al corso online Wear\(e\)able](#) agli studenti verrà chiesto di creare un account - compilando con il loro Nome, Cognome e definendo una password (ATTENZIONE A NON DIMENTICARE LA PASSWORD).

Oppure scansiona il codice QR:



e-mail address

First Name *

Last Name *

Password *

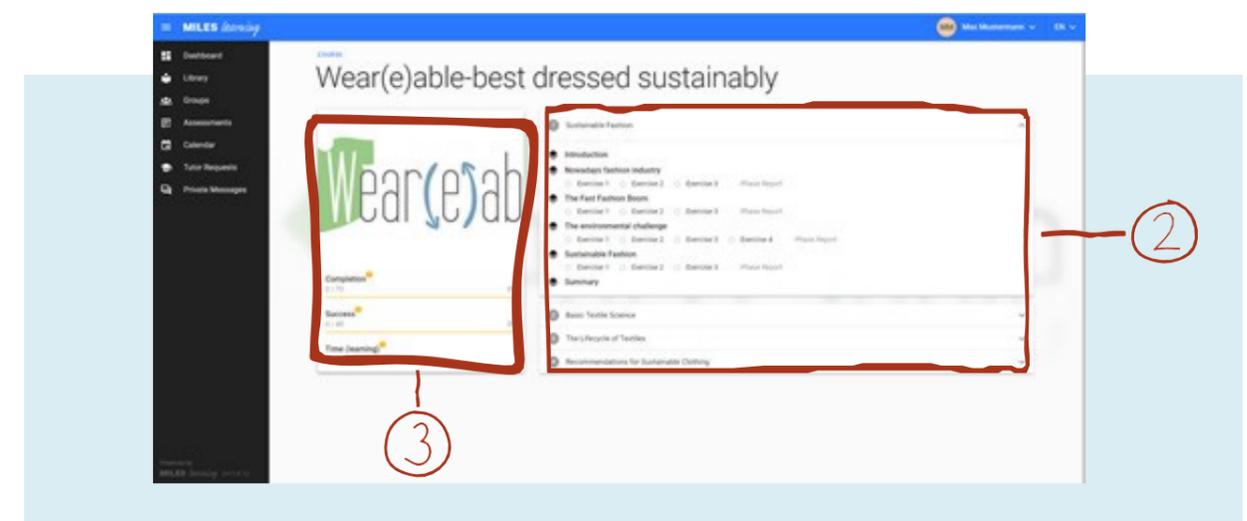
Confirm password *

SIGN UP

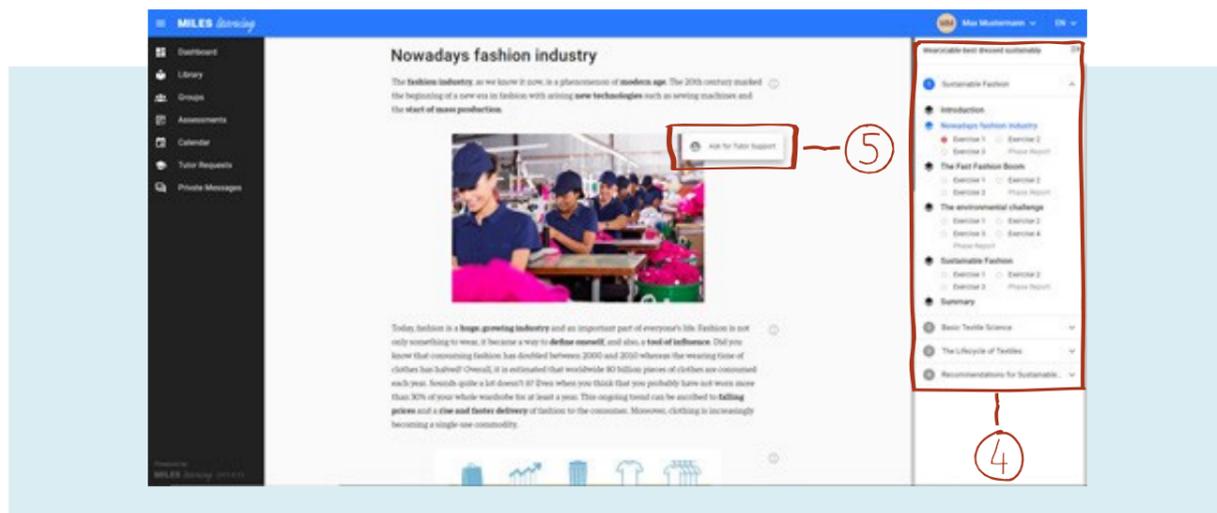
Already have an account? [Log In now.](#)

Riceveranno un'e-mail per confermare il login e poi saranno pronti per iniziare il corso online.

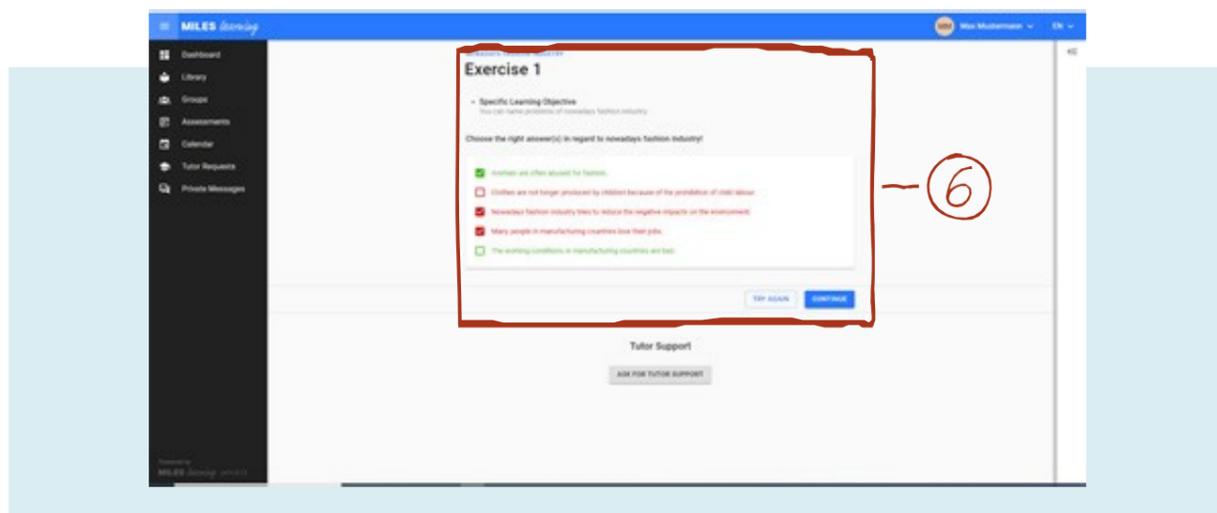
Nel loro cruscotto possono vedere i moduli su cui hanno lavorato l'ultima volta e possono (ri)aprirli con un clic (1).



Possono navigare attraverso i contenuti (2) e possono vedere il loro processo di apprendimento (3).



È sempre possibile vedere la panoramica di tutti i contenuti (4) e si può sempre chiedere il "Tutor Support" nel caso si necessitasse di aiuto (5).



Gli esercizi possono essere facilmente controllati da soli (6).

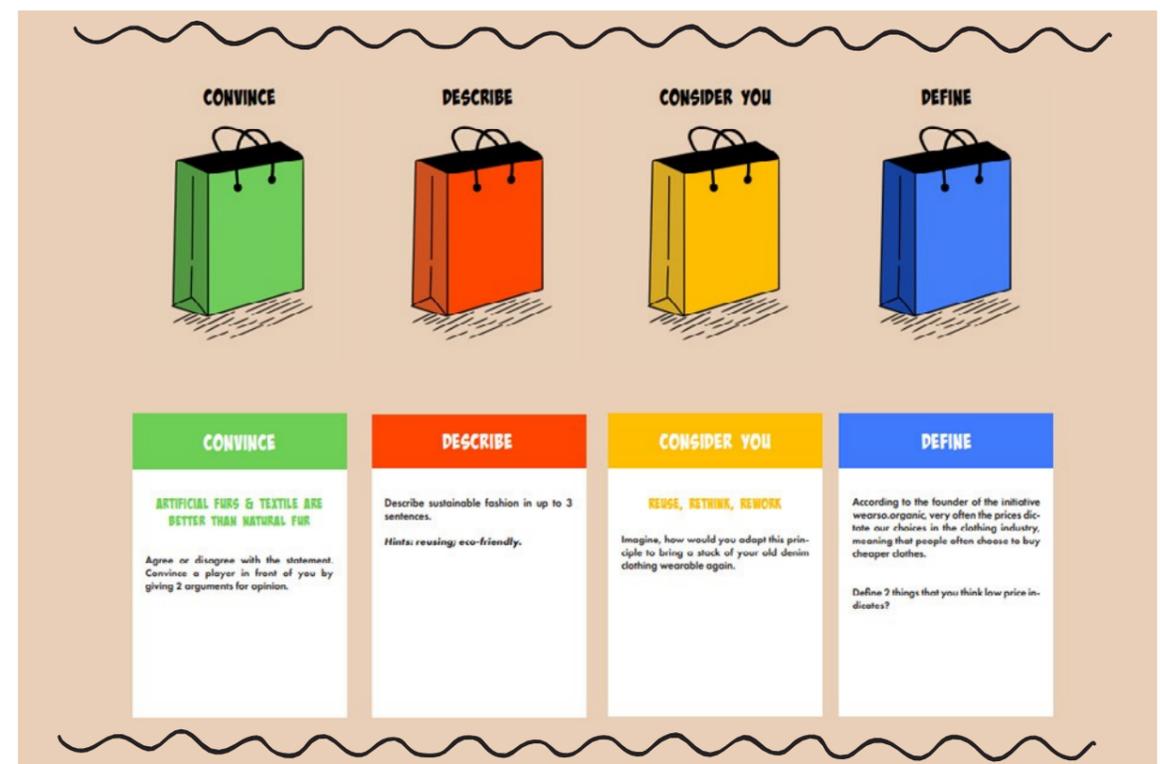
GIOCO DI SETCARD "WEAR A CHANGE"

Come in tutti i risultati del progetto, il gioco "Wear A Change" mira a educare i giovani sul concetto di abbigliamento sostenibile, sul fast fashion, sull'impatto sull'ambiente e sui diritti umani.

Allo stesso tempo, il gioco è progettato per aiutare i giocatori a sviluppare anche altre abilità, cioè il ragionamento, il pensiero critico

o la riflessione sulle proprie azioni e decisioni. Il gioco è un altro modo innovativo non solo per affrontare l'impatto del fast fashion e dell'inquinamento da plastica, ma anche per far sì che i giovani discutano attivamente, condividano e si divertano imparando tra loro.

Disponibile nel toolbox online.



ULTERIORI RISULTATI DEL PROGETTO



Report sulla conoscenza dei giovani riguardo all'argomento e alle buone pratiche di abbigliamento sostenibile raccolte in ogni paese del progetto.



Workshop e un documento con le linee guida per gli animatori giovanili e le guide tra pari.

Abbiamo prodotto un workshop in tre setting diversi: indoor, outdoor e online.

Il workshop consente agli animatori giovanili, agli insegnanti e agli educatori di incoraggiare i giovani a lavorare in modo creativo e partecipativo sui processi di cambiamento. Inoltre, il workshop mira ad aiutare i giovani ad essere role model e artefici di cambiamento nel campo dell'abbigliamento sostenibile.

Abbiamo creato delle istruzioni per il workshop in cui viene descritto il procedimento esatto da seguire. Inoltre, il piano del workshop descrive metodi creativi e i loro obiettivi. Infine, è inclusa una guida dettagliata all'implementazione passo passo, che facilita la conduzione del workshop.



Idee innovative su come essere più sostenibili nei confronti della moda



Tutti gli altri risultati del progetto si possono trovare nel toolbox online.

- - ACCESSO AI RISULTATI DEL PROGETTO - -

Tutti i nostri risultati sono disponibili gratuitamente. L'accesso open-source a tutti i risultati del progetto sarà garantito per almeno cinque anni dopo la fine del progetto.



Sito web del progetto:
weareable-fashion.eu



Cassetta degli attrezzi online:
weareable-fashion.eu/resource-toolbox

Quiz sulle fibre

Quale di queste non è una fibra naturale di origine vegetale o animale?

- Cotone
- Lana
- Seta
- Viscosa**

Il cotone e il lino sono entrambi fibre vegetali, la seta proviene dai bachi da seta, la lana è una fibra animale delle pecore. La viscosa è una fibra artificiale cellulosica che si ottiene dalla polpa di legno degli alberi.

Come si chiama il processo che trasforma le fibre in filato?

- Lavorazione a maglia
- Incollaggio
- Filatura**
- Tessitura

I filati sono fatti attorcigliando insieme le fibre con un processo chiamato filatura. La torsione porta le fibre a contatto l'una con l'altra e l'attrito tra le fibre le tiene insieme. L'esatto processo utilizzato per filare le fibre cambierà l'aspetto e le caratteristiche delle prestazioni del filato prodotto.

Quale di queste non è una fibra artificiale?

- Poliestere
- Nylon
- Acrilico
- Acetato
- Polistirolo**

È un tipo di foglio di plastica usato come isolante.

Perché fibre come il poliestere e il cotone sono spesso mescolate insieme durante la filatura di un filato? Scegli tutte le opzioni che ritieni corrette.

- Questa pratica combina le buone caratteristiche prestazionali delle fibre e riduce l'effetto di quelle meno desiderabili.**
- Il costo della fibra potrebbe essere inferiore rispetto a quello derivante dall'utilizzo di una sola fibra.**
- Per renderle più facili da trasformare in un tessuto.
- Per far sì che si attacchino meglio.

Le camicie scolastiche sono spesso realizzate in policotone, una miscela di poliestere e cotone. Le fibre di cotone rendono il tessuto più assorbente del poliestere al 100%. Il poliestere impedisce al cotone di sgualcirsi come farebbe se fosse 100% cotone. Le fibre di cotone rendono il tessuto più piacevole al tatto rispetto al solo poliestere e il poliestere lo rende più resistente. Il misto policotone è più facile da curare perché si asciuga rapidamente e ha bisogno di meno stiratura, accelerando così il processo di lavaggio.

Su quale macchina si fa la tessitura?

- Macchina da maglieria a trama
- Macchina da maglieria circolare
- Filatoio
- Telaio**
- Macchina da cucire

I tessuti sono fatti su un telaio dove due serie di filati sono intrecciati ad angolo retto l'uno con l'altro per formare il tessuto.

Quale di questi prodotti non sarebbe solitamente fatto di tessuto?

- T-shirt**
- Pantaloni
- Tende
- Blazer
- Tappeto

Una T-shirt viene lavorata a maglia perché ha bisogno di essere elastica, gli altri vengono tessuti perché hanno bisogno di mantenere la loro forma e quindi non dovrebbero allungarsi.

PARTNER LOCALE:

LOGO jugendmanagement
Karmeliterplatz 2
8010 Graz, Austria



www.logo.at



LOGO - Steirische Fachstelle für Jugendinformation
und -kommunikation



LOGO Jugendinfo



www.weareable-fashion.eu



Weareable - Best Dressed
Sustainably



we_areable



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Progetto n. 2019-3-AT02-KA205-002603.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

