



WEAR(E)ABLE

BEST DRESSED SUSTAINABLY

“WEAR(E)ABLE - BEST DRESSED SUSTAINABLY”

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

PRODOTTO INTELLETTUALE 3

PROGRAMMA E ISTRUZIONI PER IL WORKSHOP



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



Indice

Introduzione	3
1. Struttura del percorso educativo e il processo di Design Thinking	5
1.1 Programma del workshop 1 – all'interno (<i>indoor</i>)	9
1.2 Programma del workshop 2 – all'esterno (<i>outdoor</i>)	30
1.3 Programma del workshop 3 – <i>online</i>	51
2. Ulteriori attività di riscaldamento e rompi ghiaccio, sia online che offline	71
Bibliografia e siti web	72

Introduzione

Questo materiale è stato creato come Prodotto Intellettuale 3, nel contesto del progetto "Wear(e)able - best dressed sustainably".¹ L'obiettivo principale del progetto è quello di aumentare la consapevolezza e le azioni concrete tra i giovani per affrontare gli effetti negativi della fast fashion, e soprattutto il principale effetto ambientale dell'inquinamento da microplastiche.

Questo materiale contiene il programma e le istruzioni per un percorso educativo (altresì nominato workshop), con lo scopo di permettere agli animatori giovanili, agli insegnanti e agli educatori di sostenere e responsabilizzare i giovani, nell'intraprendere azioni alternative concrete, di essere creativi e partecipativi al fine di essere un modello di esempio e creatori di cambiamento tra i coetanei nel campo dell'abbigliamento sostenibile.

Il piano dei workshop è stato sviluppato attraverso il processo di Design Thinking, al fine di garantire che essi soddisfino le esigenze del gruppo target, che in particolare nel progetto "Wear(e)able" sono i giovani di età compresa tra 15 e 19 anni.

Per aumentare l'impatto, incoraggiamo i lettori ad utilizzare il materiale in ampi contesti educativi e a condividere e diffondere le informazioni sui risultati del progetto disponibili:

- linee guida per condurre dei focus group e risultati dei focus group svolti nei paesi partner di progetto
- un gioco da tavolo interattivo per i giovani per approfondire il tema la moda sostenibile e le migliori pratiche in questo campo
- materiale didattico "Come vestirsi in modo sostenibile" disponibile in formato PDF e in forma di corso di apprendimento online
- linee guida per operatori giovanili su come interessare le persone all'argomento
- 8 cartoline promozionali contenenti 'azioni alternative'
- linee guida per gli animatori giovanili e guida tra pari per l'uso della piattaforma web e per la formazione dei soggetti 'moltiplicatori'
- il piano dei workshop e le istruzioni
- una cassetta degli attrezzi per abiti sostenibili - VEDI- TOCCA- SENTI
- un sito web del progetto per cercare materiali, riferimenti, link: <https://www.weareable-fashion.eu/it/>

¹ <https://www.weareable-fashion.eu/>

Questo materiale è disponibile in 5 lingue: Tedesco, Lituano, Polacco, Italiano e Inglese; ed è scaricabile gratuitamente in tutto il mondo. Può essere tradotto in altre lingue e può essere adattato ad altri contesti educativi al di fuori del lavoro con i giovani.

Un ulteriore uso di questo materiale è permesso con riferimento alla fonte.

Il progetto "Wear(e)able - best dressed sustainably" è stato co-finanziato dal + Programma² Erasmus+ dell'Unione Europea, Azione chiave 2 - Partenariato Strategico.

² https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en



1. Struttura del percorso e processo di Design Thinking

Evitare la plastica è una parte essenziale della protezione del clima e dell'ambiente, come indicato nella "Strategia europea per la plastica"³ e gli obiettivi sono la riduzione sostanziale della plastica e delle microplastiche in tutti i settori.

L'industria della moda è uno dei maggiori contribuenti all'inquinamento da microplastiche, durante ogni ciclo di lavaggio una sostanziale quantità di microplastiche viene rilasciata nell'acqua. A causa del rapido cambiamento delle tendenze e del cambiamento delle taglie (crescita), i giovani in particolare acquistano un gran numero di vestiti a prezzi vantaggiosi, ma i prodotti tessili a basso costo sono per lo più fatti di materiali sintetici, cioè di plastica. A causa della loro breve vita utile e dell'abrasione durante il lavaggio, grandi quantità di plastica e microplastica vengono smaltite o scaricate in mare. Inoltre, le etichette di moda - soprattutto con i resi online - distruggono i capi sintetici poco costosi bruciandoli, poiché i costi di distruzione sono inferiori ai costi di restituzione sul mercato. Questo significa un'enorme distruzione di risorse e un'enorme inquinamento.

Al fine di perseguire l'obiettivo del progetto "Wear(e)able", gli obiettivi principali del workshop sono quelli di rendere i giovani artefici attivi e consapevoli del cambiamento verso scelte di abbigliamento sostenibile. Per questo motivo, le attività del workshop si basano su metodi dell'educazione non formale⁴ e sull'apprendimento esperienziale.

Il processo di Design Thinking⁵ è stato il metodo più adatto per creare il workshop in 3 *settings* perché è basato su un approccio centrato sull'individuo; quindi, l'attenzione principale ruota attorno ai bisogni, i punti di vista, le abitudini e le opinioni della persona. Da questi elementi i designer iniziano a cercare soluzioni usando la loro immaginazione per non escludere alcuna possibilità⁶. È uno dei metodi più efficaci usati per trovare soluzioni, identificando ciò che è desiderabile dal punto di vista del gruppo target e facendo combaciare creatività e capacità di risolvere i problemi e trovare soluzioni.

Concretamente questo processo creativo è composto da 5 fasi:

1. 'Empatizzare' (*Emphatize*)

Questa fase consiste nel raggiungere una comprensione ampia e profonda del problema osservando, ricercando, intervistando, impegnandosi ed entrando in empatia con le persone per capire globalmente e

³ https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy_en

⁴ <https://pip-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/non-formal-learning>

⁵ <https://designthinking.ideo.com/>

⁶ Rob H., *'From what is to what if, unleashing the power of imagination to create the future we want'*, Chelsea Green Publishing, London, 2019

analiticamente quali sono le loro esperienze, le motivazioni, i modi di pensare e di agire. In questa fase i *designer* dovrebbero trovare senso e informazioni anche sul 'non detto' o 'non espresso'.

2. Definire (*Define*)

In questa fase i *designer* analizzano le informazioni raccolte durante la fase 'Empatizzare', trovando le tendenze, organizzando e sintetizzando i dati per trovare i problemi principali. A questo punto una 'mappa empatica' è utile e può facilitare il ragionamento per definire il problema. Per mantenere il processo centrato sulla persona, i *designer* dovrebbero definire tale problema come una dichiarazione o una domanda di sfida. Nel nostro caso abbiamo usato la domanda di sfida "Come potremmo noi...?".



3. Ideare (*Ideate*)

In questa fase, dopo aver compreso a fondo la 'persona' (o utenti, o gruppo target), i loro bisogni e la sfida su cui lavorare, i *designer* iniziano a generare idee, a pensare 'fuori dagli schemi', ipotizzando soluzioni alla 'sfida' definita (o *problem statement*).



4. 'Prototipizzare' (*Prototype*)

In questa fase il *team* di progettazione produce una versione in scala del prodotto o il prototipo di un servizio. Qui l'obiettivo del *designer* è quello di identificare la migliore soluzione possibile.

5. Test

I prototipi devono essere condivisi e testati sia all'interno del *team* stesso, che in un gruppo di persone che corrispondono al gruppo target, al di fuori del *team* di progettazione. In questa fase, sulla base delle esperienze degli utenti, le soluzioni vengono accettate, rifiutate, migliorate e 'ritestate', in un processo ad anello attraverso le fasi 4 e 5. Infatti, quando i risultati dei test ottengono almeno il 60% di feedback positivi, questi vengono utilizzati per migliorare il prototipo; quando i risultati positivi sono inferiori al 50%, può essere una buona idea tornare alla fase 3 e prendere ad analisi un'altra soluzione. Questo dovrebbe essere ripetuto fino ad ottenere il 70% o 80% di feedback positivi nella fase di test. Invitiamo i lettori a considerare questa fase una parte fondamentale del processo di perfezionamento dei propri laboratori progettati con questo metodo. Il modo in cui conducete questa fase di test può determinare il vostro successo.

Il metodo del Design Thinking è stato un approccio molto utile nella creazione dei laboratori. L'uso di questo approccio è consigliato anche nel caso in cui si volessero sviluppare altri workshop in quest'area tematica.

Il processo di Design Thinking nello sviluppo dei workshop Wear(e)able è stato poi ulteriormente elaborato. Nella fase "Empathize" abbiamo raccolto un totale di 7 interviste a giovani, con un'età media di 16 anni (2 italiani, 1 austriaco, 2 polacchi e 2 lituani) ed abbiamo anche analizzato ulteriormente i risultati dei focus group condotti per la creazione del Prodotto Intellettuale ¹⁷.

Come conseguenza di questa prima fase, una delle cose principali che abbiamo capito essere fondamentali come intuizioni, sono state i bisogni consci e inconsci dei giovani di:

- avere almeno un approccio su cosa sia la sostenibilità;
- decostruire la loro visione della sostenibilità come qualcosa di "vecchio", "non colorato", "non innovativo", "noioso" e che ha bisogno di molto tempo e sforzi per essere perseguita;
- avere alcuni dati specifici sull'impatto ambientale dell'abbigliamento industrie;
- avere almeno un approccio al processo di produzione degli abiti e alle dinamiche del fast fashion;
- decostruire la percezione che i problemi di inquinamento legati alle industrie della moda siano qualcosa di lontano dalla vita quotidiana.

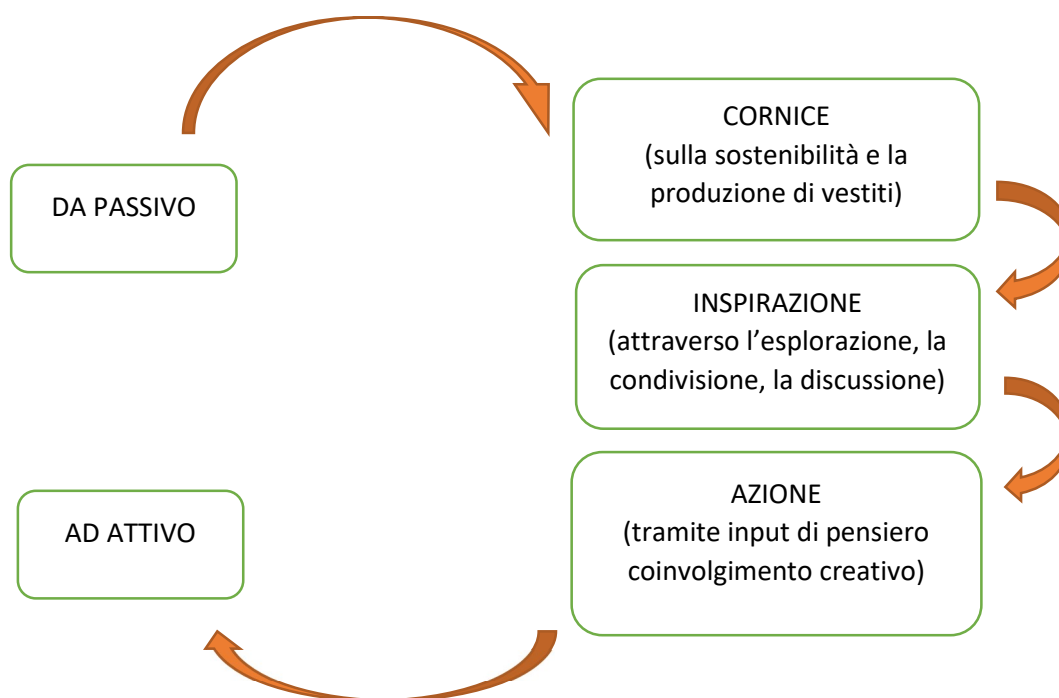


Questo ci spinge ad una profonda riflessione nella seconda fase, in cui sono emersi molti punti su cui lavorare e come il processo richiede, avevamo bisogno di identificare un'area su cui lavorare e individuare le radici dei problemi. I risultati di questa fase ci hanno guidato a identificare finalmente la nostra 'sfida' nel seguente modo: 'Come possiamo ispirare i giovani a identificare le abitudini sostenibili come un'opportunità per loro e per il mondo?'.

In seguito, siamo passati alla fase 3, in cui abbiamo generato davvero molte idee e input per le attività, e infine siamo passati alla fase 4 per 'prototipizzare' e organizzare il workshop utilizzando queste attività.

Il processo è andato bene, in particolare grazie alla precoce identificazione del quadro del flusso di apprendimento durante la fase 2, che abbiamo dovuto impostare ed esplicitare per trovare concretamente una soluzione alla nostra sfida. Questo flusso può essere rappresentato nel modo seguente:

¹⁷<https://www.weareable-fashion.eu/it/resource-toolbox-it/>



Nelle pagine seguenti, puoi trovare i piani dei workshop creati.

In totale sono state sviluppate tre diverse impostazioni di workshop: indoor, outdoor e online.

Ogni workshop è strutturato in 3 'giorni', e ogni giorno è composto da diverse attività che seguono il flusso di apprendimento rappresentato sopra.

Per ogni impostazione del workshop, vengono spiegate istruzioni dettagliate sulla preparazione e lo svolgimento, così come i consigli utili. Inoltre, i materiali da utilizzare sono forniti e spiegati negli allegati.

Infine, qui di seguito, sono elencati alcuni altri dettagli generali per la realizzazione dei laboratori:

- * l'intero percorso dura circa 12 ore, suddivise in 3 diversi giorni, e si consiglia di avere almeno 5/7 giorni tra un giorno di attività e l'altro
- * è adatto a 5/10 partecipanti per volta, ma gli operatori possono facilmente lavorare con un gruppo più grande, anche di 20/25 persone partecipanti organizzando alcuni adattamenti ai materiali, alla durata dei tempi, agli spazi, ecc.
- * è adatto a partecipanti di circa 15-19 anni (ma anche 13 - 21/25)
- * ogni giorno è strutturato con:
 - * sessione iniziale / rompighiaccio
 - * sessione principale (2 attività + rompighiaccio, tranne il giorno 3)
 - * sessione finale (2 piccole attività, eccetto il giorno 3)

1.1 Programma del workshop 1 – indoor (all'interno)

GIORNO 1

(Cornice)

Starter/Rompighiaccio

Durata: 45 min.

Obiettivi della sessione:

- conoscersi a vicenda
- team-building
- affrontare l'argomento in modo superficiale e ludico
- identificare le aspettative
- riconoscere/identificare le proprie opinioni, abitudini e routine quotidiane

Materiali: fogli, matite colorate, nastro adesivo, spaghi, poster, post-it, mollettine (o simili), copie del questionario (Allegato 1).

Gioco di nomi

Se i partecipanti non si conoscono, è opportuno iniziare con un paio di giochi sui nomi facendoli disporre in cerchio. Ad esempio:

- Pronuncia il tuo nome e poi un aggettivo la cui prima lettera corrisponda alla prima lettera del tuo nome, ad es. "Sono Marco – magico";
- Pronuncia il tuo nome e fai un movimento. Dopodiché, tutti gli altri devono ripeterlo.

La dinamica è la stessa per entrambi i giochi: il primo partecipante inizia dicendo il proprio nome e l'aggettivo (o facendo il movimento) poi il secondo, prima di pronunciare il proprio nome e l'aggettivo (o di fare il movimento), deve ripetere nome e aggettivo (o movimento) del primo partecipante e poi procedere. Il gioco continua e l'ultimo partecipante deve ricordare nomi e aggettivi (o movimenti) di tutti quelli che hanno giocato prima e poi può pronunciare il proprio nome e aggettivo (o fare il movimento).

Attività rompigghiaccio

Preparazione:

C'è una linea immaginaria sul pavimento fatta con del nastro adesivo o uno spago, abbastanza lunga da allineare tutti i partecipanti.

Istruzioni:

I partecipanti devono eseguire i compiti assegnati dal moderatore senza parlare. Sulla linea immaginaria devono:

- mettersi in fila secondo l'ordine alfabetico dei propri nomi;
- mettersi in fila dal più basso al più alto;
- mettersi in fila a seconda del colore degli occhi, dal più chiaro al più scuro;
- mettersi in fila a seconda del proprio indirizzo di residenza, dal più lontano al più vicino (in termini di km) rispetto alla sede del workshop;
- mettersi in fila a seconda del Paese di produzione della maglia, della camicia o del maglione che indossano, dal più lontano al più vicino (in termini di km).

Debriefing/discussione:

Il moderatore può eventualmente porre alcune domande, del tipo: "Com'è andata?", "Avete trovato difficoltà nel dover svolgere i compiti senza parlare?", "E per quanto riguarda l'ultimo compito? Siete riusciti tutti a scoprire il Paese di produzione dei vostri indumenti?".

Valutazione e aspettative

Preparazione:

Copia del questionario (allegato 1), foglietti di carta in formato post-it e uno spago attaccato alla parete o tra le colonne/i cestini con mollettine o simili.

Istruzioni:

In questa attività i partecipanti sono invitati a riflettere sulle loro aspettative. Quindi, per prima cosa devono disegnare la forma di un indumento su un foglietto di carta. Successivamente, viene chiesto loro di pensare individualmente alle proprie aspettative per questo workshop di 3 giorni e scriverle all'interno del proprio disegno. Devono usare un foglietto di carta per ogni aspettativa. Dopodiché, hanno 10 minuti per compilare un questionario sulle loro abitudini e sensazioni (allegato 1) relative all'argomento. I questionari vengono poi raccolti dal moderatore.

Debriefing/discussione:

Il moderatore chiede in plenaria se qualcuno vuole condividere le sue aspettative. Dovrebbe cercare di porre l'accento su quelle che i partecipanti hanno in comune, al fine di creare un'atmosfera confidenziale e un ambiente partecipativo.

Suggerimenti per il moderatore:

- È possibile trovare ulteriori giochi sui nomi a questo link <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/>;
- Per rompere il ghiaccio, è possibile assegnare ai partecipanti altri compiti in modo che la fase conoscitiva duri un po' di più;
- È possibile ampliare la fase di debriefing chiedendo qualcosa sul questionario, con lo scopo principale di creare un'atmosfera generale più collaborativa e di partecipazione.

Sessione 1

Durata: 45 min.

Obiettivi della sessione:

- affrontare il tema della sostenibilità
- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare e migliorare la capacità di autoanalisi
- sviluppare la capacità di lavorare in squadra e di cooperazione.

Materiali: matite colorate, nastro adesivo, post-it, poster - almeno due per il moderatore e uno per ogni gruppo.

L'ora del tè sostenibile

Preparazione:

Diversi tavoli con qualche sedia intorno: sul tavolo c'è un poster, delle matite colorate e dei post-it. Viene disegnato un piatto di biscotti al centro del poster. Sulla parete ci sono già 2 poster, appesi in modo che siano ben visibili a tutti.

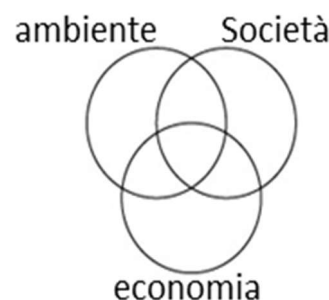
Istruzioni:

I partecipanti sono divisi in gruppi di 2-4 persone: viene chiesto a ognuno di loro di sedersi in cerchio attorno a un tavolo e disegnare ciascuno una tazza da tè. Dopodiché, viene chiesto loro di annotare le abitudini più sostenibili che assumono o hanno assunto quotidianamente all'interno della forma della propria tazza.

Dovrebbero scriverne almeno 3-5 in circa 5 minuti. Una volta finito, hanno altri 15 minuti per condividere le loro abitudini tra i gruppi e decidere insieme quali sono le 3 più sostenibili del team. A questo punto, devono scriverle sui post-it e posizionare questi ultimi al centro del poster all'interno del disegno del piatto.

Quindi, ogni gruppo presenta brevemente la propria tovaglia e cerca di spiegare i motivi per cui ha identificato quelle abitudini come le più sostenibili. Il moderatore annota tali motivi su dei post-it che poi attacca su uno dei poster appesi al muro.

Nella seconda parte del gioco, iniziando dalle motivazioni riportate sui post-it, il moderatore invita e aiuta i partecipanti a individuare 3 livelli di sostenibilità in cui le motivazioni addotte potrebbero essere potenzialmente raggruppate (ad esempio spostando i post-it in diverse aree del poster). I partecipanti hanno circa 10 minuti e, una volta terminato, un rappresentante eletto del gruppo spiega il ragionamento alla base del metodo di raggruppamento seguito. Poi, il moderatore aiuta i partecipanti a identificare i livelli individuati con le 3 aree di sostenibilità, ovvero ambientale, sociale ed economica (come mostrato in figura).



Successivamente, il moderatore disegna su un nuovo poster vuoto precedentemente appeso al muro 3 cerchi parzialmente sovrapposti tra loro e li etichetta con i nomi delle 3 aree. A questo punto, dovrebbe porre delle domande che guidano o invitano alla riflessione e illustrare l'impatto che i comportamenti hanno sulle tre aree, dando anche una breve spiegazione su cosa sia la "sostenibilità".

Dopodiché, i gruppi hanno 5 minuti per rileggere le loro prime 3 abitudini sostenibili (identificate all'inizio e collocate nel disegno del piatto), pensare se ne esistono di più sostenibili o se ce ne sono altre (fino a 2) che vale la pena prendere in considerazione. Infine, ogni gruppo presenta le sue prime 3 abitudini sostenibili e insieme agli altri partecipanti discute in quale cerchio (o livello) inserirle. In questa fase è importante che i giovani riflettano, discutano e condividano opinioni sull'impatto di ciascuna abitudine in termini ambientali, sociali ed economici. Può capitare che fissino il post-it in uno dei cerchi, sulla parte sovrapposta tra 2 di essi o magari in mezzo a tutti e tre, nel senso che l'abitudine risulta sostenibile per tutte e tre le aree.

Debriefing/discussione:

Il moderatore fa delle domande, del tipo: "Conoscevat questi 3 livelli?", "Conoscevat il concetto e il significato di sostenibilità?", "Pensate che ci sia un livello più importante di un altro?", "Pensate che i vostri coetanei e amici abbiano mai riflettuto sul loro comportamento come avete fatto voi ora?", "Quanti di voi hanno indicato abitudini legate alla moda e all'abbigliamento?".

Suggerimenti per il moderatore:

- Non c'è da preoccuparsi se i partecipanti hanno difficoltà a individuare le tre categorie: l'obiettivo dell'attività è farli riflettere sull'impatto delle proprie abitudini;

- Se durante la seconda parte dell'attività i partecipanti hanno difficoltà a identificare le 3 macroaree di sostenibilità (ambiente, società ed economia), il moderatore ha l'importante ruolo di aiutarli e guidarli attraverso questo processo. Eventualmente anche dando loro la soluzione;
- Per una panoramica delle aree di sostenibilità e per supportare al meglio la discussione di debriefing, sono stati inseriti alcuni suggerimenti e link utili nell'allegato 1 - 1° giorno;
- Ad un certo punto del debriefing, potrebbe essere utile orientare la discussione anche verso le abitudini legate all'abbigliamento e alla moda, per avvicinarsi sempre di più all'argomento e capire le percezioni dei partecipanti riguardo agli effetti di questo settore;
- Dopo questa attività, è possibile fare una breve pausa.

Pausa/rompighiaccio

Durata: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- migliorare il team building
- aumentare la consapevolezza sull'importanza che diamo all'abbigliamento
- aumentare la consapevolezza sul ciclo di vita dei nostri vestiti

Materiali: un foglio di carta, matite colorate e spilli.

Rompighiaccio

Preparazione:

I partecipanti sono in piedi disposti in cerchio. Ognuno di loro è dotato di un foglio di carta, una matita colorata e uno spillo.

Istruzioni:

Il moderatore pone una domanda ai partecipanti: "Se io fossi il mio vestito/capo di abbigliamento preferito, quale vestito/capo di abbigliamento sarei?" I partecipanti pensano alla loro risposta e la scrivono sul foglio, magari anche raccontando qualcosa in più sul capo di abbigliamento in questione, se ne hanno voglia (ad es. "io sono i miei jeans preferiti, quelli che indosso sempre quando vado ai concerti del mio cantante preferito...").

Poi devono attaccare il foglio con lo spillo in un punto visibile della propria maglietta, in modo che gli altri partecipanti possano vederlo. Dopodiché, hanno qualche minuto per leggere le reciproche risposte senza parlare. Il moderatore, quindi, divide i partecipanti in coppie, i cui componenti a turno devono eseguire dei

compiti interpretando il proprio capo d'abbigliamento (partecipante A) e il suo proprietario (partecipante B).

Il moderatore li guida, dicendo ad alta voce i compiti da svolgere:

- prendete il vostro capo d'abbigliamento macchiato di gelato o cioccolata calda e trattatelo con un pretrattamento/uno smacchiatore;
- mettetelo in lavatrice e avviate il ciclo di lavaggio;
- appendetelo e/o stiratelo;
- vi accorgete che il vostro capo ha uno strappo, riparatelo;
- il vostro capo d'abbigliamento è da buttare: dedicategli qualche parola di ringraziamento e apprezzamento.

Debriefing/discussione:

Come vi siete sentiti? Qual è stato il compito più strano da svolgere? E il più difficile? Cosa avete provato quando avete buttato via i vostri capi d'abbigliamento? Vi sarebbe piaciuto poterlo riparare o usare ancora? O dargli una seconda vita?

Suggerimenti per il moderatore:

- Dato che si tratta di persone che non si sono mai incontrate prima, è necessario assicurarsi che tutti i partecipanti si sentano a proprio agio con questa attività per rompere il ghiaccio;
- Puoi aggiungere altri compiti da svolgere durante il gioco.

Sessione 2

Durata: 60 min.

Obiettivi della sessione:

- aumentare la consapevolezza sugli effetti della fast fashion
- aumentare la consapevolezza sugli effetti dell'inquinamento
- decostruire l'idea che gli "abiti sostenibili" siano obsoleti, poco colorati o fuorimoda
- sviluppare pensiero critico, empatia e capacità d'osservazione

Materiali: proiettore o lavagna interattiva, pc, file immagine (allegato 1), Poll.Ev o altri strumenti simili (come supporto) e un telefono cellulare per ogni partecipante.

Il potere delle immagini

Preparazione:

Delle sedie vengono disposte in cerchio e ogni partecipante si siede su una di esse. Ognuno dispone del proprio telefono cellulare durante l'attività. Prima di iniziare il moderator prepara Poll.Ev o strumenti simili per creare un 'word cloud online', utilizzando le immagini fornite in questo link <https://www.weareable-fashion.eu/wp-content/uploads/2022/02/immagini-singole-png.zip>.

Istruzioni:

Il moderatore mostra ai partecipanti una serie di immagini con un proiettore o una lavagna interattiva. Dopo ogni immagine, concede loro un paio di minuti per digitare individualmente su Poll.Ev (o simili) le prime impressioni o i primi pensieri che hanno avuto a riguardo. Una volta che tutti i partecipanti hanno terminato di scrivere, il moderatore esamina brevemente le risposte e le condivide intavolando una piccola discussione.

Dopo aver visto tutte le immagini, le mostra nuovamente una per una. Tuttavia, questa volta farà vedere anche alcuni retroscena correlati a tali fotografie (una sorta di "dietro le quinte"; ad es. se in una delle immagini viene rappresentata una t-shirt fantasia, può aggiungerne un'altra che mostra la catena di produzione non sostenibile che c'è dietro tale indumento). Dopo ogni slide, pone domande e invita i partecipanti alla riflessione, in modo che possano lavorare su empatia, percezioni, conoscenze e pensiero critico.

Debriefing/discussione:

Il debriefing viene effettuato durante la seconda fase dell'attività, cioè quando i partecipanti vedono le immagini per la seconda volta, ma alla fine il moderatore può porre qualche altra domanda per capire le loro sensazioni, verificare se si aspettassero o meno tali retroscena o abbiano mai riflettuto prima su questi aspetti della sostenibilità o del processo di produzione nel campo dell'abbigliamento, ecc..

Suggerimenti per il moderatore:

- Controllare e supportare i partecipanti nell'accesso a Poll.Ev (o strumenti simili) e nel suo utilizzo;
- In caso di problemi con l'utilizzo di Poll.Ev o simili, o dei dispositivi stessi, è possibile adattare l'attività e utilizzare la presentazione completa disponibile qui https://www.weareable-fashion.eu/wp-content/uploads/2022/02/Presentazione_Il-potere-delle-immagini_solo-in-inglese.pdf;
- Nell'allegato 1 ci sono alcuni interessanti suggerimenti per stimolare la riflessione sulle immagini.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare la raccolta di informazioni e la ricerca
- sviluppare capacità di analisi e pensiero critico

Materiali: matite colorate, almeno due poster, post-it.

Contatta i tuoi influencer!

I partecipanti si siedono in cerchio: viene chiesto loro di pensare a degli influencer (non necessariamente di moda) che seguono e di contattare quelli locali o facilmente raggiungibili che già conoscono, uno nuovo che ritengono interessante o altri non così raggiungibili, e di porre loro le stesse domande dell'autovalutazione che hanno svolto all'inizio della giornata (nella sessione iniziale), prendendo nota risposte, che dovranno poi portare al workshop il 2° giorno. Se vogliono, possono fare anche altre domande legate al tema della moda sostenibile. Nel caso in cui non riescano a contattare nessun influencer, possono porre le domande ad almeno due persone tra i loro conoscenti, parenti o amici.

Fix it & debriefing

Preparazione:

Su una parete vengono attaccati 2 poster in modo che siano ben visibili sia al moderatore che ai partecipanti seduti in circolo: su uno ci sono 2 aree chiamate rispettivamente "emozioni" e "conoscenza", sull'altro invece il titolo "cosa posso cambiare per far sì che il mondo in cui viviamo diventi più sostenibile?".

Istruzioni:

I partecipanti e il moderatore si dispongono in cerchio, in modo da potersi guardare a vicenda, e discutono in plenaria i principali risultati e input ottenuti durante la giornata. Il tutto si svolge sotto la guida del moderatore che pone delle domande, del tipo: "Pensate di aver imparato qualcosa di nuovo?", "C'è qualcosa che non vi sareste aspettati di vedere/scoprire?", "Qual è stata la cosa più interessante o sorprendente?". Successivamente, ai partecipanti viene chiesto di descrivere (scrivendo direttamente sui poster o usando dei post-it): sul primo poster le emozioni che hanno provato e gli input o le cose imparate di cui faranno tesoro e sul secondo poster cosa vorrebbero cambiare riguardo ai propri comportamenti sulla base delle conoscenze acquisite durante la prima giornata di workshop.

A fine giornata, viene condiviso con i partecipanti il link alla [piattaforma MILES](#) dove sono invitati a valutare e approfondire il tema della moda sostenibile.

GIORNO 2

(Cornice e ispirazione)

Stater/Rompighiaccio

Duration: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- riprendere alcuni input acquisiti nella giornata precedente
- sviluppare la riflessione e il pensiero critico
- aumentare la propria consapevolezza sui vestiti indossati quotidianamente
- riscaldamento e preparazione dei canali di comunicazione ed empatia per la parte successiva

Materiali: proiettore con cartina geografica del mondo (o poster raffigurante un planisfero), post-it di 4 colori.

Da dove vengono i miei vestiti?

Preparazione:

Proiezione o un altro tipo di rappresentazione del planisfero su una parete.

Istruzioni:

I partecipanti si dispongono in cerchio e il moderatore chiede loro se sanno da dove vengono i loro vestiti e dove sono stati prodotti esattamente. Dopodiché ricevono 5 post-it di 4 colori diversi, su ognuno dei quali devono scrivere il proprio nome, che rappresentano rispettivamente la parte superiore del proprio abbigliamento (ad es. camicia, t-shirt, maglione, ecc.), la parte inferiore del proprio abbigliamento (ad es. gonna, pantaloni, jeans, ecc.), le calze e la biancheria intima.

Successivamente, viene chiesto ai partecipanti in 4 turni se sanno da dove provengono i propri vestiti (o in caso contrario di scoprirlo) e poi di attaccare i relativi post-it sulla mappa in corrispondenza del Paese di produzione dei propri indumenti. Per quanto riguarda la parte superiore dell'abbigliamento possono anche chiedere un ulteriore post-it dello stesso colore, nel caso in cui indossino più di un capo (ad es. una giacca e una camicia). Per svolgere il compito, possono anche controllare l'etichetta dei propri vestiti, da soli in un'area appartata o aiutandosi a vicenda. Se qualcuno non riesce a scoprire dove è stato prodotto uno dei propri indumenti, può attaccare il relativo post-it sul muro al di fuori dell'immagine del planisfero.

Debriefing/discussione:

Alla fine, potrebbe essere utile far riflettere i partecipanti sul fatto che probabilmente qualcuno di loro non conosceva il luogo di produzione dei propri abiti, invitandoli anche a domandarsi se non sia meglio esserne consapevoli (proprio come per il cibo che mangiano o l'acqua che bevono) e perché.

Suggerimenti per il moderatore:

- Potrebbe essere utile una legenda, visibile a tutti, per abbinare facilmente il colore dei post-it all'indumento corrispondente;
- Per risultare più incisivi, si può collegare con uno spago/un cordoncino il Paese di produzione del capo d'abbigliamento a quello di residenza del partecipante, rendendo ancora più evidente la distanza tra il "produttore" e il "consumatore";
- Potrebbe essere interessante anche che i partecipanti aggiungessero sui post-it la marca dei propri indumenti, così da indurli a riflettere su quanto siano lontane tra loro la sede dell'azienda di produzione e le relative fabbriche.

Sessione 1

Durata: 1h

Obiettivi della sessione:

- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare e migliorare la capacità di autoanalisi
- sviluppare l'autoconsapevolezza sul ruolo degli influencer e su come li percepiamo
- migliorare la consapevolezza sulle opportunità per la moda sostenibile

Materiali: proiettore (o lavagna interattiva), connessione Wi-Fi o dati mobili e le eventuali risposte degli influencer contattati dai partecipanti.

Testimonianze per un cambio di rotta

Preparazione:

Sedie disposte in semicerchio (una per ogni partecipante) e un proiettore (o una lavagna interattiva) pronto all'uso. Se si incontrano difficoltà nel trovare qualcuno che possa rispondere alle domande, vedere la sezione "Suggerimenti per il moderatore" alla fine di questa sessione.

Istruzioni:

Durante questa attività, un giovane testimone/influencer interagisce con il gruppo di ragazzi, riportando la sua esperienza in merito a comportamenti sostenibili, opportunità dietro le azioni e scelte consapevoli nella

routine quotidiana. I partecipanti possono porre le stesse domande dell'autovalutazione (1° giorno -seconda parte della sessione iniziale) o altre a piacere. Devono sentirsi liberi di scambiare opinioni, idee, dubbi e qualsiasi cosa gli venga in mente sul tema della sostenibilità, soprattutto nel campo della moda.

Momento influencer!

Preparazione:

I partecipanti si siedono in cerchio.

Istruzioni:

Ai partecipanti viene chiesto di riferire le risposte date da influencer, amici, familiari o conoscenti contattati. La discussione potrebbe iniziare analizzando le risposte date a ciascuna domanda dell'autovalutazione ed eventualmente condividendo ciò che hanno espresso gli influencer. Il moderatore deve facilitare lo scambio e la discussione stessa e può porre domande per indurre i partecipanti a riflettere, capire la propria percezione delle cose e la propria opinione sulle affermazioni raccolte.

Debriefing/discussione:

Il moderatore potrebbe fare un debriefing funzionale ad entrambe le attività, chiedendo ai partecipanti se si aspettassero tali risposte. È importante non giudicare e non dare pareri su ciò che è giusto o sbagliato. Piuttosto, è opportuno chiedere ai partecipanti cosa pensano di una determinata affermazione o risposta, se la condividono o meno, se si aspettassero una risposta o una presa di posizione diversa, se ciò che è stato affermato dall'influencer o dal testimone sia in linea con i propri pensieri o con la propria opinione. In sintesi, in questa fase è fondamentale stimolare il loro pensiero critico e le loro capacità di riflessione e analisi.

Suggerimenti per il moderatore:

- È importante sapere in anticipo se i partecipanti sono riusciti a ottenere delle risposte dall'influencer che hanno contattato, al fine di gestire di conseguenza la durata dell'attività;
- Per l'attività "testimonianze per un cambio di rotta" il moderatore può portare la propria testimonianza o usare il video a questo link <https://www.youtube.com/watch?v=bOjoBRT9cu4> ;
- Per quanto riguarda l'attività "momento influencer", è importante non giudicare e non dare indicazioni su ciò che è giusto o sbagliato. Piuttosto, è opportuno chiedere l'opinione dei partecipanti, stimolando il loro pensiero critico e le loro capacità di riflessione e analisi. In sintesi, devono trovare "la loro strada" da soli;
- Dopo questa attività e prima di procedere con la successiva, è possibile concedere ai partecipanti.

Pausa/rompighiaccio

Duration: 30 min.

Obiettivi della sessione:

- migliorare il team building
- aumentare la propria consapevolezza sull'importanza che diamo all'abbigliamento
- aumentare la propria consapevolezza sulla stretta connessione tra abbigliamento e cultura/condizione sociale/rappresentazione, ecc.

Materiali: una ciotola contenente diversi foglietti piegati con citazioni, detti e proverbi sull'uso dei vestiti. Ogni foglietto deve contenere un solo detto o proverbio.

Vestiti di un detto!
Preparazione:

Le sedie sono disposte a semicerchio su un lato della stanza. Al centro della stanza invece c'è la ciotola contenente i foglietti con le citazioni e i detti precedentemente scelti.

Istruzioni:

I partecipanti sono invitati, in coppia o individualmente, a prendere un foglietto dalla ciotola. Dopodiché, hanno 1 minuto di tempo per pensare a come mimare ciò che c'è scritto. Poi, a turno, ogni partecipante o coppia mima il detto o il proverbio agli altri, che devono indovinare. Chi vince deve a sua volta mimare il proverbio o detto che ha pescato dalla ciotola oppure, nel caso in cui l'abbia già fatto, cedere il turno a un altro partecipante.

Debriefing/discussione:

Il moderatore può chiedere ai partecipanti se avessero già sentito in precedenza il detto in questione, se ne hanno mai fatto uso, se ne conoscono la storia e cosa hanno provato mentre lo mimavano.

Suggerimenti per il moderatore:

- Il moderatore deve essere a disposizione per chiarire dubbi sul significato della citazione o del proverbio, se necessario, e per gestire le tempistiche e i turni del gioco;
- Potrebbe essere interessante anche mettere a disposizione dei partecipanti alcuni dei vestiti e oggetti citati nei proverbi.

Sessione 2

Durata: 75 min. (45 minuti per il gioco + 30 minuti circa per il debriefing)

Obiettivi della sessione:

- aumentare la consapevolezza sugli effetti della fast fashion
- aumentare la consapevolezza sugli effetti legati all'inquinamento
- aumentare la consapevolezza sulla produzione e sulle dinamiche aziendali nella fast fashion
- aumentare la consapevolezza sul ruolo degli acquirenti
- aumentare la consapevolezza sull'importanza di essere informati prima dell'acquisto
- sviluppare pensiero critico, empatia e capacità d'osservazione.

Materiali: fogli con la descrizione dei ruoli per il gioco (allegato 2).

Il prezzo giusto

Preparazione:

Nella stanza viene posizionato un tavolo con delle sedie intorno, una delle quali è un po' distanziata dalle altre. Il moderatore ha già stampato tutto il materiale per i partecipanti e ha già deciso quale ruolo assegnare a ciascuno di essi.

Istruzioni:

Si tratta di un gioco di ruolo in cui a ogni partecipante viene assegnato uno specifico ruolo/profilo personale e deve agire di conseguenza. L'obiettivo del gioco per tutti è decidere e concordare il prezzo di un determinato capo.

Ci sono consumatori, produttori, influencer, ONG, rappresentanti di un'associazione dei consumatori e osservatori. Il contesto in cui si svolge il gioco è il seguente:

"Altroconsumatore", un'associazione nazionale dei consumatori, è sensibile al tema dell'etica nel ciclo produttivo dei materiali di consumo e il mese scorso ha organizzato una tavola rotonda per definire il prezzo più giusto per alcuni capi, che dovrebbe stare tra i 10 € e i 100€.

L'oggetto della discussione odierna è una camicia casual e colorata, realizzata con diversi materiali (sia naturali che sintetici). Tutti gli ospiti dell'associazione "Altroconsumatore" sono invitati a confrontarsi e concordare un prezzo per la camicia, che sia approvato da tutti.

Dopo questa introduzione, i partecipanti hanno 10 minuti per consultare il profilo loro assegnato e chiedere al moderatore eventuali chiarimenti o suggerimenti necessari per procedere correttamente e senza dubbi.

In base al numero dei partecipanti, i ruoli dovrebbero essere assegnati nel seguente modo:

- 5 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 1 consumatore/acquirente, 1 osservatore
- 6 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 1 osservatore
- 7 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 2 osservatori

8 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 2 osservatori, 1 influencer

9 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 3 osservatori, 1 influencer,

10 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 3 osservatori, 1 influencer

Il ruolo dell'osservatore è molto importante per il gioco ed essenziale per il corretto svolgimento del debriefing. Infatti, ha il compito di osservare e prendere nota di quanto segue (in ordine di importanza):

- rapporti di forza/potere tra i diversi attori e ruoli
- argomenti che i partecipanti hanno utilizzato e discusso durante la tavola rotonda in merito a sostenibilità ambientale, sociale ed economica
- principali motivazioni addotte dai partecipanti a sostegno della propria posizione sul prezzo suggerito e chiarezza e/o trasparenza delle loro dichiarazioni
- cambiamenti di idea e opinione durante la tavola rotonda
- aspetti emotivi emersi per sostenere e promuovere la propria posizione sul prezzo suggerito.

Per questo motivo, prima di iniziare il gioco, hanno bisogno di fare un "debriefing personale" con il moderator, per sapere in anticipo a chi è stato assegnato ogni profilo e preparare un proprio schema per prendere appunti durante alla discussione (vedi l'esempio nell'allegato 2).

Il ruolo principale dei rappresentanti dell'associazione "Altroconsumatore" invece è quello di facilitare la discussione (e agire come una sorta di moderatore) senza influenzarla, invitando ad intervenire chi non l'ha ancora fatto o altri partecipanti. Inoltre, sono tenuti a gestire le tempistiche del gioco avvisando i partecipanti quando è trascorsa la metà del tempo, quando sono passati 15 minuti dall'inizio della discussione e quando mancano 5 minuti alla fine. Infine, hanno il compito di scrivere su un foglio (vedi l'esempio nell'allegato 2) i suggerimenti di prezzo, i cambiamenti e, una volta concordato il prezzo, la decisione finale dei partecipanti. Se non si raggiunge un accordo, l'apposito campo del foglio rimane vuoto. L'influencer non può concordare il prezzo, ma solo scegliere l'azienda che intende supportare dopo la discussione.

Debriefing/discussione:

Il debriefing si basa sulle conclusioni e sugli appunti dell'osservatore. Quindi, fondamentalmente, il moderatore dopo aver posto qualche domanda di carattere generale a tutti i partecipanti, del tipo "Com'è andata?", "Vi siete sentiti a vostro agio nel ruolo?", "Avete provato emozioni diverse?", ecc.", inizia a chiedere informazioni agli osservatori e apre la discussione tra i partecipanti per verificare se c'è una

corrispondenza ed eventualmente una spiegazione sul modo in cui si è svolto il confronto o il motivo di determinati stati d'animo, risposte e prese di posizione, ecc.

Suggerimenti per il moderatore:

- E' importante assicurarsi che i partecipanti non conoscano i ruoli interpretati dagli altri;
- I partecipanti devono prepararsi bene in base al proprio profilo. In tal senso, potrebbe essere utile che il moderatore assegnasse i ruoli a seconda delle loro personalità e caratteristiche;
- In base al numero di osservatori, è possibile assegnare a ciascuno determinati elementi da osservare in modo che possa concentrarsi meglio su di essi. Se c'è un solo osservatore, può limitarsi ai primi 3 elementi;
- Se i partecipanti sono più di 10, il moderatore può formare gruppi più piccoli o assegnare a più persone lo stesso ruolo, ad es. aggiungendo un secondo profilo di produttore, acquirente o osservatore;
- Questa attività deve essere stimolante. Di conseguenza, il debriefing può durare più del previsto o dover essere guidato con attenzione per rispettare le tempistiche.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare l'uso della piattaforma di apprendimento online MILES
- decostruire l'idea che la sostenibilità non possa coincidere con l'innovazione
- decostruire l'idea che gli effetti della fast fashion non ci riguardano

Materiali: matite colorate, poster, post-it

Una sorpresa da portare a casa

Ogni partecipante riceve una borsa a sorpresa ben chiusa da aprire a casa, contenente tutto il materiale necessario per costruire il proprio visore VR, come Google Cardboard (vedi allegato 2). All'interno della borsa ci sono anche le istruzioni per assemblare i pezzi e il link a un video VR, da guardare con il proprio telefono cellulare, sul tema dell'ambiente, che evidenzia in particolare l'importanza della sua salvaguardia e i problemi legati all'inquinamento dei mari e dei fiumi, come quello causato dalle microplastiche. Quindi, viene chiesto loro di aprire la borsa a casa, assemblare il visore VR seguendo le istruzioni e guardare i video assegnati.

Fixing it & Debriefing

Preparazione:

Su una parete vengono attaccati 2 poster in modo che siano ben visibili sia al moderatore che ai partecipanti seduti in circolo: su uno ci sono 2 aree chiamate rispettivamente "emozioni" e "conoscenza", sull'altro il titolo "cosa posso cambiare?" (come il primo giorno).

Istruzioni:

I partecipanti e il moderatore si dispongono in cerchio, in modo da potersi guardare a vicenda, e discutono in plenaria i principali risultati e input ottenuti durante la giornata. Il tutto si svolge sotto la guida del moderatore che pone delle domande, del tipo: "Pensate di aver imparato qualcosa di nuovo?", "C'è qualcosa che non vi sareste aspettati di vedere/scoprire?", "Qual è stata la cosa più interessante o sorprendente?".

Successivamente, come nella sessione finale del primo giorno, ai partecipanti viene chiesto di descrivere (scrivendo direttamente sui poster o usando dei post-it): sul primo poster le emozioni che hanno provato e gli input o le cose imparate di cui faranno tesoro e sul secondo poster cosa vorrebbero cambiare riguardo ai propri comportamenti sulla base delle conoscenze acquisite durante la prima giornata di workshop.

GIORNO 3

(Ispirare le azioni)

Stater/rompighiaccio

Durata: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare la capacità di problem solving
- acquisire abilità comunicative.

Materiali: carta e matita colorate, cellulari dei partecipanti.

Il pittore creativo

Preparazione:

Una sedia per ogni partecipante. Le sedie sono divise in due gruppi e posizionate schiena contro schiena. Su ogni sedia c'è un foglio e una matita colorata.

Istruzioni:

I partecipanti formano delle coppie, decidono chi è A e chi è B e si siedono schiena contro schiena. Quindi, viene chiesto loro di cercare delle immagini a piacere (non necessariamente collegate all'argomento in questione) nel proprio telefono cellulare senza mostrarle al proprio partner di gioco. Per prima cosa, i partecipanti A devono descrivere le immagini scelte ai partecipanti B senza nominare gli oggetti o le persone in esse contenuti. Poi, i partecipanti B cercano di disegnare l'immagine descritta. Dopodiché, i disegni vengono visionati in plenaria. Nel secondo turno i ruoli vengono invertiti. Quindi, i partecipanti B descrivono l'immagine ai partecipanti A, sempre senza nominare oggetti o persone in esse contenuti, e i partecipanti A devono disegnarla. Anche in questo caso, i disegni vengono visionati in plenaria.

Debriefing/discussione:

Potrebbe essere interessante dare la parola ad ogni coppia per spiegare la strategia adottata per descrivere l'immagine scelta, qual è stato il momento più difficile, etc.

Suggerimenti per il moderatore:

- Un'altra versione del gioco consiste invece nel fornire ai partecipanti immagini scelte in precedenza. In tal caso, suggeriamo al moderatore di cercare immagini piacevoli e colorate, non necessariamente legate all'argomento in quanto questa attività mira proprio a stimolare la creatività e l'elaborazione di strategie mentali;
- Come opzione, il moderatore può chiedere ai partecipanti di individuare i disegni più simili all'originale e declamare il vincitore del gioco.

Sessione 1

Durata: 45min.

Obiettivi della sessione:

- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare la capacità di problem solving
- sviluppare il pensiero creativo

Materiali: tavoli e sedie, fogli A2 bianchi su ogni tavolo; strisce di cartoncino nero di 4 diverse misure (1: 20 cm x 3 cm; 2: 45 cm x 1,5 cm; 3: 30 cm x 4 cm; 4: 15 cm x 2,5 cm), una spillatrice e una colla stick per ogni partecipante (di queste ultime due, in alternativa, se ne possono anche fornire una sola per tavolo).

Shhhh...art attack!

Preparazione:

Tavoli distanziati e sedie sufficienti per tutti i partecipanti. Al centro di ogni tavolo è posizionato un foglio A2 bianco e in corrispondenza del posto di ciascun partecipante ci sono 4 strisce di cartoncino nero di diverse dimensioni (1: 20 cm x 3cm; 2: 45 cm x 1,5cm; 3: 30 cm x 4 cm; 4: 15 cm x 2,5 cm), una spillatrice e una colla stick (di queste ultime due, in alternativa, se ne possono anche fornire una sola per tavolo).

Istruzioni:

I partecipanti, divisi in piccoli gruppi di 5/7 persone, si siedono intorno al tavolo. Viene chiesto loro di creare un'opera d'arte: un capolavoro che possa esprimere la creatività del gruppo. L'unica regola è farlo senza parlare. Prima di iniziare, vengono concessi loro alcuni minuti per osservare i cartoncini e farsi un'idea. Fate però attenzione a non suggerire cosa potrebbero farci, limitatevi piuttosto a illustrarne le caratteristiche e spiegare come possono essere maneggiati (ad es. sono flessibili, possono essere arrotolati, piegati, ecc.).

Per iniziare, un partecipante per tavolo (chi vuole) posiziona uno dei suoi cartoncini e lo spilla sul foglio bianco al centro del tavolo. Poi, uno per uno, anche gli altri fanno la stessa cosa. Ogni partecipante ha a disposizione 4 mosse da fare a turno. Si tenga presente che le strisce di cartoncino nero non possono essere tagliate per formarne altre.

Una volta terminato il lavoro, il gruppo può condividere la propria esperienza e dare un titolo all'opera da presentare in plenaria. Dopo ogni presentazione c'è un piccolo debriefing.

Debriefing/discussion:

Il moderatore può eventualmente fare qualche domanda, del tipo: "Com'è andata?", "Come avete realizzato il vostro capolavoro?" "Chi ha iniziato per primo?" "Siete soddisfatti?", ecc.

Suggerimenti per il conduttore:

- Si può condurre il momento di debriefing dopo la presentazione di ogni opera;
- Dopo questa sessione e prima di iniziare la sessione 2, può essere utile concedere una pausa ai partecipanti.

Sessione 2

Durata: 120 min. (20 per la fase 1, 100 per la fase 2)

Obiettivi della sessione:

- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare la capacità di problem solving
- sviluppare le capacità di progettazione
- sviluppare lo spirito imprenditoriale e d'iniziativa
- sviluppare il senso di comunità e cittadinanza attiva
- sviluppare l'empatia e il senso di responsabilità

Materiali: progetto stampato, post-it, carta, colori per tessuto, matite colorate, spillatrice, pistola per colla, vestiti vecchi, indumenti, ritagli, 1 poster bianco (circa 70 x 100 cm) e i poster riempiti durante la sessione di chiusura del 1° e 2° giorno nell'attività 'Fix it'.

Come... vestire il cambiamento.

Preparazione:

Diversi tavoli con sedie posizionati nella stanza per lavori di gruppo o individuali. Sui tavoli ci sono dei modelli stampati per lo sviluppo dell'idea, matite colorate, fogli bianchi per appunti e bozze. Inoltre, i poster compilati durante la sessione di chiusura del 1° e 2° giorno nell'attività "fix-it" sono appesi alla parete. C'è anche un ulteriore tavolo con altri materiali (indumenti, vestiti vecchi, ritagli, pistola per colla, colori per tessuti, ecc.).

Fase 1

I partecipanti hanno 5 minuti per consultare individualmente tutte le cose che sono emerse e sono state scritte nei poster dell'attività "fix-it" del 1° e 2° giorno. Dopodiché, hanno altri 10 minuti per dare un ulteriore sguardo solo alla parte del poster relativa a "Cosa posso cambiare per vivere in un mondo più sostenibile?" e se volessero, potrebbero aggiungere in un nuovo poster vuoto (precedentemente appeso vicino agli altri) altre cose, situazioni, comportamenti delle persone che cambierebbero, soprattutto in relazione agli effetti negativi della fast fashion, dell'inquinamento da microplastiche, ecc. Inoltre, viene anche chiesto loro di riflettere e cercare di tenere a mente quale sia/era l'origine delle cose che vogliono cambiare.

A questo punto, devono scrivere sui post-it tutte le idee che gli vengono in mente per arrivare a quel cambiamento, per fare un passo avanti e raggiungerlo; hanno bisogno di sentirsi liberi di scrivere tutte le azioni possibili: pratiche o teoriche, folli o concrete, veloci e fattibili o impossibili. In questa fase il ruolo del

moderatore è particolarmente importante perché deve stimolarli durante il brainstorming con dichiarazioni motivazionali e incoraggiarli a giocare con la loro creatività; dovrebbero essere indotti a esprimere le loro idee iniziando le proprie affermazioni con l'espressione 'E se....'

Fase 2

Una volta terminato il brainstorming, il moderatore chiede ai partecipanti di dare un'occhiata a tutte le idee scritte sui post-it e poi di sceglierne una (una qualsiasi, anche di un'altra persona) e leggerla ad alta voce. A questo punto, devono sviluppare l'idea che hanno scelto, lavorando individualmente o in gruppo: chi non vuole lavorare da solo può unirsi a un gruppo o invitare altri partecipanti a lavorare insieme. È importante che alla fine vengano sviluppate almeno 2 o 3 idee.

Il moderatore poi invita i partecipanti a sedersi ai tavoli (a ogni tavolo corrisponde un'idea da sviluppare) e chiede loro di portare il modello (vedi allegato 3) da usare come guida per sviluppare ulteriormente la propria idea, trasformarla in un progetto e chiarire i dubbi, quando necessario. Durante la fase di sviluppo, il moderatore fa il giro dei gruppi di lavoro per controllare la fase iniziale e il processo di sviluppo. Poi, trascorsa la metà del tempo, i gruppi si fermano per una breve spiegazione in plenaria su ciò a cui stanno lavorando e raccogliere suggerimenti, feedback e idee dagli altri partecipanti. Dopo questo momento di condivisione, possono andare avanti con il proprio progetto per il quale hanno a disposizione diversi materiali ecc.

Il moderatore è disponibile ad aiutarli, dare supporto e suggerimenti, se qualcuno è o sembra in difficoltà ecc. Dieci minuti prima della fine inoltre comunica il tempo rimanente, se necessario. Successivamente, le idee vengono presentate in plenaria.

Debriefing/discussione:

Dopo la presentazione del progetto, il moderatore pone domande motivazionali e di riflessione, come "cosa avete provato a sviluppare la vostra idea?", "Come pensate di trasmettere la vostra idea ad amici e colleghi?", "Pensate che la vostra idea sulla sostenibilità sia importante da realizzare tanto quanto le altre?", "Pensate che, in qualità di promotori, riuscireste a incoraggiare gli altri a comportarsi in modo più sostenibile?", ecc.

Suggerimenti per il moderatore:

- Durante la fase di brainstorming potrebbe essere piacevole avere un adeguato sottofondo musicale.
- Inoltre, suggeriamo al moderatore di preparare delle domande mirate per stimolare al massimo la creatività dei partecipanti.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare i partecipanti ad agire come guida attiva e tra pari
- sviluppare le capacità di autovalutazione

Materiali: poster realizzati il 1° e 2° giorno durante l'attività "fix-it", post-it e matite colorate.

Debriefing finale e valutazione

Le sedie sono disposte in cerchio, disponibili per tutti i partecipanti: viene utilizzato uno spago con appese le aspettative scritte durante l'attività iniziale del 1° giorno, un secondo spago (per le aspettative soddisfatte) appeso allo stesso modo e i poster realizzati durante l'attività "fix-it" sulla parete.

Ai partecipanti viene chiesto di guardare i poster e pensare alle attività svolte durante i 3 giorni, magari aiutandoli a ricordarle e stimolandoli a evidenziarne i momenti più interessanti. Chi vuole può esprimere le sue opinioni sull'esperienza generale, dare feedback sulle singole attività, sul lavoro del moderatore, ecc. Durante questa fase, il moderatore può dare spazio anche a domande e dubbi.

Quindi, è chiesto ai partecipanti di guardare i fogli con le proprie aspettative appesi il 1° giorno durante la sessione iniziale e di prendere quelli contenenti le aspettative soddisfatte e appenderli all'altro spago. Infine, chiede loro di pensare se hanno raggiunto anche obiettivi a cui non avevano pensato o che non si aspettavano e di scriverli su dei nuovi post-it da appendere allo spago riservato alle "aspettative soddisfatte".

Una breve discussione sulle aspettative e condivisione di alcune riflessioni finali possono seguire come chiusura dell'intero percorso.

1.2 Programma del workshop 2 – outdoor (all’aperto)

GIORNO 1

(Cornice)

Starter/rompighiaccio

Durata: 45 min.

Obiettivi della sessione:

- conoscersi a vicenda
- team-building
- affrontare l'argomento in modo superficiale e ludico
- identificare le aspettative
- riconoscere/identificare le proprie opinioni, abitudini e routine quotidiane

Materiali: fogli, matite colorate, nastro adesivo, spaghi, poster, post-it, mollettine (o simili), copie del questionario (allegato 1).

Giochi di nomi

Se i partecipanti non si conoscono, è opportuno iniziare con un paio di giochi sui nomi facendoli disporre in cerchio. Ad esempio:

- Ogni partecipante pronuncia il proprio nome e poi un aggettivo la cui prima lettera corrisponda alla prima lettera del proprio nome, ad es. "Sono Marco – Magico";
- Ogni partecipante pronuncia il proprio nome e fa un movimento libero a scelta da associare al nome. Dopodiché, tutti gli altri partecipanti devono ripeterlo;
- In una piazza immaginaria, i partecipanti camminano, si incontrano casualmente a due a due, e si presentano l’un l’altro. Per la presentazione, possono usare dialoghi con affermazioni come "Ciao, sono Anna. Piacere di conoscerti" o "Piacere, Anna". Quando fanno questa presentazione reciproca, avviene uno scambio di nomi e di persona, ovvero l’uno ‘diventa’ il partecipante che ha appena conosciuto e viceversa. Il gioco va avanti così fino al momento in cui tutti, o quasi, i partecipanti si presenteranno a qualcuno che ha il proprio nome. Al termine del gioco, che può essere bloccato anche dal conduttore se la situazione è in stallo, in cerchio, si può fare un semplice giro di nomi.

Attività rompighiaccio

Preparazione:

C'è una linea immaginaria fatta con uno spago o un cordoncino, abbastanza lunga da poter far mettere in fila tutti i partecipanti.

Istruzioni:

I partecipanti devono eseguire i compiti assegnati dal moderatore senza parlare. Devono mettersi in fila sulla linea:

- in ordine alfabetico in base al nome;
- dal più basso al più alto;
- in base al colore degli occhi: dal più chiaro al più scuro o viceversa;
- in base all'indirizzo di residenza: dal più lontano al più vicino (in termini di quantità di km);
- In base al Paese di produzione della maglietta, della camicia o del maglione che indossano: dal più lontano al più vicino (in termini di quantità di km).

Debriefing/discussione:

Il moderatore può eventualmente porre alcune domande, del tipo: "Com'è andata?", "Avete trovato difficoltà per il fatto che dovevate svolgere i compiti senza parlare?", "E per quanto riguarda l'ultimo compito? Siete riusciti tutti a trovare il Paese di produzione dei vostri indumenti?".

Valutazione e aspettative

Preparazione:

Questionario stampato (allegato 1), foglietti di carta in formato post-it e un cordoncino attaccato tra due alberi/rami o colonne, un cesto con delle mollettine o simili.

Istruzioni:

In questa attività i partecipanti sono invitati a riflettere sulle loro aspettative. Quindi, per prima cosa devono disegnare la forma di un indumento su un foglietto di carta. Successivamente, viene chiesto loro di pensare individualmente alle proprie aspettative per questo workshop di 3 giorni e scriverle all'interno del proprio disegno. Devono usare un foglietto di carta per ogni aspettativa.

Dopodiché, hanno 10 minuti per compilare un questionario sulle loro abitudini e sensazioni (Allegato 1) in relazione all'argomento. I questionari vengono poi raccolti dal moderatore.

Debriefing:

Il moderatore chiede in plenaria se qualcuno vuole condividere le sue aspettative. Il moderatore dovrebbe cercare di porre l'accento sulle aspettative comuni tra i partecipanti ecc., al fine di creare un'atmosfera confidenziale e un ambiente partecipativo.

Suggerimenti per il moderatore:

- Puoi trovare altri giochi sui nomi a questo link <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/>;
- Per rompere il ghiaccio, è possibile assegnare ai partecipanti altri compiti in modo che la fase conoscitiva duri un po' di più;
- È possibile ampliare la fase di debriefing chiedendo qualcosa sul questionario, con lo scopo principale di creare un'atmosfera generale più collaborativa e di partecipazione.

Sessione 1

Durata: 45 min.

Obiettivi della sessione:

- affrontare il tema della sostenibilità
- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare e migliorare la capacità di autoanalisi
- sviluppare la capacità di lavorare in squadra e di cooperazione.

Materiale: matite colorate, nastro adesivo, post-it, 1 telo da picnic per gruppo, 2 poster 70cm*100cm per il moderatore, piatti di biscotti o qualcosa che li ricordi (o fogli bianchi per disegnarli), una lavagna a fogli mobili se non ci sono pareti, alberi o colonne.

L'ora del tè sostenibile

Preparazione:

I teli da pic-nic vengono posizionati sul prato/pavimento e al centro vengono collocate delle matite colorate, dei fogli, dei post-it e anche qualcosa che ricordi un piatto di biscotti. Ci sono già 2 poster appesi su una parete, sulla lavagna o su un albero, in modo che siano ben visibili a tutti.

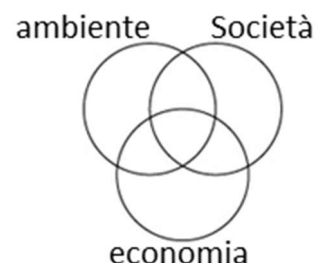
Istruzioni:

I partecipanti sono divisi in gruppi da 5-7 persone ciascuno, e i componenti di ogni gruppo si siedono in cerchio attorno ad un telo da picnic. Ognuno di essi deve poi disegnare la propria tazza di tè in uno dei fogli

a disposizione. Dopodiché, viene chiesto loro di annotare le abitudini più sostenibili che hanno assunto o che assumono quotidianamente all'interno del proprio disegno a forma di tazza. Dovrebbero scriverne almeno 3-5 in circa 5 minuti. Una volta finito, hanno altri 15 minuti per condividere le loro abitudini con gli altri componenti del gruppo e decidere insieme quali sono le 3 più sostenibili. A questo punto, devono scriverle sui post-it e posizionare questi ultimi al centro del poster all'interno del piatto di biscotti.

Quindi, ogni gruppo presenta brevemente quanto emerso e cerca di spiegare i motivi per cui ha identificato quelle precise abitudini come le più sostenibili. Il moderatore annota tali motivi su dei post-it che poi attacca su uno dei poster appesi al muro o in qualche supporto.

Nella seconda parte del gioco, iniziando dalle motivazioni riportate sui post-it, il moderatore invita e aiuta i partecipanti a individuare 3 livelli di sostenibilità in cui le motivazioni addotte potrebbero essere potenzialmente raggruppate (ad esempio spostando i post-it in diverse aree del poster). Hanno circa 10 minuti e, una volta terminato, un rappresentante eletto del gruppo spiega il ragionamento alla base del metodo di raggruppamento seguito. Poi, il moderatore aiuta i partecipanti a identificare i livelli individuati con le 3 aree di sostenibilità, ovvero ambientale, sociale ed economica (come mostrato in figura).



Successivamente, il moderatore disegna su un nuovo poster vuoto precedentemente appeso al muro (o ad un supporto) 3 cerchi parzialmente sovrapposti tra loro e li 'etichetta' con i nomi delle 3 aree. A questo punto, dovrebbe porre delle domande che guidano o invitano alla riflessione e illustrare l'impatto che i comportamenti hanno sulle tre aree, dando anche una breve spiegazione su cosa sia la "sostenibilità".

Dopodiché, i gruppi hanno 5 minuti per dare nuovamente un'occhiata alle loro prime 3 abitudini sostenibili (identificate all'inizio e collocate nel disegno del piatto), pensare se ne esistono di più sostenibili o se ce ne sono altre 2 che vale la pena prendere in considerazione. Infine, ogni gruppo presenta le sue prime 3 abitudini sostenibili e insieme agli altri partecipanti discute in quale cerchio (o livello) inserirle. In questa fase è importante che i giovani riflettano, discutano e condividano opinioni sull'impatto di ciascuna abitudine in termini ambientali, sociali ed economici. Può capitare che fissino il post-it in uno dei cerchi, sulla parte sovrapposta tra 2 di essi o magari in mezzo a tutti e tre, nel senso che l'abitudine risulta sostenibile per tutte e tre le dimensioni.

Debriefing/discussione:

Il moderatore fa delle domande, del tipo: "Conosceva questi 3 livelli?", "Conosceva il concetto e il significato di sostenibilità?", "Pensate che ci sia un livello più importante di un altro?", "Pensate che i vostri

coetanei e amici abbiano mai riflettuto sul loro comportamento come avete fatto voi ora?", "Quanti di voi hanno indicato abitudini legate alla moda e all'abbigliamento?".

Suggerimenti per il moderatore:

- Non c'è da preoccuparsi se i partecipanti hanno difficoltà nell'individuare le tre categorie: l'obiettivo dell'attività è farli riflettere sull'impatto delle proprie abitudini;
- Se durante la seconda parte dell'attività i partecipanti hanno difficoltà a identificare le 3 macro aree di sostenibilità (ambiente, società ed economia), il moderatore ha l'importante ruolo di aiutarli e guidarli attraverso questo processo. Eventualmente anche dando loro la soluzione;
- Per una panoramica delle aree di sostenibilità e per supportare al meglio la discussione di debriefing, sono stati inseriti alcuni suggerimenti e link utili nell'allegato 1 - 1° giorno;
- Ad un certo punto del debriefing, potrebbe essere utile orientare la discussione anche verso le abitudini legate all'abbigliamento e alla moda, per avvicinarsi sempre di più all'argomento e capire le percezioni dei partecipanti riguardo agli effetti di questo settore;
- Dopo questa attività, è possibile fare una breve pausa.

Pausa/rompighiaccio

Durata: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- migliorare il team building e la cooperazione
- aumentare la capacità di autoriflessione
- aumentare la consapevolezza sul concetto di sostenibilità

Materiali: un foglio di carta e matite colorate.

Attività rompighiaccio

Preparazione:

Un ampio spazio dove i partecipanti possono stare in cerchio.

Istruzioni:

I partecipanti hanno circa 5 minuti per cercare un oggetto che rappresenti per loro la sostenibilità nell'ambiente circostante e raccoglierlo, se possibile, o rappresentarlo/disegnarlo su un foglio. Dopodiché si siedono di nuovo in cerchio e, uno per uno, spiegano perché hanno scelto proprio quell'oggetto.

Debriefing/discussione:

"È stato difficile?", Avreste preso qualcosa di diverso, che non siete riusciti a trovare qui?

Perché? Scegliereste l'oggetto di qualcun altro? Manca qualcosa al tuo oggetto?

Suggerimenti per il moderatore:

- Se il luogo dove vi trovate non offre molto, potete eventualmente portare un cestino con degli oggetti preventivamente preparato da voi;
- In alternativa, è possibile svolgere l'attività utilizzando semplicemente delle immagini.

Sessione 2

Durata: 60 min.

Obiettivi della sessione:

- aumentare la consapevolezza sugli effetti della fast fashion
- aumentare la consapevolezza sugli effetti dell'inquinamento
- decostruire l'idea che gli "abiti sostenibili" siano obsoleti, poco colorati o fuorimoda
- sviluppare pensiero critico, empatia e capacità d'osservazione

Materiali: app Actionbound installata nei cellulari dei partecipanti; telefoni cellulari dei partecipanti; sfida Actionbound.

Facciamolo!

Preparazione:

I giovani vengono divisi in gruppi o giocano da soli per svolgere una sorta di sfida mista a una caccia al tesoro tramite l'app Actionbound (scaricabile gratuitamente). Si tratta di una app molto semplice, utilizzata per creare versatili cacce al tesoro e anche sfide di apprendimento o attività di team building: uno strumento che suggeriamo a educatori, insegnanti e persone che lavorano con i giovani di utilizzare anche per altre attività.

A questo link <https://actionbound.com/bound/WeareableActionbound/> è possibile trovare un'attività Actionbound di base creata appositamente per questo progetto. Si può usare così com'è (abbiamo creato una sfida standard pronta per essere utilizzata) o per trarre ispirazione e creare le proprie sfide. Una volta che la "caccia al tesoro" è pronta, il moderatore scarica o stampa il codice QR per rendere disponibile il gioco. A seconda del luogo in cui si trova il gruppo, la caccia al tesoro può essere più statica o più dinamica.

Istruzioni:

Il moderatore verifica che tutti i partecipanti abbiano livelli di batteria sufficienti e il cellulare pronto per l'attività; quindi, li invita a scansionare il codice QR o a cliccare sul link ricevuto. Dopodiché, spiega qualcosa sulla sfida e le modalità per chiedere supporto (via sms, chiamata o infopoint). A questo punto, i partecipanti possono iniziare la sfida.

Debriefing/discussione:

Il moderatore fa domande del tipo "cosa avete provato?", "È stato difficile?", "C'è stato un compito che vi ha colpito più di altri?", "Avete trovato dei compiti che non vi aspettavate?", "Volete condividere qualche risultato"?

Suggerimenti per il moderatore:

- Controllare e supportare i partecipanti tramite l'app o il link;
- Se avete intenzione di ideare le vostre sfide personali, provate a creare dei legami abbinando elementi naturali al tema della moda sostenibile o delle sue controparti (fast fashion, plastica contenuta negli indumenti, inquinamento, ecc.) e mescolando sfide "pratiche" con qualcosa che necessiti invece di qualche momento di "riflessione";
- Si ricorda che anche i partecipanti possono realizzare foto da inviare al coordinatore nel ruolo di Bound spot/infopoint;
- Può essere interessante e motivante prevedere una ricompensa per i vincitori.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare la raccolta di informazioni e la ricerca
- sviluppare capacità di analisi e pensiero critico

Materiali: matite colorate, almeno due poster, post-it

Contatta i tuoi influencer!

I partecipanti si dispongono in cerchio: viene chiesto loro di pensare a degli influencer (non necessariamente di moda) che seguono e di contattare quelli locali o facilmente raggiungibili che già conoscono, uno nuovo che ritengono interessante o altri non così raggiungibili, e di porre loro le stesse domande dell'autovalutazione che hanno svolto all'inizio della giornata (sessione iniziale), prendendo nota nella

modalità desiderata, delle loro eventuali risposte che dovranno portare al workshop il 2° giorno. Se vogliono, possono fare anche altre domande legate al tema della moda sostenibile. Nel caso in cui non riescano a contattare nessun influencer, possono sottoporre le domande ad almeno due conoscenti, parenti o amici.

Fix it & debriefing

Preparazione:

Su una parete vengono attaccati 2 poster in modo che siano ben visibili sia al moderatore che ai partecipanti, disposti in cerchio o semicerchio e al centro: su uno ci sono 2 aree chiamate rispettivamente "emozioni" e "conoscenza", sull'altro invece il titolo "cosa posso cambiare per far sì che il mondo in cui viviamo diventi più sostenibile?".

Istruzioni:

I partecipanti e il moderatore si dispongono in cerchio in modo da potersi guardare a vicenda e discutono in plenaria i principali risultati e input ottenuti durante la giornata. Il tutto si svolge sotto la guida del moderatore che pone delle domande, del tipo: "Pensate di aver imparato qualcosa di nuovo?", "C'è qualcosa che non vi sareste aspettati di vedere/scoprire?", "Qual è stata la cosa più interessante o sorprendente?". Successivamente, ai partecipanti viene chiesto di descrivere (scrivendo direttamente sui poster o usando dei post-it): sul primo poster le emozioni che hanno provato e gli input o le cose imparate di cui faranno tesoro e sul secondo poster cosa vorrebbero cambiare riguardo ai propri comportamenti per far sì che il mondo in cui viviamo diventi più sostenibile, sulla base delle conoscenze acquisite durante la prima giornata di workshop.

A fine giornata, viene condiviso con i partecipanti il link alla [piattaforma MILES](#) dove sono invitati a valutare e approfondire il tema della moda sostenibile.

GIORNO 2

(Cornice e ispirazione)

Starter/rompighiaccio

Duration: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- riprendere alcuni input acquisiti nella giornata precedente
- sviluppare la riflessione e il pensiero critico
- aumentare la propria consapevolezza sui vestiti indossati quotidianamente

- riscaldamento e preparazione dei canali di comunicazione ed empatia per la parte successiva.

Materiali: 4 fogli in cui sono rappresentati, rispettivamente, i 4 punti cardinali.

Da dove vengono i miei vestiti?

Preparazione:

In uno spazio ampio sul pavimento/prato vengono posizionati i fogli con i punti cardinali secondo il giusto orientamento. Il moderatore si posiziona nell'area spaziale che corrisponde al Paese di residenza del gruppo.

Istruzioni:

I partecipanti si dispongono in cerchio e il moderatore chiede loro se sanno da dove vengono i propri vestiti e dove sono stati prodotti esattamente. Dopodiché, appoggia a terra le 4 carte con i punti cardinali e si colloca in uno spazio che corrisponde al Paese di residenza del gruppo.

Successivamente, chiede ai partecipanti di posizionarsi, in 4 diversi turni, nell'area che corrisponde al Paese di produzione dei propri indumenti. Nel primo turno ai partecipanti viene chiesto il Paese di produzione della parte superiore del proprio abbigliamento (t-shirt, camicia, maglione, ecc.), nel secondo della parte inferiore (pantaloni, jeans, gonna, ecc.), nel terzo dei calzini o delle calze e infine nel quarto della biancheria intima. Per svolgere il compito, possono anche controllare l'etichetta dei propri vestiti da soli in un'area appartata. Se qualcuno non riesce a scoprire dove è stato prodotto uno dei propri indumenti, può semplicemente rimanere al di fuori del planisfero immaginario.

Debriefing/discussione:

Alla fine, potrebbe essere utile chiedere ai partecipanti di sedersi in circolo e riflettere sul fatto che alcuni di loro non conoscevano il luogo di produzione dei propri abiti, invitandoli anche a domandarsi se non sia meglio invece esserne consapevoli (proprio come per il cibo che mangiano o l'acqua che bevono) e le relative motivazioni e se siano rimasti sorpresi dei risultati ottenuti.

Suggerimenti per il moderatore:

- Per risultare più incisivi e rendere ancora più evidente la distanza che c'è tra "il produttore" e il "consumatore", si può collegare con uno spago/un cordoncino il Paese di produzione del capo d'abbigliamento (la posizione del partecipante) a quello di residenza dei partecipanti (la posizione del moderatore).
- Potrebbe essere interessante anche chiedere loro le marche dei vestiti che indossano durante l'attività e di scriverle su un foglio appeso in un punto ben visibile, così da indurli a riflettere sui brand e grandi marchi che producono i loro vestiti.

Sessione 1

Durata: 1 ora

Obiettivi della sessione:

- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare e migliorare la capacità di autoanalisi
- sviluppare l'autoconsapevolezza sul ruolo degli influencer e su come li percepiamo
- migliorare la consapevolezza sulle opportunità per la moda sostenibile.

Materiali: se l'influencer non può partecipare di persona c'è bisogno di un pc o dei cellulari dei partecipanti, di una connessione a dati mobili, ed eventualmente della registrazione delle risposte degli influencer contattati dai partecipanti.

Testimonianze per un cambio di rotta

Preparazione:

I partecipanti si siedono in semicerchio e un posto viene riservato all'ospite, se interviene di persona. In caso contrario, viene messo a disposizione un pc per il gruppo oppure ogni partecipante dispone del proprio cellulare. Se si incontrano difficoltà nel trovare qualcuno che possa rispondere alle domande, vedere la sezione "Suggerimenti per il moderatore" alla fine di questa sessione.

Istruzioni:

Durante questa attività, un giovane testimone/influencer interagisce con il gruppo di ragazzi, riportando la sua esperienza in merito a comportamenti sostenibili, opportunità dietro le azioni e scelte consapevoli nella routine quotidiana. I partecipanti possono porre le stesse domande dell'autovalutazione (1° giorno -seconda parte della sessione iniziale) o altre a piacere. Devono sentirsi liberi di scambiare opinioni, idee, dubbi e qualsiasi cosa gli venga in mente sul tema della sostenibilità, soprattutto nel campo della moda.

Momento influencer!

Preparazione:

I partecipanti si siedono in cerchio.

Istruzioni:

Ai partecipanti viene chiesto di riferire le risposte date dagli influencer, dagli amici, dai familiari o dai conoscenti che hanno contattato. La discussione potrebbe iniziare analizzando le risposte fornite, in modo

che il moderatore possa facilitare lo scambio e la discussione e fare domande per far riflettere i partecipanti e indurli a capire la propria percezione delle cose o a esprimere la propria opinione sulle affermazioni raccolte.

Debriefing/discussione:

Il moderatore potrebbe fare un debriefing funzionale ad entrambe le attività, chiedendo ai partecipanti se si aspettassero tali risposte. È importante non giudicare e non dare pareri su ciò che è giusto o sbagliato. Piuttosto, è opportuno chiedere ai partecipanti cosa pensano di una determinata affermazione o risposta, se la condividono o meno, se si aspettassero una risposta o una presa di posizione diversa, se ciò che è stato affermato dall'influencer o dal testimone sia in linea con i propri pensieri o con la propria opinione. In sintesi, in questa fase è fondamentale stimolare il loro pensiero critico e le loro capacità di riflessione e analisi. In sintesi, devono trovare "la loro strada" da soli.

Suggerimenti per il moderatore:

- È importante sapere in anticipo se i partecipanti sono riusciti a ottenere delle risposte dall'influencer che hanno contattato, al fine di gestire di conseguenza la durata dell'attività
- Per l'attività "testimonianze per un cambio di rotta" il moderatore può portare la propria testimonianza o utilizzare il video disponibile nel pannello degli strumenti del sito Wear(e)able (con sottotitoli in inglese) <https://www.youtube.com/watch?v=bOjoBRT9cu4> ;
- Per quanto riguarda l'attività "momento influencer", è importante non giudicare e non dare indicazioni su ciò che è giusto o sbagliato. Piuttosto, è opportuno chiedere l'opinione dei partecipanti, stimolando il loro pensiero critico e le loro capacità di riflessione e analisi. In sintesi, devono trovare "la loro strada" da soli;
- Dopo questa attività e prima di procedere con la successiva, è possibile concedere ai partecipanti una piccola pausa.

Pausa/attività

Durata: 30 min.

Obiettivi della sessione:

- migliorare il team building
- aumentare la propria consapevolezza sull'importanza che diamo all'abbigliamento
- aumentare la propria consapevolezza sulla stretta connessione tra abbigliamento e cultura/condizione sociale/autorappresentazione, ecc.

Materiali: una ciotola contenente diversi foglietti piegati con citazioni, detti e proverbi sull'uso dei vestiti, precedentemente selezionati dal moderatore. Ogni foglietto deve contenere un solo detto o proverbio.

Vestiti di un detto!

Preparazione:

Al centro di un cerchio immaginario viene collocata una ciotola con i foglietti contenenti le citazioni o i detti.

Istruzioni:

In coppia o individualmente, i partecipanti devono pescare un foglietto. Dopodiché, hanno 1 minuto di tempo per pensare a come mimare ciò che c'è scritto. Poi, a turno, ogni partecipante o coppia mima il detto o il proverbio agli altri, che devono indovinare. Chi vince deve a sua volta mimare il proverbio o detto che ha pescato dalla ciotola o, nel caso in cui l'abbia già fatto, cedere il turno a un altro partecipante.

Debriefing/discussione:

Il moderatore può chiedere ai partecipanti se avessero già sentito in precedenza il detto in questione, se ne hanno mai fatto uso, se ne conoscono la storia e cosa hanno provato mentre lo mimavano.

Suggerimenti per il moderatore:

- Il moderatore deve essere a disposizione per chiarire dubbi sul significato della citazione o del proverbio, se necessario, e per gestire le tempistiche e i turni del gioco;
- Potrebbe essere interessante anche mettere a disposizione dei partecipanti alcuni dei vestiti e oggetti citati nei proverbi.

Sessione 2

Durata: 75 min. (45 minuti per il gioco + 30 minuti circa per il debriefing)

Obiettivi della sessione:

- aumentare la consapevolezza sugli effetti della fast fashion
- aumentare la consapevolezza sugli effetti legati all'inquinamento
- aumentare la consapevolezza sulla produzione e sulle dinamiche aziendali nella fast fashion
- aumentare la consapevolezza sul ruolo degli acquirenti
- aumentare la consapevolezza sull'importanza di informarsi prima di acquistare
- sviluppare pensiero critico, empatia e capacità d'osservazione.

Materiali: fogli con la descrizione dei ruoli/profili per il gioco (allegato 2) e fogli per l'osservatore e i rappresentanti dell'associazione Altroconsumatore.

Il prezzo giusto

Preparazione:

C'è un grande telo da picnic (o più teli piccoli posti uno accanto all'altro); Il moderatore ha già stampato tutto il materiale per i partecipanti e ha già deciso quale ruolo assegnare a ciascuno di essi.

Istruzioni:

Si tratta di un gioco di ruolo in cui a ogni partecipante viene assegnato uno specifico ruolo/profilo personale e deve agire di conseguenza. L'obiettivo del gioco per tutti è decidere e concordare il prezzo di un determinato capo. Ci sono acquirenti, produttori, influencer, rappresentanti di ONG e di un'associazione di consumatori e osservatori. Il contesto in cui si svolge il gioco è il seguente:

"Altroconsumatore", un'associazione nazionale dei consumatori, è sensibile al tema dell'etica nel ciclo produttivo dei materiali di consumo e il mese scorso ha organizzato una tavola rotonda per definire il prezzo più giusto per alcuni capi, che dovrebbe stare tra i 10 € e i 100€.

L'oggetto della discussione odierna è una camicia casual e colorata, realizzata con diversi materiali (sia naturali che sintetici). Tutti gli ospiti dell'associazione Altroconsumatore sono invitati a confrontarsi e concordare un prezzo per la camicia, che sia approvato da tutti.

Dopo questa introduzione, i partecipanti hanno 10 minuti per consultare il profilo loro assegnato e chiedere al moderatore eventuali chiarimenti o suggerimenti necessari per procedere correttamente e senza dubbi.

In base al numero dei partecipanti, i ruoli dovrebbero essere assegnati nel seguente modo: ‘

On the base of the number of participants the distribution of role should be the following:

5 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 1 consumatore/acquirente, 1 osservatore

6 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 1 osservatore

7 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 2 osservatori

8 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 2 osservatori, 1 influencer

9 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 3 osservatori, 1 influencer,

10 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 3 osservatori, 1 influencer

Il ruolo dell'osservatore è molto importante per il gioco ed essenziale per il corretto svolgimento del debriefing. Egli deve infatti osservare e prendere nota di quanto segue (in ordine di importanza):

- rapporti di forza/potere tra i diversi attori e ruoli
- argomenti che i partecipanti hanno utilizzato e discusso durante la tavola rotonda in merito a sostenibilità ambientale, sociale ed economica
- principali motivazioni addotte dai partecipanti a sostegno della propria posizione sul prezzo suggerito e chiarezza e/o trasparenza delle loro dichiarazioni
- cambiamenti di idea e opinione durante la tavola rotonda
- aspetti emotivi emersi per sostenere e promuovere la propria posizione sul prezzo suggerito.

Per questo motivo, prima di iniziare il gioco, hanno bisogno di fare un "debriefing personale" con il moderatore, per sapere in anticipo a chi è stato assegnato ogni profilo e preparare un proprio schema per prendere appunti durante la discussione.

Debriefing/discussione:

Il debriefing si basa sulle conclusioni e sugli appunti dell'osservatore. Quindi, fondamentalmente, il moderatore dopo aver posto qualche domanda di carattere generale a tutti i partecipanti, del tipo "Com'è andata?", "Vi siete sentiti a vostro agio nel ruolo?", "Avete provato emozioni diverse?", Ecc., inizia a chiedere informazioni agli osservatori inizia a chiedere informazioni agli osservatori e apre la discussione tra i partecipanti per verificare se c'è una corrispondenza ed eventualmente una spiegazione sul modo in cui si è svolto il confronto o il motivo di determinati stati d'animo, risposte e prese di posizione, ecc.

Suggerimenti per il moderatore:

- È importante assicurarsi che i partecipanti non conoscano i ruoli interpretati dagli altri;
- I partecipanti devono prepararsi bene in base al proprio profilo. In tal senso, potrebbe essere utile che il moderatore assegnasse i ruoli a seconda delle loro personalità e caratteristiche;
- In base al numero di osservatori, è possibile assegnare a ciascuno determinati elementi da osservare in modo che possa concentrarsi meglio su di essi. Se c'è un solo osservatore, può limitarsi ai primi 3 elementi;
- Se i partecipanti sono più di 10, il moderatore può formare gruppi più piccoli o assegnare a più persone lo stesso ruolo, ad es. aggiungendo un secondo profilo di produttore, acquirente o osservatore;
- Questa attività deve essere stimolante. Di conseguenza, il debriefing può durare più del previsto o dover essere guidato con attenzione per rispettare le tempistiche.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare l'uso della piattaforma di apprendimento online MILES
- decostruire l'idea che la sostenibilità non possa coincidere con l'innovazione
- decostruire l'idea che gli effetti della fast fashion non ci riguardano.

Materiali: matite colorate, poster, post-it.

Una sorpresa da portare a casa

Ogni partecipante riceve una borsa a sorpresa ben chiusa da aprire a casa, contenente tutto il materiale necessario per costruire il proprio visore VR, come Google Cardboard (vedi allegato 2). All'interno della borsa ci sono anche le istruzioni per assemblare i pezzi e il link a un video VR, da guardare con il proprio telefono cellulare, sul tema dell'ambiente, che evidenzia in particolare l'importanza della sua salvaguardia e i problemi legati all'inquinamento dei mari e dei fiumi, come quello causato dalle microplastiche.

Quindi, viene chiesto loro di aprire la borsa a casa, assemblare il visore VR seguendo le istruzioni e guardare i video assegnati.

Fix it and Debriefing

Preparazione:

Su una parete vengono attaccati 2 poster in modo che siano ben visibili sia al moderatore che ai partecipanti, disposti in cerchio o semicerchio e al centro: su uno ci sono 2 aree chiamate rispettivamente "emozioni" e "conoscenza", sull'altro invece il titolo "cosa posso cambiare per far sì che il mondo in cui viviamo diventi più sostenibile?" (come il 1° giorno).

Istruzioni:

I partecipanti e il moderatore si dispongono in cerchio in modo da potersi guardare a vicenda e discutono in plenaria i principali risultati e input ottenuti durante la giornata. Il tutto si svolge sotto la guida del moderatore che pone delle domande, del tipo: "Pensate di aver imparato qualcosa di nuovo?", "C'è qualcosa che non vi sareste aspettati di vedere/scoprire?", "Qual è stata la cosa più interessante o sorprendente?". Successivamente, ai partecipanti viene chiesto di descrivere (scrivendo direttamente sui poster o usando dei post-it): sul primo poster le emozioni che hanno provato e gli input o le cose imparate di cui faranno

tesoro e sul secondo poster cosa vorrebbero cambiare riguardo ai propri comportamenti per far sì che il mondo in cui viviamo diventi più sostenibile.

GIORNO 3

(Ispirare le azioni)

Starter/ rompighiaccio

Durata: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare la capacità di problem solving
- acquisire abilità comunicative.

Materiali: matite colorate e carta.

Il pittore creativo

Preparazione:

Qua e là, all'interno di un grande cerchio immaginario, sono posizionati 2 fogli e 2 matite colorate.

Istruzioni:

I partecipanti formano delle coppie, decidono chi è A e chi è B e si siedono schiena contro schiena sul pavimento/prato. Quindi, viene chiesto loro di cercare delle immagini a piacere (non necessariamente collegate all'argomento in questione) nel proprio telefono cellulare senza mostrarle al proprio partner di gioco. Per prima cosa, i partecipanti A devono descrivere le immagini scelte ai partecipanti B senza nominare gli oggetti o le persone in esse contenuti. Poi, i partecipanti B cercano di disegnare l'immagine descritta. Dopodiché, i disegni vengono visionati in plenaria. Nel secondo turno i ruoli vengono invertiti. Quindi, i partecipanti B descrivono l'immagine ai partecipanti A, sempre senza nominare oggetti o persone in esse contenuti, e i partecipanti A devono disegnarla. Anche in questo caso, i disegni vengono visionati in plenaria.

Debriefing/discussione:

Potrebbe essere interessante dare la parola ad ogni coppia per spiegare la strategia adottata per descrivere l'immagine scelta, qual è stato il momento più difficile, ecc..

Suggerimenti per il moderatore:

- Un'altra versione del gioco consiste invece nel fornire ai partecipanti immagini scelte in precedenza. In tal caso, suggeriamo al moderatore di cercare immagini piacevoli e colorate, non necessariamente legate all'argomento in quanto questa attività mira proprio a stimolare la creatività e le strategie di elaborazione mentale;
- Come opzione, il moderatore può chiedere ai partecipanti di individuare i disegni più simili.

Sessione 1

Durata: 45 min.

Obiettivi della sessione:

- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare la capacità di problem solving
- sviluppare il pensiero creativo.

Materiali: 1 telo da picnic per ogni gruppo di 3/4 partecipanti, fogli bianchi A2 su ogni telo; strisce di cartoncino nero di 4 diverse misure (1: 20 cm x 3 cm; 2: 45 cm x 1,5 cm; 3: 30 cm x 4 cm; 4: 15 cm x 2,5 cm), una spillatrice e una colla stick per ogni partecipante (di queste ultime due, in alternativa, se ne possono anche fornire una sola per gruppo).

Shhhh... art attack!

Preparazione:

Viene posizionato qualche telo da picnic nell'area dove si svolgerà l'attività. Al centro di ogni telo c'è un foglio A2 bianco e in corrispondenza del posto di ogni partecipante ci sono 4 strisce di cartoncino nero diverse dimensioni (1: 20 cm x 3cm; 2: 45 cm x 1,5cm; 3: 30 cm x 4 cm; 4: 15 cm x 2,5 cm), una spillatrice e una colla stick (di queste ultime due, in alternativa, se ne possono anche fornire una sola per ogni gruppo).

Istruzioni:

I partecipanti, divisi in piccoli gruppi di 5/7 persone, si siedono in cerchio sul telo. Viene chiesto loro di creare un'opera d'arte: un capolavoro che possa esprimere la creatività del gruppo. L'unica regola è farlo senza parlare. Prima di iniziare, vengono concessi loro alcuni minuti per osservare i cartoncini e farsi un'idea. Fate però attenzione a non suggerire cosa potrebbero farci, limitatevi piuttosto a illustrarne le caratteristiche e spiegare come maneggiarli (ad es. sono flessibili, possono essere arrotolati, piegati, ecc.). Per iniziare, un partecipante per gruppo (chi vuole) posiziona uno dei suoi cartoncini e lo spilla sul foglio bianco al centro del tavolo. Poi, uno per uno, anche gli altri fanno la stessa cosa. Ogni partecipante ha a

disposizione 4 mosse da fare a turno. Si tenga presente che le strisce di cartoncino non utilizzabili per formarne altre (per es. tagliando a metà o simili).

Una volta terminato il lavoro, il gruppo può condividere la propria esperienza e dare un titolo all'opera da presentare in plenaria. Dopo ogni presentazione c'è un piccolo debriefing.

Debriefing/discussione:

Il moderatore può eventualmente fare qualche domanda, del tipo: "Com'è andata?", "Come avete realizzato il vostro capolavoro?" "Chi ha iniziato per primo?", "Siete soddisfatti?", ecc.

Suggerimenti per il moderatore:

- Una possibile opzione è anche fare le domande di debriefing dopo ogni presentazione;
- Al termine di questa sessione e prima di iniziare la seconda può essere utile fare una piccola pausa

Sessione 2

Durata: 120 min. (20" phase 1, 100" phase 2)

Obiettivi della sessione:

- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare la capacità di problem solving
- sviluppare le capacità di progettazione
- sviluppare lo spirito imprenditoriale e d'iniziativa
- sviluppare il senso di comunità e cittadinanza attiva
- sviluppare l'empatia e il senso di responsabilità.

Materiali: Progetto stampato, spillatrice, post-it, carta, colori per tessuto, pistola per colla, vestiti vecchi, indumenti, ritagli, 1 poster bianco (circa 70 x 100 cm), i poster riempiti durante la sessione di chiusura del 1° e 2° giorno nell'attività "fix-it" e una lavagna a fogli mobili (se non ci sono muri o alberi).

Come...vestire il cambiamento

Preparazione:

Diversi teli da picnic vengono posizionati sul prato, per lavori di gruppo o individuali. Al centro dei teli ci sono alcuni progetti stampati per lo sviluppo dell'idea, matite colorate, fogli bianchi per appunti e bozze. Inoltre, ci sono i poster compilati durante la sessione di chiusura del 1° e 2° giorno nell'attività "fix-it". C'è anche un ulteriore telo con altri materiali (indumenti, vestiti vecchi, ritagli, pistola per colla, colori per tessuti, ecc.).

Fase 1

I partecipanti hanno 5 minuti per consultare individualmente tutte le cose che sono emerse e sono state scritte nei poster dell'attività "fix-it" del 1° e 2° giorno. Poi, hanno altri 10 minuti per dare un'altra occhiata solo alla parte del poster relativa a 'Cosa posso cambiare' e, se vogliono, possono aggiungere direttamente in un nuovo poster bianco (precedentemente attaccato vicino agli altri) aggiungere in un nuovo poster vuoto (precedentemente appeso vicino agli altri) altre cose, situazioni, comportamenti delle persone che cambierebbero, soprattutto in relazione agli effetti negativi della fast fashion, dell'inquinamento da microplastiche, ecc. Inoltre, viene chiesto loro di riflettere e cercare di tenere a mente quale sia/era l'origine delle cose che vogliono cambiare.

A questo punto, devono scrivere sui post-it tutte le idee che gli vengono in mente per arrivare a quel cambiamento, per fare un passo avanti e raggiungerlo; hanno bisogno di sentirsi liberi di scrivere tutte le azioni possibili: pratiche o teoriche, folli o concrete, veloci e fattibili o impossibili. In questa fase il ruolo del moderatore è particolarmente importante perché deve stimolarli durante il brainstorming con dichiarazioni motivazionali e incoraggiarli a giocare con la loro creatività; dovrebbero essere indotti a esprimere le loro idee iniziando le proprie affermazioni con l'espressione "E se...".

Fase 2

Una volta terminato il brainstorming, il moderatore chiede ai partecipanti di dare un'occhiata a tutte le idee scritte sui post-it e poi di sceglierne una (una qualsiasi, anche di un'altra persona) e leggerla ad alta voce. A questo punto, devono sviluppare l'idea che hanno scelto, lavorando individualmente o in gruppo: chi non vuole lavorare da solo può unirsi a un gruppo o invitare altri partecipanti a lavorare insieme. È importante che alla fine vengano sviluppate almeno 2 o 3 idee.

Il moderatore poi invita i partecipanti a trovare un posto o un tavolo dove sedersi/accomodarsi (a ogni tavolo o posto, corrisponde un'idea da sviluppare) e chiede loro di portare il modello (vedi allegato 2) da usare come guida per sviluppare la propria idea, trasformarla in un progetto e chiarire i dubbi, quando necessario. Durante la fase di sviluppo, il moderatore fa il giro dei gruppi di lavoro per controllare la fase iniziale e il processo di sviluppo. Poi, trascorsa la metà del tempo, i gruppi si fermano per una breve spiegazione in plenaria su ciò a cui stanno lavorando e raccogliere suggerimenti, feedback e idee dagli altri partecipanti. Dopo questo momento di condivisione, possono andare avanti con il proprio progetto per il quale hanno a disposizione diversi materiali, ecc.

Il moderatore è disponibile ad aiutarli, dare supporto e suggerimenti, se qualcuno è o sembra in difficoltà ecc. Dieci minuti prima della fine inoltre comunica il tempo rimanente, se necessario. Successivamente, le idee vengono presentate in plenaria.

Debriefing/discussione:

Dopo la presentazione del progetto, il moderatore pone domande motivazionali e di riflessione, del tipo "cosa avete provato a sviluppare la vostra idea?", "Come pensate di trasmettere la vostra idea ad amici e colleghi?", "Pensate che la vostra idea sulla sostenibilità sia importante da realizzare tanto quanto le altre?", "Pensate che, in qualità di promotori, riuscireste a incoraggiare gli altri a comportarsi in modo più sostenibile?", ecc.'

Suggerimenti per il moderatore:

- Durante la fase di brainstorming potrebbe essere piacevole avere un adeguato sottofondo musicale.
- Inoltre, suggeriamo al moderatore di preparare delle domande mirate per stimolare al massimo la creatività dei partecipanti.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare i partecipanti ad agire come guida attiva e tra pari
- sviluppare le capacità di autovalutazione.

Materiali: poster realizzati il 1° e 2° giorno durante l'attività "fix-it", post-it e matite colorate.

Debriefing finale e valutazione

I partecipanti si siedono in cerchio: viene utilizzato lo spago con le aspettative appeso durante l'attività iniziale del 1° giorno, un secondo spago (per le aspettative soddisfatte) appeso allo stesso modo e i poster realizzati durante l'attività "fix-it" sulla parete.

Ai partecipanti viene chiesto di guardare i poster dei "fix-it" e pensare alle attività svolte durante i 3 giorni, magari aiutandoli a ricordarle e stimolandoli a evidenziarne i momenti più interessanti. Chi vuole può esprimere le sue opinioni sull'esperienza generale, dare feedback sulle singole attività, sul lavoro del moderatore, ecc. Durante questa fase, il moderatore può dare spazio anche a domande e dubbi.

Quindi, chiede ai partecipanti di guardare i fogli con le proprie aspettative appesi il 1° giorno durante la sessione iniziale e di prendere quelli contenenti le aspettative soddisfatte e appenderli all'altro spago. Infine, chiede loro di pensare se hanno raggiunto anche obiettivi a cui non avevano pensato o che non si aspettavano e di scriverli su dei nuovi post-it da appendere allo spago delle aspettative soddisfatte.

1.3 Workshop plan 3 - online

GIORNO 1

(Cornice)

Starter/attività rompighiaccio

Durata: 45 min.

Obiettivi della sessione:

- conoscersi a vicenda
- team-building
- affrontare l'argomento in modo superficiale e ludico
- individuare le aspettative
- riconoscere/identificare le proprie opinioni, abitudini, azioni quotidiane.

Materiali: niente in particolare.

Gioco dei nomi

Se i partecipanti non si conoscono, è opportuno iniziare con un paio di giochi sui nomi facendoli disporre in cerchio. Ad esempio:

- Ogni partecipante pronuncia il proprio nome e poi un aggettivo la cui prima lettera corrisponda alla prima lettera del proprio nome, ad es. "Sono Marco – Magico";
- Ogni partecipante pronuncia il proprio nome e fa un movimento libero a scelta da associare al nome. Dopodiché, tutti gli altri partecipanti devono ripeterlo;
- Ogni partecipante deve dire il proprio nome, cognome, età e il proprio hobby. Poi, passa il turno a qualcuno che ha almeno una cosa in comune con te (qualcosa legato alla presentazione o qualcosa che in comune che è visibile vedendo lo schermo, per esempio colore della maglia, se porta gli occhiali, ecc.) .

Attività rompighiaccio

Preparazione:

I partecipanti hanno 5 minuti per pensare a 1 affermazione falsa e 2 vere riguardo alla loro vita quotidiana, nello specifico ad abitudini o azioni che fanno parte della propria routine (ad es. "Bevo solo acqua in bottiglie di vetro", "Mangio carne tutti i giorni", "faccio il dentifricio fatto in casa"...).

Istruzioni:

Ogni partecipante espone le 3 abitudini quotidiane a cui ha pensato e gli altri devono indovinare quale di queste è falsa. Chi indovina, è il prossimo a dover esporre le 3 abitudini. Nel caso in cui nessuno riesca a trovare l'affermazione falsa, invece, è il giocatore di turno a decidere chi sarà il prossimo.

Debriefing/discussione

Il moderatore può eventualmente porre alcune domande, del tipo: "Com'è andata?", "È stato difficile?", "Quali sono le abitudini più strane che avete sentito?" "In che modo avete provato a capire quale affermazione era falsa e quale vera?", "Quali strategie avete usato?".

Valutazione e aspettative

Preparazione:

Sondaggio online precedentemente preparato, sulla base delle domande di autovalutazione fornite nell'allegato 1. È importante abilitare la funzionalità di invio della copia delle risposte date. Strumenti utili possono essere Google Forms, Survio o simili e una lavagna digitale preparata in precedenza (Google Jamboard, Mural, ...).

Istruzioni:

In questa attività i partecipanti sono invitati a riflettere sulle loro aspettative in relazione al workshop e di scriverle su un post-it "virtuale" creato sulla lavagna. Attenzione: devono scrivere una sola aspettativa per ogni post-it.

Dopodiché, hanno 10 minuti per compilare il questionario di autovalutazione online, precedentemente preparato, sulle proprie abitudini e sensazioni in merito all'argomento. Una copia delle risposte date verrà inviata automaticamente via e-mail, se è stata abilitata la relativa funzionalità. In caso contrario, lo farà il moderatore.

Debriefing/discussione:

Il moderatore chiede in plenaria se qualcuno vuole condividere le sue aspettative. Il moderatore dovrebbe cercare di porre l'accento sulle aspettative comuni tra i partecipanti ecc., al fine di creare un'atmosfera confidenziale e un ambiente partecipativo.

Suggerimenti per il moderatore:

- È possibile trovare altri giochi dei nomi da fare online a questo link <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/>;
- Per rompere il ghiaccio, è possibile assegnare ai partecipanti altri compiti in modo che la fase conoscitiva duri un po' di più;
- È possibile ampliare la fase di debriefing chiedendo qualcosa sul questionario, con lo scopo principale di creare un'atmosfera generale più collaborativa e di partecipazione.

Sessione 1

Durata: 45 min.

Obiettivi della sessione:

- affrontare il tema della sostenibilità
- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare e migliorare la capacità di autoanalisi
- sviluppare la capacità di lavorare in squadra e di cooperazione.

Materiali: niente in particolare, strumenti online (vedi allegato 1 per alcuni esempi) che funzionano come una lavagna ed eventualmente fogli e matite per i partecipanti.

L'ora del tè sostenibile

Preparazione:

Vengono preparati alcuni file della lavagna digitale per ogni gruppetto, più altri 2 per il moderatore. Inoltre, i partecipanti potrebbero aver bisogno di carta e matite per prendere appunti.

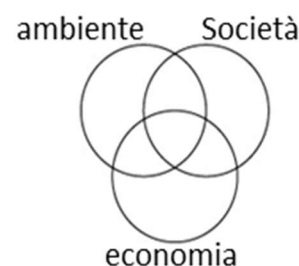
Istruzioni:

I partecipanti, in plenaria, ricevono le istruzioni per svolgere l'attività. Poi, vengono divisi in gruppi di 2/4 persone e invitati a lavorare in diverse "stanze separate online" con la propria lavagna. Quindi, hanno circa 5 minuti per disegnare una tazza di tè sulla lavagna, se possibile, o per creare un grande post-it. All'interno del disegno, devono annotare le abitudini più sostenibili che assumono o hanno assunto quotidianamente. Dovrebbero scriverne almeno 3-5. Una volta finito, hanno altri 15 minuti per condividere le loro abitudini con gli altri partecipanti della stanza e decidere insieme quali sono le 3 più sostenibili. A questo punto, devono scriverle su post-it di diversi colori e posizionare questi ultimi al centro della lavagna.

Il moderatore chiude le stanze e chiede a ciascun gruppo di esporre brevemente a tutti le prime 3 abitudini che hanno scelto e spiegare i motivi per cui le hanno identificate come le più sostenibili. Nel frattempo, il moderatore annota le motivazioni addotte su un'altra lavagna dedicata.

Nella seconda parte del gioco poi, iniziando dalle motivazioni riportate sui post-it, il moderatore apre la propria lavagna e condivide lo schermo per renderlo visibile a tutti i partecipanti. In questo modo, aiuta e guida i partecipanti a individuare a individuare 3 livelli di sostenibilità in cui le motivazioni addotte potrebbero essere potenzialmente raggruppate (ad esempio spostando i post-it in diverse aree della lavagna). I partecipanti hanno circa 10 minuti e, una volta terminato, un rappresentante eletto del gruppo spiega il ragionamento alla base del metodo di raggruppamento seguito. Poi, il moderatore aiuta i partecipanti a identificare i livelli individuati con le 3 aree di sostenibilità, ambientale, sociale ed economica (come mostrato in figura).

Successivamente, il moderatore disegna su una nuova lavagna vuota 3 cerchi parzialmente sovrapposti e li etichetta con il nome delle 3 dimensioni. A questo punto, dovrebbe porre delle domande che guidano o invitano alla riflessione e illustrare l'impatto che i comportamenti hanno sulle tre aree, dando anche una breve spiegazione su cosa sia la "sostenibilità".



Dopodiché, i gruppi hanno 5 minuti per rivedere le loro prime 3 abitudini sostenibili (identificate all'inizio e collocate al centro della lavagna), pensare se ne esistono di più sostenibili o se ce ne sono altre 2 che vale la pena prendere in considerazione. Infine, ogni gruppo presenta le sue prime 3 abitudini sostenibili e insieme agli altri partecipanti discute in quale cerchio (o livello) inserire le abitudini scelte. In questa fase è importante che i giovani riflettano, discutano e condividano opinioni sull'impatto di ciascuna abitudine in termini ambientali, sociali ed economici. Può capitare che fissino il post-it in uno dei cerchi, sulla parte sovrapposta tra 2 di essi o magari in mezzo a tutti e tre, nel senso che l'abitudine risulta sostenibile per tutte e tre le aree.

Debriefing/discussione:

Il moderatore fa delle domande, del tipo: "Conoscevat questi 3 livelli?", "Conoscevat il concetto e il significato di sostenibilità?", "Pensate che ci sia un livello più importante di un altro?", "Pensate che i vostri coetanei e amici abbiano mai riflettuto sul loro comportamento come avete fatto voi ora?", "Quanti di voi hanno indicato abitudini legate alla moda e all'abbigliamento?".

Suggerimenti per il moderatore:

- Non c'è da preoccuparsi se i partecipanti hanno difficoltà nell'individuare le tre categorie: l'obiettivo è farli riflettere sull'impatto delle proprie abitudini.
- Se durante la seconda parte dell'attività i partecipanti hanno difficoltà a identificare le 3 macro aree di sostenibilità (ambiente, società ed economia), il moderatore ha l'importante ruolo di aiutarli e guidarli attraverso questo processo. Eventualmente anche dando loro la soluzione.
- Per una panoramica delle aree di sostenibilità e per supportare al meglio la discussione di debriefing, sono stati inseriti alcuni suggerimenti e link utili nell'allegato 1 - 1° giorno;
- Ad un certo punto del debriefing, potrebbe essere utile orientare la discussione anche verso le abitudini legate all'abbigliamento e alla moda, per avvicinarsi sempre di più all'argomento e capire le percezioni dei partecipanti riguardo l'impatto che questo settore ha sulle proprie abitudini.
- Dopo questa attività, è possibile fare una breve pausa.

Pausa/rompighiaccio

Durata: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- migliorare il team building
- aumentare la propria consapevolezza sull'importanza che diamo all'abbigliamento
- aumentare la consapevolezza anche sul ciclo di vita dei nostri capi di abbigliamento.

Materiali: una cartella del Bingo con abitudini sostenibili (la stessa versione per ogni partecipante).

Attività rompighiaccio

Preparazione:

Ogni partecipante riceve il link alla cartella del bingo <https://mfbc.us/m/sgnbsux> <https://mfbc.us/m/uyme42j> Si tenga presente che per ogni link solo 30 cartelle sono gratuite; in allegato c'è un esempio di quale aspetto dovrebbe avere la cartella del bingo.

Istruzioni:

Il moderatore divide i partecipanti in piccoli gruppi (stanze). In ogni stanza, un partecipante condivide lo schermo e legge ad alta voce le abitudini contenute nella cartella della tombola: i partecipanti che hanno quelle abitudini devono barrarle. Dopo aver letto tutte le abitudini, ogni stanza individua un vincitore, in base al numero di abitudini barrate sulla cartella. Una volta tornati nella stanza principale, viene eletto un

vincitore tra i vincitori dei singoli gruppi. Il gioco non ha solo lo scopo di vedere chi ha abitudini più sostenibili, ma intende stimolare la discussione nei piccoli gruppi. Quindi, prima di dividere i partecipanti in stanze/gruppi, il moderatore deve sottolineare lo scopo dell'attività e persuadere i partecipanti a discutere sulle proprie abitudini all'interno dei gruppi.

Debriefing/discussione:

Vi è piaciuto il gioco? Ci sono abitudini che non conosceste? Qualcuno vuole raccontarci la sua esperienza? Quanto spesso riflettete sulle vostre abitudini? Quanto è importante condividere le proprie abitudini con i coetanei?

Suggerimenti per il moderatore:

- È importante che i partecipanti si sentano sicuri nel rivelare i loro comportamenti; quindi, suggeriamo al moderatore di fornire esempi in base alla sua esperienza, se è necessario rompere il ghiaccio ulteriormente, o addirittura partecipare al gioco.

Sessione 2

Durata: 60 min.

Obiettivi della sessione:

- aumentare la consapevolezza sugli effetti della fast fashion
- aumentare la consapevolezza sugli effetti legati all'inquinamento
- decostruire l'idea che gli "abiti sostenibili" siano obsoleti, poco colorati o fuorimoda
- sviluppare pensiero critico, empatia e capacità d'osservazione.

Materiali: file immagine e link al sito Menti (allegato 1), telefoni cellulari (ogni partecipante usa il proprio).

Il potere delle immagini

Preparazione:

I partecipanti sono online e hanno bisogno del loro telefono cellulare durante l'attività. Prima dell'inizio dell'attività, il moderatore deve aver preparato o strumenti simili per creare un 'word cloud online', utilizzando le immagini fornite in questo link <https://www.weareable-fashion.eu/wp-content/uploads/2022/02/immagini-singole-png.zip>. Il moderatore fornisce ai partecipanti il link a Poll.Ev (o simile) a cui devono connettersi.

Istruzioni:

Il moderatore mostra ai partecipanti una serie di immagini condividendo lo schermo. Per ogni immagine

hanno un paio di minuti per digitare individualmente su Poll.Ev (o simile) le prime impressioni o i primi pensieri che vengono loro in mente guardando le immagini. Una volta che tutti i partecipanti hanno terminato di scrivere, il moderatore esamina brevemente le risposte e le condivide intavolando una piccola discussione.

Dopo aver visto tutte le immagini, le mostra nuovamente una per una. Tuttavia, questa volta farà vedere anche alcuni retroscena correlati a tali fotografie (una sorta di "dietro le quinte"; ad es. se in una delle immagini viene rappresentata una t-shirt fantasia, può aggiungerne un'altra che mostra la catena di produzione non sostenibile che c'è dietro tale indumento). Dopo ogni slide, pone domande e invita i partecipanti alla riflessione, in modo che possano lavorare su empatia, percezioni, conoscenze e pensiero critico.

Debriefing/discussione:

Il debriefing viene effettuato durante la seconda fase dell'attività, cioè quando i partecipanti vedono le immagini per la seconda volta, ma alla fine il moderatore può porre qualche altra domanda per capire le loro sensazioni, verificare se si aspettassero o meno tali retroscena o abbiano mai riflettuto prima su questi aspetti della sostenibilità o del processo di produzione nel campo dell'abbigliamento, ecc.

Suggerimenti per il moderatore:

- Controllare e supportare i partecipanti nell'accesso a Poll.Ev (o simili) o nel suo utilizzo;
- In caso di problemi con l'utilizzo di Poll.Ev o simili, o dei dispositivi stessi, è possibile adattare l'attività e utilizzare la presentazione completa disponibile qui <https://www.weareable-fashion.eu/wp-content/uploads/2022/02/Presentazione- Il-potere-delle-immagini -solo-in-inglese.pdf>;
- Nell'allegato 1 ci sono alcuni interessanti suggerimenti per stimolare la riflessione sulle immagini.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare la raccolta di informazioni e la ricerca
- sviluppare capacità di analisi e pensiero critico

Materiali: nulla di particolare.

Contatta i tuoi influencer!

Ai partecipanti viene chiesto di pensare a degli influencer (non necessariamente di moda) che seguono e di contattare quelli locali o facilmente raggiungibili che già conoscono, uno nuovo che ritengono interessante o altri non così raggiungibili e di porre loro le stesse domande dell'autovalutazione che hanno svolto all'inizio della giornata. Il 2° giorno dovranno poi portare al workshop le risposte ottenute. Se vogliono, possono fare anche altre domande legate al tema della moda sostenibile. Nel caso in cui non riescano a contattare nessun influencer, possono porre le domande ad almeno due persone tra i loro conoscenti, parenti, amici o coetanei (almeno 2).

Fix it & debriefing

Preparazione:

Vengono preparate 2 lavagne digitali: su una ci sono 2 aree chiamate rispettivamente "emozioni" e "conoscenza", sull'altra invece il titolo "cosa posso cambiare per far sì che il mondo in cui viviamo diventi più sostenibile?".

Istruzioni:

I partecipanti e il moderatore discutono in plenaria i principali risultati e input ottenuti durante la giornata. Il tutto si svolge sotto la guida del moderatore che pone delle domande, del tipo: "Pensate di aver imparato qualcosa di nuovo?", "C'è qualcosa che non vi sareste aspettati di vedere/scoprire?", "Qual è stata la cosa più interessante o sorprendente?".

Dopodiché, ai partecipanti viene chiesto di scrivere con dei post-it: sulla prima lavagna le emozioni che hanno provato e gli input o le cose imparate di cui faranno tesoro, sulla seconda lavagna invece cosa vorrebbero cambiare riguardo ai propri comportamenti sulla base delle conoscenze acquisite durante la prima giornata di workshop.

A fine giornata, viene condiviso con i partecipanti il link alla [piattaforma MILES](#) dove sono invitati a valutare e approfondire il tema della moda sostenibile.

GIORNO 2

(Cornice e ispirazione)

Starter/rompighiaccio

Durata: 15 min.

Obiettivi della sessione:

- riprendere alcuni input acquisiti nella giornata precedente
- sviluppare la riflessione e il pensiero critico
- aumentare la propria consapevolezza sui vestiti indossati quotidianamente
- riscaldamento e preparazione dei canali di comunicazione ed empatia per la parte successiva.

Materiali: una lavagna interattiva con un planisfero come sfondo integrato (vedi esempio nell'allegato 2)

Da dove vengono i miei vestiti?

Preparazione:

Creazione di una lavagna interattiva con un planisfero come immagine di sfondo. Sul lato sinistro è visibile la frase "Non lo so", mentre sul lato destro c'è una legenda con 4 diversi post-it colorati contenenti rispettivamente le parole: t-shirt/top; pantaloni/gonna; biancheria intima; calzini.

Istruzioni:

il moderatore chiede ai partecipanti se sanno da dove vengono i propri vestiti e dove sono stati prodotti esattamente. Quindi, in 4 diversi turni, li invita a controllare dove vengono prodotti i propri indumenti (camicia, t-shirt, maglione, gonna, pantaloni, jeans, calze, biancheria intima, ecc.). A ogni turno devono:

- controllare l'etichetta dell'indumento richiesto dal moderatore
- scrivere ogni volta il proprio nome su un post-it interattivo colorato (scegliendo il colore in base alla legenda)
- posizionare tale post-it nel planisfero sulla lavagna in corrispondenza del Paese di produzione riportato sull'etichetta.

Chi non riesce a scoprire il luogo di produzione di uno dei suoi indumenti, deve posizionare il relativo post-it accanto alla frase "Non lo so".

Debriefing/discussione:

Alla fine, potrebbe essere utile far riflettere i partecipanti sul fatto che probabilmente qualcuno di loro non conosceva il luogo di produzione dei propri abiti, invitandoli anche a domandarsi se non sia meglio esserne consapevoli (proprio come per il cibo che mangiano o l'acqua che bevono) e perché.

Suggerimenti per il moderatore:

- Potrebbe essere utile avere a disposizione una sorta di legenda, in modo che i partecipanti possano abbinare facilmente il colore del post-it con il proprio nome e l'indumento corrispondente.
- Per risultare più incisivi e rendere ancora più evidente la distanza che c'è tra "il produttore" e il "consumatore", si può disegnare una linea di collegamento tra il Paese di produzione del capo d'abbigliamento e quello di residenza dei partecipanti.
- Potrebbe essere interessante anche chiedere ai partecipanti le marche dei vestiti che stanno indossando per analizzare similitudini o differenze riguardo al luogo di produzione.

Sessione 1

Durata: 1 ora

Obiettivi della sessione:

- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare e migliorare la capacità di autoanalisi
- sviluppare l'autoconsapevolezza sul ruolo degli influencer e su come li percepiamo
- migliorare la consapevolezza sulle opportunità sostenibili nell'abbigliamento

Materiali: risposte ottenute dagli influencer che i partecipanti hanno contattato, se disponibili.

Testimonianze per un cambio di rotta

Preparazione:

Niente in particolare. Se si incontrano difficoltà nel trovare qualcuno che possa rispondere alle domande, vedere la sezione "Suggerimenti per il moderatore" alla fine di questa sessione.

Istruzioni:

Durante questa attività, un giovane testimone/influencer interagisce con il gruppo di ragazzi, riportando la sua esperienza in merito a comportamenti sostenibili, opportunità dietro le azioni e scelte consapevoli nella routine quotidiana. I partecipanti possono porre le stesse domande dell'autovalutazione (1° giorno -seconda parte della sessione iniziale) o altre a piacere. Devono sentirsi liberi di scambiare opinioni, idee, dubbi e qualsiasi cosa gli venga in mente sul tema della sostenibilità, soprattutto nel campo della moda.

Momento Influencer!

Preparazione:

Risposte date dagli influencer contattati (se hanno risposto) o da conoscenti, amici e familiari.

Istruzioni:

Ai partecipanti viene chiesto di riferire le risposte date da influencer, amici, familiari o conoscenti contattati. La discussione potrebbe iniziare analizzando le risposte date a ciascuna domanda dell'autovalutazione ed eventualmente condividendo ciò che hanno espresso gli influencer. Il moderatore deve facilitare lo scambio e la discussione stessa e può porre domande per indurre i partecipanti a riflettere, capire la propria percezione delle cose e la propria opinione sulle affermazioni raccolte.

Debriefing/discussione:

Il moderatore potrebbe fare un debriefing funzionale ad entrambe le attività, chiedendo ai partecipanti se si aspettassero tali risposte. È importante non giudicare e non dare pareri su ciò che è giusto o sbagliato. Piuttosto, è opportuno chiedere ai partecipanti cosa pensano di una determinata affermazione o risposta, se la condividono o meno, se si aspettassero una risposta o una presa di posizione diversa, se ciò che è stato affermato dall'influencer o dal testimone sia in linea con i propri pensieri o con la propria opinione. In sintesi, in questa fase è fondamentale stimolare il loro pensiero critico e le loro capacità di riflessione e analisi.

Suggerimenti per il moderatore:

- È importante sapere in anticipo se i partecipanti sono riusciti a ottenere delle risposte dall'influencer che hanno contattato, al fine di gestire di conseguenza la durata dell'attività.
- Per l'attività "testimonianze per un cambio di rotta" il moderatore può portare la propria testimonianza, o invitare qualcuno, o utilizzare il video disponibile nel cassetto degli attrezzi del sito Wear(e)able (con sottotitoli in inglese) <https://www.weareable-fashion.eu/it/resource-toolbox-it/>
- Per quanto riguarda l'attività "momento influencer!", è importante non giudicare e non dare indicazioni su ciò che è giusto o sbagliato. Piuttosto, è opportuno chiedere l'opinione dei partecipanti, stimolando il loro pensiero critico e le loro capacità di riflessione e analisi. In sintesi, dovrebbero 'trovare la loro strada' da soli.
- Dopo questa attività, e prima della successiva, potrebbe essere utile concedere una pausa.

Pausa/ rompighiaccio

Durata: 30 min.

Obiettivi della sessione:

- migliorare il team building
- aumentare la propria consapevolezza sull'importanza che diamo all'abbigliamento

- aumentare la propria consapevolezza sulla stretta connessione tra abbigliamento e cultura/condizione sociale/autorappresentazione, ecc.

Materiali: ogni partecipante dovrebbe avere anche a disposizione un secondo dispositivo (telefono cellulare o tablet); questionario fatto con [Kahoot](#) su detti, citazioni e proverbi contenenti nomi di capi di abbigliamento..

Vestiti di un detto!

Preparazione:

Il moderatore deve disporre del gioco Kahoot pronto all'uso.

Istruzioni:

Ai partecipanti viene chiesto di collegarsi al link fornito e giocare con Kahoot.

Debriefing/discussione:

Il moderatore, mentre controlla le risposte dei partecipanti, può chiedere loro se avevano già sentito in precedenza il detto in questione, se ne avevano mai fatto uso o se ne conoscono la storia.

Suggerimenti per il moderatore:

- È possibile anche dare un premio al vincitore.

Sessione 2

Durata: 75 min. (45 minuti per il gioco + 30 minuti circa per il debriefing)

Obiettivi della sessione:

- aumentare la consapevolezza sugli effetti della fast fashion
- aumentare la consapevolezza sugli effetti legati all'inquinamento
- aumentare la consapevolezza sulla produzione e sulle dinamiche aziendali nella fast fashion
- aumentare la consapevolezza sul ruolo degli acquirenti
- aumentare la consapevolezza sull'importanza di informarsi prima di acquistare
- sviluppare pensiero critico, empatia e capacità d'osservazione

Materiali: file con la descrizione dei ruoli/profili per il gioco (allegato 2) e file per l'osservatore e i rappresentanti dell'associazione Altroconsumatore.

Il prezzo giusto

Preparazione:

Il moderatore dispone di tutti i file da inviare ai partecipanti tramite chat/e-mail/messaggio privato. Il moderatore dovrebbe sapere in anticipo quale profilo assegnare a ciascun partecipante.

Istruzioni:

Si tratta di un gioco di ruolo in cui a ogni partecipante viene assegnato uno specifico ruolo/profilo personale e deve agire di conseguenza. L'obiettivo del gioco per tutti è decidere e concordare il prezzo di un determinato capo.

Ci sono acquirenti, produttori, influencer, rappresentanti di ONG e di un'associazione di consumatori e osservatori. Il contesto in cui si svolge il gioco è il seguente:

"Altroconsumatore", un'associazione nazionale dei consumatori, è sensibile al tema dell'etica nel ciclo produttivo dei materiali di consumo e il mese scorso ha organizzato una tavola rotonda per definire il prezzo più giusto per alcuni capi, che dovrebbe stare tra i 10 € e i 100€.

L'oggetto della discussione odierna è una camicia casual e colorata, realizzata con diversi materiali (sia naturali che sintetici). Tutti gli ospiti dell'associazione Altroconsumatore sono invitati a confrontarsi e concordare un prezzo per la camicia, che sia approvato da tutti.

Dopo questa introduzione i partecipanti hanno 10 minuti per consultare il profilo loro assegnato e chiedere al moderatore eventuali chiarimenti o suggerimenti necessari per procedere correttamente e senza dubbi.

In base al numero dei partecipanti, i ruoli dovrebbero essere assegnati nel seguente modo:

5 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 1 consumatore/acquirente, 1 osservatore

6 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 1 osservatore

7 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 2 osservatori

8 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 2 osservatori, 1 influencer

9 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 3 osservatori, 1 influencer,

10 p. > 1 rappresentante dell'associazione, 2 produttori, 2 consumatori/acquirenti, 3 osservatori, 1 influencer, 1 NGO

Il ruolo dell'osservatore è molto importante per il gioco ed essenziale per il corretto svolgimento del debriefing. Egli deve infatti osservare e prendere nota di quanto segue (in ordine di importanza):

- rapporti di forza/potere tra i diversi attori e ruoli
- argomenti che i partecipanti hanno utilizzato e discusso durante la tavola rotonda in merito a o sostenibilità ambientale, sociale ed economica.
- principali motivazioni addotte dai partecipanti a sostegno della propria posizione sul prezzo suggerito e chiarezza e/o trasparenza delle loro dichiarazioni.
- cambiamenti di idea e opinione durante la tavola rotonda.
- aspetti emotivi emersi per sostenere e promuovere la propria posizione sul prezzo suggerito.

Per questo motivo, prima di iniziare il gioco, hanno bisogno di fare un "debriefing personale" con il moderatore, per sapere in anticipo a chi è stato assegnato ogni profilo e preparare un proprio schema per prendere appunti durante la discussione.

Il ruolo principale dei rappresentanti dell'associazione "Altroconsumatore" invece è quello di facilitare la discussione (e agire come una sorta di moderatore) senza influenzarla, invitando ad intervenire chi non l'ha ancora fatto o altri partecipanti. Inoltre, sono tenuti a gestire le tempistiche del gioco avvisando i partecipanti quando è trascorsa la metà del tempo, quando sono passati 15 minuti dall'inizio della discussione e quando mancano 5 minuti alla fine. Infine, hanno il compito di scrivere su un modello predefinito i suggerimenti di prezzo, i cambiamenti e, una volta concordato il prezzo, la decisione finale dei partecipanti. Se non si raggiunge un accordo, l'apposito campo del modello rimane vuoto. L'influencer non può concordare il prezzo, ma solo scegliere l'azienda che intende supportare dopo la discussione.

Debriefing/discussione:

Il debriefing si basa sulle conclusioni e sugli appunti dell'osservatore. Quindi, fondamentalmente, il moderatore dopo aver posto qualche domanda di carattere generale a tutti i partecipanti, del tipo "Com'è andata?", "Vi siete sentiti a vostro agio nel ruolo?", "Avete provato emozioni diverse?", ecc.", inizia a chiedere informazioni agli osservatori e apre la discussione tra i partecipanti per verificare se c'è una corrispondenza ed eventualmente una spiegazione sul modo in cui si è svolto il confronto o il motivo di determinati stati d'animo, risposte e prese di posizione, ecc.

Suggerimenti per il moderatore:

- È importante assicurarsi che i partecipanti non conoscano i ruoli interpretati dagli altri
- I partecipanti devono prepararsi bene in base al proprio profilo. In tal senso, potrebbe essere utile che il moderatore assegnasse i ruoli a seconda delle loro personalità e caratteristiche.

- In base al numero di osservatori, è possibile assegnare a ciascuno determinati elementi da osservare, in modo che possa concentrarsi meglio su di essi. Se c'è un solo osservatore, può limitarsi ai primi 3 elementi;
- Se i partecipanti sono più di 10, il moderatore può formare gruppi più piccoli o assegnare a più persone lo stesso ruolo, ad es. aggiungendo, nell'ordine: un altro produttore, acquirente o osservatore.
- Questa attività deve essere stimolante. Di conseguenza, il debriefing può durare più del previsto o dover essere guidato con attenzione per rispettare le tempistiche.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare l'uso della piattaforma di apprendimento online MILES
- decostruire l'idea che la sostenibilità non possa coincidere con l'innovazione
- decostruire l'idea che gli effetti della fast fashion non ci riguardano.

Materiali: cardboard, istruzioni per la costruzione del visualizzatore, riferimenti video

Una sorpresa direttamente a casa

Ogni partecipante riceve a casa una borsa a sorpresa, contenente tutto il materiale necessario per costruire il proprio visore VR (come Google Cardboard, vedi allegato 2). All'interno della borsa ci sono anche le istruzioni per assemblare i pezzi e il link a un video VR, da guardare con il proprio telefono cellulare, sul tema dell'ambiente, che evidenzia in particolare l'importanza della sua salvaguardia e i problemi legati all'inquinamento dei mari e dei fiumi, come quello causato dalle microplastiche.

Quindi, viene chiesto loro di aprire la borsa a casa, assemblare il visore VR seguendo le istruzioni e guardare i video assegnati.

Se non è possibile consegnare loro la borsa a sorpresa, è necessario informarli su come possono creare il proprio visore VR o fornire loro il link ai video con le istruzioni.

Fix it and Debriefing

Preparazione:

Vengono preparate 2 lavagne digitali (come il 1° giorno): su una ci sono 2 aree chiamate rispettivamente "emozioni" e "conoscenza", sull'altra invece il titolo "cosa posso cambiare per far sì che il mondo in cui viviamo diventi più sostenibile?".

Istruzioni:

I partecipanti e il moderatore discutono in plenaria i principali risultati e input ottenuti durante la giornata. Il tutto si svolge sotto la guida del moderatore che pone delle domande, del tipo: "Pensate di aver imparato qualcosa di nuovo?", "C'è qualcosa che non vi sareste aspettati di vedere/scoprire?", "Qual è stata la cosa più interessante o sorprendente?".

Dopodiché, ai partecipanti viene chiesto di scrivere con dei post-it: sulla prima lavagna le emozioni che hanno provato e gli input o le cose imparate di cui faranno tesoro, sulla seconda lavagna invece cosa vorrebbero cambiare riguardo ai propri comportamenti sulla base delle conoscenze acquisite durante la prima giornata di workshop.

GIORNO 3

(ispirare le azioni)

Starter/Rompighiaccio

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare la capacità di problem solving
- acquisire abilità comunicative.

Materiali: carta e matite.

Teaching Picasso

Preparazione

I partecipanti vengono divisi in piccole squadre che lavoreranno in stanze online separate. Ognuna di esse deve identificare uno dei suoi membri come "Picasso", mentre gli altri saranno gli "insegnanti d'arte". Il partecipante identificato come Picasso torna nella stanza principale: per lavorare ha bisogno di carta e matite colorate. Gli insegnanti d'arte restano invece nella stanza assegnata al gruppo (a parte quelli che devono guidare il Picasso del gruppo nella stanza principale). Il compito degli insegnanti d'arte è guidare

Picasso nel disegno di un'immagine che solo loro hanno visto. Vedranno l'immagine solo per un breve periodo nel briefing degli insegnanti.

Istruzioni:

1° turno: solo un insegnante d'arte per ogni squadra può entrare nella stanza principale per guidare il Picasso del proprio gruppo. **2° turno - 3 minuti - senza parlare:** i Picasso possono andare nella stanza degli insegnanti e fare domande la cui risposta può essere solo sì o no. Ciò significa che gli insegnanti d'arte possono rispondere solo sì o no. 3° turno - 3 minuti: un insegnante d'arte per ogni gruppo può entrare nella stanza principale per guidare il Picasso del proprio gruppo. 4° turno - **condivisione di sole immagini - 3 minuti- audio disattivato per tutte le forme di comunicazione:** un insegnante d'arte per ciascun gruppo può entrare nella stanza principale per guidare il Picasso del proprio gruppo. **3 minuti - opzione di comunicazione verbale e chat disponibile senza telecamere.** Infine, tutti i Picasso mostrano i propri disegni.

Debriefing/discussione:

L'esercizio è pensato per evidenziare come diversi modi di comunicazione possono portare a risultati diversi. Il debriefing dovrebbe consentire ai partecipanti di analizzare come si è svolta la comunicazione durante il gioco e cosa è stato appreso da esso.

Suggerimenti per il moderatore:

- Formare gruppi di almeno 3/4 persone;
- Mostrare agli insegnanti d'arte le immagini solo per 20 secondi, in modo che possano allenare anche la memoria.

Sessione 1

Durata: 45min

Obiettivi della sessione:

- sviluppare e migliorare il pensiero critico
- sviluppare e migliorare le capacità di comunicazione
- sviluppare la capacità di problem solving
- sviluppare il pensiero creativo.

Materiali: ruota online con diverse parole.

Shhhh...art attack!

Preparazione

Il moderatore apre la ruota online con le parole che ha preparato precedentemente e condivide lo schermo.

Istruzioni:

Ai partecipanti viene chiesto di realizzare insieme uno storytelling, basandosi sulle parole che vengono indicate dalla ruota online. Tutti dovrebbero sentirsi liberi di aggiungere delle parti, piccole o grandi che siano, che combinate con quelle degli altri partecipanti dovrebbero creare la storia più bella. È importante che ogni partecipante includa nella sua parte di storia la parola indicata dalla ruota. Se la storia finisce prima della fine del tempo a disposizione, se ne può creare un'altra.

Debriefing/discussione:

Il moderatore può eventualmente fare qualche domanda, del tipo: "Come è stato?" "Com'è andata?" "È stato difficile?", "Siete soddisfatti della vostra storia?", "Avreste preferito un altro finale?" "Quale titolo pensate possa adattarsi alla vostra storia?"

Suggerimenti per il moderatore:

- È possibile fare domande di debriefing dopo ogni storia, nel caso in cui ne venga creata più di una.
- Se hanno tempo, i partecipanti possono anche cercare un'immagine che rappresenti la propria storia.
- Dopo questa sessione, prima di iniziare con la sessione 2, potrebbe essere utile concedere una breve pausa.

Sessione 2

Durata: 120 min. (20" per la fase 1, 100" per la fase 2)

Obiettivi della sessione:

- sviluppare il pensiero creativo
- sviluppare la capacità di problem solving
- sviluppare le capacità di progettazione
- sviluppare lo spirito imprenditoriale e d'iniziativa
- sviluppare il senso di comunità e cittadinanza attiva
- sviluppare l'empatia e il senso di responsabilità

Materiali: file del modello per il progetto, una nuova lavagna online per le "idee" e la lavagna compilata durante la sessione di chiusura del 1° e 2° giorno nell'attività "fix-it", matita e fogli per i partecipanti, se necessario.

Come... vestire il cambiamento.

Preparazione:

Il moderatore condivide lo schermo con le lavagne riempite durante la sessione di chiusura del 1° e 2° giorno nell'attività "fix-it" e ha già preparato il link a una nuova lavagna per le "idee".

Fase 1

I partecipanti hanno 5 minuti per consultare individualmente tutte le cose che sono emerse e sono state scritte sulla lavagna dell'attività "fix-it" del 1° e 2° giorno. Poi, hanno altri 10 minuti per guardare ancora una volta la parte della lavagna relativa a "Cosa posso cambiare" e, se vogliono, possono aggiungere altre cose o situazioni che cambierebbero. Inoltre, viene chiesto loro di riflettere e cercare di tenere a mente quale sia/era l'origine delle cose che vogliono cambiare.

A questo punto, devono scrivere su una nuova lavagna per mezzo di post-it le idee che gli vengono in mente per arrivare a quel cambiamento, per fare un passo avanti e raggiungerlo; hanno bisogno di sentirsi liberi di scrivere tutte le azioni possibili: pratiche o teoriche, folli o concrete, veloci e fattibili o impossibili. In questa fase il ruolo del moderatore è particolarmente importante perché deve stimolarli durante il brainstorming con dichiarazioni motivazionali e incoraggiarli a giocare con la loro creatività; dovrebbero essere indotti a esprimere le loro idee iniziando le proprie affermazioni con l'espressione "E se..."

Fase 2

Una volta terminato il brainstorming, il moderatore chiede ai partecipanti di dare un'occhiata a tutte le idee scritte sui post-it e poi di sceglierne una (una qualsiasi, anche di un'altra persona) e leggerla ad alta voce. A questo punto, devono sviluppare l'idea che hanno scelto, lavorando individualmente o in gruppo: chi non vuole lavorare da solo può unirsi a un gruppo o invitare altri partecipanti a lavorare insieme. È importante che alla fine vengano sviluppate almeno 2 o 3 idee.

Il moderatore a questo punto invia ai partecipanti il modello per lo sviluppo delle "idee" (vedi allegato 3) da usare come guida per sviluppare la propria idea, trasformarla in un progetto e chiarire i dubbi, quando necessario, per poi condividerli in sale riunioni separate sulla piattaforma. Durante la fase di sviluppo, il moderatore fa il giro delle stanze per controllare la fase iniziale e supportare il processo di sviluppo. Poi, trascorsa la metà del tempo, i gruppi si fermano per una breve spiegazione in plenaria su ciò a cui stanno

lavorando e raccogliere suggerimenti, feedback e idee dagli altri partecipanti. Dopo questo momento di condivisione, possono riprendere i loro progetti in una sala riunioni separata.

Per agevolare il processo di sviluppo, sono invitati a utilizzare altri strumenti digitali che possono aiutarli a visualizzare l'idea o rappresentarla graficamente. Ad esempio, possono utilizzare strumenti gratuiti come Canva, il semplice programma "Paint", ecc.

Il moderatore è disponibile ad aiutarli, dare supporto e suggerimenti, se qualcuno è o sembra in difficoltà ecc. Dieci minuti prima della fine inoltre comunica il tempo rimanente, se necessario. Successivamente, le idee vengono presentate in plenaria.

Debriefing/discussione:

Dopo la presentazione del progetto, il moderatore pone domande motivazionali e di riflessione, del tipo "cosa avete provato a sviluppare la vostra idea?", "Come pensate di trasmettere la vostra idea ad amici e colleghi?", "Pensate che la vostra idea sulla sostenibilità sia importante da realizzare tanto quanto le altre?", "Pensate che, in qualità di promotori, riuscireste a incoraggiare gli altri a comportarsi in modo più sostenibile?", ecc.

Suggerimenti per il moderatore:

- Durante la fase di brainstorming potrebbe essere piacevole avere un adeguato sottofondo musicale.
- Inoltre, suggeriamo al moderatore di preparare delle domande mirate per stimolare al massimo la creatività dei partecipanti.

Sessione di chiusura

Durata: 20 min.

Obiettivi della sessione:

- sistematizzare conoscenze, idee ed emozioni
- promuovere e incoraggiare i partecipanti ad agire come guida attiva e tra pari
- sviluppare le capacità di autovalutazione

Materiali: lavagna dell'attività "fix-it" del 1° e 2° giorno e lavagna con le aspettative del 1° giorno.

Debriefing finale e valutazione

Il moderatore condivide con i partecipanti lo schermo con le lavagne dei "fix-it" e chiede loro di guardarle e pensare alle attività svolte durante i 3 giorni, magari aiutandoli a ricordarle e stimolandoli a evidenziarne i momenti più interessanti. Chi vuole può esprimere le sue opinioni sull'esperienza generale, dare feedback sulle singole attività, sul lavoro del moderatore, ecc. Durante questa fase, il moderatore può dare spazio anche a domande e dubbi.

Quindi, chiede loro guardare i post-it delle loro aspettative sulla lavagna utilizzata il 1° giorno nella sessione iniziale, prendere quelli con le aspettative soddisfatte e spostarli in un'altra area appositamente creata della lavagna. Infine, chiede loro di pensare se hanno raggiunto anche obiettivi a cui non avevano pensato o che non si aspettavano e di scriverli su dei nuovi post-it da collocare nell'area della lavagna riservata alle "aspettative soddisfatte".

A chiusura di tutto il percorso può seguire una breve discussione sulle aspettative e alcune riflessioni finali

2. Ulteriori giochi di riscaldamento e attività per rompere il ghiaccio, da fare online e offline

La storia del mio nome

Questa attività può essere svolta con l'intero gruppo o in coppie virtuali. Ai partecipanti viene chiesto di condividere qualche dettaglio sulla storia del proprio nome: il motivo per cui sono stati chiamati così. Le risposte possono essere semplici (ad es. ho preso il nome di mio nonno) o più particolari (ad es. il mio nome in francese significa "felice"). Se l'attività è stata svolta in coppia, è possibile continuare a giocare in gruppo. Questa volta, però, il moderatore può chiedere a ogni persona di esporre a tutti la storia del nome del rispettivo partner di coppia invece del proprio.

Mostra e racconta!

Questa attività serve a rompere il ghiaccio e rivela ciò che i propri compagni di squadra apprezzano davvero! Ecco come si svolge:

I partecipanti chiedono ai membri del proprio team remoto di prendere da uno a tre oggetti nelle vicinanze: devono essere cose che hanno un significato importante per loro. Condividete! A turno, mostrano i propri oggetti e condividono la storia o gli incontri personali dietro di essi. Ad esempio, "recentemente ho fatto

vedere in un meeting del mio team una maschera di Darth Vader, perché sono un grande fan di Star Wars e mi piace travestirmi a carnevale o halloween”.

Foto sul telefono

Questo è un gioco molto divertente, che serve a conoscere i membri del proprio team a un livello un po' più personale. Inoltre, è un ottimo modo per rompere il ghiaccio mettendo in primo piano e raccontando a tutti un momento divertente della propria vita. Prima di iniziare la videochiamata, invia un messaggio al team chiedendo di trovare una foto divertente sul proprio telefono e pubblicarla nella chat di gruppo.

Durante la chiamata, condividete qualche dettaglio sulle vostre foto! Più la foto è ridicola, più sarà divertente.

Tutti hanno una foto divertente sul telefono. Di conseguenza, si tratta di un'attività

alla quale chiunque può partecipare!

In che modo sei unico?

I partecipanti sono invitati a pensare a qualcosa che li renda unici rispetto agli altri. Può essere una caratteristica, un tratto, una capacità, un'esperienza, un talento: una qualità che non deve essere scontata (ad es. non può essere l'età o la nazionalità). Su dei post-it (o utilizzando una Jamboard, se online) i partecipanti scrivono ciò che li rende unici senza scrivere il loro nome. Poi, uno per uno, prendono i post-it e cercano di indovinare chi li ha scritti.

Websites and bibliography

<https://www.weareable-fashion.eu/>

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy_en

<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/non-formal-learning>

<https://designthinking.ideo.com/>

<https://ewwr.eu/>

<https://www.thesustainablefashionforum.com/?fbclid=IwAR3ZN6r5skt2emryswLqXWHtltqAqNpZFM-PPZjk68fpoOopMOOrNUeIfQ>

https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb_VY&feature=emb_logo (The lifecycle of a t-shirt)

<https://www.greenpeace.org/international/story/6956/what-are-microfibers-and-why-are-our-clothes-polluting-the-oceans/> (What are microfibers and why are our clothes polluting the oceans?)

<https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/> (for name game and icebreakers)

Rob H., *'From what is to what if, unleashing the power of imagination to create the future we want'*, Chelsea Green Publishing, London, 2019.

MILES platform: <https://europe-projects.client.miles-learning.com/group/996/?wt=21716fa6-597a-4c5a-8462-219df620b710>

LOCAL PARTNER

Jonathan Cooperativa Sociale

Via Cavalieri di Vittorio Veneto n. 29/A, Piazzola sul Brenta

35016 – Padova (Italy)

info@jonathancoop.com – europa@jonathancoop.com



www.jonathancoop.com



[Jonathan Cooperativa](https://www.facebook.com/JonathanCooperativa)



[@jonathan_cooperativa](https://www.instagram.com/jonathan_cooperativa)

WEAR(E)ABLE
BEST DRESSED SUSTAINABLY



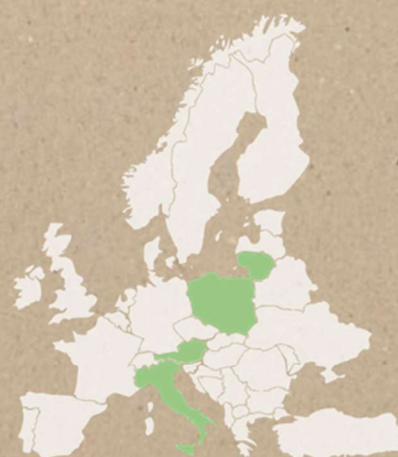
www.weareable-fashion.eu



[@WeareableBestDressedSustainably](https://www.facebook.com/WeareableBestDressedSustainably)



[we_areable](https://www.instagram.com/we_areable)



THIS project has been funded with support from European Commission.

This publication reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein. Project no. 2019-3-AT02-KA205-002603



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

