



Step by Step

Update baseline – Analisi dei bisogni e mappa degli stakeholders pubblici e privati attivi in campo educativo
WP2



Co-funded by
the European Union





Sommario

- Progetto Step by Step: i partner pag.2
- Introduzione..... pag.5
- Step by Step - Prima fase: da gennaio 2024 a ottobre 2024 - Analisi di base e co-progettazione del programma di formazione.....pag.7
- Analisi del contesto – Best practices.....pag.8
- Analisi del contesto – Sondaggi.....pag.8
- Analisi del contesto – Focus group..... pag.14
- Conclusione..... pag.18
- Allegati..... pag.19

Progetto Step by Step: i partner



Ligue de l'enseignement FAL 19 (Tulle, Francia)



La Ligue de l'enseignement della Corrèze (FAL 19) è un movimento di educazione popolare che collabora con la comunità, le scuole pubbliche e gli stakeholder locali.

Fondata nel 1927, favorisce le attività locali, promuove la solidarietà e contribuisce alla formazione di cittadini liberi, uguali e responsabili in una società laica.

Incoraggia le iniziative locali che consentono a tutti di accedere all'istruzione e alla cultura riconoscendo la diversità culturale.

FAL 19 svolge diverse attività di educazione ambientale: organizza corsi con l'obiettivo primario di progettare e condurre "classi verdi" in linea con il progetto educativo dell'insegnante.

FAL 19 organizza anche attività all'interno delle scuole per far conoscere la biodiversità locale, sia attraverso eventi una tantum che programmi scientifici in collaborazione con il team educativo.

Durante tutto l'anno, collaboriamo con diversi partner per evidenziare gli aspetti unici della biodiversità della nostra regione.

Il nostro obiettivo è quello di favorire una migliore comprensione e connessione con l'ambiente,



sensibilizzando così tutti i cittadini sulle principali questioni ambientali.

- Promuovere il patrimonio naturale della regione a un pubblico non specializzato.
- Educare sulle sfide dello sviluppo sostenibile.
- Sensibilizzare l'opinione pubblica sulla conservazione degli spazi naturali, attraverso attività ed escursioni.

Nell'ambito delle tecnologie digitali, FAL 19 supporta le associazioni nell'utilizzo degli strumenti digitali attraverso sessioni di formazione individuali e di gruppo (comunicazione sui social media, cybersecurity, sobrietà digitale).

Anche la tecnologia educativa e la formazione alla cittadinanza digitale sono una priorità per FAL 19, che offre workshop per persone dagli 8 ai 17 anni su vari argomenti (robotica, cyberbullismo, uso dei social media, sobrietà digitale).

<https://www.fal19.fr/>

Stripes Cooperativa Sociale Onlus (Rho (MI), Italia)



Stripes è un'impresa sociale fondata nel 1989, composta da 620 soci-lavoratori con background diversi.

Le sue attività principali sono: Ricerca e consulenza; Istruzione e formazione; Progettazione di servizi nell'ambito della famiglia, dell'infanzia e dei minori.

Stripes ha una fitta rete di collaborazioni con enti accademici e di formazione.

Tra gli altri, è membro del centro studi Riccardo Massa dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca, che svolge attività di ricerca teorica e applicativa in ambito educativo; fa parte della start-up "Bicocca Bambini", focalizzata su sperimentazioni educative sull'infanzia e sugli ambienti di apprendimento nei campi della scienza, della tecnologia e dell'inclusione.

Stripes collaborano inoltre con l'Università del Sacro Cuore sviluppando azioni innovative a sostegno dei bambini vulnerabili di Milano.

Il Centro Internazionale di Ricerca sulla Robotica Educativa e le Tecnologie Digitali "Stripes Digitus Lab", situato nel Milano Innovation District, lavora sul rapporto tecnologia - educazione.

Stripes offre molteplici ambienti di apprendimento educativo ed esperienze immersive, quali gli atelier eco-digitali, ambienti di apprendimento che "sconfinano" tra gli spazi interni ed esterni ai servizi, in cui natura e digitale possono dialogare a supporto dei processi educativi.

Altre attività, in particolare quelle condotte dallo Stripes Digitus Lab, Centro Internazionale per la Ricerca e l'Innovazione in Robotica e Tecnologie Educative, avvicinano i "nativi digitali" a un uso strumentale della tecnologia, ad esempio giocando con robot come Thymio o sperimentando la programmazione con Cubetto.

<https://www.pedagogia.it/stripes/>



Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine (Bordeaux, Francia)



La Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine, in qualità di organizzazione regionale della Ligue de l'enseignement, offre azioni diversificate nel campo della gioventù, dell'istruzione, della cultura, della formazione professionale, dell'educazione digitale, del tempo libero, dello sviluppo sostenibile e della vita comunitaria.

Attraverso le sue attività, lavora per rafforzare i legami sociali e promuovere i suoi valori secolari per una società più coesa.

La Ligue de l'enseignement Nouvelle-Aquitaine rappresenta le 12 federazioni dipartimentali (3500 associazioni) del suo territorio nelle reti regionali e nelle autorità pubbliche.

Il settore dell'istruzione di LENA fornisce un valore aggiunto educativo e politico alla rete della Ligue de l'enseignement in Nuova Aquitania.

Le sue ambizioni in termini di sviluppo di progetti e innovazione le consentono di rafforzare la cooperazione regionale con le federazioni dipartimentali, i partner della rete educativa e anche i partner pubblici e privati della regione (autorità locali, reti giovanili e di istruzione e formazione, ecc.).

Il settore avvia e coordina numerosi progetti su formazione alla cittadinanza, educazione, ambiente e sviluppo sostenibile, digitale e robotica, artistico e culturale, formazione del volontariato, formazione su progetti europei nel campo dell'istruzione e della formazione. LENA ha anche un settore di formazione professionale che ospita più di 11000 studenti ogni anno. Si tratta di disoccupati, migranti o dipendenti in cerca di competenze migliorative.

<https://liguenouvelleaquitaine.org/>



Introduzione

Progetto Step by Step - 01/01/2024 - 31/12/2025 (24 mesi)

Il progetto mira a condividere metodologie, approcci e risorse educative di qualità al personale educativo rispetto ai temi della natura e del digitale, fornendo nuove competenze a tirocinanti, project manager, volontari, operatori giovanili, in particolare quelli che lavorano con persone con minori opportunità, per (ri)adattarsi e (re)integrarsi nel rapido cambiamento di paradigma verde e digitale.

L'azione intende stimolare processi reali di partecipazione della comunità educativa alla cura del territorio come primo passo verso una consapevolezza che vada oltre lo specifico tema considerato, ma si inserisca in una visione di educazione civica globale.

Obiettivo generale:

- Contribuire a generare un "sentimento ecologico" che possa trasformarsi in una forza motivazionale e in una leadership duratura verso la protezione dell'ambiente in senso olistico e la sua sostenibilità.

Gli obiettivi specifici sono:

- Abilitare la trasformazione e il cambiamento a supporto delle organizzazioni e dei professionisti per una maggiore consapevolezza dell'importanza del Green New Deal, dotando gli attori educativi delle necessarie conoscenze sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, delle competenze green e digitali e degli strumenti per abilitarli a trasmettere, a loro volta, la complessità dei temi della sostenibilità ambientale;
- Scoprire diversi modelli di governance da attivare per la gestione autonoma dei futuri percorsi educativi adottando pratiche sostenibili;
- Costruire e condividere conoscenze e competenze tecniche per la gestione dei percorsi formativi nel tempo;
- Creare risorse educative per sostenere gli insegnanti con tecniche digitali innovative per affrontare le dimensioni verdi e digitali con i loro alunni.
- Output principale del progetto è la creazione di un corso di taglio teorico e pratico, in cui i partecipanti acquisiscano le competenze di progettazione di laboratori con attività eco-digitali.

Il team del progetto ha identificato tre gruppi principali di potenziali partecipanti al corso di formazione:

1. Gruppi target diretti: rappresentato da personale educativo, volontari, allenatori, formatori, pedagogisti, insegnanti, organizzatori di workshop, persone che lavorano direttamente con gruppi di persone.
Inoltre, all'interno di questa categoria, vogliamo riferirci più specificatamente anche al



personale delle organizzazioni partner, tutte attive nel campo educativo, che saranno influenzate non solo dai risultati finali, ma anche dal processo lavorativo che porta alla loro realizzazione.

2. Gruppi target indiretti: sono rappresentati da discenti adulti (giovani adulti, genitori e famiglie, in particolare quelli con minori opportunità, a rischio di povertà educativa, con un basso background socio-economico, con background migratorio e/o provenienti da aree rurali).

Saranno dotati delle conoscenze necessarie per essere a loro volta attivi, insieme ai bambini, nella diffusione degli strumenti e delle esperienze apprese durante i laboratori.

3. Stakeholder: stakeholder pubblici e privati che si occupano di istruzione (scuole, centri giovanili, famiglie, ONG, fondazioni, municipi, enti governativi locali, università, ...).

Coinvolgendo i gruppi target nella creazione dei principali risultati (in particolare tramite la raccolta dati attraverso sondaggi e focus group – in allegato), il nostro progetto non solo fornisce l'accesso a strumenti educativi innovativi, ma consente anche agli educatori di disporre di strumenti, conoscenze e competenze per creare ulteriormente soluzioni innovative alternative.

Durante una fase iniziale di analisi dei bisogni, i partner hanno creato una mappa degli stakeholder (in allegato) con i dettagli delle organizzazioni delle loro reti o di quelle nuove potenzialmente interessate alle attività del progetto.



Step by Step - Prima fase: da gennaio 2024 a ottobre 2024. Analisi del contesto e co-progettazione del programma di formazione

Il percorso formativo ha l'obiettivo di offrire ai partecipanti suggerimenti metodologici e strumenti utili per costruire laboratori che integrino la dimensione ecologica con quella digitale.

Le attività dell'azione sono le seguenti:

- Definire una metodologia di ricerca, valutazione e condivisione delle migliori pratiche. Il dataset raccolto si riferisce a un approccio multi-stakeholder che include organizzazioni di formazione e centri ambientali, scuole e associazioni attive nei settori identificati come più rilevanti per le attività dei partner;
- Identificazione dei bisogni formativi del personale educativo, interrogando direttamente i potenziali partecipanti al corso rispetto agli strumenti ed alle tecniche che già utilizzano e a quali elementi ritengono fondamentali perché la formazione sia funzionale alla loro crescita (quali nozioni i partecipanti dovrebbero già avere per poter partecipare attivamente alla formazione? Quali strumenti sarebbero utili durante le attività? Come rendere la formazione efficace, anche per chi voglia parteciparvi solo online?);
- Studiare un setting di apprendimento in cui i linguaggi naturali e mediali possano dialogare per sostenere la complessità dei percorsi educativi, in modo flessibile e inclusivo, su misura per gli studenti adulti (educatori, volontari, tirocinanti, famiglie più vulnerabili).
- Co-progettazione di attività, atelier eco digitali, laboratori etc. che permettano esperienze immersive, grazie alla costruzione di ambienti interattivi e coinvolgenti; momenti educativi trasformativi, stimolanti, creativi e innovativi basati su solide basi scientifiche; Inclusivi poiché saranno adattati al gruppo che sono progettati per coinvolgere.



Analisi del contesto – Best practices

Come primo step, il consorzio ha identificato alcune progettualità realizzate da ognuno dei partner inerenti i temi di progetto, stabilendo un format condiviso in modo che ogni partner potesse riempirlo allo stesso modo.

FAL 19 è alla prima esperienza di progettazione Erasmus +, mentre Stripes alla seconda; questo lavoro è stato fatto anche per conoscere un po' di più le organizzazioni e le attività, anche di rete. LENA condivide le sue esperienze pregresse e supporta i 2 partner negli standard di qualità.

Ogni partner ha raccolto 3 buone pratiche (formazione, strumenti, attività) stimolanti e/o interconnesse con le attività e i risultati del nostro progetto.

I risultati ci hanno mostrato che strumenti e corsi di formazione sull'ecologia e/o sul digitale sono stati sviluppati con diversi tipi di pubblico.

Analisi del contesto – Sondaggi

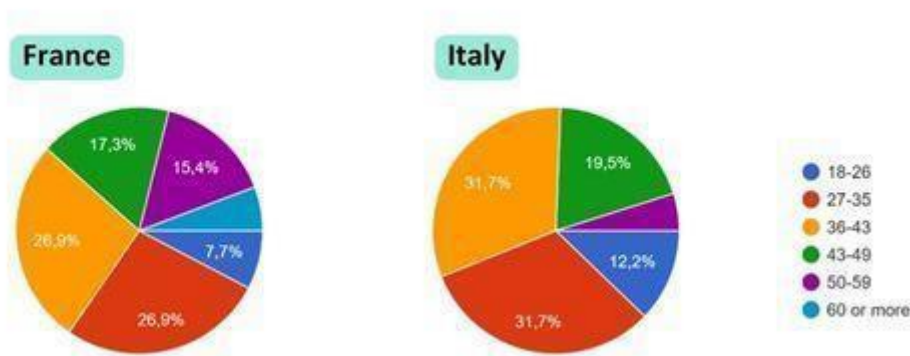
Al fine di produrre risorse interessanti ed efficienti, il consorzio ha deciso di lanciare un'indagine per raccogliere feedback dal personale educativo prima della costruzione del corso di formazione.

Abbiamo proposto 2 sondaggi (uno in francese e uno in italiano) per raccogliere dati sulle persone che potrebbero essere interessate alle attività del progetto.

I sondaggi sono stati pubblicati online e diffusi sulle piattaforme dell'associazione e sulla pagina del progetto <https://www.linkedin.com/showcase/step-by-step-cesd/> nei mesi di giugno e luglio.

Poniamo, in allegato, l'intero report di sondaggio costruito, ma sintetizziamo qui le principali questioni aperte ed alcuni dati per raccontare i principali risultati raccolti.

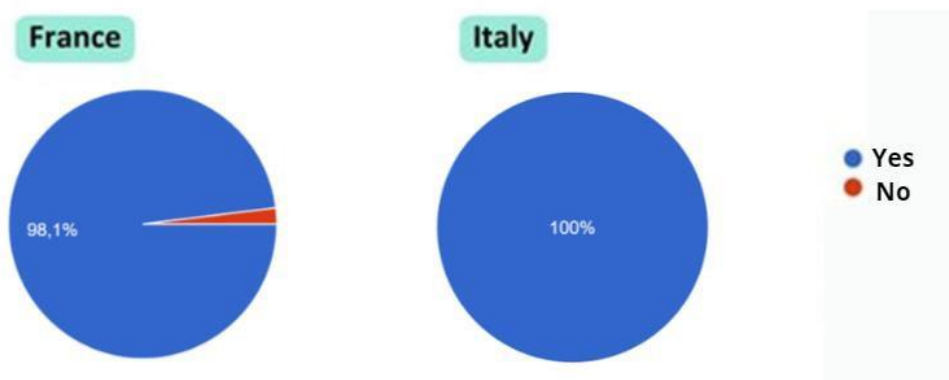
Hanno risposto al sondaggio 93 persone: 52 persone hanno risposto alla survey in francese, mentre 41 in italiano.



Il 79,5% dei partecipanti sono state donne e la maggior parte dei partecipanti aveva almeno 2 o 3 anni di esperienza.

I rispondenti sono stati principalmente educatori, project manager, animatori giovanili, formatori, specialisti dell'educazione, ma anche volontari del servizio civile (in particolare in Francia).

La varietà del ruolo ricoperto e dell'esperienza, in termini di anni di servizio in attivo, (molti dei partecipanti sono nel mondo dell'educazione da più di 16 anni) ci ha dato un ricco panel di risposte.

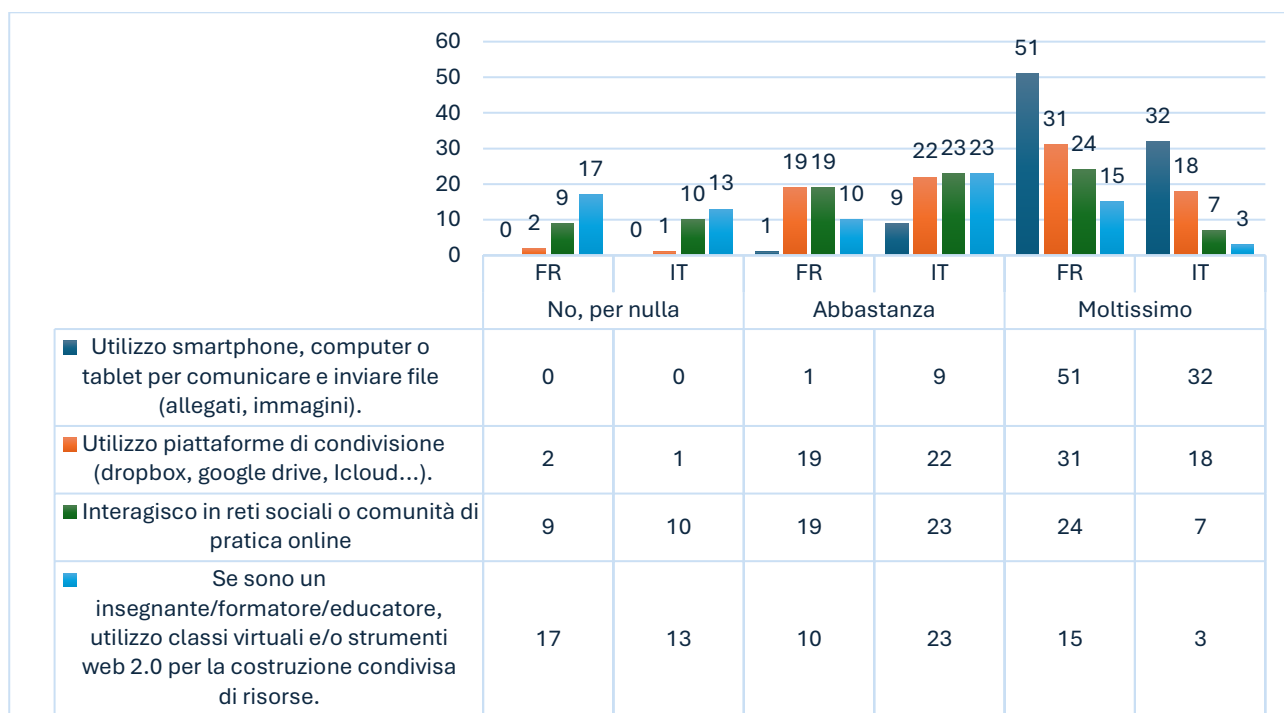


Alfabetizzazione informatica

La maggior parte dei partecipanti ha ritenuto di poter cercare informazioni online e confrontare diverse fonti per valutare l'affidabilità delle informazioni.

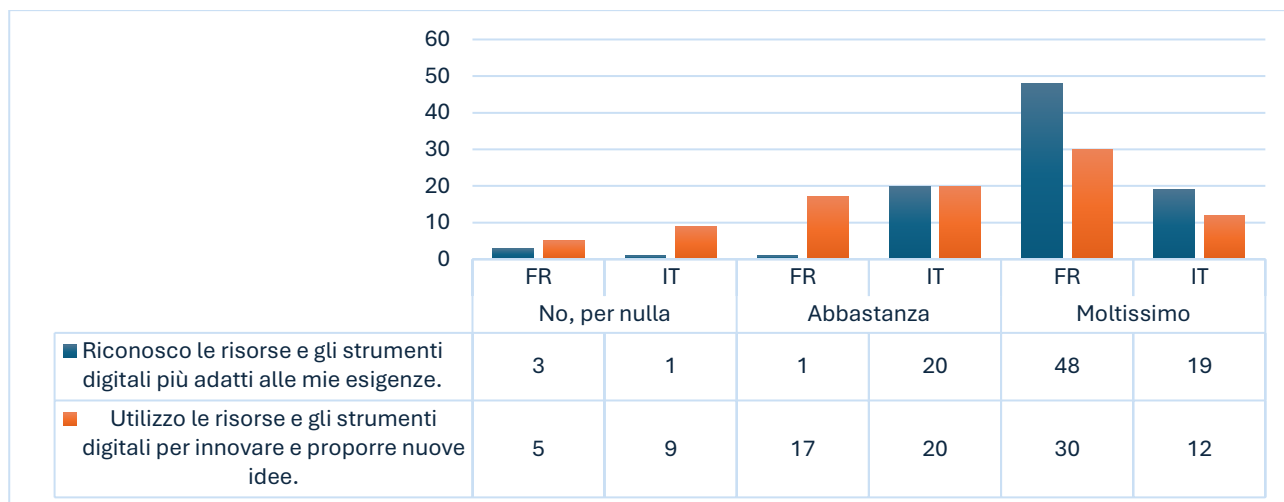
In molti, tuttavia, ritengono questo tema utile per essere trattato durante una formazione in quanto ritenuto un tipo di "allenamento" esercitato "mai abbastanza".

Comunicazione e collaborazione

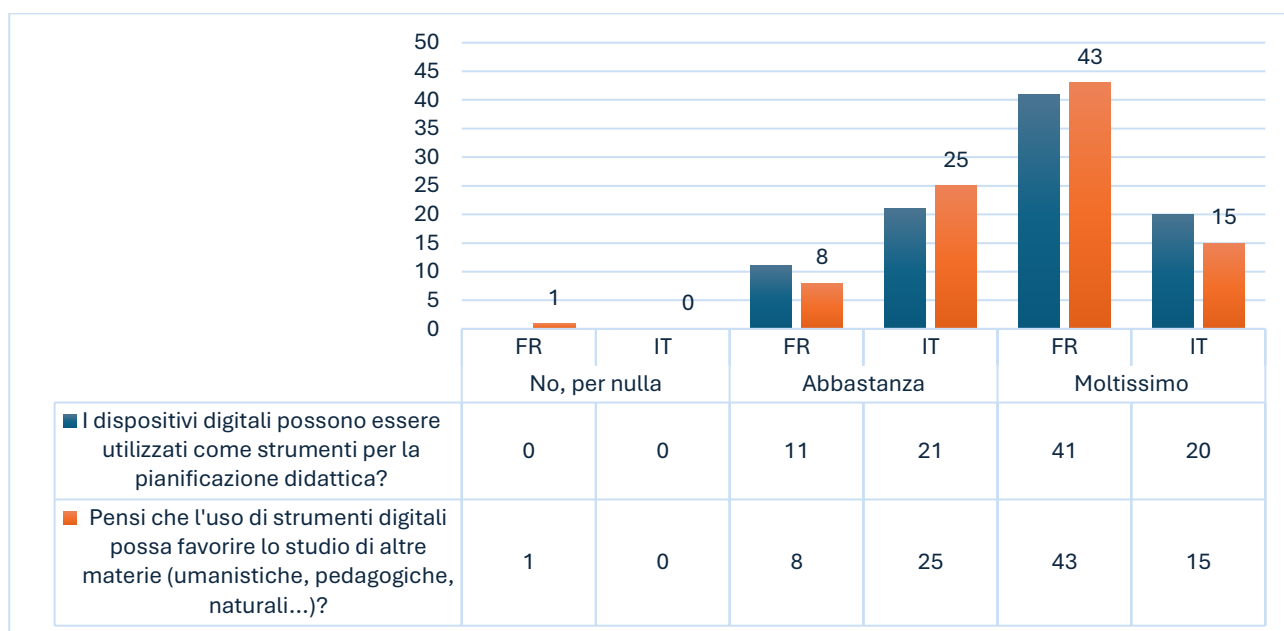


Le risposte a queste domande ci hanno mostrato che non tutti gli attori dell'istruzione sono abituati a lavorare con i loro telefoni, i social media e le piattaforme digitali per formare e sostenere il loro target di riferimento.

In particolare, in molti non sono soliti creare contenuti digitali per accompagnare le attività organizzate.



Per quanto riguarda gli strumenti digitali educativi, la maggior parte degli intervistati ritiene che i dispositivi digitali possano essere utili per la pianificazione educativa e per lavorare su diversi argomenti.



Agli intervistati è stato chiesto di esprimere delle ragioni positive e negative rispetto all'utilizzo dei dispositivi digitali.



Nel complesso, gli intervistati francesi e italiani sottolineano l'importanza dell'accessibilità digitale nell'istruzione, promuovendo l'equità e l'inclusività, l'apprendimento interattivo ed il coinvolgimento e il divertimento degli studenti, promuovendo al contempo l'alfabetizzazione digitale e la cittadinanza responsabile.

Gli strumenti digitali sono convenienti e consentono un accesso flessibile ed immediato alle risorse. Facilitano, inoltre, la collaborazione e lo sviluppo cognitivo, supportando sia le hard che le soft skills. Inoltre, queste tecnologie connettono gli studenti a livello globale, promuovendo la creatività e l'innovazione.

Per quanto riguarda le ragioni negative, si evidenziano diverse sfide associate alle tecnologie digitali nell'istruzione.

L'accessibilità rimane una questione fondamentale, poiché non tutti gli studenti hanno pari accesso ai dispositivi, in particolare nelle aree rurali, per disponibilità infrastrutturali, di servizi e di economie familiari.

Inoltre, un tempo eccessivo davanti allo schermo può portare a problemi di salute, isolamento sociale e riduzione delle interazioni faccia a faccia.

C'è una crescente dipendenza dagli strumenti digitali, che solleva preoccupazioni sulla dipendenza e sulle capacità di pensiero critico a causa della prevalenza di informazioni non verificate.

Molti utenti trovano le tecnologie digitali complesse e richiedono investimenti in formazione e supporto.

Anche l'onere economico dei costi delle attrezzature può esacerbare le disuguaglianze.

L'utilizzo a livello educativo e didattico dei dispositivi digitali esercita, tuttavia il pensiero critico: si ritiene che incentivare un utilizzo positivo dei dispositivi digitali, piuttosto che disincentivarli, eserciti le persone a rivedere il loro rapporto con la tecnologia, in modo da utilizzarla in maniera funzionale all'obiettivo che si vuole raggiungere, andando a ridurre la dipendenza dalla tecnologia in favore della strumentalità.

In ultimo, l'impatto ambientale dei dispositivi digitali solleva questioni di sostenibilità. In definitiva, un equilibrio tra metodi di apprendimento digitali e tradizionali è fondamentale per un'educazione olistica.

Educazione all'aperto

Agli intervistati è stato chiesto quali fossero i vantaggi di condurre attività educative all'aperto.

Sia gli interlocutori francesi che italiani sottolineano i benefici dell'educazione all'aperto per migliorare l'apprendimento.

Immergersi nella natura aumenta la consapevolezza della biodiversità e promuove il benessere fisico e mentale.

Gli ambienti all'aperto incoraggiano la partecipazione attiva, la creatività e lo sviluppo sociale tra gli studenti.



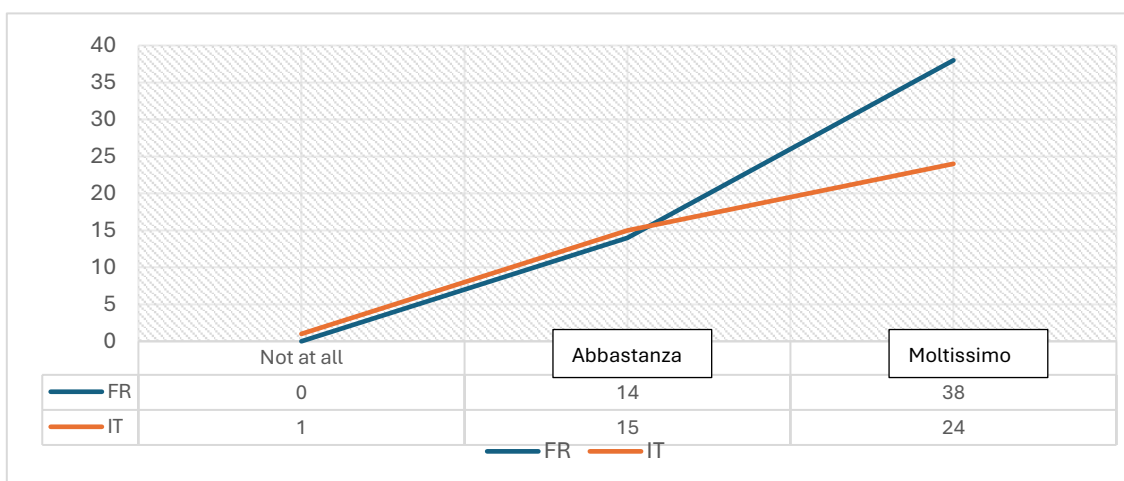
Andare oltre il lavoro frontale in aula favorisce l'esplorazione, il pensiero divergente e critico. In definitiva, l'educazione all'aperto collega le esperienze del mondo reale alle conoscenze accademiche, arricchendo il processo di apprendimento complessivo.

Per quanto riguarda il contributo allo sviluppo delle competenze sociali ed emotive delle persone, le risposte hanno evidenziato i benefici trasformativi dell'educazione all'aperto per lo sviluppo personale e sociale.

Stare in natura favorisce il rispetto per l'ambiente e valorizza le relazioni interpersonali. Gli ambienti all'aperto incoraggiano l'apprendimento pratico, stimolando la creatività e l'esplorazione.

I partecipanti sperimentano una maggiore libertà di espressione, migliorando la fiducia e riducendo lo stress.

In ultimo, agli intervistati è stato chiesto se fosse possibile integrare efficacemente l'educazione all'aperto nei programmi di formazione esistenti.



La maggioranza, e in particolare i partecipanti francesi, hanno ritenuto che questa potesse essere un'azione fattibile all'interno dei quadri formativi/educativi.

Per quanto riguarda il ruolo degli insegnanti e degli educatori nell'attuazione di successo dei programmi di educazione all'aperto, tutti i partecipanti sottolineano la necessità di una formazione degli educatori nell'educazione all'aperto per migliorare l'apprendimento.

I programmi scolastici dovrebbero incorporare attività pratiche e coinvolgenti che promuovano la creatività.

La pianificazione attiva e la collaborazione sono essenziali per creare ambienti esterni di supporto. La sicurezza e la chiarezza degli obiettivi sono fondamentali per il successo delle esperienze all'aperto.

Nel complesso, favorire una connessione con la natura arricchisce il processo educativo e incoraggia l'esplorazione.



Esperienze didattiche con strumenti educativi di connessione tra natura e digitale

	Sì		No	
	FR	IT	FR	IT
Hai esperienza nella conduzione di laboratori creativi ed educativi con bambini, giovani, adulti, anziani?	42	27	10	14

	Sì		No	
	FR	IT	FR	IT
Hai mai sperimentato attività che utilizzano strumenti digitali per scoprire la bellezza della natura, in contesti naturali?	12	24	40	16

Come osserviamo nelle risposte a queste domande, la maggior parte degli intervistati che hanno risposto al sondaggio ha esperienza nella conduzione di workshop, ma meno della metà utilizza strumenti digitali nelle proprie attività ecologiche.

Coloro che utilizzano gli strumenti digitali hanno condiviso quelli che usano più facilmente nelle loro attività ecologiche.

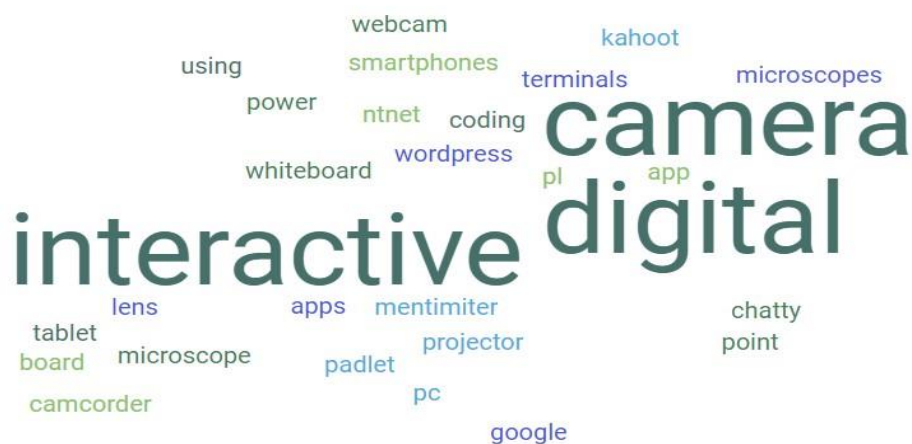
Gli intervistati progettano una serie di laboratori creativi ed educativi per diverse fasce d'età, dai bambini agli adulti.

In Francia, le attività includono l'educazione digitale, la consapevolezza ambientale e le arti creative come le arti plastiche e il teatro.

L'Italia si concentra su laboratori immersivi e creativi che utilizzano materiali naturali, promuovendo l'autonomia e le competenze sociali.

Entrambi i paesi sottolineano l'importanza dell'apprendimento pratico e della costruzione di connessioni sociali, con attività su misura per esigenze e background diversi.

Nel complesso, queste iniziative mirano a promuovere il benessere, la creatività e la coscienza ambientale tra i partecipanti. Tuttavia, gli strumenti digitali non sono un terreno comune e il livello di comprensione e utilizzo sono molto diversi fra gli intervistati.



Bisogni formativi degli intervistati

	FR	IT
Educazione ai media e alfabetizzazione mediatica	15	9
Educazione all'aperto e al chiuso	20	21
Didattica di laboratorio	10	6
Progettazione di ambienti, strumenti e strategie multimediali	18	16
Immersività e linguaggi espressivi	13	15
Agenda 2030 e SDGs	14	7
Comprensione delle questioni ambientali	8	7
Principali pratiche sostenibili	11	5
Educazione all'aperto: ripensare gli interventi pedagogici nella Natura utilizzando strumenti digitali	26	23
Adattamento alle nuove tecnologie	19	14
Apprendimento basato su progetti Verde e digitale	17	21
Collaborazione online	15	11
Considerazioni etiche nella sostenibilità	18	6
Non ritengo necessario approfondire	1	0

Analisi complessiva dei risultati dell'indagine

I partecipanti hanno espresso fiducia negli strumenti digitali, ma hanno riconosciuto la necessità di una formazione continua.

Sebbene molti educatori non abbiano familiarità con l'uso di strumenti digitali per la creazione di contenuti, ne riconoscono i potenziali vantaggi, tra cui una maggiore accessibilità e coinvolgimento nell'istruzione.

L'educazione all'aperto è stata evidenziata per i suoi effetti positivi sul benessere, sulle abilità sociali e sulle connessioni nel mondo reale.

La maggior parte dei partecipanti ritiene che possa essere efficacemente integrato nei programmi di formazione, sottolineando l'importanza della formazione degli educatori.

I risultati dell'indagine hanno mostrato il desiderio di un'ulteriore formazione in settori come l'alfabetizzazione mediatica, l'educazione all'aperto e l'adattamento degli strumenti digitali, riflettendo un forte interesse per le metodologie innovative che collegano ecologia e tecnologia.

Ciò conferma la necessità e la volontà di lavorare sull'interconnessione ecologica e digitale e l'interesse degli educatori verso nuove metodologie e strumenti.



Analisi del contesto – Focus group

Il consorzio ha voluto includere nel progetto, fin dall'inizio, le parti interessate: gli specialisti dell'educazione che lavorano in organizzazioni e reti del terzo settore.

Sono stati organizzati 3 focus group (2 in Francia e 1 in Italia, 1 per ogni comunità educante coinvolta) con l'obiettivo di consultare e avere il loro punto di vista, gli obiettivi e i risultati da raggiungere e sul progetto complessivo.

L'obiettivo era anche quello di ingaggiare la comunità educante e promuovere il progetto e, se possibile, a partecipare a momenti chiave (eventi formativi e moltiplicatori).

In Allegato sono disponibili i report integrali dei focus group.

Totale partecipanti: 33

Tipi di organizzazioni: associazioni (locali, dipartimentali, regionali), rappresentanti del ministero dell'istruzione, organizzazioni della società civile (fondazioni, società...)

Programma di formazione

I partecipanti hanno accolto il programma di formazione ed hanno suggerito spunti e strumenti arricchenti.

Alcuni dei suggerimenti raccolti:

- Incorporare l'intelligenza artificiale nel curriculum formativo;
- Costruire una formazione che includa sia elementi teorici che attività pratiche, offrendo attività in cui la dimensione eco-digitale possa essere applicata immediatamente;
- Strutturare progressivamente i moduli per creare un percorso di apprendimento chiaro;
- Concedere tempi di autoapprendimento (MOOC?) e fondere la videoconferenza con sessioni in presenza o creare guide/tutorial sull'utilizzo di base di strumenti digitali selezionati (dall'utilizzo della strumentazione a una panoramica di piattaforme utili per la presentazione-disseminazione dei risultati) che rimangano e possono essere consultati dai partecipanti;
- Espansione dei contenuti: incorporare un test di autovalutazione per l'apprendimento personalizzato, costruendo una scala di priorità dei moduli di formazione in base alla pertinenza;
- Dividere il progetto in due parti: metodi didattici innovativi e il percorso formativo vero e proprio, caratterizzato da approcci di apprendimento diversificati;
- Anticipare i workshop con momenti di riflessione sulla combinazione di attività digitali ed elementi della natura, per andare oltre la percezione del digitale come opposto e nemico della dimensione naturale;
- Organizzare laboratori di riflessione che incoraggino la riflessione sull'integrazione di elementi digitali e naturali, superando la nozione di digitale come natura opposta;
- Proporre una struttura articolata per le attività formative, ripetibile e adattabile alle



- diverse esperienze eco-digitali che decideranno di proporre ai propri studenti, familiari, partecipanti a laboratori didattici di diverse età, ecc;
- Introdurre elementi coinvolgenti come giochi di fuga e attività scientifiche partecipative (ad esempio, il conteggio delle specie) per mantenere l'interesse dei partecipanti;
- Garantire che i partecipanti abbiano un interesse o un background digitale di base;
- Accessibilità: necessità di maggiore enfasi;
- Concentrare i moduli iniziali sugli scambi pratici, mentre il quinto modulo introduce gli strumenti digitali;
- Offrire strumenti digitali di facile utilizzo per gli educatori che hanno meno familiarità con la tecnologia;
- Evidenziando le pratiche digitali etiche e la consapevolezza ambientale nella formazione;
- Praticare gli strumenti digitali durante la formazione per una migliore comprensione;
- Creare guide accessibili sull'utilizzo di strumenti e piattaforme digitali selezionati per la presentazione e la diffusione dei risultati, garantendo ai partecipanti risorse continue;
- Sviluppare una struttura modulare per le attività di formazione che possa essere adattata a varie esperienze eco-digitali per diverse fasce d'età;
- Peer Exchange: Dovrebbe essere integrato nel programma;
- Implementazione di valutazioni per il miglioramento continuo dei moduli.
- Eco-cittadinanza: focus limitato; dovrebbe includere argomenti più ampi come le abitudini di consumo e gli SDG, in particolare nel Modulo 3.
- Il modulo 7 "Collaborazione online" facilita lo scambio di pratiche tra paesi.
- Promuovere giochi/strumenti educativi esistenti per un accesso più facile.
- Utilizzo delle migliori pratiche identificate nel progetto per attività pratiche.
- Sviluppo di nuove attività per colmare le lacune individuate, in particolare nelle iniziative digitali a basse emissioni di carbonio.
- Creazione di moduli di valutazione o giochi per i partecipanti per valutare le attività guidate dagli educatori.

Progetto complessivo

Il progetto è stato valutato come una buona opportunità per migliorare le pratiche educative. Le raccomandazioni includevano:

- Utilizzare strumenti digitali per la consapevolezza ambientale etica, dando priorità alla coerenza nel progetto.
- La formazione dovrebbe consentire agli educatori di migliorare le proprie competenze e testare nuovi strumenti.
- Garantire che gli educatori siano coinvolti durante tutto il progetto come tester e moltiplicatori.



- Istituzione di una mailing list per tenere aggiornate le parti interessate sui progressi del progetto.
- Comunicazione regolare ogni tre mesi attraverso i social media e le presentazioni.
- Utilizzo della piattaforma EPALE per la diffusione dei risultati.

I partecipanti ai focus group hanno espresso soddisfazione nel contribuire allo sviluppo del progetto. Alcune organizzazioni hanno indicato interesse nell'invio di educatori a partecipare alle attività e tutte desideravano aggiornamenti continui e accesso alle risorse.

Il metodo collaborativo di discussione ha favorito preziose intuizioni e un impegno condiviso per il successo del progetto.

Analisi complessiva dei feedback dei focus group

Le discussioni del focus group hanno portato a diverse raccomandazioni attuabili per il programma di formazione, tra cui l'incorporazione dell'intelligenza artificiale, un percorso di apprendimento più strutturato e l'introduzione di elementi coinvolgenti come giochi di fuga e attività scientifiche partecipative. Inoltre, il rafforzamento dell'enfasi sull'eco-cittadinanza e la garanzia di accessibilità per tutti i partecipanti sono stati visti come passi avanti cruciali.



Conclusioni

Sulla base dei risultati completi del sondaggio e delle discussioni dei focus group, è evidente che, sebbene gli educatori mostrino fiducia nell'utilizzo degli strumenti digitali, rimane un significativo bisogno di formazione e supporto continui.

Il riconoscimento dei potenziali benefici di questi strumenti, come una migliore accessibilità e coinvolgimento, evidenzia una tendenza incoraggiante verso metodologie didattiche innovative. Tuttavia, sfide come la disparità di accesso e i problemi di salute legati all'eccessivo tempo trascorso davanti allo schermo devono essere affrontate per promuovere un ambiente educativo inclusivo ed equilibrato.

L'attenzione all'educazione all'aperto sottolinea ulteriormente la necessità di collegare la consapevolezza ecologica con l'alfabetizzazione digitale, con i partecipanti che hanno espresso un forte sostegno all'integrazione delle esperienze all'aperto nei programmi di formazione. Questa integrazione può migliorare le capacità degli educatori e promuovere il benessere tra gli studenti. Il feedback dei focus group ha fornito preziose informazioni per migliorare il programma di formazione.

Le raccomandazioni chiave includono l'integrazione dell'intelligenza artificiale, la strutturazione di moduli per una chiara progressione e la garanzia dell'accessibilità. L'enfasi su attività pratiche e coinvolgenti, come i giochi di fuga e i progetti di scienza partecipativa, dimostra l'impegno a rendere l'apprendimento efficace e piacevole.

Nel complesso, questi risultati evidenziano un forte interesse tra gli educatori nell'abbracciare metodologie innovative che fondono l'outdoor con la tecnologia. Affrontando le sfide identificate e implementando i miglioramenti suggeriti, il progetto può migliorare significativamente le pratiche e i risultati educativi.

Lo spirito collaborativo che si riflette nelle discussioni dei focus group indica un impegno condiviso per il successo del progetto, aprendo la strada a un impegno e a uno sviluppo continui nell'educazione eco-digitale.



Allegati

Best practices

Report Survey

Report focus group

Mappa degli stakeholders

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 1

Titolo	Sobrietà digitale nelle associazioni
Estratto	Con il programma "My phone, the planet, and me" i giovani si interrogano sull'inquinamento digitale e sul concetto di eco-responsabilità: quali sono gli impatti della produzione e dell'utilizzo di uno smartphone? Come si possono ridurre questi impatti? Come si possono modificare i comportamenti?
Partnership	Comuni o associazioni che ospitano la formazione nelle loro sedi
Livello (locale, nazionale, internazionale)	In tutto il dipartimento della Corrèze
Perché seguire queste best practice	Le associazioni hanno una reale consapevolezza dell'impatto ambientale delle loro azioni e agisce di conseguenza. Tuttavia, non sono consapevoli di come rendere il loro utilizzo digitale coerente con le loro convinzioni ambientali.
Obiettivo generale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i problemi della sobrietà digitale • Identificare le opportunità di miglioramento all'interno della tua associazione • Sviluppare un piano d'azione concreto per promuovere la sobrietà digitale
Obiettivi specifici	<p>Acquisire una comprensione approfondita delle sfide ambientali, sociali e individuali legate al consumo eccessivo di digitale.</p> <p>Identificare le varie dimensioni della sobrietà digitale, compreso il suo impatto sul consumo energetico, sulla gestione dei rifiuti elettronici e sul benessere mentale.</p> <p>Valutare le attuali pratiche dell'associazione in merito all'uso degli strumenti digitali e identificare le aree in cui è possibile apportare miglioramenti.</p> <p>Analizzare i potenziali vantaggi dell'adozione di pratiche di sobrietà digitale per l'associazione, tra cui l'efficienza operativa, la riduzione dei costi e la conservazione dell'ambiente.</p> <p>Sviluppare strategie specifiche e realizzabili per integrare i principi di sobrietà digitale nelle attività quotidiane dell'associazione.</p> <p>Identificare le risorse necessarie e i passaggi chiave per attuare il piano d'azione, considerando i vincoli e le opportunità specifiche dell'associazione.</p>

Gruppo target	Membri volontari di associazioni in tutto il dipartimento della Corrèze
Impatto	I membri volontari delle associazioni della Corrèze saranno sensibilizzati su questo tema. https://digital-cleanup-day.fr/ https://www.greenit.fr/2019/10/22/12982/ https://klip.green/ https://theshiftproject.org/carbonalyser-extension-navigateur/ https://www.youtube.com/watch?v=JJn6pja_l8s&t=149s



CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 2

Titolo	Progetto Educ'EAU Vézère-Corrèze Qualità e usi dell'acqua
Estratto	<p>Il progetto Educ'EAU fornisce una panoramica della qualità dell'acqua lungo i fiumi Vézère e Corrèze.</p> <p>L'obiettivo del progetto è quello di coinvolgere alunni e insegnanti in un'iniziativa di scienza partecipata per promuovere la conoscenza e la consapevolezza degli ambienti acquatici.</p>
Partnership	<p>L'idea è quella di offrire agli alunni un approccio a due livelli, ancorato al territorio e che enfatizzi la solidarietà tra i territori (attraverso i legami tra di loro). E' stato redatto un programma didattico in 6 sessioni. È comune a tutte le classi partecipanti (50 classi e 1016 alunni). Descrizione delle 6 sessioni :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Introduzione al progetto: conoscenza in classe dello spartiacque Vézère-Corrèze → Utenti dell'acqua: scopri gli usi dell'acqua → Analisi dell'acqua: comprendere l'impatto delle attività umane su Qualità dell'acqua → L'indice biotico: prendere coscienza della biodiversità delle acque Ambienti → Scrivere un articolo: conoscere l'impatto delle attività umane sull'acqua qualità e vita acquatica. → Accesso alla sintesi e al feedback: debriefing sui risultati ottenuti. → Agenzia per l'acqua di Adour-Garonne → Syndicat Mixte à la Carte pour l'Aménagement de la Vézère (SIAV) → Communauté de communes locales des bassins versants des deux Rivières (comunità locali dei bacini idrografici dei due fiumi) → Maison de l'Eau et de la Pêche de la Corrèze (MEP19) → Service Education à l'environnement Ligue de l'enseignement FAL19
Livello (locale, nazionale, internazionale)	<p>Progetto realizzato in Francia, nel dipartimento della Corrèze.</p> <p>Un progetto locale che copre l'intera lunghezza dei fiumi Vézère e Corrèze.</p> <p>Dalla loro sorgente alla loro confluenza e all'uscita della Vézère dal dipartimento...</p>





Obiettivo generale

- Consentire a tutti gli studenti lungo i fiumi Vézère e Corrèze di avere un visione globale della qualità dell'acqua lungo tutto il suo percorso.
- Comprendere che le azioni sull'ambiente upstream hanno un impatto a valle.
- Consentire a ciascuna scuola partecipante di presentare alle altre caratteristiche specifiche della sua area geografica e le problematiche ad esso connesse.
- Elaborare una valutazione qualitativa dei due fiumi interessati.
- Evidenziare i fiumi Vézère e Corrèze e, per estensione, i loro bacini idrografici.
- Focus sulle nozioni di eco-cittadinanza e sviluppo sostenibile.
- Essere in grado di posizionare la tua scuola sulla scala lineare del fiume fiume interessato.
- Essere in grado di comprendere il progetto, la sua utilità e l'impegno Obbligatorio.

Obiettivi specifici

- essere in grado di valutare obiettivamente le loro conoscenze sull'inquinamento delle acque dolci.
- Essere consapevoli della necessità dell'acqua per l'umanità.
- Essere in grado di identificare i principali usi dell'acqua.
- Essere in grado di comprendere i possibili impatti di questi usi dell'acqua.
- Essere in grado di acquisire conoscenze del sistema fisico e chimico caratteristiche dell'acqua. Caratteristiche chimiche dell'acqua.
- Essere in grado di utilizzare strumenti per misurare la qualità dell'acqua.
- Essere in grado di seguire e comprendere un protocollo.
- Essere in grado di comprendere la nozione di declassamento dei parametri.
- Essere in grado di acquisire un vocabolario specifico per l'acqua.
- Essere in grado di utilizzare una chiave di determinazione.
- Essere in grado di stimare la qualità idrobiologica di una parte di un corso d'acqua
- Essere in grado di comprendere il proprio territorio.
- Essere in grado di utilizzare gli strumenti di automazione dell'ufficio.
- Essere in grado di lavorare collettivamente.
- Essere in grado di pensare in modo scientifico.

	<ul style="list-style-type: none">→ Essere in grado di avere una visione globale dei bacini idrografici della Vézère-Corrèze, della loro qualità e dei loro problemi.→ Essere in grado di comprendere l'impatto a monte e a valle.→ Sii consapevole dei vantaggi del lavoro collaborativo.→ Essere consapevoli dei benefici della scienza partecipativa.
Gruppo target	<p>Questo progetto si rivolge a tutti gli alunni CM2, 6ème e 5ème dei comuni vicini ai fiumi Vézère e Corrèze.</p> <p>Nel caso di classi multilivello (CE2-CM1-CM2 per esempio), anche se alcuni alunni non appartengono a uno dei livelli interessati, sono comunque inclusi.</p> <p>Oltre agli scolari, il progetto è destinato ad essere collaborativo e andrà a beneficio di partner associati che lavorano in settori simili. Infatti, hanno a disposizione uno strumento di animazione che può essere successivamente utilizzato con altre classi e, se lo desiderano, può anche essere trasposto in altri bacini idrografici.</p> <p>Ne beneficiano anche i due fiumi interessati, in quanto consentono di presentarli ai giovani che, a loro volta, li conoscono meglio.</p>
Impatto	<ul style="list-style-type: none">→ linea Corrèze 590 alunni iscritti, ovvero 30 scuole→ linea Vézère 426 alunni iscritti, ovvero 20 scuole



CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 3

Titolo	Progettazione del gioco di fuga "Biodiversità"
Estratto	<p>Mettendo a punto un gioco di fuga che integra l'ambiente locale, questa attività è abbinata a un'escursione che precede il gioco di fuga. I partecipanti devono risolvere più enigmi basati sulle notevoli caratteristiche naturali della regione, utilizzando indizi o materiali nascosti nell'ambiente esterno. Questo serious game combina un approccio ludico ed educativo, volto a sviluppare le capacità di osservazione e di risoluzione dei problemi.</p> <p>Adattiamo i nostri puzzle e la durata del gioco al pubblico di destinazione. I partecipanti sono divisi in squadre da 2 a 4 persone, ma il successo finale sarà collettivo, poiché i risultati di ogni squadra contribuiranno all'apertura dello scrigno finale.</p>
Partnership	<ul style="list-style-type: none"> → Uffici turistici, associazioni → centri ricreativi → Scuole
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Progetto realizzato in Francia, nel dipartimento della Corrèze.
Obiettivo generale	L'implementazione di giochi di fuga ci permette di raggiungere e coinvolgere un pubblico target che in precedenza faticavamo a mobilitare sui temi dell'educazione ambientale. Per noi è uno strumento che permette di sviluppare numerose competenze, a partire dalla cooperazione e dalla collaborazione. La struttura del gioco è progettata per incoraggiare la distribuzione dei compiti, evidenziare intelligenze multiple, favorire l'argomentazione, l'autoregolamentazione e il coinvolgimento del giocatore, il tutto guidato dallo sforzo collettivo
Obiettivi specifici	<ul style="list-style-type: none"> → Sensibilizzare l'ambiente per promuovere il concetto di eco-cittadinanza → Consentire al pubblico di stabilire una connessione con il proprio ambiente → Favorire una migliore comprensione dell'ambiente circostante (ambienti naturali o urbani) e fornire conoscenze, siano esse naturalistiche, ecologiche o sociali → Identificare e analizzare le questioni relative alla protezione dell'ambiente e gestione → Sviluppare una consapevolezza dell'impatto che le azioni umane hanno sul ambiente

Gruppo target	Tutti i pubblici: residenti, studenti delle scuole
Impatto	<p>L'implementazione di "escape games" ci permette di raggiungere e sensibilizzare un pubblico target che in precedenza faticavamo a coinvolgere sui temi dell'educazione ambientale</p> 



CASE STUDY - BEST PRACTICE**CASE STUDY 1**

Titolo	Robotica educativa con Cubetto per la prima infanzia – e-learning per educatori
Estratto	<p>Corso di formazione sulla robotica educativa per educatori Verranno introdotti i concetti di base dell'informatica e della robotica, verrà analizzato l'approccio educativo e pedagogico a questo strumento per poi passare alle attività pratiche di utilizzo del robot e alla progettazione di attività laboratoriali.</p> <ul style="list-style-type: none">• Durata totale del corso: 10 ore;• Struttura del corso: 10 ore in presenza con 2 formatori per gruppo;• Due corsi di formazione per ogni gruppo;• Ogni gruppo sarà composto da 25 educatori. Stripes/classi scolastiche
Partnership	Stripes/classi scolastiche
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale
Obiettivo generale	Aggiornamento e riqualificazione degli educatori
Obiettivi specifici	Sviluppare le conoscenze e le competenze necessarie per essere in grado di progettare e gestire autonomamente workshop con Cubetto
Gruppo target	Educatori/adulti che lavorano con i bambini
Link	https://www.pedagogia.it/digituslab



CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 2

Titolo	Ci vuole un seme per fare tutto
Estratto	<p>L'attività consiste nel programmare unplugged sul tappeto utilizzando le carte di Cody Roby per introdurre i bambini al pensiero computazionale e alla programmazione.</p> <p>L'attività è progettata prendendo spunto dall'esperimento sull'evoluzione del seme in pianta, offrendo la possibilità di una prima base per futuri percorsi di esplorazione, guidati dai docenti.</p> <p>Iniziamo leggendo il racconto intitolato La ragazza che piantava alberi di Caryl e Suvorova.</p> <p>Successivamente, la classe viene divisa in due gruppi: i primi esperimenti in codifica unplugged sul tappeto, mentre l'altra si occupa della personalizzazione di un barattolo.</p> <p>Al termine delle due attività, i gruppi si invertono.</p> <p>Il gruppo che sperimenta l'unplugged coding deve a sua volta dividersi in squadre, in cui c'è un programmatore e uno o due robot.</p> <p>L'obiettivo delle squadre è quello di raggiungere attraverso la programmazione con le carte di Cody Roby, i semi che sono stati precedentemente posizionati sui quadrati del tappeto.</p> <p>Ogni squadra deve raggiungere tanti semi quanti sono i partecipanti alla squadra.</p> <p>A causa dei limiti di tempo, è possibile raggiungere un unico quadrato dove sono presenti più semi.</p> <p>Il gruppo responsabile della personalizzazione del barattolo deve colorare il proprio barattolo e poi rispondere alla domanda proposta dall'educatore: "Cosa uscirà dal barattolo?" Per rispondere a questa domanda, i bambini costruiscono una novità di cartone che viene poi inserita nel terreno del barattolo.</p> <p>In questa fase i bambini possono dare libero sfogo alla fantasia e sognare quello che vorrebbero vedere uscire, non necessariamente una pianta.</p> <p>Competenze da promuovere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare l'autonomia; • Capacità creative e fantasiose; • Competenze socio-relazionali; • Capacità attentive;

	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze relazionali ; • Saper aspettare il proprio turno; • Collaborazione; • Lateralizzazione. • Prerequisiti • Conoscenza minima di destra e sinistra • Capacità motorie; • Collaborazione. • Materiali • La bambina che piantava alberi di Caryl e Suworova; • Materiali per il giardinaggio: vasi, terriccio, attrezzature da giardino; • Semi; • Tappeto; • Carte di Cody Roby. Possibili punti critici • Difficoltà a riconoscere la sinistra e la destra. In questo caso, adesivi o elastici con i colori delle carte (giallo e rosso) per facilitare la comprensione delle carte. È importante ricordare che l'associazione dei colori può essere utile in una fase iniziale, ma ci deve sempre essere un riferimento verbale di destra e sinistra per facilitare l'interiorizzazione dei concetti. • Per poter svolgere l'attività in modo efficace, è necessario dividere la classe in due • Gruppi. È importante, quindi, informare gli insegnanti in anticipo dell'attività.
Partnership	Stripes/classi scolastiche
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale
Obiettivo generale	L'obiettivo di questa attività educativa è quello di incoraggiare nei bambini della prima infanzia a senso di esplorazione del mondo reale che li circonda.
Obiettivi specifici	<p>Obiettivi specifici dell'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità di problem solving e pensiero algoritmico; • Collaborazione e partecipazione; • Controllo e consapevolezza corporea; • Autonomia e responsabilità
Gruppo target	Bambini 0-6 anni
Link	https:// www.pedagogia.it/digituslab/

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 3

Titolo	Navigare in acque calme
Estratto	<p>La sicurezza online dei nostri figli e il loro rapporto con i dispositivi e gli schermi digitali è una delle maggiori preoccupazioni che ha messo alla prova i genitori negli ultimi anni. Da che età dovrei comprare uno smartphone per mio figlio? Come posso controllare ciò che fanno online? Da che età possono iscriversi ai social network? Voglio pubblicare una foto dei miei figli su Instagram... Sarà un problema?</p> <p>Attraverso attività di robotica educativa ludica, discutiamo le questioni fondamentali della sicurezza online e dell'uso dei dispositivi digitali.</p> <p>Durata dell'attività circa 3 ore Numero di partecipanti: 50 persone Organizzazione dell'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30 minuti di introduzione in plenaria • 2 ore Divisione in gruppi e attivazione Giochi di robotica educativa • 1 ora di ritorno in plenaria per la condivisione e le riflessioni delle attività di gruppo. <p>Punti chiave:</p> <p>Cosa significa nascere, crescere e diventare giovani adulti in un mondo caratterizzato da rapide trasformazioni?</p> <p>Come diventare punti di riferimento sicuri e consapevoli per chi sta costruendo la propria identità giorno dopo giorno?</p> <p>Tra virtuale e reale: conoscenza, profilazione e conformità.</p> <p>Come l'ambiente digitale influenza il mondo che ci circonda alle nostre abitudini. Tutto ciò che consideriamo "Virtuale" in realtà ha un impatto reale sulle nostre vite, dobbiamo saper affrontare l'ambiente digitale con maggiore consapevolezza.</p> <p># Noi e gli altri: buone pratiche per "vivere" online</p> <p>Quali pratiche possiamo mettere in atto per gestire meglio il nostro comportamento online e quello di ragazzi e ragazze? Come prevenire i fenomeni degli haters, del cyberbullismo e del trolling? Scopriamo come possiamo creare dei "patti educativi digitali" per accompagnare i ragazzi nel mondo virtuale.</p> <p>Il workshop sarà condotto da un team composto da pedagoghi, specialisti di social media, formatori ed educatori specializzati nell'uso delle tecnologie digitali nell'istruzione.</p>

Partnership	Stripes corporate/aziende
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale
Obiettivo generale	Sostenere la crescita della diade genitore/bambino
Obiettivi specifici	Supportare gli adulti nella costruzione di una relazione consapevole tra loro e gli strumenti digitali e farli diventare un supporto per i bambini nella costruzione del proprio rapporto con il digitale.
Gruppo target	Genitori e familiari di minori
Link	https:// www.pedagogia.it/stripescorporate/



CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 1

Titolo	Le numérique écocitoyen"
Estratto	<p>Un divertente gioco di carte ideato dal GREID EDD de l'accadémie de Créteil nel 2021-2022 per educare e sensibilizzare sul digitale responsabile e sull'importanza dell'impatto ambientale del digitale. Il gioco promuove atteggiamenti eco-responsabili (ecogestures) e pratiche digitali in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile.</p> <p>Prende la forma di un mazzo di 56 carte su cui si possono trovare domande di varia complessità, con una scelta di risposte da discutere. Sul retro delle carte, troverai elementi che ti aiuteranno a costruire la tua argomentazione per un pubblico più giovane.</p> <p>Esempi di domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa fare con le cartucce d'inchiostro o il toner dopo l'uso? • Perché dovrei eliminare le applicazioni non necessarie dal mio smartphone? • Sto risparmiando la batteria del mio telefono. Spiega come. <p>Un profilo viene assegnato in base alla valutazione del game master sulla qualità delle risposte e degli argomenti.</p> <p>Le carte vuote sono fornite in aggiunta alle 56 carte base, in modo da poter aggiungere altre domande</p>
Partnership	Accadémie de Créteil, GREID EDD (Groupe Ecoute Information Dépendance Education au développement durable)
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale; nazionale
Obiettivo generale	Sensibilizzare gli studenti delle scuole secondarie sull'uso del digitale, incoraggiarli a riflettere sull'impatto della tecnologia digitale sull'ambiente e promuovere atteggiamenti e pratiche digitali eco-responsabili. Formazione all'eco-cittadinanza.

	Aprire le porte all'implementazione funzionale della sobrietà digitale nella vita di tutti i giorni e incoraggiare l'attuazione di azioni/comportamenti digitali di ecosostenibilità.
Obiettivi specifici	Sensibilizzare l'opinione pubblica sui diritti e i doveri dell'utente (nozioni di "responsabilità individuale" e "responsabilità collettiva"). Argomentare le proprie scelte in termini di ambiente, cittadinanza e salute, utilizzando elementi scientifici e affidabili
Gruppo target	Studenti delle scuole superiori, studenti delle scuole medie, giovani adulti, insegnanti.
Impatto	Scuole francesi, insegnanti, Club Education au développement durable, groupe d'éco-délégués. Scuole secondarie nella regione di Créteil.
Link	https://edd.ac-creteil.fr/JEU-LE-NUMERIQUE-ECOCITOYEN



CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 2

Titolo	Kit di Sensibilizzazione sulla Responsabilità Digitale IGPDE
Estratto	<p>L'Institut de la gestion publique et du développement ha ideato una risorsa di sensibilizzazione sulla responsabilità digitale sotto forma di un kit che comprende poster e un gioco di carte (licenza comune creativa). Questo kit è stato progettato per aiutarti a conoscere l'inquinamento causato dai nostri strumenti digitali e per sviluppare la tua eco-responsabilità per un "mondo digitale etico".</p> <p>Il kit comprende :</p> <p>6 pannelli poster (mostra): "Mondo virtuale, inquinamento reale: l'itinerario insospettato dei nostri dispositivi digitali". Questi poster spiegano le origini dell'inquinamento digitale (le emissioni di gas serra generate, il tasso di inquinamento globale...), come viene prodotto uno smartphone (la sua composizione, il suo impatto di carbonio...), l'utilizzo dei dati e la fine del ciclo di vita dei dispositivi.</p> <p>Un gioco di carte "Ethical Digital" con varie possibili regole di gioco, che propone 6 temi:</p> <p>Far durare le tue apparecchiature, risparmiare elettricità, scegliere l'attrezzatura giusta, adottare i giusti riflessi, limitare i flussi di dati, ottimizzare la tua messaggistica</p>
Partnership	L'IGPDE (L'Institut de la gestion publique et du développement) ha creato questo kit di sensibilizzazione sotto la governance del Ministero dell'Economia, delle Finanze e della Sovranità Industriale e Digitale
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale, nazionale
Obiettivo generale	<p>Poiché il digitale è una priorità dello Stato, l'obiettivo è quello di integrarlo in tutti i corsi di formazione legati al digitale.</p> <p>Il kit ha lo scopo principale di sensibilizzare i dipendenti dei ministeri dell'economia e delle finanze e i tirocinanti IGPDE sulle pratiche digitali eco-responsabili.</p>

	È disponibile anche per gli attori della trasformazione, i dipartimenti delle risorse umane, i leader della comunità, gli innovatori, ecc...
Obiettivi specifici	Sensibilizzare sull'importanza di un uso responsabile del digitale e sulle sfide della transizione ecologica. Introdurre eco-azioni nelle attività quotidiane e professionali (durata delle apparecchiature, risparmio energetico, buone abitudini, limitazione e ottimizzazione dell'uso digitale).
Gruppo target	Adulti, giovani adulti
Impatto	Dipendenti pubblici, attori della trasformazione, facilitatori
Link	https:// www.economie.gouv.fr/igpde/kit-de-sensibilisation-au-numerique-responsabile



CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 3

Titolo	Toolkit educativo per una consapevolezza digitale sostenibile
Estratto	<p>Sono state create 3 tipologie di produzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un opuscolo europeo per sensibilizzare l'opinione pubblica sulle questioni ambientali, sociali ed economiche digitali, sulle sfide e sugli impatti delle tecnologie digitali analizzati in relazione all'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo Sviluppo Sostenibile e ai suoi 17 Obiettivi. L'opuscolo informativo è ricco di riferimenti a pubblicazioni e fonti scientifiche pertinenti, oltre a comprendere un'ampia gamma di pratiche, casi di studio e raccomandazioni pratiche su misura per soddisfare le esigenze educative di insegnanti, formatori, educatori, tecnici locali, dirigenti scolastici, pubblico in generale, ecc. L'opuscolo è stato convalidato da un gruppo di illustri esperti. • Una Guida Pedagogica delle Attività Educative sugli usi digitali e gli "eco-usi" rivolta a educatori, insegnanti e formatori che lavorano con studenti di età compresa tra gli 11 e i 16 anni e oltre, scuole secondarie di secondo grado e altro. • Un Percorso Formativo Modulare per una durata flessibile da poche ore a giornate intere (destinato a scuole, insegnanti e adulti in generale)
Partnership	La Ligue de l'Enseignement de la Loire (Francia), la cooperativa sociale Le Mille e una Notte (Italia) e la Ligue de l'Enseignement de la Belgique sono tre organizzazioni che operano nei settori dell'educazione formale e informale e della solidarietà per tutti e per tutta la vita.
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale, nazionale, europeo
Obiettivo generale	Si tratta di un progetto il cui obiettivo è quello di sviluppare in modo collaborativo una serie di strumenti educativi che permettano di riflettere sulla sostenibilità del mondo digitale e sui suoi impatti. Diversi libri e articoli chiedono che questo sia chiamato il "volto nascosto della tecnologia digitale". Per noi si tratta di costruire strumenti che facilitino la scoperta di queste tematiche; per mostrare cosa si nasconde dietro lo schermo ergonomico, dietro l'utensile e le sue funzioni. In questo progetto cercheremo di aprire una backdoor per vedere il retro del set, il volto nascosto del digitale. Esamineremo sia le promesse che i vantaggi di queste tecnologie per muoversi verso una vera transizione

	ecologica, così come i suoi rischi, i suoi limiti e le sue conseguenze negative sotto il prisma dell'ambiente (acqua, aria, suolo e sottosuolo...) e della società globalizzata (costi umani di produzione e riciclaggio dei nostri dispositivi, per esempio).
Obiettivi specifici	Creare strumenti chiavi in mano per gli attori dell'educazione
Gruppo target	Educatori, insegnanti e formatori (per 11-16 anni o +)
Impatto	180 kit educativi sono stati pubblicati nei territori francesi, italiani e belgi. Non è stata prodotta alcuna edizione in lingua inglese. Tuttavia, andando alla scheda "Download di risorse" e selezionando la casella "Inglese", vedrai che alcuni contenuti sono scaricabili e stampabili in inglese. Ma non tutti. Tutte le ligues (103 federazioni lo hanno acquistato e lo stanno utilizzando in workshop, corsi di formazione con diversi gruppi di giovani e adulti, associazioni)
Link	https://eng.conscience-numerique-durable.org/ressources (in italiano, francese e inglese)





Partito a gennaio 2023 e della durata di 24 mesi, il progetto Erasmus+ Step by Step small-scale partnership Adult Education mira a:

- Creare e condividere risorse per sostenere le persone attive in ambito educativo (educatori, animatori, insegnanti, volontari) nel loro lavoro di insegnamento e orientamento dei giovani adulti e delle famiglie, in particolare di quelli con minori opportunità;
- Approfondire il tema degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs), delle competenze verdi e digitali e degli strumenti per aiutare il sostegno pubblico a comprendere le complesse questioni della sostenibilità ambientale;
- Fornire esempi di attività che uniscano la dimensione digitale con quella naturale che siano replicabili dal personale attivo nei progetti educativi.

Insieme, i partner realizzeranno:

- Una fotografia dell'attuale, rispetto a pratiche, conoscenze e bisogni educativi del personale delle 3 comunità educanti coinvolte;
- Un programma di formazione;
- Una cassetta degli attrezzi da utilizzare con il loro pubblico di riferimento (attività ecologiche e digitali).

Tutte le produzioni saranno testate e tradotte in francese, inglese e italiano, accessibili e disponibili a qualsiasi persona/organizzazione interessata e pubblicate sulla pagina delle 3 organizzazioni partner, nonché sulla pagina di progetto.

Abbiamo proposto 2 sondaggi (uno in francese e uno in italiano) per raccogliere dati dalle persone che potrebbero essere interessate alle attività del progetto al fine di produrre risorse interessanti ed efficienti.

I sondaggi sono stati pubblicati online e diffusi sui delle associazioni e sulla pagina del progetto <https://www.linkedin.com/showcase/step-by-step-cesd/> nei mesi di giugno e luglio.

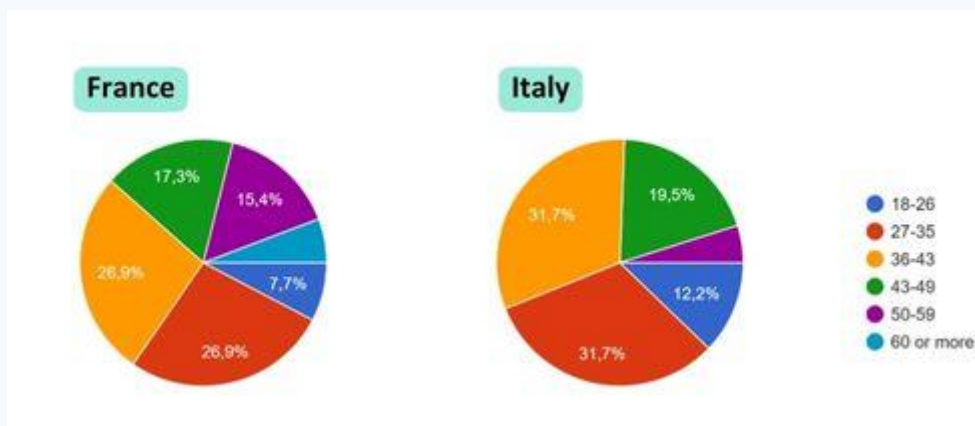
Di seguito è riportato un report delle risposte raccolte dai due sondaggi.

RACCOLTA DEI DATI TARGET

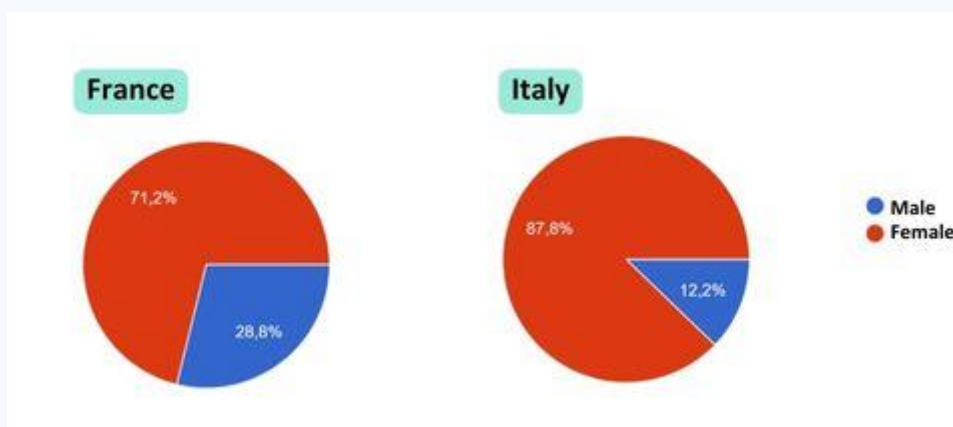
- **93 intervistati**
 - Francia: 52 intervistati
 - Italia: 41 intervistati



🚩 Età per paese



🚩 Con quale genere ti identifichi?




🚩 I tuoi studi

Francia	Diploma di scuola secondaria di secondo grado	11
	Laurea breve	13
	Laurea magistrale	24
	Certificazione Sciences PO	1
	BPJEPS	1
	BTS/BTS equivalente	1
Italia	Diploma di istruzione secondaria	17
	Laurea breve	9
	Laurea Magistrale	15

 **La tua professione**

Francia	Responsabile di progetto	3
	Animatore	22
	Coordinatore	2
	Insegnante	10
	Istruttore	5
	Volontario del servizio civile	1
	Direttore	3
	Educatore	4
	Specialista (mediatore familiare, mediatore culturale, psicologo, pedagogista, ecc.)	2
Italia	Responsabile di progetto	2
	Personale ausiliario	1
	Coordinatore	12
	Educatore	19
	Specialista (mediatore familiare, pedagogista, mediatore culturale, psicologo, pedagogista, proposta di sovvenzione ecc.)	7

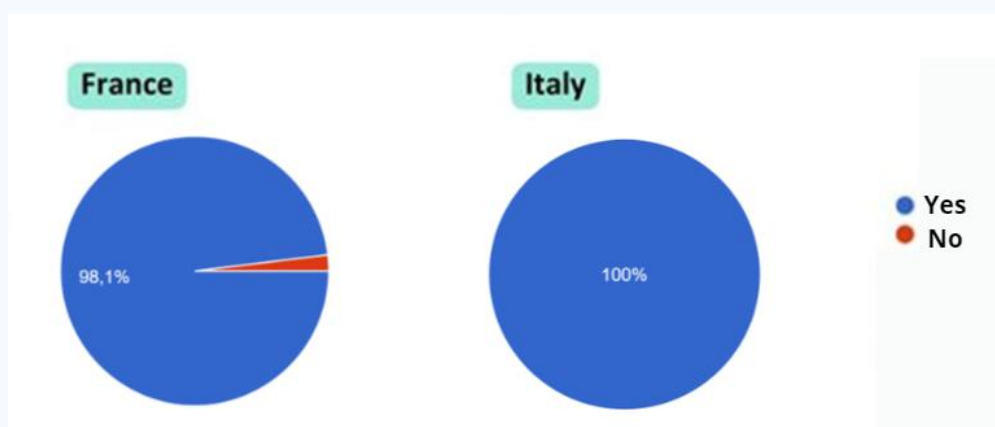
 **Che ruolo svolgi/hai avuto all'interno dei progetti educativi? Per quanto tempo?**

Francia	Project manager	6 (11,5%)	(3) da 4-7 anni (2) da 8-15 anni (1) più di 16 anni
	Animatore	22 (42,3%)	(9) da 1-3 anni (5) da 8-15 anni (8) più di 16 anni
	Volontario	1 (1,9%)	(1) da 4-7 anni
	Educatore	4 (7,7%)	(1) da 4-7 anni (2) da 4-7 anni (1) da 8-15 anni
	Specialista (mediatore familiare, pedagogista, psicologo, proposta di sovvenzione...)	2 (3,8%)	(1) da 4-7 anni (1) da 8-15 anni
	Allenatore	5 (9,6%)	(2) da 1-3 anni (3) da 4-7 anni
	Direttore generale	2 (3,8%)	(1) da 1-3 anni (1) da 4-7 anni
	Insegnante	10 (19,2%)	(2) da 1-3 anni (2) da 8-15 anni

			(6) più di 16 anni
Italia	Project manager	3 (1,5%)	(3) da 8-15 anni
	Educatore	37 (90,2%)	(9) da 1-3 anni
			(6) da 4-7 anni
			(12) da 8-15 anni (10) più di 16 anni
	Specialista (mediatore familiare, pedagogo, psicologo, proposta di sovvenzione...)	6 (14,6%)	(1) da 4-7 anni (2) da 8-15 anni (3) più di 16 anni
	Insegnante	1 (2,4%)	(1) da 8-15 anni
	Animatore	2 (4,9%)	(2) da 8-15 anni
Volontario	1 (2,4%)	(1) da 4-7 anni	
Allenatore	1 (2,4%)	(1) da 4-7 anni	

INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE DEI DATI

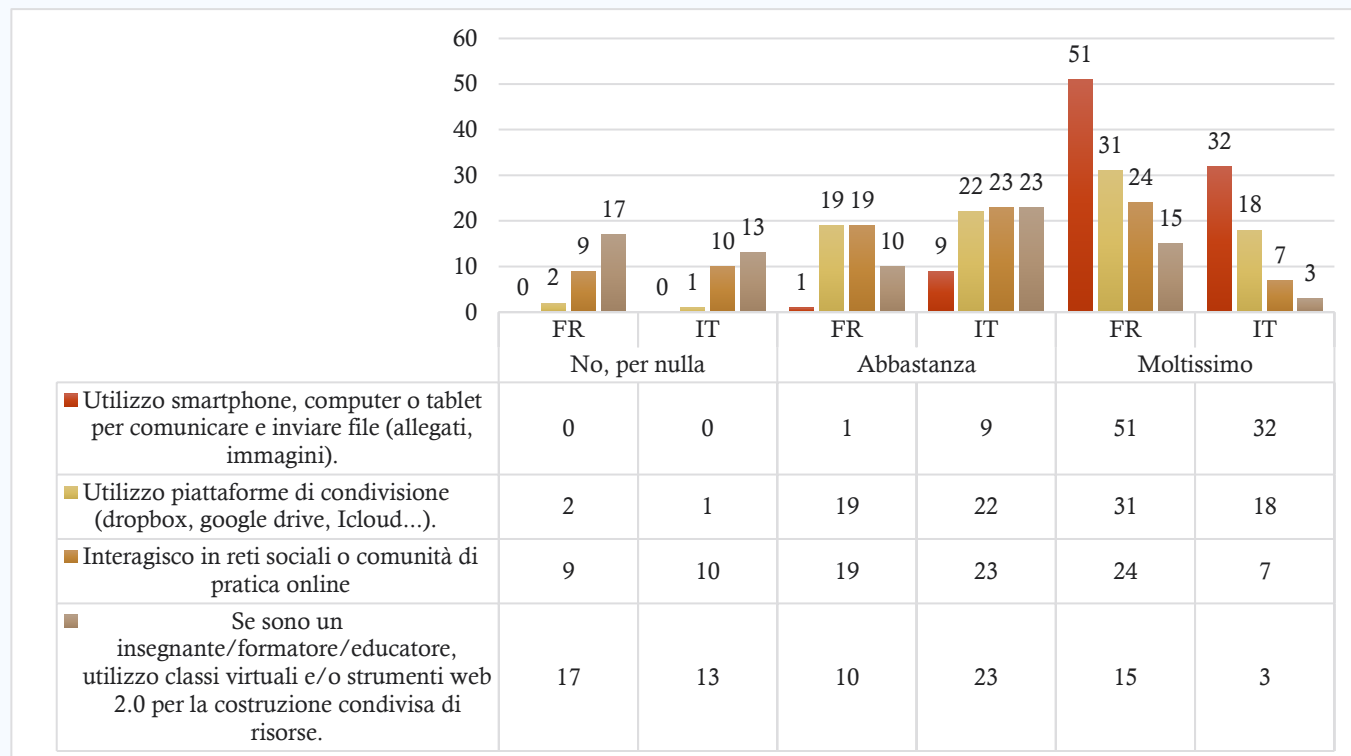
So cercare informazioni online?



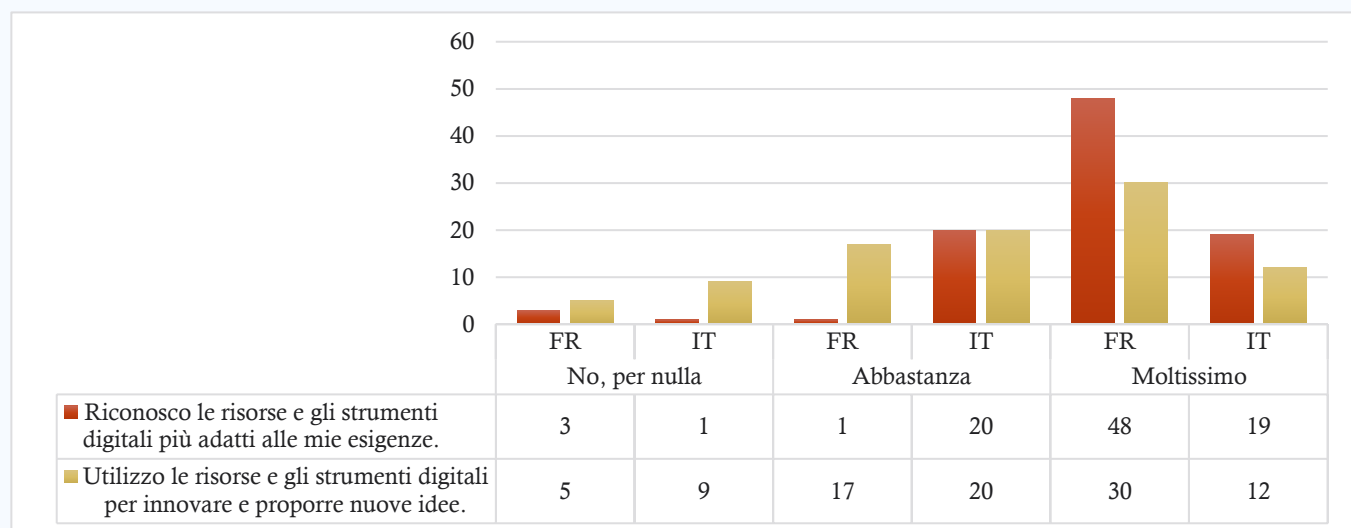
So ricercare e confrontare diverse fonti per valutare l'affidabilità delle informazioni?

Francia	Sì	98,1%
	No	1,9%
Italia	Sì	92,7%
	No	2,4%
	Penso di sì, ma non è mai abbastanza	4,8%

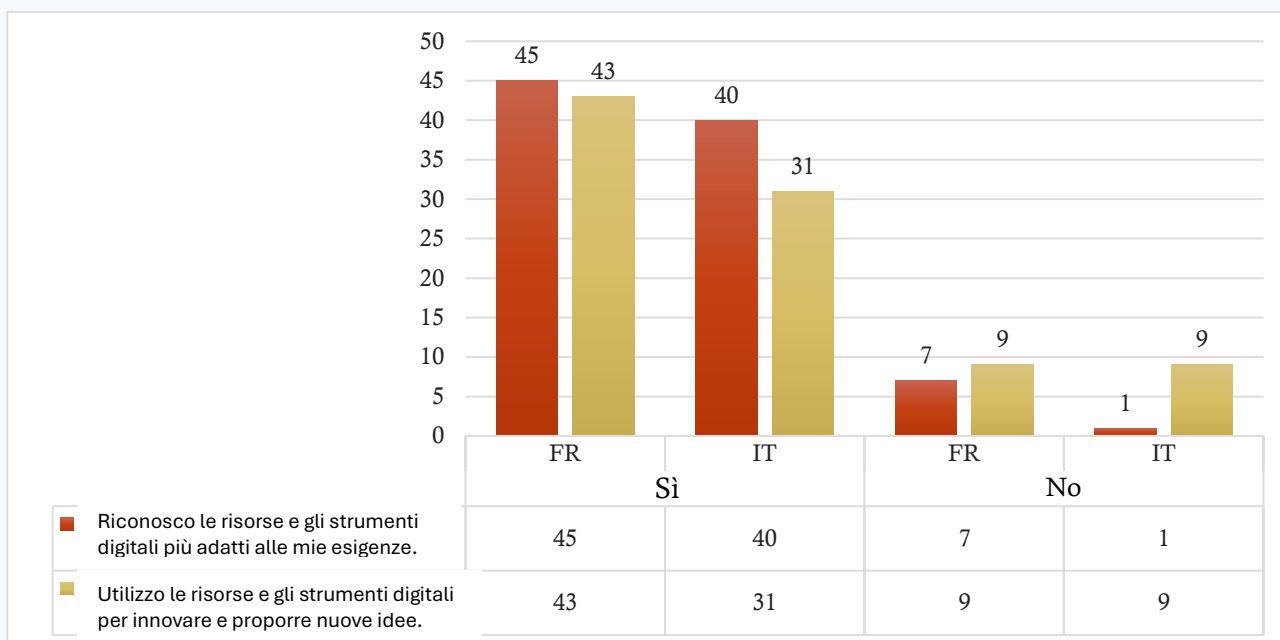
COMUNICAZIONE & COLLABORAZIONE



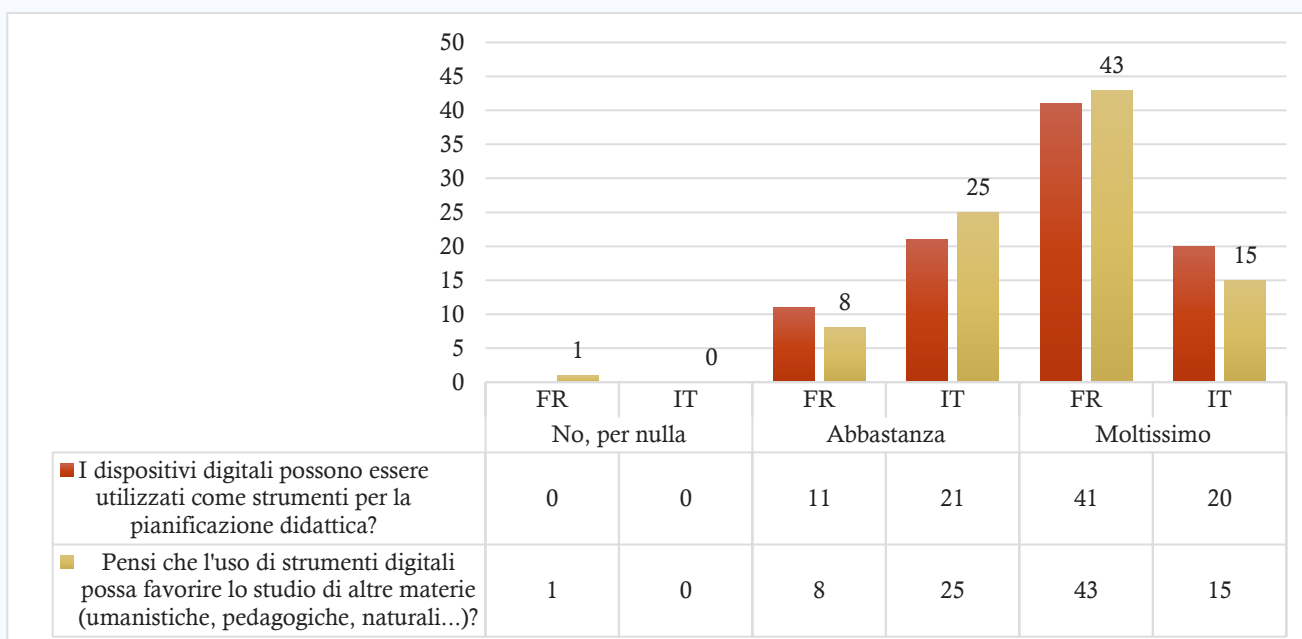
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI



PROBLEM SOLVING



FORMAZIONE E STRUMENTI DIGITALI



✚ Esprimere un motivo **POSITIVO** per proporre l'uso delle tecnologie digitali

	Accessibilità
	Facilitare l'accesso alla conoscenza e alla formazione per tutti (piattaforma = nessun problema di mobilità)
	Usò enciclopedico e interattivo (arte, storia/geografia, scienze, ecc.)
	L'alfabetizzazione digitale è essenziale per educatori e studenti... Ma dobbiamo anche aiutare le persone a diventare cittadini digitali responsabili.
	Edutainment e didattica
	Disponibilità di informazioni sempre e ovunque
	Accesso più equo alla conoscenza
	Risparmiare tempo - Ridurre i costi operativi - Concentrarsi su attività a più alto valore aggiunto e stimolare la creatività e l'innovazione.
	Imparare è più divertente
	avvenenza
	Accesso più facile alle conoscenze, alle risorse e alle informazioni
	Più economico dei supporti cartacei
	Ricerca più rapida
	L'interattività rende gli studenti il soggetto del proprio apprendimento
	Per raccogliere dati e produrre statistiche
	Adattamento al mondo
Francia	Lavorare in gruppo e meno da solo, arricchire le mie conoscenze, poter scambiare con le persone che ne usufruiscono, è anche un rapido accesso ad una moltitudine di informazioni, per tutti i professionisti e il pubblico non è più in difficoltà perché l'offerta digitale può essere letta, ascoltata e vista.
	Stare al passo con le pratiche e gli usi dei giovani
	maggiorè produttività ed efficienza, migliore analisi ed elaborazione
	Raggiungi una gamma più ampia di pubblici
	Intergenerazione utilizzabile in diversi paesi
	Eco cittadinanza
	Diventa un giocatore nel tuo studio
	Aspetto divertente
	Memoria: grazie alla tecnologia digitale possiamo analizzare meglio ciò che stiamo facendo e quindi conservare meglio le cose.
	Comunicazione fluida
	Velocità
	Aumento dell'interesse degli studenti - Dare significato
	Buona leggibilità
	Adattamento del display al ritmo delle spiegazioni
	Accessibilità ovunque e su qualsiasi supporto
	Pedagogia

	In sintonia con il nostro pubblico e lo spirito del tempo	
	diversità di esercizi e approcci. Divertimento	
	Accessibile alla maggior parte delle persone	
	Facilita l'accesso alla conoscenza	
	Didattico	
	Interazione	
	Condivisione	
	aiuta a sviluppare la flessibilità mentale dei giovani e la loro capacità di adattarsi ai nuovi formati di lavoro.	
	Varia i media di formazione e modifica facilmente i contenuti della formazione	
	Reperibilità 24 ore su 24	
	Incoraggiare l'interesse degli studenti per l'apprendimento	
	Italia	Ampliare le conoscenze
		Se usati bene sono arricchenti
Imparare, condividere e approfondire rapidamente		
Innovazione, inclusione		
avere la possibilità di scoprire e collegare più lingue		
Possono facilitare l'inclusione: materiale accessibile anche a distanza per chi, per gravi motivi, non può trovarsi in un ambiente scolastico.		
Creatività		
Condivisione più ampia, ubiquità e maggiore interattività		
Innovativo		
Sono immediati e facilmente raggiungibili ovunque		
Favoriscono la condivisione		
Facilitano la strutturazione del lavoro e possono essere molto efficaci nell'acquisire strumenti per espandere le competenze		
Per renderli più autonomi e farli usare in modo intelligente		
C'è sempre innovazione		
Propone stimoli nuovi e molteplici		
Creatività e velocità di creazione		
Favorisce lo sviluppo delle competenze trasversali e delle competenze tecniche e incoraggia la collaborazione, la partecipazione e le competenze socio-emotive		
Multimodale e inclusivo		
Poter scoprire e lasciarsi coinvolgere in un mondo nuovo.		
L'utilizzo delle tecnologie digitali può stimolare aspetti cognitivi che possono essere più carenti o che semplicemente necessitano di essere allenati; Può accorciare le distanze e velocizzare la comunicazione e di conseguenza l'apprendimento.		
Le tecnologie digitali hanno un impatto maggiore su quasi tutte le fasce d'età e favoriscono determinati apprendimenti, sono più stimolanti		
Connettersi con una rete globale di pensieri diversi		
Le tecnologie ci aiutano a ridurre le distanze e a favorire la raccolta di spunti per l'immaginazione e la prefigurazione		

	Sono più ecologici e più accessibili
	Aumento del coinvolgimento
	Utilizzare un padlet per esprimere idee e opinioni, condividerle e lasciare una traccia riunione dopo riunione
	Loro sono il futuro
	Comunicare più facilmente tra educatori e famiglie
	Essere al passo con i tempi

✚ **Esprimere un motivo NEGATIVO per NON proporre l'uso delle tecnologie digitali**

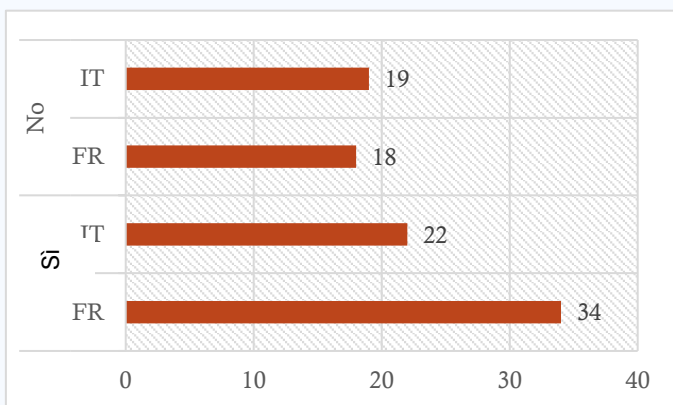
Francia	Prerequisiti: competenze digitali essenziali e strumenti digitali ad alte prestazioni
	Non dobbiamo dimenticare ciò che ci circonda, dobbiamo imparare con il nostro territorio e non solo con la tecnologia.
	Un sacco di tempo davanti allo schermo
	Non accessibile a tutti, precarietà
	Affidabilità delle informazioni
	Investimenti in termini di sicurezza dei dati e cibersecurity - Dipendenza dalle tecnologie digitali ==> investimenti necessari
	Aggiunge complessità all'apprendimento
	Dipendenza digitale, poco controllo sui dati e sull'utilizzo
	Necessità di stare al passo con le innovazioni e auto-formazione
	Dipendenza dalla connessione
	Gli schermi non consentono lo stesso livello di attenzione dei supporti cartacei
	Non fa bene alla schiena o agli occhi
	Rimpicciolire
	Richiede meno destrezza e sicuramente usiamo meno le nostre facoltà manuali. Inoltre, se usiamo solo le tecnologie digitali, questo può privarci di essere faccia a faccia con persone reali e di comunicare davvero, portando all'isolamento.
	informazioni non verificate
	l'impronta ecologica di queste pratiche
	perdita del lavoro, isolamento sociale
	Accesso difficile per alcuni tipi di pubblico
	Nessuna apparecchiatura o non collegata
	Divario digitale rurale
	Riduci il tempo trascorso davanti allo schermo
	Padronanza dello strumento
	L'isolamento sociale personale o professionale è uno svantaggio.
	La tecnologia digitale non è molto adatta agli imprevisti e spesso impoverisce la realtà delle situazioni di apprendimento.
	interazione
	Più difficile per il lavoro di gruppo
Sovraesposizione agli schermi	

	Investimenti in hardware e software
	La tecnologia digitale è complessa per alcuni tipi di pubblico
	Dipendenza
	Avere l'attrezzatura giusta
	Derive, serve un framework
	Diversi livelli di utilizzo per persone diverse
	Problemi di dipendenza
	Schermi
	elitarismo
	distanza
	Salute
	Rischio per la sicurezza informatica: sicurezza delle informazioni private
	Il costo dell'attrezzatura può essere elevato
	Troppo tempo sugli schermi
Italia	Se utilizzati in modo improprio, sono dannosi
	Rischio di scarso studio e parziale comprensione e conoscenza degli argomenti
	Consumo eccessivo
	Consumo eccessivo
	Espressione limitata
	Paura del rischio che il digitale prenda il posto di altre lingue
	Spesso se ne abusa senza la giusta formazione. Questo abuso si ripercuote sull'aspetto relazionale tra pari.
	Caro
	Digital gap, strumenti in continua evoluzione e cambiamento.
	Abuso
	Pigrizzano la mente nella ricerca, illudendo che sia sempre tutto e subito
	Limitano l'elasticità della mente
	Non vorrei che pensassero che c'è solo quel modo per imparare
	Sono una distrazione
	L'uso prolungato dei dispositivi può creare disabilità visive
	Poca libertà di espressione
	Se mal gestita, l'inclusione della tecnologia digitale può avere anche gravi ripercussioni
	Uso passivo
	Rischio di non poterne più fare a meno
	Non proponendo l'uso delle tecnologie digitali si rischia di rimanere ancorati al passato.
	Rischio di dipendenza e appiattimento sui modelli 'sociali'
	Fateci dimenticare che abbiamo una dimensione terrestre
	Non consentire lo sviluppo di altre abilità che vengono stimulate con l'analogico
Elevata distraibilità se non introdotta nel modo giusto	

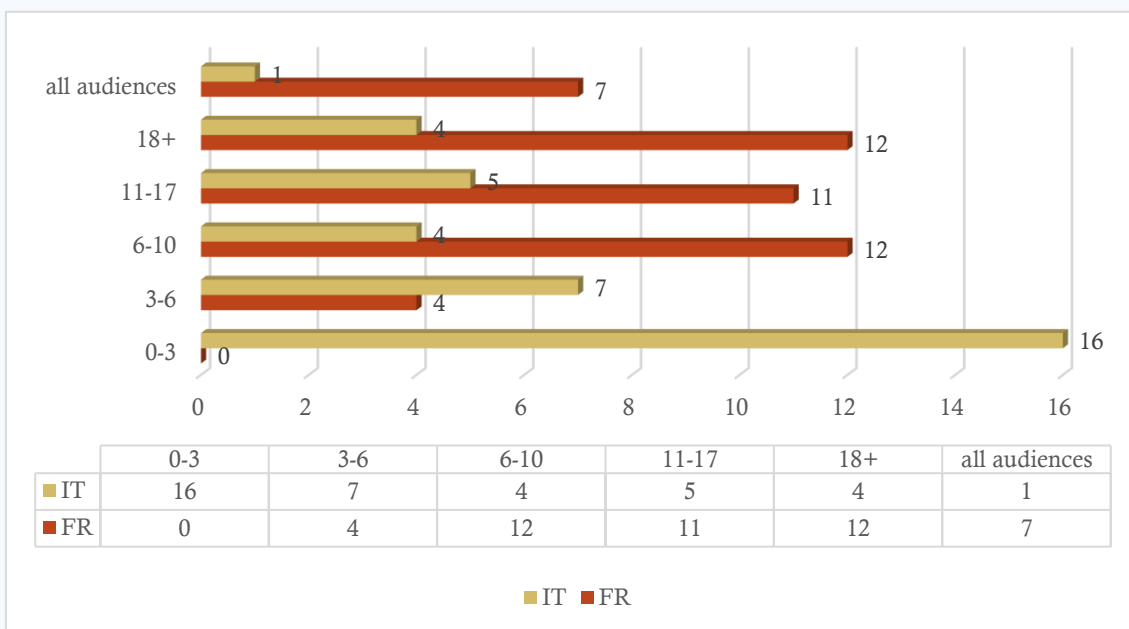
	Utilizzarli come sostituti delle interazioni sociali, non utilizzandoli per interagire ma per amplificare le dinamiche di isolamento e di relazione one-to-one con lo strumento tecnologico
	Rischio di perdere la propria unicità
	L'empatia che deriva dalla relazione, dal contatto visivo
	Perdita della capacità di cercare tra altre fonti

EDUCAZIONE ALL'APERTO

✚ Hai mai condotto laboratori di educazione all'aperto?



✚ Con quale fascia d'età dei partecipanti?



✚ Quali sono i principali vantaggi di condurre attività educative all'aperto?

Francia	Dovrebbe essere una priorità... L'educazione all'aperto dovrebbe essere un processo che dura tutta la vita
	Un ambiente di apprendimento più piacevole e attività più partecipative
	Assumere un ruolo attivo, ad esempio condurre esperimenti scientifici.
	Ancorare l'apprendimento al mondo reale
	Questo compensa in parte lo stile di vita sedentario
	connessione con gli elementi e la natura
	salute fisica e mentale, benessere
	Uscire dal contesto
	stare all'aria aperta
	Rispetto per l'ambiente; apertura; benessere
	Usa tutti i tuoi sensi . muoversi, condividere giochi, godersi bei momenti insieme o da soli per meravigliarsi, pensare, rilassarsi davvero, conoscere, rispettare e prendere coscienza della ricchezza, dell'importanza e della fragilità della nostra flora, fauna, ambiente naturale e costruito ...
	attività di gruppo, attività collaborative, lo sguardo degli altri
	La libera espressione incoraggiata dallo spazio e dall'ambiente
	Imparare senza rendersene conto
	Permette di disconnettersi dall'ambiente di lavoro stesso
	Apertura, respirazione, libertà
	Più divertimento: può sviluppare la cooperazione e le abilità sociali - Riduzione dello stress e aumento del benessere mentale
	Goditi la natura
	Migliore comprensione della biodiversità presente nell'area. Una forma di apprendimento meno dall'alto verso il basso
	Supporto educativo concreto
	Una sensazione di libertà
	Una pausa dalla routine
	Allontanarsi dall'ambiente scolastico può incoraggiare l'apprendimento per alcuni gruppi.
	Un altro approccio alla coesione di gruppo
	Mettere in pratica la teoria
	Libertà
	Allontanati dalla sala di allenamento
	Un ambiente adatto alla fantasia, rilassante
	migliore coesione, antistress, arricchimento culturale
	Permette agli studenti di muoversi liberamente, esplorare, coltivare la propria curiosità e sviluppare la propria creatività.
Potremmo parlarne per ore... Ho scritto un articolo a riguardo...	

	Solo tre: offrire eventi che il formatore può utilizzare per interagire con gli altri; offrire un ambiente formativo vicino alla realtà e, soprattutto, alle situazioni per le quali ci stiamo formando; offrire ambienti formativi che non siano semplificati dal formatore e che possano influenzare pienamente il discente.
	Il pubblico è più attento e l'atmosfera di lavoro è più rilassata.
	importanza dell'ambiente di apprendimento, diversi tempi di attenzione, utilizzo di elementi naturali nelle metodologie
	Evitare l'isolamento e far correre i bambini (troppo tempo a casa senza fare nulla).
	Consapevolezza ambientale, apertura al mondo, responsabilità civica...
	Riconnettersi con l'aria aperta, con la natura
	Aprirsi all'ambiente
	È meglio per la tua salute; Ti rende più consapevole del tuo ambiente.
	Immersione
	Affrontare un argomento in modo più divertente al di fuori della classe
	Esperienza pratica
	Mostrare i risultati di un'azione in termini concreti
	Migliorare la salute, stimolare i sensi
	Muoversi, sperimentare, sentire
	L'opportunità di muoversi - Osservare la natura
	Goditi l'ambiente esterno
Italia	consapevolezza del sé corporeo, rottura degli schemi che nei contesti standard ci riguardano, stimolazione e auto-verifica della capacità di azione
	Il contatto con la natura e i suoi benefici
	Stimolare le capacità di osservazione, la creatività e il coinvolgimento di tutti i sensi del bambino
	Il benessere psicofisico, un contesto variegato, stimolante e attivante
	Scoperta
	Diverse auto-sperimentazioni nello spazio; contatto con la natura, apprendimento diversificato, apprendimento legato ai sensi
	Promuove le relazioni tra le persone e con l'ambiente. Rompe i canoni dell'educazione formale, rompe gli stereotipi. Migliora la salute psicofisica delle persone.
	scoperte senza fine, proposte democratiche, tempo rilassato
	Conoscenza e riscoperta della natura, dei suoi elementi e dei suoi abitanti
	Sviluppo della creatività e dell'immaginazione
	A contatto con la realtà
	Avvicinare le persone alla natura, aumentare la capacità di concentrarsi sulle piccole cose e sui meccanismi della natura che possono passare inosservati, aumentare la capacità di relazionarsi negli spazi aperti, la possibilità di respirare aria non chiusa e stare alla luce naturale.
	Fornire un'esperienza reale e pratica, non solo teorica
	Ambiente di apprendimento ricco
	contatto con la natura e percezione del mondo

Scoperta e libertà
Maggiore stimolazione
stare a contatto con la natura e arricchire il valore educativo e la scoperta con ciò che offre
Avvicinarsi alla natura, scoprirla e poi rispettarla
Lascia spazio alla scoperta sentendoti libero
Vivere la natura
Contatto con la natura, stimoli nuovi e continui
Stimoli nuovi e continui e stare a contatto con la natura
Scoperta, suoni, odori
Stimoli
Possibilità di diverse esperienze
Approcciarsi a un contesto outdoor rafforza lo sviluppo del problem solving, affrontando i 'rischi', imparando a gestirli (condizioni meteorologiche avverse, erba alta, ostacoli da superare...)
Una maggiore concentrazione contribuisce sicuramente allo sviluppo emotivo e sociale dei bambini
Essere in grado di prendersi del tempo, rallentare, imparare a prestare attenzione ai dettagli e riconnettersi.
Il contatto con la natura consente ai partecipanti libertà di espressione e una maggiore consapevolezza del proprio corpo e delle risorse circostanti. Lo spazio esterno ha le potenzialità di essere efficace per lavorare su se stessi e per relazionarsi con gli altri attraverso la relazione con lo spazio che contiene e ospita il lavoro di gruppo
Tutto è più bello e facile all'aperto
Contatto con la natura per valorizzare le competenze
Cambiamento del setting scolastico - conoscenza del territorio - legare la conoscenza con la realtà quotidiana
Maggiore utilizzo del piano fisico-motorio, maggiore espressione del piano emotivo-relazionale, migliore utilizzo del pensiero laterale

 **In che modo l'educazione all'aperto può contribuire allo sviluppo delle competenze sociali ed emotive delle persone?**

Francia	Uscendo dall'impostazione formale dell'aula/sala riunioni, gli scambi tra i partecipanti possono essere più ricchi
	Apertura alla realtà, a ciò che ci circonda
	contatto con la natura
	Non sono uno specialista, ma penso che il legame con la natura vada appreso fin da piccolo. Quando non è così, è necessario creare un legame tra gli adulti e la natura, perché questo aiuta a sviluppare le capacità sociali ed emotive delle persone... per farli sentire meglio...

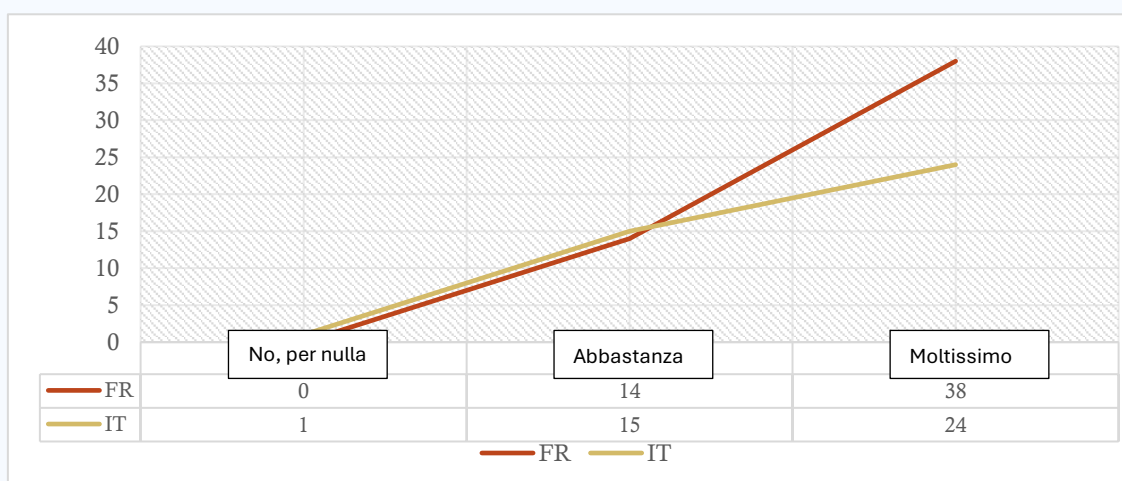
	Il contatto con la natura fa bene alla salute mentale. Il contatto con la natura e l'aria aperta rafforza anche la salute fisica e permette di lavorare in un ambiente più informale.
	Un migliore legame con la natura
	permette al corpo di essere associato alla mente
	Collegato all'organizzazione pedagogica; piccoli gruppi, laboratori, tempo dedicato a ciascun individuo
	Gli SPC hanno bisogno di un ambiente favorevole in cui svilupparsi. L'aria aperta è uno di questi
	Osservazione, immersione, assunzione di rischi, connessione, immaginazione...
	interazione con l'ambiente, riduzione dello stress, essere nel momento
	Un ambiente diverso
	espressioni corporee (saltare, correre, ecc.) ed espressioni verbali (gridare, ecc.)
	Meraviglia; Uguaglianza nei confronti dell'ambiente
	L'educazione all'aria aperta, che si tratti di sport, arte, ambiente, giochi, artigianato, piantumazione, ecc., ci offre un quadro autentico per l'accesso alla conoscenza, l'esplorazione, la sperimentazione, l'evoluzione, lo scambio, ecc.
	Il punto di vista dell'altro
	Un senso di comunione con l'ambiente
	Il cambiamento di ambiente permette ad alcune persone di rivelarsi in modo diverso
	Incontro con altre persone e con la natura
	Può sviluppare migliori relazioni interpersonali
	Conoscere e padroneggiare il proprio ambiente è una risorsa per diventare un cittadino responsabile
	attraverso un rapporto più sensibile con l'ambiente
	attraverso l'accesso alla natura e agli elementi che ci circondano
	Legame con l'ambiente
	Rapporto con la Natura
	un approccio diverso e forse più concreto
	riunendo persone diverse
	Rendere le persone consapevoli del loro ambiente
	attraverso il gioco e l'anonimato
	Attraverso l'autorealizzazione, il senso di libertà e il desiderio di raggiungere gli altri
	Stare in mezzo alla natura dà più senso a ciò che facciamo, migliora la fiducia in se stessi, l'autostima e quella degli altri, la cooperazione, la motivazione e la voglia di esprimersi, condividendo e migliorando la creatività e la sensibilità, rendendoci più forti e migliori.
	Incoraggia gli scambi tra il gruppo
	Rendere reali gli elementi dell'ambiente facilita la loro apprensione come entità agenti in un sistema complesso. Un approccio mediatizzato, d'altra parte, può tendere a trattarli come oggetti intercambiabili e a "sradicarli" dai loro legami.

	Connessione più evidente con l'ambiente, cambiamenti nell'apprendimento a scuola e in classe, scambi più facili tra le persone
	rapporto con la natura e l'ambiente
	Divertendosi, correndo e conoscendosi.
	attraverso l'osservazione e la sensorialità
	rispetto per gli esseri viventi
	Essendo al di fuori di un'istituzione e in un ambiente meno vincolato
	Rispetto agli scambi basati sullo schermo, gli incontri "reali" incoraggiano una maggiore interazione tra le persone e richiedono maggiori capacità interpersonali.
	La libertà di agire
	facilita gli scambi
	Scambiando e condividendo esperienze
	Uscire dalla propria zona di comfort, migliorando la coesione del gruppo. Aumentare l'interesse degli alunni per la conservazione dell'ambiente e il loro amore per la natura.
	Rafforzare la collaborazione e quindi la comunicazione tra i diversi partecipanti
	La consapevolezza della libertà di movimento del corpo e dei suoi componenti libera i vincoli della mente nel suo ragionamento e nelle relazioni con gli altri.
Italia	permettere di misurarsi con nuovi tempi e spazi, avvicinare fisicamente e permettere la riscoperta di sé e degli altri
	L'educazione all'aria aperta può contribuire allo sviluppo di valori come il rispetto della natura e può stimolare il lavoro di squadra
	La natura è una grande maestra di vita, basta osservarne il corso per capire come relazionarsi con essa e di conseguenza con gli altri
	Può essere un contesto in cui varie scene educative possono favorire l'espressione di se stessi e della propria esperienza con gli altri.
	Privilegiare modalità più esperienziali. Stimola di più i sensi. Aumentare i momenti di interazione e confronto tra le persone.
	Possibilità di muoversi in uno spazio diverso da quello a cui sono abituati, possibilità di svolgere attività diverse, più manuali o più a diretto contatto con ciò che studiano sui libri.
	Può rafforzare il rispetto per l'ambiente ma anche per gli altri, conoscendo qualcosa di nuovo facendo nuove esperienze e superando il proprio limite-rischio
	Costruire relazioni con il territorio attraverso pratiche di outdoor education può portare allo sviluppo nei fruitori di competenze sociali ed emotive utili per il contesto specifico e trasferibili ad altri contesti
	Aumentare la sensibilità degli utenti
	Se strutturata nel modo giusto, facilita una relazione non mediata tra i bambini.
	Ci mette in contatto con noi stessi e con gli altri
	Stando all'aria aperta, una persona può sentirsi più libera ed è quindi in grado di essere più rilassata e lasciar andare le emozioni e le interazioni sociali.
	L'interazione con l'ambiente esterno e gli stimoli che offre può essere motivo di esplorazione attiva nei bambini e stimolo di confronto.



La natura è vita, è importante per tutti noi e può portare alla cooperazione sociale per prendersene cura
Può renderti più sensibile e rispettoso
La libertà di stare insieme all'aria aperta aiuta a far crescere le relazioni dei bambini
Fiducia in se stessi, rispetto per la natura e per gli altri
Perché fornisce una libertà esplorativa che ti permette di essere te stesso
Perché stimola la sensibilità nell'osservazione del contesto e la curiosità di imparare
Attraverso l'interazione con l'ambiente e la risoluzione dei problemi stimola
Stimola la creatività, la curiosità e offre diverse esperienze ricche di stimoli sensoriali, uditivi, ecc.
Si è portati a collaborare e a stare in gruppo per affrontare le situazioni che si presentano, favorendo così la socialità; contribuisce alla crescita dell'autostima sentendosi 'capaci' e soddisfatti dei propri risultati; Porta salute sia fisica che mentale riducendo l'ansia.
Giocando all'aperto senza altri materiali che distraggono, i bambini si avvicineranno e condivideranno le stesse esperienze
Aiuta imparare a rispettare l'altro, inteso come essere vivente, pianta o animale, e a rispettare il tempo dell'altro.
Gli spazi chiusi non consentono la libertà di espressione corporea e costringono i corpi a essere statici. Lo spazio esterno permette di esplorare ed esplorare se stessi in sinergia con i movimenti e i cambiamenti di un ambiente naturale e, osservandolo, educa al rispetto dei tempi, dei cicli e degli spazi propri, altrui e della natura
Contatto tra natura e naturalità
Ovunque è possibile sviluppare queste abilità, semplicemente stando con.... altri".
Favorisce il contatto con la comunità
Facilitare l'uso migliore di se stessi

✚ **L'educazione all'aperto può essere efficacemente integrata nel curriculum scolastico esistente?**



✚ Qual è il ruolo degli insegnanti e degli educatori nell'implementazione di successo dei programmi di educazione all'aperto?

Francia	Rompere con le abitudini proponendo altri formati
	Organizzativa
	Gli insegnanti e gli educatori devono essere formati sull'educazione all'aperto, sui metodi di insegnamento innovativi, sui giochi divertenti, sul coaching/formazione... e trovare risorse chiavi in mano da utilizzare per educare gli studenti
	Gli insegnanti e gli educatori devono adattarsi all'aria aperta e sostenere gli alunni nel loro apprendimento all'aperto, ripensare il programma di studi e adattarlo all'esterno.
	Sollecitare i partner, preparare gli alunni per un'attività all'aperto
	Non lo so
	Organizzare officine a rotazione, allestire l'ambiente, fornire e utilizzare attrezzature dedicate.
	Inquadrare l'apprendimento e la sicurezza
	I leader di attività non insegnanti sono importanti e si completano a vicenda.
	Essere spinti dal desiderio di condividere e vivere momenti di benessere fisico e mentale e momenti di felicità in connessione con la natura.
	Accompagnare chi è alle prime armi con questo sport
	per partecipare anche tu al gioco
	1 Offrilo 2 Incoraggia la scoperta 3 Sforzati di rispettare l'ambiente
	Allenarsi, essere costantemente all'erta, sperimentare, trasmettere, scambiare, vedere oltre la punta del proprio naso, pensare e far pensare insieme alle persone sulle migliori pratiche...
	Crederci e metterla in pratica Comunicare la pratica Renderla visibile attraverso la comunicazione interattiva
	I formatori devono reinventare il loro supporto e i loro metodi di lavoro per supportare gli studenti nei grandi spazi aperti.
	Dovranno essere prese in considerazione una serie di responsabilità, come incoraggiare l'autonomia, facilitare l'apprendimento, ecc.
	Preparare gli studenti facilitando la transizione tra l'istruzione indoor e outdoor
	Garantire la transizione tra interno ed esterno. Conosci i bambini in momenti diversi
	Offri più sessioni all'aperto
	Sii una fonte di idee
	Diversificare i metodi di apprendimento
	Accettare di insegnare in modo diverso e adottare nuovi modi di fare le cose
Aprire nuove prospettive ai partecipanti	
conoscere i temi sviluppati nei programmi	

	appoggiare
	essere l'iniziatore di questa implementazione
	Offri un ambiente diverso e lavora con materiali insoliti per incoraggiare l'apprendimento.
	Il ruolo degli insegnanti, degli animatori e dei volontari è essenziale. I formatori progettano la sequenza e la adattano ai temi già studiati a lezione.
	Definire gli obiettivi da raggiungere, stabilire un quadro
	Formarsi, provare da soli, rassicurarli sul quadro giuridico, elaborare argomentazioni, ecc.
	Fornire una formazione adeguata, creare strumenti divertenti ma seri, identificare i vincoli ambientali, ecc.
	implementazione
	L'idea è che i bambini possano fare quello che vogliono quando sono in giro e che farli avvicinare allo sport sia molto positivo per loro.
	promuovere le competenze che possono essere acquisite attraverso l'educazione all'aperto, sia in termini di apprendimento che di abilità relazionali
	fornire conoscenze specialistiche
	Pedagogia
	Potrebbero fungere da facilitatori e "incoraggiatori".
	Convincente
	Adeguamento dei programmi
	Offerta di attività chiavi in mano con servizi di supporto
	I formatori sono responsabili della sicurezza degli studenti durante le gite all'aperto. Devono essere pienamente coinvolti nell'integrazione di queste uscite nel programma. Essi devono inoltre adeguare il contenuto del programma all'ambiente.
	Pianifica e progetta le attività e assicurati che siano sicure.
	Dimostrare, se sono coerenti, che sono utili
	Adattarsi ad altri metodi di apprendimento e supportare gli studenti in questi nuovi metodi
	essere il motore dell'introduzione di nuovi metodi di apprendimento
Italia	Motivazione, Pianificazione, Condivisione di esperienze
	Osservazione e riprogettazione degli spazi
	Gli educatori e gli insegnanti hanno un ruolo attivo nel fornire nella loro progettazione un'alternanza tra l'apprendimento indoor e statico e l'apprendimento più libero all'aperto, nella consapevolezza che stanno ancora facendo educazione
	Centrale. Dalla loro esperienza e postura dipende molto del suo utilizzo

Implementa attività che possano essere coinvolgenti e inclusive. Strutturare programmi che valorizzino nel tempo l'educazione all'aria aperta e non cadano nella logica di un'esperienza una tantum.
Proporre idee, progetti, attività che possano interessare il sistema educativo e integrare materiale tradizionale in proposte innovative
Facilitare e stimolare la loro creatività e immaginazione
Costruire pratiche educative e didattiche. Questo perché non basta 'uscire' per attivare pratiche educative basate sull'outdoor education
La volontà personale di mettersi in gioco in ambienti aperti, quindi con molto più rischio sulla supervisione degli utenti.
La ricerca di attività che correlino diverse aree educative per meglio condurre gli utenti ad assimilare informazioni e nozioni in ambienti naturali e rilassati.
Strutturare le attività in modo efficace e renderle realmente efficaci, senza che esse risultino dispersive.
Trovare le strategie più efficaci per realizzare questa integrazione
Organizzare e mantenere un obiettivo
Creare momenti di interesse e di osservazione attiva dell'ambiente del bambino. Essere in grado di creare spunti per attività ed esperienze e di stimolare il pensiero critico nel bambino.
ancora in fase di sperimentazione e conoscenza
Rispetto per il pianeta e per gli esseri viventi
Proporre attività diverse o uguali ma in un ambiente diverso: il giardino
Guidare il bambino, lasciarlo sperimentare e spronarlo
Il ruolo dell'educatore deve essere attivo e partecipativo
Ruolo partecipante e coinvolto
Centrale senza la loro proposta iniziale questo mancherebbe
Osservativo e proattivo
Penso che debbano prima di tutto essere formati e informati sui reali benefici. Solo così possono crederci veramente e trasmettere questo tipo di educazione come propria e con l'esempio: uscire all'aria aperta per giocare, fare lezione, mangiare, fare sport, come se fosse routine e non qualcosa che deve essere fatto perché dettato dal curriculum e imposto da qualcun altro.
L'osservazione
Gli educatori devono, a mio avviso, essere osservatori attivi e curiosi, dando loro l'opportunità di scoprire e sperimentare al proprio ritmo!
Strumenti di collegamento tra interno ed esterno
Supportare gli utenti in ogni situazione outdoor
Possono essere i promotori



	Proporre attività e progetti
	Conoscerne i vantaggi, promuoverli e saperli gestire

ESPERIENZE DIDATTICHE CON STRUMENTI EDUCATIVI DI CONNESSIONE TRA NATURA E DIGITALE

	Sì		No	
	FR	IT	FR	IT
	Hai esperienza nella conduzione di laboratori creativi ed educativi con bambini, giovani, adulti, anziani?	42	27	10

 **Se sì, quali e con quale target?**

Francia	Studenti di 1° e 2° livello, volontari del servizio civile, animatori giovanili e insegnanti
	tutto
	bambini e ragazzi
	laboratori di educazione digitale (videogiochi, robotica, alfabetizzazione mediatica)
	visite ai parchi, birdwatching per tutte le età (bambini, famiglie, adulti, giovani)
	adolescenti e giovani adulti e bambini.
	Workshop sulla sobrietà digitale con i manager SVE
	giovani in generale
	Bambini della scuola primaria e insegnanti in formazione
	bambini per attività sportive, scientifiche e artistiche
	laboratori creativi e didattici attraverso le arti plastiche, l'artigianato, il teatro
	tutti i laboratori con bambini e anziani
	scoperta dell'ambiente; Land Art; sport all'aria aperta
	Workshop video e fotografici (film-making)
	Raccolta di tracce di animali
	Persone fragili e adolescenti
	Adulti dai 16 anni in su, persone di diversa estrazione sociale e culturale
	Giochi di ruolo, laboratori di scrittura (bambini, adulti)
	Workshop digitali, workshop sulla discriminazione con tutti i tipi di pubblico
	laicità / giovani SNU principalmente
laboratorio di tintura vegetale per bambini dai 3 agli 11 anni, laboratorio di fabbricazione della carta per bambini dai 5 agli 11 anni, ecc.	
disegni con i bambini	

	Laboratorio creativo legato a un periodo storico (dai 4 ai 12 anni) e vari laboratori sulle tecniche di ricerca del lavoro e di rivitalizzazione (dai 16 ai 60 anni)
	Liberare le persone per parlare attraverso i workshop di comunicazione
	Creativo, scoperta, per tutte le età
	imparare il francese. Allofono pubblico, livello eterogeneo
	Sensibilizzazione all'ambiente e al riciclaggio
	soprattutto in relazione all'ambiente, alla didattica e al gioco. Per tutti i tipi di pubblico
	Fotografia e video all'aperto, sobrietà digitale,
	Formazione europea, operatori giovanili
	Creazione di oggetti medievali con bambini di 6-8 anni
	realizzazione di rifugi faunistici (adulti e bambini), realizzazione di prodotti a scarto 0 (adulti), laboratorio di land art (studenti delle scuole secondarie di secondo grado)
	Bambini e ragazzi: arte plastica, artigianato. Giovani e adulti: escape game, grandi giochi, sportivi e non.
	Fai da te con i bambini
	per i giovani
	Laboratori naturalistici o sportivi con fasce d'età molto diverse.
	Ho già tenuto workshop fotografici, ma con immagini.
	Attività manuali -> 3-10
	Fotografia digitale, laboratori sonori, con bambini di tutte le età
Italia	laboratorio d'arte (Dipingere oggetti) per la prima infanzia _ Animazione
	Laboratori con materiali naturali per bambini 0-3 anni con l'obiettivo di stimolare i sensi e la creatività
	Legami sociali, significati educativi, relazioni, conflitti, intercultura, ecologia, ecc.
	Potenziare la manualità e la creatività.
	Pensare fuori dagli schemi.
	Creare opportunità per conoscere nuovi desideri e/o interessi.
	Rafforzare le capacità motorie fini e grossolane (disabilità target).
	Promuovere l'autonomia.
	Laboratori per il benessere psico-fisico degli adulti in diversi contesti di difficoltà, laboratori creativi e didattici per bambini e ragazzi nelle scuole e servizi educativi per il doposcuola in un museo
	Conoscenza dell'ambiente, ricerca, collaborazione tra pari, creatività
	Al fine di sviluppare varie abilità in base all'individuo e alle sue caratteristiche
	Laboratori di pittura creativa su ceramica, rivolti a giovani dai 12 ai 17 anni.
	Con come obiettivi, l'acquisizione di tecniche pittoriche e l'utilizzo di strumenti specifici per questa attività, con soggetti prestabiliti o seguendo la creatività personale degli utenti.
	L'aumento della concentrazione personale in piccoli gruppi.

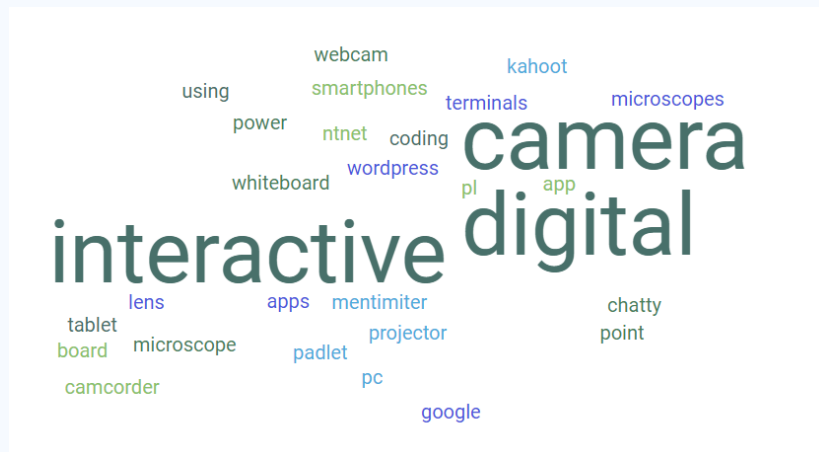


L'aumento della capacità di uscire dal proprio guscio esternalizzando le difficoltà nella produzione della propria opera, in presenza di pari.
Attività laboratoriali con diverse fasce d'età volte ad eliminare il divario che si pensa esista tra natura e digitale
all'interno di una scuola dell'infanzia con obiettivi diversi a seconda delle osservazioni fatte sul singolo bambino e sul gruppo
Educare i bambini
Balla con un obiettivo motorio
Laboratori di giardinaggio, cucina, pittura grafica con i bambini dell'asilo nido e i nonni della RSA. L'obiettivo è principalmente quello di farci sentire bene a vicenda.
Interculturale/Alfabetizzazione in italiano
L'obiettivo assoluto è la libertà di scoperta
educazione creativa
Autoconsapevolezza, del proprio potenziale creativo
Con i bambini e i genitori. Con l'obiettivo di creare momenti in cui adulti e bambini possano trovare la propria dimensione facendo insieme. Fuori dalla routine.
Stimolazione, relazione, sviluppo delle abilità sociali ed emotive....
Facilitazione dell'espressione di sé a tutti i livelli
Attività di socializzazione come volontario

	Sì		No	
	FR	IT	FR	IT
Hai mai sperimentato attività che utilizzano strumenti digitali per scoprire la bellezza della natura, in contesti naturali?	12	24	40	16



✚ Quali dispositivi o applicazioni digitali avete sperimentato come design educativo e innovazione?



ESIGENZE FORMATIVE: SENTO L'ESIGENZA DI APPROFONDIRE I SEGUENTI TEMI

	FR	IT
Educazione ai media e alfabetizzazione mediatica	15	9
Educazione all'aperto e al chiuso	20	21
Didattica di laboratorio	10	6
Progettazione di ambienti, strumenti e strategie multimediali	18	16
Immersività e linguaggi espressivi	13	15
Agenda 2030 e SDGs	14	7
Comprensione delle questioni ambientali	8	7
Principali pratiche sostenibili	11	5
Educazione all'aperto: ripensare gli interventi pedagogici nella Natura utilizzando strumenti digitali	26	23
Adattamento alle nuove tecnologie	19	14
Apprendimento basato su progetti Verde e digitale	17	21
Collaborazione online	15	11
Considerazioni etiche nella sostenibilità	18	6
Non ritengo necessario approfondire	1	0



Report Focus Group FAL 19 - 10 settembre, Francia

Durante questo incontro, i membri del focus group si sono presentati in una tavola rotonda.

Per prima cosa sono stati ricordati i contenuti del progetto Erasmus+ Step By Step e lo scopo dell'incontro.

Successivamente, il programma dettagliato è stato presentato in una seconda fase. I partecipanti hanno fatto alcune osservazioni:

L'uso di strumenti digitali, in particolare le applicazioni per l'identificazione delle specie viventi, presenta un rischio significativo di errori e dovrebbe quindi essere utilizzato con parsimonia.

Tuttavia, questi strumenti di identificazione online possono essere un'opportunità per sensibilizzare il pubblico sull'affidabilità delle informazioni reperite online e, quindi, sulla necessità di verificare le fonti.

Per quanto riguarda gli strumenti digitali, è stato anche evidenziato che potrebbero limitare l'interazione dei partecipanti con la natura se non vengono utilizzati correttamente.

La creazione di questi moduli formativi potrebbe avvantaggiare i formatori FAL19, in quanto consentirebbero loro di raggiungere la fascia di età inferiore ai 6 anni, che, per ora, non è molto coinvolta nelle attività di FAL.

I partecipanti hanno esaminato tutti i moduli di formazione proposti da Stripes, quindi hanno valutato i punti positivi, i punti negativi e hanno formulato suggerimenti e raccomandazioni per il miglioramento. Ecco i risultati delle loro riflessioni:

Punti positivi

Gli argomenti sono molto interessanti e il flusso è coerente. I metodi di insegnamento proposti sono piuttosto diversi.

Il Modulo 7, "Collaborazione online", è interessante perché permetterà uno scambio di pratiche che andrà a beneficio dei facilitatori in diversi paesi (Francia e Italia).

Punti mancanti

L'accessibilità è a malapena menzionata.

Ci sono pochi elementi legati all'eco-cittadinanza, a parte le nozioni di riciclaggio. I moduli potrebbero anche affrontare le abitudini di consumo, ecc. In generale, il tema del Modulo 3 è molto ristretto. Questo modulo dovrebbe concentrarsi maggiormente sugli obiettivi SDG (Sustainable Development Goals).

Nel programma presentato ai partecipanti non sono specificate le modalità dei workshop (in presenza, in videoconferenza, ibrido, ecc.).

I workshop chiavi in mano non sono necessariamente molto rilevanti in questo progetto perché i diversi tipi di formatori a cui ci si rivolge (formatori in associazioni, insegnanti, ecc.) hanno metodi di lavoro diversi. I formati dei workshop dovrebbero essere abbastanza flessibili da adattarsi a ogni tipo di animatore.

Il legame tra la formazione e lo sviluppo del bambino non viene preso in considerazione. Infine, la possibilità di scambio tra pari non è menzionata in questo programma.

Suggerimenti e raccomandazioni per il miglioramento

Un formato di formazione ibrido (online e di persona) sarebbe perfettamente adatto a questo programma. I MOOC sono un buon mezzo di apprendimento online. Le app di apprendimento sono anche strumenti interessanti per l'autoapprendimento.

Oltre ai contenuti e ai materiali online, sarebbe interessante prendere in considerazione la possibilità di fornire strumenti fisici, come ad esempio un kit di strumenti.

I moduli pratici potrebbero essere riorganizzati.

Pianificare i metodi di valutazione del progetto. Si potrebbero anche raccogliere le testimonianze dei facilitatori per affinare la pedagogia utilizzata.

Per quanto riguarda il contenuto del progetto:

Inizialmente, includi un test di autovalutazione per offrire un percorso di apprendimento personalizzato. Dai priorità ai moduli di formazione per tema e importanza.

Affrontare l'eco-cittadinanza nella sua interezza (ad esempio: abitudini di consumo, gestione dei rifiuti, accumulo di giocattoli per un pubblico giovane, ecc.).

Alcune raccomandazioni aggiuntive:

Il progetto potrebbe essere diviso in due parti:

- La prima parte si concentrerà su come insegnare e proporrà alcuni metodi di apprendimento innovativi.
- La seconda parte si concentrerà sul percorso formativo stesso e offrirà diversi

approcci o metodologie di apprendimento. Ad esempio, si potrebbe proporre un approccio ludico, artistico, sensoriale, scientifico o anche tematico.



Per rendere l'apprendimento più divertente, **un gioco di fuga** potrebbe essere integrato nel programma.

La scienza partecipativa (conteggio delle specie da parte degli studenti, ecc.) è un modo per mantenere i partecipanti impegnati nel progetto.



STRIPES FOCUS GROUP REPORT – 25th Of July, Bollate, Italy

Alcuni degli obiettivi del progetto Erasmus + Step by Step, sono:

- Abilitare le organizzazioni per una maggiore consapevolezza sul Green New Deal, fornendo al personale educativo nozioni e strumenti di condivisione con la comunità educante sui temi della sostenibilità, con rimando agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG), rispetto alla tutela ambientale ed un'educazione inclusiva e di qualità;
- Creare momenti di condivisione fra il personale educativo (educatori, pedagogisti, specialisti, insegnanti, ma anche animatori, volontari etc.) e riflessione su ipotesi educative rispetto ai temi della natura e del digitale.

Per questo, abbiamo convocato un focus group costituito da attori attivi sul territorio sui temi dell'educazione, la natura ed il digitale.

Volendo indagare l'ipotesi educativa alla base delle esperienze che connettono natura e digitale, per questo focus group abbiamo invitato a partecipare professionisti e organizzazioni che spesso hanno occasione di progettare ed organizzare attività educative di outdoor e/o digital education.

- Luogo: Teatro LaBolla
- Numero di partecipanti: 13
- Durata: 2 ore.

PRESENTAZIONE AL GRUPPO ED APERTURA DELLA DIMENSIONE TEMATICA

Una volta accolti i partecipanti, abbiamo presentato loro il progetto e condiviso con loro le sue finalità.

Per portare la dimensione naturale e digitale vicina alla propria narrazione, ai partecipanti si chiede di identificarsi con un elemento naturale o digitale, facilitante la propria narrazione, della presentazione di sé e della propria metafora al resto del gruppo.

Presentato il gruppo, ai partecipanti viene chiesto di porre il post it su un cartellone, precedente posizionato alle loro spalle, raffigurante 3 cerchi collegati, ma non intersecanti, fra loro.

Il primo gruppo cerchio riporta al di sopra la dicitura “Natura”, mentre il terzo “Digitale”.

PENSANDO AL MONDO NATURALE ED AL MONDO DIGITALE, QUAL È LA PRIMA ESPERIENZA FORMATIVA CHE TI VIENE IN MENTE?

Una volta immersi nelle dimensioni naturale e digitale, viene rivelata la domanda al di sopra del terzo cerchio, quello centrale, rimasto vuoto.

Viene quindi chiesto ai partecipanti di raccontarci la prima esperienza formativa (formale od informale) vissuta in prima persona.

Ai partecipanti vengono qui distribuiti due post it blu (una foglia ed una bolla), su cui narrare la propria esperienza.

CONDIVISIONE A PICCOLI GRUPPI: RACCONTIAMO LE NOSTRE ESPERIENZE

I partecipanti al focus group vengono invitati a creare dei gruppi da tre all'interno dei quali raccontare le esperienze formative naturali e digitali che hanno rievocato.

All'interno dei piccoli gruppi, che hanno permesso una condivisione più intima, si sono susseguiti momenti di valore che i partecipanti hanno deciso di riportare nel confronto successivo, con il gruppo al completo.

A seguire alcuni degli interventi: Marco riferisce che, grazie alla condivisione con Sara, ha rievocato un ricordo identificabile come esperienza formativa di outdoor molto precedente rispetto a quella che aveva deciso di scrivere sul post it.

Anche Valentina riflette sulla precocità delle esperienze formative legate all'ambiente, collegandole in particolare alla dimensione ed al ruolo di cura dei nonni che, grazie alla loro relazione quotidiana e più salda con la natura rispetto a quella dei genitori, hanno assunto un ruolo educativo che ha lasciato tracce profonde.

Sara riflette invece sulla narrazione fatta dagli altri partecipanti al focus group sui temi dell'educazione digitale, osservando che in queste esperienze si sono molto allontanati dall'essere fruitori dello strumento, ma che la dimensione esperienziale e formativa è legata all'aver utilizzato lo strumento digitale al servizio della propria creatività.

DIMENSIONE ECO DIGITALE

Ricostruita la dimensione di senso, lavorando sul piano dell'esperienza personale, abbiamo spostato il focus sulla dimensione eco digitale come spazio di apprendimento.

Citando la teoria del Terzo Paradiso di Pistoletto (<http://terzoparadiso.org/what-is>), ci chiediamo se e come, lavorando in direzione di un futuro sostenibile, ricco e nutriente, l'educazione eco digitale possa arricchire l'esperienza formativa di un pubblico di persone adulte con diverso background, di diverse generazioni e che a sua volta avrà un impatto educativo su target di destinatari diversi (educatori, pedagogisti, volontari, attivi nel settore educativo in attività con i bambini, gli adulti, gli anziani etc.).

Anche partendo dalle esperienze personali, chiediamo ai partecipanti alcuni esempi in cui l'attività formativa avrebbe potuto essere stata arricchita dall'unione con la dimensione naturale o digitale.

Serena, ad esempio, esemplifica che una cammina in montagna potrebbe essere arricchita in termini formativi di esplorazione dei luoghi grazie all'AR, utile al riconoscimento delle piante e degli elementi incontrati durante il percorso.

Marta, che aveva portato come prima esperienza formativa il tempo trascorso nell'orto dei nonni, riflette sui benefici della condivisione di quanto appreso grazie a programmi di illustrazione e presentazione come Canva ed alla produzione di materiale da disseminare.

Angelo racconta di un'esperienza ecodigitale già sperimentata, in cui un gruppo di ingegneri ha creato una cassa sonora partendo dal legno raccolto da alberi che sono stati abbattuti a causa di una tempesta. Lo strumento cassa, frutto quindi del recupero di materiale riutilizzato, è stato inoltre inserito all'interno di un progetto di conoscenza del territorio e della sua biodiversità, in un'opera circolare di sostenibilità.

FORMAZIONE ECODIGITALE

Abbiamo infine chiesto ai partecipanti del focus group quali elementi dovrebbe avere una formazione dedicata alla comunità educante sui temi della strutturazione di attività che connettano gli elementi formativi della natura e del digitale.

Abbiamo lasciato loro del tempo di riflessione per scrivere su un ultimo post it da collocare al di sotto del mondo di connessione centrale sul foglio di lavoro ed aperto una discussione in gruppo.

I suggerimenti principali raccolti sono:

- Costruire una formazione che preveda sia elementi teorici, ma anche attività pratiche, che offrano attività in cui applicare subito la dimensione eco digitale;
- Anticipare i laboratori a momenti di riflessione sul connubio fra attività digitale ed elementi della natura, per andare oltre la percezione del digitale come contrario e nemico della dimensione naturale;
- Proporre una struttura di articolazione delle attività formative, ripetibile ed adattabile alle diverse esperienze ecodigitali che a loro volta decideranno di proporre ai propri studenti, familiari, partecipanti ai laboratori educativi di diversa età etc.
- Creazione di guide/tutorial sull'uso base di strumenti digitali selezionati (dall'uso di strumentazione ad una panoramica di piattaforme utili alla presentazione-disseminazione dei risultati) che rimangano e siano consultabili per i partecipanti.



RAPPORTO DEL FOCUS GROUP LENA – 9 luglio Bordeaux, Francia

Programma di formazione

E' stato presentato il programma dettagliato. I partecipanti hanno fatto i seguenti commenti:

- Il programma sembra essere molto completo, esaustivo e arricchente per gli educatori
- Ci sono molti contenuti da preparare e trasmettere durante la formazione
- L'intelligenza artificiale è carente. Deve far parte delle riflessioni, strumenti da presentare agli educatori

Raccomandazioni :

- I moduli devono essere costruiti in modo progressivo, con l'obiettivo di avere un percorso di apprendimento a tappe
- Durata della formazione. Potrebbe esserci un po' di tempo per l'autoapprendimento, alternando videoconferenza e tempo faccia a faccia e/o compiti a casa
- requisiti degli educatori prima di partecipare alla formazione. Per avere un pubblico con cui testare alcuni strumenti ? interesse digitale ?
- i moduli da 1 a 4 dovrebbero essere concentrati negli ODD, nello scambio di pratiche, ecc. Il 5° modulo dovrebbe essere il punto di partenza dello strumento digitale come strumento pedagogico di supporto.
- Ci sono educatori che non hanno molta dimestichezza o non sono a proprio agio con la tecnologia digitale. Dovrebbero essere proposti strumenti divertenti e facili e anche lavori di gruppo per queste questioni.
- Gli strumenti digitali che saranno presentati nella formazione dovrebbero aiutare gli educatori a essere consapevoli delle questioni ambientali e ad agire per cambiare le loro pratiche e, naturalmente, le loro azioni pubbliche.
- È molto importante avere un aspetto etico della tecnologia digitale e uno sguardo critico su ciò che viene proposto agli educatori ma anche al pubblico in generale. Parliamo di pratiche digitali che siano il più possibile a basso impatto.
- Assicurarsi che gli strumenti digitali siano messi in pratica durante la formazione, in modo che siano pienamente compresi.
- La valutazione è molto importante per gli educatori e per il progetto nel suo complesso. Non dimenticare di valutare i moduli e la formazione complessiva al fine di migliorarli.

Attività pratiche

L'obiettivo delle attività pratiche è quello di fornire agli educatori strumenti da utilizzare con il loro pubblico. Poiché non esisteva alcun documento da analizzare, i partecipanti hanno proposto le seguenti raccomandazioni:



- Promuovere i giochi/strumenti esistenti (Planète en jeux, malette numérique durable) in modo da
- Gli educatori possono trovarli facilmente (biblioteca, internet...) e nella loro lingua
- Le migliori pratiche che il progetto ha identificato potrebbero essere utilizzate come attività pratiche
- Creare attività manuali in caso di lacune (esempio: attività digitali a basse emissioni di carbonio
- e/o giochi... spiegazione dei passaggi se necessario...)
- Creare schede/giochi di valutazione (se non esistenti) in modo che gli adulti/il pubblico possano valutare le attività proposte dagli educatori degli adulti

Progetto complessivo

I partecipanti considerano il progetto ambizioso e inoltre, trattandosi di un progetto su piccola scala, una grande opportunità per migliorare le pratiche degli educatori e avere un approccio dal basso verso l'alto.

Condividono l'interesse per il tema e le azioni proposte e raccomandano quanto segue:

Pedagogia:

- Il digitale dovrebbe essere utilizzato come strumento di sensibilizzazione ambientale. Dovrebbe essere etico e a basse emissioni di carbonio. La coerenza dovrebbe essere il fattore più importante del progetto.
- La formazione dovrebbe dare l'opportunità agli educatori di migliorare le proprie competenze e testare nuovi strumenti durante la formazione.
- L'inclusione digitale dovrebbe essere presa in considerazione seguendo i profili degli educatori che verranno formati.
- Pubblico:
- Gli educatori devono essere coinvolti dall'inizio fino alla fine del progetto in quanto saranno tester e moltiplicatori del percorso di apprendimento del progetto Step By Step.
- Comunicazione e disseminazione
- Dovrebbe essere creata una mailing list per informare le parti interessate sulle azioni e sui risultati
- Il progetto dovrebbe informare sulle fasi e sulle produzioni almeno ogni 3 mesi
- (social media, incontri, presentazioni...).
- La piattaforma EPALE dovrebbe essere utilizzata per diffondere i risultati

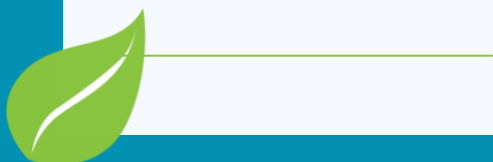
Valutazione

I partecipanti si sono dimostrati interessati al progetto e anche molto soddisfatti di essere stati invitati a contribuire alla riflessione sullo sviluppo dei pacchetti di lavoro. Il metodo dell'intelligenza di gruppo è utile in quanto si confronta con idee, modi di lavorare ma



anche risultati e impatto.

Almeno 3 organizzazioni che hanno partecipato al focus group desiderano inviare un educatore per essere un tester della formazione e tutti i partecipanti desiderano essere informati sullo sviluppo in corso del progetto e avere accesso alle risorse.





MAPPA DEGLI STAKEHOLDER FRANCESI

Questa mappa mostra i partner delle due organizzazioni francesi, FAL19 e LENA, coinvolte nel progetto Step By Step.

Questa mappatura è essenziale in quanto aiuta a introdurre e includere i principali stakeholder fin dall'inizio del progetto, principalmente specialisti dell'educazione che lavorano all'interno di organizzazioni e reti del terzo settore.

La maggior parte di questi partner è stata consultata durante il focus group in merito ai risultati e agli obiettivi da raggiungere nell'intero progetto.

Saranno inoltre invitati a seguire il progetto e, se possibile, a partecipare a momenti chiave come corsi di formazione ed eventi moltiplicatori.

Ecco i partner di FAL 19 per il progetto Step By Step :

PARTNER	TIPOLOGIA	ATTIVITA'
Maison de l'eau et de la pêche (MEP 19) https://www.peche19.fr/	Private/Association	Maison de l'Eau et de la Pêche è un'associazione la cui missione è produrre e condividere conoscenze di alta qualità sugli ambienti acquatici sia per gli utenti che per i gestori del territorio.
Education nationale https://www.ac-limoges.fr/circonscription-tulle-dordogne-121700	Public	Supportare i team educativi nell'evoluzione delle loro pratiche professionali (programmi di insegnamento, progetti di classe, ciclo o scuola, ecc.) nel dipartimento di Corrèze e nei dipartimenti limitrofi.
Centre Permanent d'Initiative pour l'Environnement (CPIE 19) https://www.graine-nouvelle-aquitaine.fr/150-les-acteurs/103-cpie-de-correze.html	Private/Association	Il Centro Permanente per le Iniziative Ambientali (CPIE 19) è una federazione di associazioni responsabili della conservazione e della gestione degli ambienti naturali. Svolge inoltre attività di monitoraggio dei progetti, animazione dei siti, studi, assistenza alla gestione dei progetti, piani d'azione e programmazione dei lavori. Anche l'educazione ambientale per tutti è una delle
Fédération Départementale des Chasseurs de la Corrèze	Private/Association	La Federazione Dipartimentale dei Cacciatori della Corrèze è



https://www.chasse-correze.fr/		un'associazione per la protezione dell'ambiente con diverse tra cui la promozione della caccia del Dipartimento protezione e gestione della fauna selvatica e dei suoi habitat e prevenzione del bracconaggio.
La Maison de l'Arbre et de la Nature de Chamberet https://www.maisondelarbre-chamberet.com/la-maison-de-larbre-et-de-la-nature-son-arboretum/	Private	La Maison de l'Arbre è uno spazio dedicato alla natura. Attraverso varie attività come giochi sensoriali, laboratori, mostre e sale di proiezione, questa struttura permette ai visitatori di scoprire la fauna e la fauna locale.
Service départemental à la jeunesse, à l'engagement et aux sports (SDJES) https://annuaire.service-public.fr/gouvernement/a619e4fd-ed46-4431-a421-8a1cd4a4dabb	Public	Il Servizio Dipartimentale per la Gioventù, l'Impegno e lo Sport (SDJES) è un'agenzia governativa francese responsabile delle politiche relative ai giovani, allo sport, alla vita comunitaria, all'impegno civico e all'educazione popolare.
Association Maîtrise de la Langue et Aide Personnalised (MLAP) https://www.facebook.com/associationmlap/?locale=fr_FR	Private/Association	Creata nel 1992, la missione dell'associazione Maîtrise de la Langue et Aide Personnalised (MLAP) è quella di sostenere e incoraggiare l'autonomia individuale in tutto il territorio intercomunitario promuovendo l'accesso all'istruzione, in particolare attraverso corsi di lingua francese forniti alle popolazioni straniere.

I partner di LENA per il progetto Step by Step consistono principalmente nei 12 dipartimenti confederati della *Ligue de l'enseignement*.

PARTNER	TIPOLOGIA	ATTIVITA'
Ligue de l'enseignement Federazione della Charente https://www.fcol16.org/	Privato/ Associazione	La Charente Federation of the Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita

		l'accesso alle attività educative del tempo libero.
Ligue de l'enseignement Charente maritime Federation https://laligue17.org/	Privato/ Associazione	La Federazione marittima della Charente della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.
Ligue de l'enseignement Corrèze Federation https://www.fal19.fr/	Privato/ Associazione	La Corrèze Federation della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.
Ligue de l'enseignement Creuse Federation https://www.fol23.fr/	Privato/ Associazione	La Creuse Fédération della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.
Ligue de l'enseignement Federazione della Dordogna	Privato/ Associazione	La Federazione della Ligue de l'enseignement della Dordogna sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza l'educazione alla cittadinanza.
Ligue de l'enseignement	Privato/ Associazione	La Federazione della Ligue de l'enseignement della Dordogna

Federazione della Dordogna		sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza l'educazione alla cittadinanza
Ligue de l'enseignement Pyrénées-Atlantiques Federation https://www.laligue64.org/	Privato/ Associazione	La Federazione dei Pirenei Atlantici della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.
Ligue de l'enseignement Federazione della Gironda https://www.gironde.fr/actEURS-Jeunesse/les-ressources/la-ligue-de-lenseignement	Privato/ Associazione	La Federazione Gironda della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.
Ligue de l'enseignement Landes Federation https://www.laligue40.fr/	Privato/ Associazione	La Federazione delle Lande della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.
Ligue de l'enseignement Lot-et-Garonne Federation https://laligue47.org/	Privato/ Associazione	La Federazione Lot-et-Garonne della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà

		<p>sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.</p>
<p>Ligue de l'enseignement Pyrénées-Atlantiques Federation https://www.laligue64.org/</p>	Privato/ Associazione	<p>La Federazione dei Pirenei Atlantici della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.</p>
<p>Ligue de l'enseignement Deux-Sèvres Federation https://www.laligue79.org/</p>	Privato/ Associazione	<p>La Federazione delle Deux-Sèvres della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà. La federazione offre anche corsi di formazione per associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.</p>
<p>Ligue de l'enseignement Fédération Vienne http://laligue86.org/</p>	Privato/ Associazione	<p>La Federazione Vienne della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.</p>
<p>Ligue de l'enseignement Fédération Haute-Vienne https://laligue87-fol.org/</p>	Privato/ Associazione	<p>La Federazione Haute-Vienne della Ligue de l'enseignement sostiene l'istruzione, la cultura e la vita comunitaria promuovendo progetti civici. Organizza attività di educazione</p>

		alla cittadinanza, laboratori didattici per tutte le età e iniziative di solidarietà sul territorio. La federazione offre anche formazione per le associazioni, incoraggia l'impegno civico e facilita l'accesso alle attività educative del tempo libero.
La Délégation Régionale Académiques à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports (DRAJES) https://www.ac-bordeaux.fr/drajes	Pubblico	DRAJES coordina le politiche statali per i giovani, l'impegno civico e lo sport in tre aree principali: giovani, educazione popolare e vita comunitaria; sportivo; e formazione, certificazione e occupazione.
Le Comité Régional des Associations de Jeunesse et d'Éducation Populaire (CRAJEP) https://www.crajep-nouvelleaquitaine.com/	Privato/ Associazione	Il CRAJEP mira a contribuire all'attuazione di una politica globale per l'infanzia, la gioventù e l'educazione popolare in tutte le sue dimensioni (educativa, culturale, sociale ed economica).
Le Mouvement Associatif https://lemouvementassociatif.org/	Privato/ Associazione	Il Mouvement Associatif, che riunisce oltre 700.000 associazioni in Francia, lavora per rafforzare la vita della comunità sviluppando politiche che affrontino questioni attuali e promuovano una società più giusta, sostenibile e umana.
La Chambre régionale de l'Economie Sociale et Solidaire (CRESS) https://www.cress-na.org/	Privato/ Associazione	Il CRESS Nouvelle-Aquitaine è l'assemblea regionale che rappresenta tutti gli attori dell'Economia Sociale e Solidale.
SO Coopération https://www.socooperation.org/	Privato/ Associazione	SO Coopération è la piattaforma regionale dedicata alla cooperazione e alla solidarietà internazionale, finalizzata allo sviluppo e all'ottimizzazione dei progetti realizzati sul territorio regionale per contribuire al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs).
Collectif educ pop num	Privato/ Associazione	Il Collettivo regionale EducPopNum riunisce varie associazioni (educazione



https://www.educpopnum.Org/		popolare, cultura scientifica e tecnica, digitale) per migliorare la visibilità dell'educazione digitale e promuoverne l'adozione nel settore non profit e nel campo del lavoro giovanile.
---	--	--

LENA può anche contare sul sostegno del Centro Confederale della Ligue de l'enseignement, che riunisce 102 federazioni dipartimentali e 21.000 associazioni locali in 24.000 comuni in tutta la Francia



MAPPA DEGLI STAKEHOLDER DELL'ITALIA

Nell'ambito del processo di indagine intrapreso, sono stati coinvolti diversi stakeholder chiave attraverso l'uso di strumenti quali sondaggi e focus group.

Questi attori rappresentano una rete eterogenea di stakeholder con i quali le 3 associazioni intrattengono rapporti continuativi e costruttivi.

La loro partecipazione è stata fondamentale al fine di acquisire dati significativi e prospettive utili per il miglioramento dei servizi offerti.

Attori coinvolti nel processo di indagine

L'elenco degli attori che hanno preso parte al processo di indagine comprende:

- **Enti Locali e Istituzioni Pubbliche:** Rappresentanti delle amministrazioni comunali, regionali e provinciali, con le quali la cooperativa collabora in modo sistematico per la gestione e l'erogazione di servizi socio-educativi.
- **Scuole e istituzioni educative:** dirigenti scolastici, insegnanti e personale educativo, impegnati in progetti congiunti per favorire l'inclusione sociale e il benessere di bambini e giovani.
- **Associazioni del Terzo Settore:** Organizzazioni non governative e associazioni senza scopo di lucro che condividono con Stripes l'impegno nei confronti delle tematiche sociali, educative e assistenziali.
- **Famiglie e Comunità:** Genitori e tutori, coinvolti attivamente nel processo educativo dei propri figli e nei servizi offerti dalla cooperativa.
- **Professionisti della salute:** Professionisti della salute, psicologi, assistenti sociali, che collaborano per garantire un approccio integrato e multidisciplinare ai servizi.
- **Altri partner della cooperativa:** Compresi i fornitori di servizi e i consulenti specializzati che supportano Stripes nelle varie attività operative e strategiche.

Prospettive future: partecipazione alla formazione

Considerando l'importanza della loro collaborazione e il loro prezioso contributo al processo di indagine, si è ipotizzato che questi stessi attori potessero essere coinvolti anche nelle successive attività di formazione.

Organizzazione	Sito web
ENTI LOCALI E ISTITUZIONI PUBBLICHE	
COMUNE DI BOLLATE	https://comune.bollate.mi.it/
COMUNE DI BRESSO	https://www.comune.bresso.mi.it/it
COMUNE DI BOVISIO MASCIAGO	https://comune.bovisiomasciago.mb.it/
COMUNE DI BUSTO GAROLFO	https://www.comune.bustogarolfo.mi.it/it-it/home

COMUNE DI CASSANO MAGNAGO	https://www.cassano-magnago.it/
COMUNE DI CERRO MAGGIORE	https://www.cerromaggiore.org/
COMUNE DI CASTANO PRIMO	https://www.comune.castanoprino.mi.it/it
COMUNE DI CESATE	https://comune.cesate.mi.it/
COMUNE DI CESANO MADERNO	https://www.comune.cesano-maderno.mb.it/
COMUNE DI CINISELLO BALSAMO	https://www.comune.cinisello-balsamo.mi.it/
COMUNE DI DESIO	https://www.comune.desio.mb.it/it
COMUNE DI GAGGIANO	https://www.comune.gaggiano.mi.it/it
COMUNE DI GERENZANO	https://www.comune.gerenzano.va.it/it
COMUNE DI LAINATE	https://comune.lainate.mi.it/
COMUNE DI LANDRIANO	https://comune.landriano.pv.it/
COMUNE DI LEGNANO	https://comune.legnano.mi.it/
COMUNE DI MAGHERNO	https://www.comune.magherno.pv.it/it-it/home
COMUNE DI MILANO	https://www.comune.milano.it/
COMUNE DI NERVIANO	https://www.comune.nerviano.mi.it/
COMUNE DI PARABIAGO	https://www.comune.parabiago.mi.it/
COMUNE DI PAVIA	https://www.comune.pv.it/site/home.html
COMUNE DI PERO	https://www.comune.pero.mi.it/it
COMUNE DI RESCALDINA	https://www.comune.rescaldina.mi.it/
COMUNE DI RHO	https://comune.rho.mi.it/it-it/home
COMUNE DI SEGRATE	https://www.comune.segrate.mi.it/
COMUNE DI SETTIMO MILANESE	https://comune.settimomilanese.mi.it/
COMUNE DI SOLARO	https://www.comune.solaro.mi.it/hh/index.php
COMUNE DI SOLBIATE ARNO	https://www.comune.solbiate-arno.va.it/
COMUNE DI TORRE D'ISOLA	https://www.comune.torredisola.pv.it/it
COMUNE DI TORREVECCHIA PIA	https://www.comune.torrevecchiapia.pv.it/it
COMUNE DI VANZAGO	https://comune.vanzago.mi.it/
MINISTERO DELLA GIUSTIZIA	https://www.giustizia.it/giustizia/
ENDA SPECIALE INSIEME PER IL SOCIA	https://insiemeperilsociale.it/
AZIENDA SER.COP. - PIANO DI ZONA RHODENSE	https://www.sercop.it/
AZIENDA SO. LE.	https://www.ascsole.it/
AZIENDA CO.DE. BRI.	https://www.consorziodesiobrianza.it/
AZIENDA SOCIALE COMUNI INSIEME - PIANO DI ZONA GARBAGNATESE	https://www.comuni-insieme.mi.it/
AZIENDA SPECIALE RETE SALUTE	http://www.retesalute.net/
SEMI - PIANO DI ZONA SUD EST MILANO	http://www.incrociocomuni.it/
IANO DI ZONA ALTO E BASSO PAVESE	https://www.ambito-altoebassopavese.com/
PIANO DI ZONA AMBITO SEREGNO	https://www.servizisocialinrete.it/
CGM	https://cgm.coop/
COMUNITÀ BRIANZA	https://comunitamonzabrianza.it/
COOPERHO	https://www.cooperho.it/
ASSOCIAZIONE SPAZIO ARS - STUDIO	https://spazioars.wordpress.com/
AICCON	https://www.aiccon.it/
ASHOKA	https://www.ashoka.org/it-it
ONDAZIONE PATRIMONIO CA GRANDA	https://www.fondazionepatrimoniocagranda.it/
CIRCOLO VEGA	https://circolovega.org/ws/
AR - FONDAZIONE AUGUSTO RANCILIO	https://www.villaarconati-far.it/ita/la-fondazione/

SCUOLE E ISTITUZIONI EDUCATIVE

IC LA MARMORA LAINATE	https:// www.iclamarmoralainate.edu.it/
ICS VIA GIOVANNI XXII PERO	https://scuoledipero.edu.it/
ICS DANTE ALIGHIERI RESCALDINA	https://alighierirescaldina.edu.it/
IC VIA MANIAGO MILANO	https:// www.icviamaniago.edu.it/
IC BARBARA MELZI LEGNANO	https:// www.istitutobarbaramelzi.it/
IC RIZZOLI DI PREGNANA MILANESE	https:// www.icsrizzoli.edu.it/
IC SOTTOCORNO DI MILANO	https://icsottocorno.edu.it/
C CARDUCCI DI SAN VITTORE OLONA	https:// www.icscarducci.edu.it/
STATALE STROBINO CERRO MAGGIOR	https:// www.scuoledicerro.edu.it/
SCUOLA DELL'INFANZIA PARIFICATA BAMBINO GESU' LEGNANO	https:// www.scuolainfanziasantobambino.it/index.php/it/
IC VIALE LIBERTA' VIGEVANO	https:// www.icvialelibertavigevano.edu.it/
IC RICCARDO MASSA DI MILANO	https:// www.icriccardomassa.edu.it/
IC TOMMASO GROSSI DI RHO	https:// www.icgrossirho.edu.it/
ATS E ASST	
ASST VALLE OLONA	https:// www.asst-valleolona.it/
ATS BRIANZA	https:// www.ats-brianza.it/it/
TS CITTÀ METROPOLITANA DI MILANO	https:// www.ats-milano.it/
ASST LEGNANESE	https:// www.asst-ovestmi.it/home
ASST RHODENSE	https:// www.asst-rhodense.it/
ATS INSUBRIA	https:// www.ats-insubria.it/

ASSOCIAZIONI DEL TERZO SETTORE

CONSORZIO LA RADA Un consorzio di 9 cooperative sociali che sostengono il benessere della persona fornendo vocazioni e competenze alle comunità locali attraverso servizi di filiera improntati alla legalità, alla solidarietà, alla garanzia della qualità e alla competenza del personale impiegato	https:// www.consorziolarada.it/
FONDAZIONE MISSION BAMBINI ETS progetta e gestisce progetti educativi in Italia e nel mondo	https://missionbambini.org/
CIOFS-FB LOMBARDIA Prendersi cura dei giovani offrendo loro orientamento, formazione e opportunità di lavoro	https:// www.ciofslombardia.com/
ELABORANDO Cooperativa sociale che offre e gestisce servizi educativi per Bambini e famiglie	http://www.elaborando.it/elaborando/
TRE EFTE realizza servizi educativi in ambito scolastico, domestico, ricreativo e culturale	https:// www.treeffecoop.it/

SERENA inserimento lavorativo per persone svantaggiate	https://serenacoop.org/
COMANDO interventi educativi a favore di persone svantaggiate	https://www.coopcomin.org/
SOLIDARIETA' E SERVIZI Servizi di cura e assistenza per persone con disabilità	https://www.solidarietaeservizi.it/
ALCHEMILLA ResearchWorkshop sul valore delle arti nei processi educativi e partecipativi	https://alchemillalab.it/
UNA CASA PER POLLICINO accompagnare e sostenere le famiglie, a partire da se stesse, dalla loro capacità di generare relazioni, buone pratiche di prossimità	https://www.facebook.com/casaperpollicino.onlus/?locale=it_I
PROGETTO A Servizio di educazione stradale	https://www.consorziokcs.it/
EUREKA gestione di servizi socio-sanitari, educativi e formativi, rivolti a persone con disabilità, minori e famiglie in difficoltà, periodi di crisi o di cambiamento.	https://www.eurekaprimo.it/
GENERI - EQUA Soddisfa i bisogni e si relaziona con le persone con cui e per le quali lavora: dai neonati in culla agli anziani a casa.	https://equacooperativa.it/
COOP LA COCCINELLA progetti educativi e costruzione di una comunità educante territoriale	https://www.lacoccinella.coop/
COOP ORSA sviluppare la progettazione e la gestione di servizi dedicati ai minori, focalizzando la propria attività sulla prima infanzia	https://www.consorziokcs.it/
CONSORZIO MACRAMÉ un consorzio di cooperative sociali impegnate nella promozione umana, nella cura e nell'integrazione sociale e lavorativa di persone vulnerabili e svantaggiate	https://www.consorziomacrame.it/
ENERGICAMENTE COOP sostegno ai bambini e alle famiglie	https://www.facebook.com/energicamentecoop/
A&I costruire le migliori condizioni per l'integrazione sociale e lavorativa dei cittadini che, per vari motivi, hanno minori	https://www.aei.coop/

opportunità e disparità di accesso alle risorse	
ARCA	https:// www.arcaservice.it/
inserimento lavorativo per persone vulnerabili	
LA FUCINA	http://www.lafucina.org/
Si prende cura del Tempo per la Persona nei diversi contesti quotidiani e nelle fasi della vita dall'infanzia all'adolescenza fino all'età adulta	
ALBATROS	https:// www.coopalbatros.org/
Gestione dei servizi alla persona di natura educativa e assistenziale	
MONDOVISIONE	https:// www.mondovisione.org/
Percorsi di rigenerazione comunitaria	
INTRECCI	https:// www.coopintrecci.it/
Progettare e gestire servizi per l' inclusione e l'empowerment di quelle persone che, per diversi motivi, rimangono escluse dalla vita delle nostre comunità	
UNIVERSITÀ ED ENTI DI RICERCA	
EPFL	https:// www.epfl.ch/en/
UNIVERSITÀ BICOCCA	https:// www.unimib.it/
POLITECNICO DI MILANO	https:// www.polimi.it/
CREMIT	https:// www.cremit.it/
CNR - ISTC	https:// www.istc.cnr.it/
MOBSYA	https:// www.thymio.org/it/
STAZIONE DEI PAPAVERI	https:// www.poppy-station.org/en/accueil-english/
ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE	https:// www.itd.cnr.it/
ASSOCIAZIONE FARE DIVERSAMENTE	http://www.farediversamente.it/
UNIVERSITÀ CATTOLICA	https:// www.unicatt.it/
START-UP BAMBINI BICOCCA	https://bambinibicocca.it/
CENTRO STUDI RICCARDO MASSA	https:// www.centrostudiriccardomassa.it/
WALÀ	https://walawelfare.com/
ISTITUTO ITALIANO DI VALUTAZIONE	https:// www.valutare.org/it/
SINERGIA	https:// www.synergie-italia.it/
MEMBERSHIP	
GRUPPO COOPERATIVO CGM	https://cgm.coop/
CONSORZIO COMUNITÀ BRIANZA	https://comunitamonzabrianza.it/
FONDAZIONE TRIULZA	https://fondazionetriulza.org/
SERVIZI PER L'INFANZIA	

CONSORZIO COOPERHO	https:// www.cooperho.it/
CSRM CENTRO STUDI RICCARDO MASSA	https:// www.centrostudiriccardomassa.it/
CONFCOOPERATIVE	https:// www.confcooperative.it/
WELFARE IN AZIONE	http://welfareinazione.fondazionecriplo.it/it/
WELFAREX	https://welfarex.it/x/home
CONSORZIO COOPERAZIONE DIGITALE	https:// www.cooperazionedigittale.coop/
COOPERATIVA GP2	https:// www.gp2servizi.it/
COOPERATIVA KOINÉ	https://koinecoopsociale.it/
AFOL METROPOLITANA	https:// www.afolmet.it/
CONSORZIO SIR	https:// www.consorziosir.it/
FONDAZIONE LAUREUS	https://laureus.it/
FONDAZIONE	
IMPRESA SOCIALE CON I BAMBINI	https:// www.conibambini.org/
FONDAZIONE COMUNITARIA DEL VARESOTTO	https:// www.fondazionevaresotto.it/
CEPEL	https://cepell.it/
FONDAZIONE DELLA COMUNITA' DI MONZA BRIANZA	https:// www.fondazionemonzabrianza.org/
FONDAZIONE DI COMUNITA' DI MILANO	https:// www.fondazionecomunitamilano.org/
FONDAZIONE CARIPLÒ	https:// www.fondazionecriplo.it/it/index.html
FONDAZIONE TELECOM	https:// www.fondazionetim.it/
FONDO PER LA REPUBBLICA DIGITALE	https:// www.fondorepubblicadigitale.it/
REGIONE LOMBARDIA	https:// www.regione.lombardia.it/wps/portal/istituzionale/
MIUR – MINISTERO DELL'ISTRUZIONE	https:// www.mim.gov.it/
UFFICIO SCOLASTICO TERRITORIALE DI MONZA E BRIANZA	https://monza.istruzioneelombardia.gov.it/
FONDAZIONE COMPAGINA DI SAN PAOLO	https:// www.compagniadisanpaolo.it/it/