

## 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"> <li>• Comprendere i problemi della sobrietà digitale</li> <li>• Identificare le opportunità di miglioramento all'interno della tua associazione</li> <li>• Sviluppare un piano d'azione concreto per promuovere la sobrietà digitale</li> </ul>
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	<p>I membri volontari delle associazioni della Corrèze saranno sensibilizzati su questo tema.</p> <p><a href="https://digital-cleanup-day.fr/">https://digital-cleanup-day.fr/</a> <a href="https://www.greenit.fr/2019/10/22/12982/">https://www.greenit.fr/2019/10/22/12982/</a> <a href="https://klip.green/">https://klip.green/</a> <a href="https://theshiftproject.org/carbonalyser-extension-navigateur/">https://theshiftproject.org/carbonalyser-extension-navigateur/</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JJn6pja_l8s&amp;t=149s">https://www.youtube.com/watch?v=JJn6pja_l8s&amp;t=149s</a></p>

## 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).</p> <p>E' stato redatto un programma didattico in 6 sessioni.</p> <p>È comune a tutte le classi partecipanti (50 classi e 1016 alunni).</p> <p>Descrizione delle 6 sessioni :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Introduzione al progetto: conoscenza in classe dello spartiacque Vézère-Corrèze</li> <li>→ Utenti dell'acqua: scopri gli usi dell'acqua</li> <li>→ Analisi dell'acqua: comprendere l'impatto delle attività umane su Qualità dell'acqua</li> <li>→ L'indice biotico: prendere coscienza della biodiversità delle acque Ambienti</li> <li>→ Scrivere un articolo: conoscere l'impatto delle attività umane sull'acqua qualità e vita acquatica.</li> <li>→ Accesso alla sintesi e al feedback: debriefing sui risultati ottenuti.</li> <li>→ Agenzia per l'acqua di Adour-Garonne</li> <li>→ Syndicat Mixte à la Carte pour l'Aménagement de la Vézère (SIAV)</li> <li>→ Communauté de communes locales des bassins versants des deux Rivières (comunità locali dei bacini idrografici dei due fiumi)</li> <li>→ Maison de l'Eau et de la Pêche de la Corrèze (MEP19)</li> <li>→ Service Education à l'environnement Ligue de l'enseignement FAL19</li> </ul>
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.
- dell'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.

	<p>→ Essere in grado di avere una visione globale dei bacini idrografici della Vézère-Corrèze, della loro qualità e dei loro problemi.</p> <p>→ Essere in grado di comprendere l'impatto a monte e a valle.</p> <p>→ Sii consapevole dei vantaggi del lavoro collaborativo.</p> <p>→ Essere consapevoli dei benefici della scienza partecipativa.</p>
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	<p>→ linea Corrèze 590 alunni iscritti, ovvero 30 scuole</p> <p>→ linea Vézère 426 alunni iscritti, ovvero 20 scuole</p>

## 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	<p>→ Uffici turistici, associazioni</p> <p>→ centri ricreativi</p> <p>→ Scuole</p>
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	<p>→ Sensibilizzare l'ambiente per promuovere il concetto di eco-cittadinanza</p> <p>→ Consentire al pubblico di stabilire una connessione con il proprio ambiente</p> <p>→ Favorire una migliore comprensione dell'ambiente circostante (ambienti naturali o urbani) e fornire conoscenze, siano esse naturalistiche, ecologiche o sociali</p> <p>→ Identificare e analizzare le questioni relative alla protezione dell'ambiente e gestione</p> <p>→ Sviluppare una consapevolezza dell'impatto che le azioni umane hanno sul ambiente</p>

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> <div data-bbox="507 564 730 857">  </div> <div data-bbox="762 564 986 857">  </div> <div data-bbox="1018 564 1241 857">  </div>



## 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.

