



GIOVANI IN AZIONE PER CONTRASTARE IL CAMBIAMENTO CLIMATICO



GREEN NUDGE ha lavorato con giovani Climate Change Maker di Verona e Rovereto formati e formate nell'ambito di un progetto nazionale di educazione ai cambiamenti climatici denominato ORA! A questi e queste giovani è stato proposto di formare il gruppo di attivisti e attiviste promotori e promotrici delle attività di GREEN NUDGE.

Il gruppo, supportato dagli youth worker delle due organizzazioni partecipanti, è stato coinvolto nella realizzazione di **tre eventi fisici** di partecipazione e attivismo giovanile:

1. Un **nudgethon**, per l'elaborazione di idee innovative di spinte gentili per il clima
2. Una serie di performance di un **Silent Play** dedicato ai temi del cambiamento climatico
3. Un **incontro di dialogo** tra giovani e amministrazioni locali sulla promozione delle spinte gentili per il clima..

Gli obiettivi del progetto sono stati:

- Sperimentare e validare un nuovo **percorso di attivazione giovanile** per la lotta al cambiamento climatico basato sullo strumento delle spinte gentili per il clima e potenzialmente scalabile a livello transnazionale.
- Rafforzare le **competenze di leadership di un gruppo** di giovani attivisti e attiviste climatici a Verona e Rovereto e innovare le loro forme di azione civica e di partecipazione alla vita sociale e democratica delle comunità locali, favorendone la connessione con reti giovanili impegnate nella lotta ai cambiamenti climatici.
- Promuovere il pensiero critico in relazione alle **narrative sui cambiamenti climatici**, rafforzare il senso di autoefficacia nelle azioni per il clima e sviluppare l'attitudine all'impegno civico su questi temi da parte dei giovani e delle giovani delle due città.

IL PERCORSO GREEN NUDGE

Nelle prossime pagine ti spiegheremo come è stato realizzato questo percorso e quali strumenti sono stati utilizzati e creati per i 3 eventi previsti: Nudgethon, Silent Play e Incontro di Dialogo con le istituzioni realizzati a Verona e a Rovereto.

Se sei uno Youth Worker e vuoi trovare ispirazione per un percorso educativo sui cambiamenti climatici segui i passi che troverai in questo documento.

VERSO IL NUDGETHON

- **CREAZIONE DEL GRUPPO:** Giovani ragazze e ragazzi dei due territori sono stati coinvolti in un percorso partecipativo di incontri informali e sono stati seguiti dalle Youth Workers per la realizzazione di tutte le attività. I primi incontri del percorso sono stati dedicati alla conoscenza e al coinvolgimento di attiviste e attivisti nel gruppo dei e delle Climate Change Maker (CCM). Il percorso intrapreso si è basato sulla guida "8 passi per diventare Green Change Maker" elaborata in precedenza da Progettomondo e MLAL Trentino. La guida segnala i punti cardine per la realizzazione di un percorso giovanile sui temi ambientali.
- **IL TEMA:** Dopo aver creato il gruppo, i e le CCM hanno dedicato alcuni incontri all'autoformazione sui temi legati al cambiamento climatico e alla scoperta dei "nudge", ovvero spinte gentili per il clima, consultando principalmente la Guida Euclipa #nudgeforclimate.
- **CREAZIONE DEI MATERIALI PER LA REALIZZAZIONE DELL'EVENTO:** Una volta identificate le sfide ambientali a livello locale e scolastico e i relativi nudge, è iniziata l'organizzazione degli Eventi Nudgethon. I gruppi si sono occupati della scelta della location, della programmazione e della promozione dell'evento creando anche i contenuti per il coinvolgimento delle persone partecipanti (locandine, post sui social e comunicati stampa). I e le CCM hanno curato anche la raccolta adesioni all'evento, soprattutto da scuole e associazioni locali, e pianificato e realizzato i materiali da utilizzare per la progettazione delle idee che sarebbero emerse dalla sfida. Inoltre hanno invitato alcuni esperti ed esperte per comporre una giuria che potesse esprimersi sull'efficacia delle idee di nudge proposte.



VERSO IL SILENT PLAY®

Dopo l'esperienza del Nudgethon, il gruppo di Climate Change Makers dei due territori è stato formato sull'utilizzo di uno strumento di teatro partecipativo che esplora la sfera emotiva collegata ai cambiamenti climatici: il Silent Play® Effetto Farfalla.

Si tratta di una performance interattiva e relazionale in quattro capitoli: cambiamento, ecologia, crisi climatica, comportamenti, ideata da un gruppo di giovani da cui sono nate nuvole di parole, emozioni e gesti che riscrivono l'atteggiamento di una generazione che ha alle spalle l'esperienza della pandemia e dialoga con una significativa crisi dei modelli di futuro proposti dalle generazioni adulte. Per poter realizzare gli eventi, il gruppo di CCM è stato formato dalle Youth Workers sia sull'utilizzo della strumentazione tecnica (cuffie e trasmettitore) sia nella gestione dell'attività e del gruppo partecipante (introduzione, facilitazione e debriefing).

Per fornire tutti gli strumenti necessari è stata realizzata una Guida alla Facilitazione.



VERSO L'EVENTO DI DIALOGO

Terminata l'esperienza dei Silent Play®, i gruppi di Climate Change Makers si sono concentrati su come poter portare all'attenzione delle amministrazioni locali i temi e i bisogni emersi durante il percorso.

I giovani e le giovani hanno partecipato ad alcuni incontri in cui hanno identificato le "spinte gentili" da proporre alle Istituzioni elaborando delle proposte concrete in cui hanno coinvolto anche compagne e compagni. In questo percorso si sono concentrati sia su temi più specifici come acqua, rifiuti, energia, alimentazione, mobilità e cittadinanza attiva, sia sulla necessità di un confronto sul tema del futuro con il mondo adulto. Hanno quindi approfondito metodologie di public speaking e preparato position paper illustrati e condivisi con le amministrazioni.

Parallelamente i gruppi di attivisti hanno contribuito alla logistica dell'evento e sono stati coinvolti nella scelta della location, nella programmazione e nella promozione.

Hanno individuato e invitato al momento di dialogo le istituzioni locali, decisori nel mondo della scuola e altri stakeholder rilevanti degli enti del terzo settore.





VALUTAZIONE FINALE



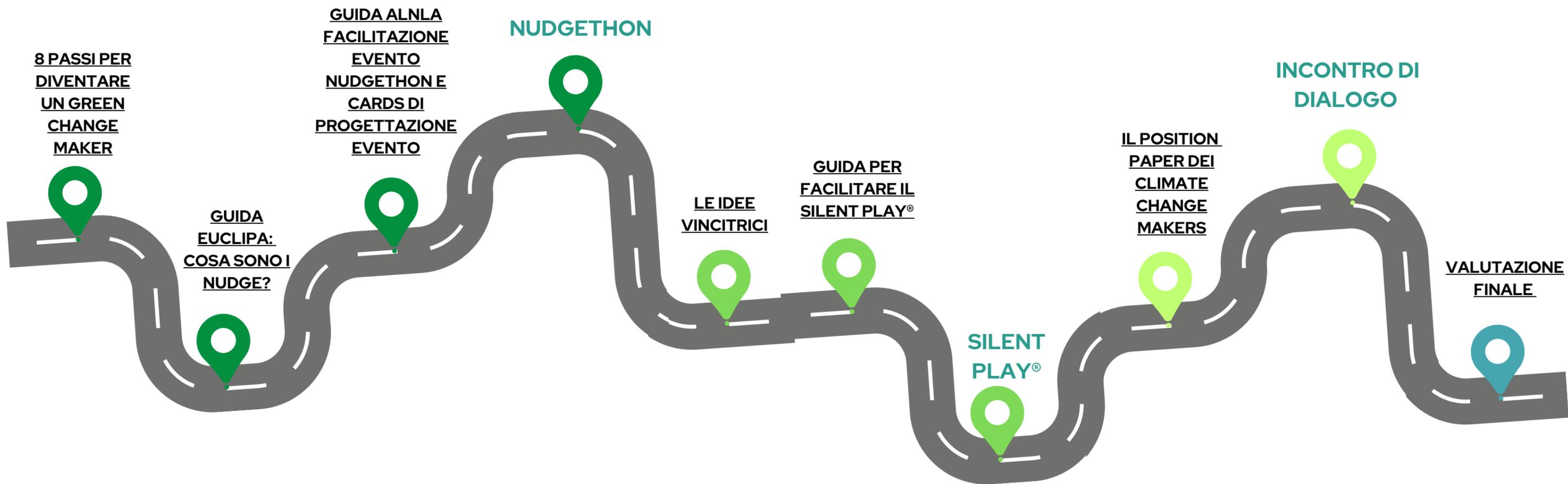
Dedicare un tempo alla valutazione degli apprendimenti e alla riflessione personale è stato un passo fondamentale per i giovani e le giovani Climate Change Makers. Siamo partiti dal quadro europeo Green Comp per comprendere le aree fondamentali delle competenze green: Valori, Complessità, Futuro, Azione. I giovani e le giovani attiviste hanno utilizzato per la riflessione lo strumento My Green Comp, nato per guidare alla riflessione attraverso domande semplici che supportano nell'identificazione della propria area di competenze green, comprendendo gli ambiti da rafforzare e prendendo coscienza dei passi fatti. My Green Comp contiene anche una guida per l'educatore che fornisce alcuni spunti per stimolare la riflessione quando si lavora con i giovani e le giovani.

Qui sotto trovi tutte le tappe del progetto con i link ai relativi materiali utilizzati.

La mappa che segue contiene le tappe fondamentali del percorso seguito all'interno del progetto. Cliccando su ogni tappa puoi accedere al materiale utilizzato e creato dai giovani e dalle giovani Climate Change Makers.



LE TAPPE DI GREEN NUDGE



I MATERIALI



Scansiona il codice QR e scopri tutti i materiali del progetto Green Nudge oppure clicca sulla scritta I MATERIALI

*Sei uno
Youth Worker?*



Scorri ancora e scopri come realizzare un percorso educativo ancora più efficace!

ECCO 5 LEZIONI APPRESE

per un percorso educativo efficace!

1

Partire dall'esperienza dei e delle giovani

Coinvolgere i ragazzi e le ragazze in discussioni aperte per esplorare le loro conoscenze e percezioni sul cambiamento climatico. Utilizzare tecniche come il brainstorming, le mappe concettuali o i giochi di ruolo per creare un punto di partenza condiviso.

2

Lasciare spazio alle competenze dei giovani e delle giovani

Valorizzare i talenti e le competenze dei e delle partecipanti, lasciando loro autonomia nel progettare attività, campagne di sensibilizzazione o progetti pratici. Ad esempio, chi è creativo può realizzare contenuti grafici o video, mentre chi è più analitico può raccogliere dati e proporre soluzioni concrete. Dotarsi di uno strumento per l'autoriflessione che aiuti i giovani e le giovani a fare un bilancio personale rispetto al tema affrontato.

3

Utilizzare metodi interattivi e applicare i principi dei "nudge"

Favorire metodologie come gamification, simulazioni ed esperimenti sociali per agire sui comportamenti delle persone. Integrare le spinte gentili come concetto chiave che aiuta a partire dalle piccole cose:

- Norme sociali: mostrare che "la maggior parte delle persone della comunità ricicla" per incentivare comportamenti virtuosi.
- Pledges: ovvero un impegno volontario a ridurre l'impatto ambientale, adottando comportamenti più sostenibili.
- Commitment: scrivere pubblicamente un impegno - come "Da oggi userò la bicicletta per andare al lavoro" - farà aumentare la probabilità di mantenerlo.
- Feedback: monitorare il consumo energetico con grafici per aumentare la consapevolezza.
- Gamification: incentivare comportamenti desiderabili in modo divertente e motivante.
- Default: piatti vegetariani come opzione standard nei pasti collettivi.

4

Fare una valutazione costante

Monitorare l'efficacia del percorso con momenti di autovalutazione e feedback tra pari. Usare strumenti come questionari, focus group o mappe concettuali per capire se i partecipanti hanno acquisito nuove conoscenze e modificato il loro approccio ai temi trattati.

5

Collegare il tema alla quotidianità, promuovere azioni concrete e dialogare con le istituzioni locali

Rendersi conto che il cambiamento climatico non è solo un problema globale, ma ha effetti locali. Coinvolgere esperti ed esperte locali e promuovere piccole azioni concrete (es. pulizia di un parco, orti urbani, sensibilizzazione sulla mobilità sostenibile). Inoltre, facilitare il dialogo con le istituzioni locali e le realtà del territorio, come associazioni ambientaliste, imprese sostenibili o enti pubblici, per trasformare le idee dei giovani e delle giovani in azioni concrete all'interno della comunità.

