



FAVOLA

*Pratiche innovative per operatori giovanili per supportare i giovani
utilizzando la moda sostenibile come un modo per creare spazi
inclusivi*

GAn. 2021-1-IT03-KA220-YOU-000028607

FABLE

PR2 FABLE G-local Hub per i giovani

18 agosto 2023

Versione finale



Co-funded by
the European Union



ang
AGENZIA
NAZIONALE
PER I GIOVANI

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Titolo:	PR2 FABLE G-local Hub per i giovani
Risultato del progetto	Tutorial sulla creazione di laboratori G-Local Hub e sullo svolgimento di attività di moda sostenibile al loro interno
Descrizione	Descrizione dei Laboratori G-Local Hub e spiegazione dettagliata di come gestire le attività in essi svolte
Organizzazione partner responsabile per la preparazione del presente documento	Happiness Academy
Data di creazione	24.04.2023
Versioni del documento	Versione 1: 24.04.2023 Versione 2 - Finale - 18.08.2023
Lingua	Italiano



Contenuti

1. Elementi essenziali dei G-Local Hub	4
1.1. G-Local Hub: che cos'è?	4
1.2. G-Local Hub – Itinerario	4
2. Toolbox e Toolkit	6
2.1. Toolbox: spazio hub G-Local	6
2.2. Toolkit: guida su come progettare e implementare i laboratori G-Local Hub	6
3. Modelli per descrivere G-Local Hub - Toolbox e attività - Toolkit	7
4. Laboratori nei G-Local Hub	8
4.1. Laboratorio Creativo sulla Moda Sostenibile	8
Descrizione dell'attività	9
4.2. Moda sostenibile – Dibattito improvvisato	11
Descrizione dell'attività	12
4.3. Slow Fashion: tintura naturale dei tessuti	16
Descrizione dell'attività	17
4.4. Analisi e Azione per la Moda Sostenibile	20
Descrizione dell'attività	21
4.5. Moda sostenibile: strategie di marketing e comunicazione	28
Descrizione dell'attività	29
4.6. La natura come laboratorio per realizzare capi di moda	32
Descrizione dell'attività	36
4.7. Upcycling e riutilizzo degli indumenti	43
Descrizione dell'attività	44
Photo gallery: catturare la favola in azione	46
Allegati	52
Allegato 1	52
Allegato 2	52
Allegato 2A. Economia lineare: industria della moda	52
Allegato 2B. Mappatura: settore della moda	53
Allegato 2C. Infografica: industria della moda	53
Allegato 2D. Buone pratiche: Moda Sostenibile	54
Allegato 2E. Azione per la moda sostenibile	54
Allegato 3	55
Allegato 3A. Teoria generale sulla moda sostenibile	55
Allegato 3B. Materiali per giochi di ruolo	55
Allegato 3C. Schede prodotto immaginario	55



1. Elementi essenziali degli Hub G-Local

1.1. G-Local Hub: che cos'è?

I G-Local Hub sono spazi e/o percorsi sicuri e inclusivi, nati per stimolare i giovani. Mettono in atto l'approccio orientato alla creatività sviluppato nell'ambito del PR1 per facilitare l'organizzazione di attività per i giovani, utilizzando la moda sostenibile come strumento.

Gli obiettivi principali degli Hub G-Local sono:

- 1.1.1. stimolare il pensiero critico e, su questa base, anche il cambiamento comportamentale e la motivazione per sostenere questo cambiamento comportamentale;
- 1.1.2. promuovere l'acquisizione di competenze imprenditoriali giovanili attraverso la moda sostenibile;
- 1.1.3. stimolare la creatività;
- 1.1.4. creare senso di appartenenza ad una comunità;
- 1.1.5. stimolare un cambiamento di mentalità e di prospettiva verso una transizione green e un approccio etico al mondo della moda.

1.2. G-Local Hub – Itinerario

1.2.1. Approccio – Valori e principi di interazione con i giovani nel G-Local Hub

- **Accettazione e apprezzamento**

I giovani, con i loro personali percorsi di vita e le loro storie, i tratti della personalità, le caratteristiche, le competenze, i punti di forza e di debolezza che li caratterizzano, devono essere innanzitutto accettati e valorizzati.

- **Diversità e inclusività**

Ogni persona è unica: ha un proprio background socio-culturale, è cresciuta in determinati contesti storici e geografici, ha sulle spalle esperienze di vita uniche, un modo di pensare, agire e sentire altamente individuale. Gli hub G-Local di FABLE accolgono e celebrano la diversità.

- **Fiducia**

Uno dei compiti principali dei G-Local Hub è creare un ambiente sicuro e inclusivo. Per questo motivo la partecipazione è volontaria e può essere interrotta o terminata in qualsiasi momento. Tutti i contenuti discussi rimangono "nell'hub" e non vengono trasmessi a



FABLE

estranei. Ogni partecipante si prende cura di se stesso: ciò significa che può esprimere in qualsiasi momento i propri bisogni e desideri riguardo al processo e al contenuto.

- **Sostenibilità**

Gli hub G-Local sono pensati per essere sostenibili sotto diversi aspetti. Da un lato i materiali utilizzati saranno sostenibili (rifiuti, scarti riciclati, riutilizzati etc.). Dall'altro i G-Local Hub saranno progettati per essere poco costosi e facilmente replicabili in vari ambienti.

- **Rispetto**

Gli operatori giovanili, i facilitatori e gli esperti di FABLE rispettano tutte le persone con cui interagiscono nel corso del progetto e durante l'implementazione dei laboratori nei G-Local Hub. Le attività di G-Local Hub sono sostenute da considerazioni etiche e gli operatori giovanili, i facilitatori e gli esperti mostrano un comportamento etico mostrando: rispetto per i diritti e la dignità della persona; competenza; responsabilità e integrità.

- **Potenziamento**

L'approccio FABLE considera tutti i giovani e il gruppo come risorsa. Le persone con cui lavoriamo sono gli esperti della loro vita, portano dentro di sé la capacità di attivare la propria crescita interiore.

Con 'il gruppo è l'esperto' si intende che domande, argomenti, idee e impulsi vengono sempre discussi nel gruppo o nascono da esso. Il ruolo del formatore FABLE è quello di fungere da facilitatore, portare il gruppo nella discussione, raggruppare i contenuti delle discussioni e così via. Il formatore non è visto come gerarchicamente superiore o un 'esperto' che trasmette le proprie conoscenze ai partecipanti o valuta i contenuti.

- **I giovani al centro**

Il nostro approccio nell'interagire con i giovani è centrato su di loro. Gli operatori giovanili, gli esperti e i facilitatori di FABLE sono: aperti; riconoscenti ed empatici; autentici e autoriflessivi. Lasciamo che siano i giovani ad aprire la strada verso il raggiungimento degli obiettivi nei nostri laboratori.



2. Toolbox e toolkit

2.1. Toolbox: gli spazi G-Local hub

2.1.1. Come progettare lo spazio?

I laboratori verranno realizzati trasformando in spazi didattici anche ambienti che solitamente non lo sono. Ciò con particolare riguardo alla replicabilità e trasferibilità del modello proposto.

Caratteristiche dello spazio (G-Local Hub):

- È sicuro e inclusivo, basato sui valori e sull'approccio sopra descritti.
- È flessibile. Non deve essere uno spazio educativo specifico. Lo spazio G-Local Hub è progettato in modo da potersi avvicinare ai giovani con cui vogliamo lavorare. Dovremmo essere in grado di spostarlo facilmente in un centro comunitario locale o in un parco locale, in modo da poter raggiungere il nostro gruppo target in un modo che sia comodo e stimolante per loro.
- È facile da replicare. Qualsiasi animatore giovanile interessato può facilmente replicare lo spazio.
- È a basso budget. Le risorse e i materiali necessari sono poco costosi. Raccoglierli non richiede molto tempo.
- È sostenibile. I valori della sostenibilità vengono applicati in ogni aspetto.
- È un ambiente educativo. Si chiama spazio, ma può essere dentro, fuori o online. Può essere uno spazio diverso per ogni laboratorio. I muri non lo definiscono. La caratteristica distintiva è che promuove l'apprendimento.

2.1.2. Come reperire i materiali?

I materiali che verranno utilizzati nei G-Local Hub saranno sostenibili, promuoveranno un uso sostenibile delle risorse e saranno anche poco costosi. Ad esempio, le attività di FABLE possono dare nuova vita ai materiali di scarto. I materiali di scarto da casa, che si trovano in ogni famiglia, possono essere trasformati in nuovi oggetti, come accessori, borse o giochi.

Il G-local Hub per i giovani dovrebbe richiedere una modesta quantità di materiali (utilizzando il concetto di sostenibilità e riciclo) e comunque poco costoso.

2.2. Toolkit: guida su come progettare e implementare i laboratori G-Local Hub

FABLE applica un approccio olistico all'apprendimento. L'innovazione dei G-Local Hub sta, tra le altre cose, nel trovare una combinazione di molteplici approcci: Art Based Learning, Creative Tinkering e Sustainable Fashion. La metodologia FABLE utilizza questi approcci per indagare la moda sostenibile da diverse prospettive e per creare consapevolezza sul tema delle risorse di scarto nella comunità locale. Questo tipo di approccio stimola la creatività e la motivazione nell'acquisire competenze trasversali per il futuro, ad esempio imprenditorialità e cittadinanza, per costruire insieme qualcosa che possa fare significativamente la differenza. La motivazione dei giovani aumenta scoprendo la bellezza di



FABLE

molteplici discipline che possono differire da quelle a cui sono abituati nei loro programmi educativi formali.

3. Modelli per descrivere i G-Local Hub - Toolbox e attività - Toolkit

Se desideri sviluppare il tuo laboratorio e le tue attività, ecco alcuni modelli che possono esserti utili.

Template per la Descrizione Generale dei Laboratori G-Local Hub

Argomento del Laboratorio G-Local Hub	
Il gruppo target a cui ti rivolgerai	
Obiettivi	
Risultati dell'apprendimento	
Contenuto	
I luoghi in cui imposterai gli hub G-Local	
Altre istruzioni per i facilitatori	

Modello per il Toolkit delle Attività di Laboratorio

Argomento	
ATTIVITÀ 1	
Obiettivi	
Preparazione	
Durata totale	
Descrizione	
Materiali	



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

4. Laboratori G-Local Hub

4.1. Laboratorio Creativo sulla Moda Sostenibile

Argomento del Laboratorio G-Local Hub	Laboratorio Creativo sulla Moda Sostenibile
Il gruppo target a cui ti rivolgerai	Giovani - 16-30 anni. Un gruppo di 10-20 giovani sarebbe ottimale con il supporto di un facilitatore.
Obiettivi	I partecipanti a questo G-Local Hub apprendono la moda sostenibile, condividono i loro pensieri e le loro esperienze sull'argomento e sviluppano la propria visione, utilizzando l'arte.
Risultati dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti discutono il tema della moda sostenibile, condividono i loro pensieri, le migliori pratiche • Esplorano come questo argomento influisce sulla loro vita quotidiana • Usano materiali di scarto per creare opere d'arte, in questo modo imparano a esprimere i propri pensieri attraverso l'arte • Acquisiscono familiarità con le idee dei loro coetanei sull'argomento e con il modo in cui lo affrontano • Sviluppano le loro capacità comunicative, creatività, espressione di sé
Contenuto	I partecipanti discutono il tema della moda sostenibile e condividono le proprie idee durante una discussione facilitata nel World Café. Come risultato della discussione, scelgono un argomento che per loro è il più importante nell'ambito della moda sostenibile. Creano un'opera d'arte attorno a questo argomento specifico, utilizzando materiali di scarto che poi mostrano agli altri partecipanti. Riflettono sull'intero processo, condividendo i loro pensieri e discutendo su ciò che ne portano con sé.
I luoghi in cui imposterai gli hub G-Local	Spazi chiusi, aule, centri giovanili dove i partecipanti hanno spazio per sedersi ai tavoli e creare.
Linee guida per gli operatori giovanili su come raccogliere i materiali	I materiali di scarto devono essere raccolti per tempo. Assicurati di lasciare abbastanza tempo per raccogliere tutto. È importante che i materiali vengano puliti prima dell'attività e in condizioni tali da poter essere utilizzati durante il programma.
Altre istruzioni per i facilitatori	Cercare di coinvolgere i partecipanti anche nella raccolta dei materiali. Quando promuovi l'attività e inviti i partecipanti, incoraggiali a raccogliere i propri materiali che possono essere utilizzati durante il workshop. In questo modo, saranno maggiormente coinvolti già prima del progetto e potranno avere un nuovo aspetto nella gestione dei rifiuti.



Attività di laboratorio

Argomento	Discussione sulla moda sostenibile
ATTIVITÀ 1	World Café sulla moda sostenibile
Obiettivi	I partecipanti condividono i loro pensieri sulla moda sostenibile in gruppi, discutendo diverse domande. In questo modo, l'argomento viene introdotto e possono condividere i propri pensieri, idee, esperienze al riguardo, mentre hanno anche bisogno di ascoltare anche gli altri. Condividono le migliori pratiche su come effettuare scelte sostenibili nella propria vita e discutono quali possibili soluzioni potrebbero essere adottate per le questioni di sostenibilità.
Preparazione	Preparare tre fogli sulla lavagna a fogli mobili con 1 domanda scritta su ciascuno. Posiziona ogni foglio su un tavolo e metti un uguale numero di sedie attorno al tavolo. Metti alcuni segnalini sul tavolo.
Durata totale	45 minuti
Descrizione	<p>Introduzione: 5 minuti</p> <p>I partecipanti si siedono ai tavoli in gruppi. Ogni gruppo sceglie un referente che resterà seduto allo stesso tavolo per tutta l'attività, prendendo appunti. Il facilitatore introduce l'attività, il tema della sostenibilità e della moda sostenibile, e ripercorre il processo. Introducono le tre domande sul tavolo e apportano chiarimenti.</p> <p>Turni di discussione: 30 minuti.</p> <p>Ci saranno tre round di discussione. Ogni round durerà circa 10 minuti. I partecipanti discutono le domande che si trovano di fronte a loro sul foglio. Mettono alcune risposte sul foglio: possono essere la loro risposta individuale o soluzioni che hanno trovato insieme.</p> <p>Dopo ogni turno, i partecipanti si spostano al tavolo successivo, tranne colui che prende gli appunti, che rimane al suo posto. Quando i partecipanti si siedono, leggono la domanda successiva, iniziano la discussione e seguono come in precedenza.</p> <p>Presentazione e riflessione: 10 minuti</p> <p>Ciascun referente presenta i risultati della propria tabella. Leggono ciò che è scritto sul foglio come risposta alle domande, evidenziano i punti più importanti delle discussioni. Gli altri possono aggiungervi, discuterne tra loro se sono d'accordo/in disaccordo con i punti menzionati.</p> <p>Alla fine della discussione, il facilitatore chiede a ciascun partecipante di scrivere su un pezzo di carta quale è stato per lui il</p>



FABLE

	<p>sottoargomento/espressione/pensiero più importante all'interno del tema della moda sostenibile emerso durante la discussione.</p> <p>Possibili domande per il World Café:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hai mai affrontato sfide nell'implementazione di pratiche sostenibili nella tua moda/stile? 2. Quanto spesso compri vestiti nuovi? Preferisci acquistare fast fashion o investire in capi sostenibili di alta qualità? 3. Come smaltisci i tuoi vestiti una volta che non ti servono più? 4. Pensi che la moda sostenibile sia accessibile a tutti? 5. Cosa ti motiva a scegliere la moda sostenibile rispetto al fast fashion? 6. Quali pratiche sostenibili usi nella tua vita quotidiana nel campo della moda?
Materiali	Fogli per lavagna a fogli mobili, pennarelli

Argomento	Moda Sostenibile – Art
ATTIVITÀ 2	Collage creativo
Obiettivi	I partecipanti creano il proprio concetto di moda sostenibile utilizzando l'arte. Utilizzando materiali di scarto, creeranno le proprie immagini e collage, che rappresentano l'argomento/espressione/pensiero scelto alla fine dell'attività precedente. In questo modo imparano come esprimere se stessi e i propri pensieri attraverso l'arte e sviluppano la loro creatività. Alla fine dell'attività, potrebbero anche avere un punto di vista diverso su cosa siano i materiali di scarto e a cosa possano servire.
Preparazione	Preparare i materiali utilizzabili per i collage, forbici e colla stick per ogni partecipante.
Durata totale	1 ora e 30 minuti
Descrizione	<p>Introduzione: 5 minuti</p> <p>Creazione delle opere d'arte: 45 minuti</p> <p>I partecipanti si siedono attorno ai tavoli e lavorano sulla propria opera d'arte attorno al concetto che hanno scelto alla fine dell'attività precedente. Gli argomenti su cui stanno lavorando sono segreti, non possono dividerli con gli altri. Possono muoversi per la stanza in qualsiasi momento, utilizzare qualsiasi materiale trovino, ma dovrebbero lasciare spazio l'uno all'altro per lavorare sul proprio</p>



FABLE

	<p>pezzo. I partecipanti creano la propria opera d'arte, utilizzando i materiali. Danno un titolo all'opera d'arte.</p> <p>Esposizione: 15 minuti</p> <p>I partecipanti creano una mostra dalle loro opere d'arte. Si guardano i pezzi l'uno dell'altro e li osservano. Scrivono da soli alcune note sui pezzi, cercando di capirne il concetto, possono anche provare a dargli un titolo.</p> <p>Riflessione: 20-25 minuti</p> <p>I partecipanti condividono le loro opere d'arte una per una con i titoli originali e parlano del loro concetto. Gli altri possono aggiungere ciò che hanno osservato, cosa pensano dei pezzi. Alla fine del round il facilitatore pone alcune domande su come si sono sentiti durante il processo, quali punti di apprendimento hanno avuto e cosa possono imparare dalla loro vita quotidiana.</p> <p>Possibili domande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Come ti sei sentito durante il processo? 2. Com'è stato per te guardare le altre opere d'arte? È stato difficile trovare un titolo? 3. Cosa hai imparato da questo workshop? 4. C'è qualcosa che avresti aggiunto come parte del workshop? 5. Pensi che questo workshop ti aiuterà nelle tue decisioni per diventare più sostenibile nella moda? Cosa farai di diverso rispetto a prima?
Materiali	Forbici, colla stick per ogni partecipante. Materiali di scarto utilizzabili per l'attività, quali: cartoni, giornali, sacchetti di plastica, tessili

4.2. Moda sostenibile – Dibattito improvvisato

Argomento del Laboratorio G-Local Hub	Moda Sostenibile - Dibattito Improvvisato
Il gruppo target a cui ti rivolgerai	Giovani - 16-30 anni. Un gruppo di 10-20 giovani sarebbe ottimale con il supporto di un facilitatore.
Obiettivi	I partecipanti discutono il tema della moda sostenibile attraverso spettacoli teatrali e giochi di ruolo che permettono loro di conoscere prospettive diverse, pensare fuori dagli schemi, mentre sviluppano la capacità di ascoltare anche gli altri.
Risultati dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● I partecipanti discutono argomenti legati alla sostenibilità, approfondiscono la conoscenza sull'argomento



FABLE

	<ul style="list-style-type: none"> • Praticano diversi ruoli e giochi di ruolo, in questo modo possono dare uno sguardo a diversi aspetti, possono esplorare l'argomento da diversi punti di vista. • Praticano l'ascolto e l'osservazione
Contenuto	Dopo aver partecipato a giochi rompighiaccio che aiutano i partecipanti ad entrare nell'argomento e aumentano la loro energia, i partecipanti prendono parte ai dibattiti. Alcuni partecipanti saranno i "protagonisti attivi" di questo dibattito basato sul gioco di ruolo e discuteranno dell'argomento che verrà loro assegnato, interpretando i ruoli. I "giocatori passivi" osservano la discussione, prendendo appunti. I partecipanti riflettono sul processo, discutono su come è stato interpretare i ruoli, come è stato osservare.
I luoghi in cui imposterai gli hub G-Local	Il luogo dell'Hub può essere ovunque: può essere uno spazio chiuso, un'aula o un centro giovanile oppure può anche svolgersi all'aperto.
Altre istruzioni per i facilitatori	Le domande del dibattito dovrebbero essere scritte su fogli più grandi in modo che tutti i partecipanti possano vederle. Prima dei dibattiti, ai partecipanti dovrebbero essere consegnati fogli e penne, in modo che possano scrivere i loro pensieri prima e durante il dibattito. I personaggi dovrebbero essere scritti su pezzi di carta più piccoli e dovrebbero essere messi in un cappello/scatola in modo che i giocatori attivi possano sceglierne uno.

Attività di laboratorio

Argomento	Discussione sulla sostenibilità
ATTIVITÀ 1	Discussione rapida
Obiettivi	Introdurre il tema della sostenibilità, coinvolgere i partecipanti, discutere e condividere le loro idee ed esperienze sulla sostenibilità.
Preparazione	-
Durata totale	20 minuti
Descrizione	<p>I partecipanti si dispongono in 2 cerchi (uno interno e uno esterno), ognuno rivolto verso qualcun altro. Facciamo domande alle quali ogni partecipante ha 1 minuto per rispondere. Le coppie parlano tra loro. Dopo che entrambi hanno risposto alla domanda (dopo 2 minuti), il cerchio interno si sposta di una persona. Facciamo la domanda successiva.</p> <p>Idee per le domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa significa per te la sostenibilità? • Qual è il tuo atteggiamento nei confronti della sostenibilità?



FABLE

	<ul style="list-style-type: none"> • Qual è il problema più grande che dobbiamo affrontare riguardo alla sostenibilità? • Quale potrebbe essere la soluzione ai problemi? • Che tipo di ostacoli abbiamo? • Di chi è la responsabilità di apportare modifiche? • Racconta 3 cose che una persona può fare a livello individuale. • Come sarà il mondo tra 20 anni?
Materiali	-

Argomento	Moda Sostenibile - Dibattito
ATTIVITÀ 2	Dibattito improvvisato
Obiettivi	Per discutere temi riguardanti la sostenibilità. Per imparare a discutere, a interpretare ruoli e a pensare da prospettive diverse.
Preparazione	È necessario preparare alcuni tavoli con sedie, carte e penne. Le sedie devono essere disposte in due cerchi: un cerchio interno con 4-5 sedie (a seconda del numero di partecipanti), il resto delle sedie va nel cerchio esterno. I personaggi devono essere scritti su pezzi di carta da cui i partecipanti successivamente sceglieranno.
Durata totale	2 ore - 2 ore e 30 minuti
Descrizione	<p>Rompighiaccio: pratica del gioco di ruolo "Sei stato tu, no non è stato, chi era?"</p> <p>I partecipanti stanno in cerchio. La prima persona che inizia il gioco indica qualcuno e dice "Sei stato tu". Quindi la persona che riceve questa frase indica una terza persona e dice "no, non ero", e poi questa terza persona indica una quarta e dice "chi era". Poi la quarta persona indica qualcuno dicendo "sei stato tu" e poi l'intero processo ricomincia dall'inizio, e così via. Dopo aver spiegato le istruzioni diciamo ai partecipanti che queste frasi si possono dire comunque! Si può chiedere loro, gridare, semplicemente dire, fare un piccolo movimento, fare una pausa e così via: possono provare qualsiasi stile e atteggiamento desiderino!</p> <p>Dibattito Fishbowl con un tocco di improvvisazione teatrale:</p> <p>Ci saranno 2-3 cicli di discussioni in cui i partecipanti discuteranno un argomento relativo alla sostenibilità. In ogni round ci saranno</p>



FABLE

"giocatori attivi" (4-5 persone, a seconda del numero di partecipanti)
- partecipanti che interpreteranno ruoli/personaggi, discutendo la domanda data. I "partecipanti passivi" osservano la discussione, prendendo appunti.

Durante la preparazione di ogni round, ai partecipanti viene assegnato un argomento e devono prepararsi. I partecipanti attivi preparano alcuni pensieri su come reagirebbe il loro personaggio. I partecipanti passivi preparano i propri pensieri e alcuni spunti di osservazione mentre guarderanno il dibattito dall'esterno.

1. Ciclo di discussione: 30 minuti

- i partecipanti si preparano - 10 minuti
- i partecipanti attivi si siedono nel cerchio ristretto e discutono l'argomento, come i loro personaggi. - 20 minuti
- i partecipanti passivi osservano la discussione, prendono appunti

2. Ciclo di discussione: 30 minuti

- i partecipanti precedentemente passivi diventano partecipanti attivi, scelgono i personaggi. I partecipanti ricevono una nuova domanda
- i partecipanti si preparano - 10 minuti
- i partecipanti attivi si siedono nel cerchio ristretto e discutono l'argomento, come i loro personaggi. - 20 minuti
- i partecipanti passivi osservano la discussione, prendono appunti

Possono esserci più round, a seconda del numero di partecipanti: cerca di assicurarti che tutti i partecipanti siano nel cerchio ristretto come giocatori attivi almeno una volta.

Possibili argomenti/domande per il dibattito sono:

- La più grande minaccia per il nostro pianeta è la convinzione che qualcun altro lo salverà.
- Un individuo non può fare nulla contro il cambiamento climatico.
- La sostenibilità è solo una parola d'ordine finché non diventa scomoda o costosa.
- La plastica in realtà fa bene al mondo.
- Stiamo sacrificando la salute a lungo termine del pianeta e delle generazioni future per guadagni economici a breve termine?



FABLE

- Non stiamo imparando a imparare dalla storia e stiamo ripetendo gli stessi errori che hanno portato ai disastri ambientali del passato, come il collasso di antiche civiltà?
- Siamo troppo ottimisti riguardo al potenziale delle future scoperte tecnologiche per risolvere la crisi climatica (e non riusciamo ad agire sulla base delle conoscenze e degli strumenti di cui già disponiamo)?

Possibili personaggi:

- Un leader politico che parla e non agisce
- Una persona di 60 anni a cui piace parlare di quando era più giovane
- Un personaggio che parla come se fosse in una sitcom divertente (fai battute pungenti, sii extra, guarda una telecamera immaginaria)
- Un adolescente con sentimenti esagerati riguardo all'argomento del dibattito, a volte si emoziona spiegando la propria posizione
- Un personaggio che è un profondo filosofo che è molto pessimista/ottimista riguardo alla sua posizione e parla con un linguaggio forbito o arcaico, usando parole difficili.
- Un personaggio che si comporta come un detective, cercando di scoprire chi è responsabile
- L'amministratore delegato di una multinazionale che punta al profitto
- Un giovane che fa il commesso in un negozio di fast fashion
- Un contadino di 40 anni, che si è trasferito dalla grande città per coltivare il proprio cibo, e pensa che questo sia il modo migliore di vivere nel futuro per tutti

Riflessione: 30-45 minuti

I partecipanti riflettono sul loro processo, discutono come si sono sentiti, come è stato interpretare i diversi ruoli. Si siedono in cerchio e il facilitatore pone (alcune delle) seguenti domande ai partecipanti. Possono lasciare che la discussione fluisca, assicurandosi di parlare degli aspetti a cui i partecipanti sono veramente interessati. Oltre a condividere i loro sentimenti, riflettono anche sulle situazioni in



FABLE

	<p>modo da poter avere una comprensione più profonda dei conflitti tra i diversi personaggi.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Inizialmente lasciamo che tutti dicano una parola che descriva questo dibattito!2. Quali sono le tue prime impressioni sul dibattito? Come ti senti ora?3. Com'è stato interpretare il tuo personaggio, parlare dal suo punto di vista? Lo hai trovato facile/difficile? È simile al tuo vero personaggio? Eri d'accordo con loro?4. Potresti entrare in empatia con i personaggi? Chi hai trovato fosse il personaggio più simile a te?5. Come ti sei sentito guardando il dibattito dal cerchio esterno? Com'è stato non poter condividere le tue idee? Volevi prendere parte al dibattito?6. Cosa hai notato mentre guardavi da fuori? Quale pensi sia stato l'aspetto più interessante?7. Quali sono state le parti più realistiche del dibattito? Riesci a pensare a situazioni simili alle parti del nostro dibattito che hai vissuto o visto nella vita reale?8. Quali sono stati i punti in cui si è riscontrato il maggiore accordo/disaccordo? Perché è facile/difficile mettersi d'accordo su questi punti? Cosa ha generato i conflitti?9. Quali potrebbero essere le possibili soluzioni? Come potrebbero queste persone mettersi d'accordo? Come potrebbero i diversi personaggi contribuire ad (accettare) le soluzioni?
Materiali	Penne, carta, sedie, tavoli

4.3.Slow Fashion: tintura naturale dei tessuti

Argomento del Laboratorio G-Local Hub	Slow Fashion: tintura naturale dei tessuti
Il gruppo target a cui ti rivolgerai	Giovani dai 18 ai 30 anni
Obiettivi	Questo laboratorio è dedicato alle tecniche e ai materiali coinvolti nel processo di tintura naturale. Tutti i partecipanti potranno



FABLE

	<p>progettare e produrre campioni tessili e/o capi di abbigliamento attraverso le pratiche della Slow Fashion.</p> <p>I partecipanti verranno introdotti al significato delle pratiche di moda sostenibile, alle origini dell'idea Slow Fashion e ai suoi diversi concetti: eco, etico, sostenibile, moda riciclata, commercio equo e solidale, ecc.</p> <p>Verranno sviluppate la creatività e la competenza imprenditoriale dei partecipanti.</p>
Risultati dell'apprendimento	<p>Durante il laboratorio di tintura naturale i ragazzi potranno approfondire la conoscenza della moda sostenibile. Saranno motivati a pensare e promuovere la sostenibilità nella moda e a prendere decisioni responsabili in materia di moda nella loro vita quotidiana.</p> <p>I giovani impareranno anche a conoscere diverse professioni nel settore della moda e saranno ispirati a pensare ad una carriera in questo campo o a sviluppare le proprie idee imprenditoriali in questo campo.</p> <p>Durante il workshop i giovani metteranno in pratica e stimoleranno la loro creatività.</p> <p>Verrà rafforzato l'atteggiamento verso una vita responsabile e sostenibile.</p>
Contenuto	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività 1 - Parte teorica: 30 min <p>Gli studenti apprenderanno fatti sull'impatto della fast fashion sul nostro pianeta. Verranno fornite idee alternative su come salvare la natura e creare una moda più responsabile e sostenibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Laboratorio pratico di tintura naturale: 2 ore <p>Gli studenti raccoglieranno materiali vegetali per la tintura ed esploreranno le opportunità di ottenere colori diversi con coloranti naturali.</p> <p>Il metodo combina metodi creativi, apprendimento basato sull'arte e moda sostenibile.</p>
I luoghi in cui imposterai gli hub G-Local	<p>Il laboratorio può essere allestito in qualsiasi luogo che abbia le seguenti caratteristiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● è facilmente accessibile per il gruppo target; ● offre un'atmosfera rilassata e creativa; ● ha accesso all'elettricità (per 1 o 2 piastre elettriche) e all'acqua corrente. <p>(es: sede/luoghi dell'associazione, spazi pubblici, scuole, ...)</p>
Altre istruzioni per i facilitatori	<p>Il partecipante dovrà essere coinvolto attivamente in entrambe le attività di questo laboratorio. Nella parte teorica, il facilitatore dovrebbe coinvolgere il pubblico in una discussione sulle proprie</p>



FABLE

	opinioni, conoscenze, esperienze e idee su come creare sostenibilità nella moda. Nella parte pratica - l'attività della morte - i giovani dovrebbero essere informati preliminarmente sui materiali necessari e partecipare attivamente all'approvvigionamento di questi materiali. Va sottolineato il punto principale della sostenibilità: non acquistiamo ciò che possiamo trovare già disponibile nella nostra famiglia o nella comunità di amici, in modo da poterlo utilizzare e ridurre acquisti e consumi non necessari.
--	--

Attività di laboratorio

Argomento	Tintura naturale. Perché la moda lenta?
ATTIVITÀ 1	Attività di apprendimento sul tema della moda sostenibile e della tintura naturale
Obiettivi	Introdurre il tema della sostenibilità, coinvolgere i partecipanti, discutere e condividere le loro idee ed esperienze sulla sostenibilità.
Preparazione	Il facilitatore dovrebbe acquisire informazioni nel materiale di presentazione e dovrebbe prepararsi a gestire una discussione con i partecipanti su questo argomento
Durata totale	30 minuti
Descrizione	Vengono forniti fatti e informazioni su: l'impatto dell'industria della moda sull'ambiente, le conseguenze ecologiche e sociali; l'emergere dell'idea di opposizione al consumismo eccessivo; l'emergere del concetto di "moda lenta"; uno sguardo all'autentica produzione tessile preindustriale e alle pratiche di tintura; fonti naturali di coloranti.
Materiali	Per mostrare le diapositive della presentazione (vedi Allegato 1), il facilitatore ha bisogno di uno schermo, un computer (laptop) e un proiettore.

Argomento	Tintura naturale sostenibile
ATTIVITÀ 2	TINTURA NATURALE DEI TESSUTI
Obiettivi	Esplorare la tavolozza offerta dai coloranti naturali locali e applicarla a pezzi tessili o vestiti
Preparazione	Raccolta pezze tessili, mordenti e coloranti naturali



FABLE

Durata totale	2 ore
Descrizione	<p>1. I materiali tessili vengono preparati per la tintura fissandoli prima in allume (solfato di potassio e alluminio) - $KAl(SO_4)_2$ (o altro mordente, incluso sale) per 30 minuti. Un cucchiaino di solfato di potassio e alluminio viene sciolto in una grande pentola di acqua bollente (5 L). Si aggiunge un cucchiaino di aceto. Il materiale tessile viene immerso, pre-bagnato e fatto bollire per 30 minuti. I mordenti servono soprattutto quando cerchiamo di trattenere il colorante in modo che non cada durante il lavaggio. Se non disponi di un mordente, puoi saltare questo passaggio.</p> <p><i>Passaggio facoltativo: durante la durata del processo di fissazione, il facilitatore può far conoscere ai partecipanti le basi teoriche, combinando così l'Attività 1 e l'Attività 2 di questo Laboratorio G-Hub in un'unica sessione.</i></p> <p>2. I materiali tessili vengono lavati con acqua.</p> <p>3. I coloranti vengono posti in contenitori con acqua bollente. L'ebollizione dura 10-20 minuti. La regola della tintura naturale è che maggiore è la quantità di colorante che metti nel barattolo, più intenso sarà il colore. Puoi iniziare aggiungendo 1 cucchiaino di prodotto colorante e successivamente motivare i partecipanti ad aggiungere altro prodotto colorante e vedere come i colori dei materiali tessili cambiano di conseguenza. Cogli l'occasione per suscitare la curiosità dei giovani e coinvolgerli attivamente nel processo di tintura dei tessuti.</p> <p>4. Opzionale: I materiali tessili vengono lavorati con varie tecniche (tie-dye, shibori). Il tie-dye consiste nel raccogliere insieme tante piccole porzioni di materiale e legarle strettamente con lo spago prima di immergere il tessuto nel bagno di tintura. Shibori è una tecnica manuale giapponese di tintura resistente utilizzata sui tessuti per creare motivi che si diffondono in modo non uniforme sul tessuto. Scopri di più nei video: https://www.seamwork.com/articles/shibori-dyeing https://www.youtube.com/watch?v=32LgqGhAzYc</p> <p>5. I pezzi tessili vengono posti nei vasi con i coloranti. Tieni ogni tessuto per almeno 2-3 minuti nella pentola. Più a lungo rimangono nel bagno di tintura, più tonalità profonde otterrai.</p> <p>6. I materiali tessili vengono rimossi, lavati con acqua e lasciati asciugare.</p>
Materiali	1 o 2 piastre elettriche 3-6 vasi grandi 5-6 vasetti grandi guanti



FABLE

	<p>grembiuli grandi cucchiaini di legno Cucchiaino da zuppa corda conca (opzionale) mollette da bucato in legno acqua corrente pezzi tessili naturali (preferibilmente seta, lana, cotone)</p> <p>Coloranti: Bucce di cipolla rossa e gialla – Allium cepa Sumak (spezia) – Rhus coriaceo Hennè - Lawsonia disarmato Curcuma (spezia) – Curcuma longa Radici di robbia – tinta bionda Foglie di tè (usate) - Camellia sinensis Aronia (frutti) - Aronia Cavolo rosso - Brassica oleracea</p> <p>Mordenti: Allume (solfato di potassio e alluminio) - $KAl(SO_4)_2$ (lo trovi in farmacia) Solfato di rame - $CuSO_4$ Solfato di ferro - $FeSO_4$ (i due composti di cui sopra si possono trovare nelle farmacie agrarie e forse nei garden center perché vengono utilizzati per la cura e la prevenzione nelle piante) Aceto Sale Vedi Allegato 1 – Presentazione “Tintura Naturale. Perché la moda lenta?”</p>
<p>Linee guida per gli operatori giovanili su come raccogliere i materiali</p>	<p>Tutti i coloranti sono disponibili nelle case o nei negozi; alcuni di essi possono tingersi dopo essere stati utilizzati in casa (caffè e tè nero dopo la preparazione) o sono scarti di cottura (bucce di cipolla, bucce di carota, scarti di cavolo rosso). I mordenti possono essere acquistati presso una ferramenta, un mercato o un negozio di forniture per laboratorio. Gli scarti tessili sono materiale di scarto in qualsiasi produzione di indumenti. Nei negozi dell'usato puoi trovare vestiti realizzati con tessuti molto pregiati.</p> <p>I tessuti a base proteica (seta, lana) funzionano meglio con i coloranti naturali. Tuttavia, alcuni coloranti sono molto forti (curcuma, mirtilli, radici di robbia) e possono avere un effetto impressionante sul cotone</p>
<p>Altre istruzioni per i facilitatori</p>	<p>Assicurarsi che nel processo di preparazione per questa attività tutti i partecipanti siano coinvolti e contribuiscano a trovare e raccogliere i materiali e le cose necessarie (ad esempio piastre elettriche, cucchiaini,</p>



	ecc.). L'importante è utilizzare il materiale già disponibile e non acquistare prodotti in eccesso.
--	---

4.4. Analisi e Azione per la Moda Sostenibile

Argomento del Laboratorio Hub	Analisi e Azione per la Moda Sostenibile
Gruppo target	Giovani dai 16 ai 30 anni. La sessione proposta potrebbe funzionare bene con 1 facilitatore per 8-10 partecipanti. Se ci sono più partecipanti, potrebbe essere utile includere più facilitatori e prendere le opportune modalità di gestione del tempo. È anche possibile rendere disponibili queste attività come parte di un processo continuo di riflessione e azione nello spazio giovanile creativo (ad esempio discussioni regolari sulle questioni affrontate in un centro giovanile).
Obiettivi	I partecipanti riflettono in modo critico, identificano gli aspetti chiave della moda sostenibile e rispondono con un'azione (una campagna e/o un progetto di moda sociale) che potrebbe anche dare loro potere.
Risultati dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● I partecipanti acquisiscono familiarità con le principali questioni socio-economiche ed ecologiche legate al settore della moda. ● I partecipanti identificano cosa potrebbe significare per loro la moda sostenibile. ● I partecipanti imparano a ricercare dati e informazioni riguardanti il tema della moda. ● I partecipanti imparano a creare semplici idee creative per campagne sul tema della moda. ● I partecipanti sperimentano lo sviluppo di semplici idee e interventi di business della moda sociale e sostenibile.
Contenuto	Questa particolare sessione ruota attorno all'esame critico dell'industria della moda e della moda sostenibile. Tenta di esaminare gli aspetti socioeconomici ed ecologici strutturali della moda e di andare oltre il greenwashing. Ciò viene raggiunto attraverso un processo di riflessione, ricerca e sperimentazione su nuove idee e azioni legate all'economia sociale e alla moda sostenibile. È diviso in 3 attività (fasi) che



FABLE

	<p>potrebbero essere utilizzate anche singolarmente o in combinazione (ad esempio 1&2, 1&3, 2&3) in sessioni e contesti diversi. Combinandoli tutti e tre insieme si dovrebbe fornire una visione più olistica e completa sugli effetti della moda, nonché sulle azioni che i giovani potrebbero intraprendere per affrontare gli impatti delle industrie e delle pratiche insostenibili della moda.</p>
<p>Altre istruzioni per i facilitatori</p>	<p>Sii consapevole delle diverse caratteristiche ed esigenze dei tuoi partecipanti poiché potresti aver bisogno di dedicare più tempo o semplificare alcune delle proposte incluse in questo laboratorio.</p> <p>A seconda del background formativo dei partecipanti, le attività possono essere semplificate di conseguenza. Idealmente, queste attività, a parte la prima, dovrebbero essere indirizzate a studenti universitari o leader giovanili interessati a migliorare le proprie capacità analitiche e organizzative.</p> <p>Potresti utilizzare parti delle attività, mescolarle e abbinarle con le attività precedenti del G-local Hub o svilupparne di nuove e creare un FABLE G-local Hub totalmente nuovo!</p>

Attività di laboratorio

Argomento	Moda sostenibile
Attività 1	Il caso della moda: aspetti socio-ecologici ed economici
Obiettivi	<p>I partecipanti acquisiscono familiarità con le principali questioni socio-economiche ed ecologiche legate al settore della moda.</p> <p>I partecipanti identificano cosa potrebbe significare per loro la moda sostenibile.</p>
Preparazione	<p>Non è richiesta alcuna preparazione particolare. Sarebbe bello che i partecipanti formassero un cerchio in uno spazio fisico o lavorassero in coppia per ogni domanda. È possibile organizzare l'attività in uno spazio digitale con le fotocamere dei partecipanti accese.</p>
Durata totale	30 min - 45 min (per max 15 partecipanti)



FABLE

Descrizione	<p>Il facilitatore divide i partecipanti in coppie (o in gruppi più grandi se sono coinvolti più partecipanti) e pone le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cos'è la moda? Qual è la tua opinione sulla moda? (3')• Che tipo di pressioni esercita l'industria della moda sull'ambiente, sulla società e sull'economia ti viene in mente? (5')• Come potresti rispondere a queste sfide? Come potrebbe la moda essere sostenibile? (5') <p>In plenaria, ogni coppia (o gruppo) riferisce sui punti principali della propria discussione e insieme scrivono un insieme collettivo di qualità e pratiche che descrivono la moda sostenibile. Questi saranno i principi guida per il loro lavoro nello spazio creativo giovanile (ad es. uso di minori risorse naturali, energia rinnovabile, commercio etico, ecc.). A seconda del livello di conoscenza e competenza, ai partecipanti potrebbe essere fornita in anticipo una serie di informazioni e risorse riguardanti la moda sostenibile (ad es. articoli, video) o avere in anticipo un'esperienza comune con i partecipanti (ad es. guardare un film, leggere un articolo pertinente etc.). Controlla l'elenco delle risorse nella sezione Materiali.</p> <p><i>Nota: se questo è l'inizio di una sessione e i partecipanti non si sono mai incontrati prima, un rompicapice o un gioco con i nomi potrebbe essere una scelta ancora migliore prima di questa attività (ad esempio "condividi il tuo nome e presenta al gruppo il tuo capo di moda preferito").</i></p>
Materiali	<p>Una lavagna a fogli mobili e pennarelli per registrare le risposte dei partecipanti.</p> <p>Risorse sulla moda sostenibile:</p> <ul style="list-style-type: none">• Il vero costo: chi paga il vero prezzo per i tuoi vestiti Documentario investigativo https://www.youtube.com/watch?v=5-0zHqYGnlo&t=1545s• Fast fashion - Il losco mondo dell'abbigliamento scadente Documentario DW https://www.youtube.com/watch?v=YhPPP_w3kNo&t=9s• La storia delle microfibre https://www.youtube.com/watch?v=BqkekY5t7KY• La storia dei cosmetici https://www.youtube.com/watch?v=pfq000AF1i8&t=103s• Statistiche ambientali, sui rifiuti e sul riciclaggio dell'industria della moda https://edgexpo.com/fashion-industry-waste-statistics/



	<ul style="list-style-type: none"> • Statistiche sui rifiuti di moda e tessili: fatti sull'abbigliamento nelle discariche https://www.ecofriendlyhabits.com/textile-and-fashion-waste-statistics/ • Perché i vestiti sono così difficili da riciclare https://www.bbc.com/future/article/20200710-why-clothes-are-so-hard-to-recycle • Le conseguenze della fast fashion https://www.bu.edu/sph/news/articles/2022/the-aftermath-of-fast-fashion-how-discarded-clothes-impact-public-health-and-the-environment/ • Inquinamento della moda veloce e cambiamenti climatici https://earth.org/fast-fashion-pollution-and-climate-change/ • Spremendoci a secco: come l'industria della moda inquina l'acqua https://www.sustainably-chic.com/blog/how-the-fashion-industry-pollutes-water • Perché la fast fashion è una questione di giustizia sociale https://www.cfs.fashion/article/why-fast-fashion-is-a-social-justice-issue • Gli impatti sull'ambiente e sulla salute dell'industria cosmetica https://earth.org/environmental-impacts-cosmetic-industry/
--	--

Argomento	Moda sostenibile
Attività 2	Il caso della moda: analisi
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti imparano a ricercare dati e informazioni riguardanti il tema della moda. • I partecipanti acquisiscono familiarità con le principali questioni socio-economiche ed ecologiche legate al settore della moda. • I partecipanti identificano cosa potrebbe significare per loro la moda sostenibile.
Preparazione	Lo spazio fisico o digitale dovrebbe essere in grado di ospitare il lavoro di gruppo e l'accesso a Internet per raccogliere dati, se necessario. Il facilitatore può anche preparare in anticipo risorse utili, come video e articoli, per supportare il processo di lavoro di gruppo. La prima attività "Il caso della moda: aspetti socio-ecologici"



FABLE

	ed economici” potrebbe essere molto utile per far avanzare la conoscenza sulle problematiche affrontate con questa attività.
Durata totale	2h 30 min- 3 h (per max 15 partecipanti)
Descrizione	<p>Le aziende di fast fashion hanno promosso le loro nuove tecniche etiche ed ecologiche che si presume siano in linea con la sostenibilità. Tuttavia, anche se potrebbero utilizzare materiali più ecologici e sostenerli nelle campagne di marketing, devono fare di più per affrontare la questione della sostenibilità e della giustizia sociale, compresa la garanzia di salari e condizioni di lavoro equi lungo tutta la catena di approvvigionamento. E, naturalmente, è la loro identità di industria del fast fashion e i modelli di consumo eccessivo che riproducono che dovrebbero essere messi in discussione, non solo le loro pratiche.</p> <p>Tenendo presente tutto ciò, queste attività invitano i partecipanti a esaminare più in profondità gli impatti socioeconomici ed ecologici della sovrapproduzione e del consumo eccessivo, nonché a rivelare i processi strutturali sottostanti che rafforzano questi impatti e potrebbero condurci alle radici del problema.</p> <p>I partecipanti sono divisi in gruppi di 4-5 persone. Ogni gruppo seguirà un processo in 3 fasi in cui verrà chiesto loro di pensare come geografi economici, analisti di dati e innovatori sociali della sostenibilità per ricercare e analizzare il settore della moda e identificare le prospettive per la moda sostenibile. Ogni gruppo seleziona articoli di moda che desidera analizzare ad es. vestiti, gioielli, cosmetici. Questi articoli potrebbero essere oggetti immaginari o reali che usano o indossano. Per renderlo più diversificato, ogni gruppo potrebbe lavorare su una categoria di moda diversa.</p> <p>Fase 1. Geografo economico (45')</p> <p>Ogni gruppo deve considerare le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none">● Da dove e come provengono gli articoli di moda che ti interessano (ad esempio i vestiti)?● Dove e come vengono prodotti e distribuiti?● Dove e come vengono venduti e consumati?● Dove e come vengono smaltiti quando non possono più essere utilizzati? <p>Il modello “Economia lineare: industria della moda”(Vedi allegato 2A) potrebbe essere utilizzato per guidare i partecipanti e raccogliere le loro risposte.</p>



Successivamente, ogni gruppo ha 10 minuti per creare una mappa sul modello “Mappatura: industria della moda” (**Vedi allegato 2B**) che mostra geograficamente le origini e le destinazioni dei capi di moda selezionati.

Passaggio 2. Analista di dati (45'-60')

Ogni gruppo deve cercare dati particolari relativi agli articoli di moda selezionati. Ecco alcune domande guida:

- Che tipo di materiali e risorse naturali vengono estratti e utilizzati per produrre gli articoli di moda selezionati?
- Che tipo e quantità di energia viene utilizzata per la loro estrazione, produzione e trasporto?
- Qual è la quantità tipica di rifiuti legati alla moda e al tipo di moda che hai selezionato?
- E le emissioni?
- E che dire dei prodotti chimici e della plastica?
- Come vengono prodotti? Da chi e in quali condizioni socioeconomiche? E il loro stipendio? Chi ci guadagna?

Il modello “Infografica: Industria della moda” (**Vedi allegato 2C**) per guidare questo passaggio viene fornito a ciascun gruppo. Ogni gruppo è libero di cercare informazioni e dati di proprio interesse. Risorse e materiali relativi agli articoli di moda potrebbero essere forniti in anticipo.

Fase 3. Innovatore sociale della sostenibilità (30'-45')

Ogni gruppo deve identificare, in base alle proprie esperienze e conoscenze, le buone pratiche relative agli articoli di moda selezionati. Ecco alcune domande guida:

- Cosa significa moda sostenibile? Come individuare ed evitare il greenwashing?
- Quali pratiche di moda sostenibile conosci?
- Ci sono brand sostenibili che segui? Quali sono le caratteristiche dei loro prodotti?
- Esistono iniziative pubbliche che affrontano il tema della moda sostenibile in relazione ai capi da voi selezionati?
- Che dire degli interventi comunitari che potresti conoscere o a cui potresti partecipare?

Il template “Buone pratiche: Moda Sostenibile” (**Vedi allegato 2D**) potrebbe essere utilizzato per guidare i partecipanti e raccogliere le loro risposte.

Dopo che tutti i gruppi avranno terminato i propri compiti, ciascun gruppo farà una breve presentazione di ciò che è riuscito a mettere



FABLE

	insieme. Potrebbe esserci spazio anche per il debriefing, lo scambio di commenti e contributi aggiuntivi basati sulla pianificazione educativa del facilitatore. Va notato che questa attività fornirà ai partecipanti una solida base importante per passare alla fase successiva. Anche questa attività potrebbe essere esclusa, ma i risultati dell'attività successiva potrebbero essere probabilmente meno maturi e informativi.
Materiali	Lavagne a fogli mobili, pennarelli colorati, penne/matite e quaderni, accesso a Internet e dispositivi digitali se necessario.

Argomento	Moda sostenibile
Attività 3	Il caso della moda: costruire alternative sostenibili
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ● I partecipanti identificano cosa potrebbe significare per loro la moda sostenibile. ● I partecipanti imparano a creare semplici idee creative per campagne sul tema della moda. ● I partecipanti sperimentano lo sviluppo di semplici idee o interventi di business della moda sociale e sostenibile.
Preparazione	Lo spazio fisico o digitale dovrebbe essere in grado di ospitare il lavoro di gruppo e l'accesso a Internet per raccogliere dati, se necessario. Il facilitatore può anche preparare in anticipo risorse utili, come link e articoli, per supportare il processo di lavoro di gruppo. Il lavoro delle due attività precedenti sarebbe importante per costruire le loro idee.
Durata totale	1 ora e 30 minuti - intera giornata o più
Descrizione	<p>I partecipanti vengono divisi in gruppi più piccoli di 3-4. Ogni gruppo decide come desidera affrontare il tema della moda sostenibile. Se desiderano creare un'idea di business sostenibile e sociale legata alla moda, ricopriranno il ruolo di "imprenditore creativo". Se desiderano difendere la sostenibilità, la giustizia e l'uguaglianza nella moda, assumeranno il ruolo di "attivisti".</p> <p><u>Imprenditori creativi</u> potrebbe utilizzare l'attività e il modello del corso e-learning FABLE "Come creare un intervento creativo o di</p>



FABLE

	<p>moda sostenibile!". A seconda delle competenze del facilitatore coinvolto e dell'organizzazione che ospita l'attività, il gruppo potrebbe essere ulteriormente supportato nella realizzazione della propria idea attraverso un programma di mentoring (es. incubatore sociale).</p> <p><u>Attivisti</u> potrebbero utilizzare il modello "Azione per la moda sostenibile" (vedere l'allegato 2E) per progettare una campagna che possa essere ulteriormente implementata dal gruppo o supportata dall'organizzazione che ospita l'attività.</p> <p>Dovranno identificare i messaggi chiave, includere le giustificazioni, formulare il messaggio in base al pubblico target e creare una campagna con una forma artistica usando la loro immaginazione e creatività. Potrebbe essere un video, un'opera teatrale (ad es. forum/teatro di strada), una mostra fotografica, una raccolta digitale di materiali, qualsiasi cosa creativa e dinamica.</p> <p>Ogni gruppo avrà circa 45'-60' per lavorare sulle proprie idee e poi tornare a presentare i propri risultati in plenaria. Potrebbe esserci spazio anche per il debriefing, lo scambio di commenti e contributi aggiuntivi basati sulla pianificazione educativa del facilitatore.</p> <p>Va notato che è possibile che un gruppo decida di avviare un particolare <u>intervento della comunità nell'ambito dello stesso G-local Hub</u>. Questo sarebbe il passo decisivo per conferire potere ai partecipanti. Tali interventi comunitari potrebbero consistere in regolari scambi di vestiti, laboratori creativi sociali legati alla moda (ad es. Repair Cafè), serate di cinema dedicate alla moda, sfilate di moda sociali, ecc. In questo caso, il facilitatore potrebbe assistere i gruppi con disposizioni pratiche e organizzative che dovrebbero essere presi in considerazione (ad esempio processi decisionali e risoluzione dei conflitti per gruppi, contatti e partner importanti, risorse finanziarie e fisiche). Sia il processo che i modelli utilizzati sarebbero utili. Naturalmente, l'effettiva attuazione di questo intervento comunitario potrebbe andare oltre lo scopo di questa singola attività.</p>
Materiali	Lavagne a fogli mobili, pennarelli colorati, penne/matite e quaderni, accesso a Internet e dispositivi digitali se necessario.



4.5. Moda sostenibile: strategie di marketing e comunicazione

Argomento del Laboratorio G-Local Hub	Moda sostenibile: strategie di marketing e comunicazione
Gruppo target	6 - 8 (max.) giovani (dai 18 ai 30 anni) Possibilità di lavorare con più giovani, ma sono necessari più facilitatori e senza dubbio più tempo in alcune delle sessioni di feedback finali - discussioni
Obiettivi	Liberittuti (il partner che ha creato questo laboratorio) ha immaginato lo sviluppo del suo G-Local Hub con l'obiettivo di fornire ai giovani gli strumenti necessari per comprendere le sfide della moda sostenibile e perseguire percorsi di carriera più green. Attraverso queste attività, G-Local Hub si propone di: <ul style="list-style-type: none"> ● Promuovere la comprensione di come funziona l'industria della moda in generale, comprese tutte le fasi di progettazione, produzione e commercializzazione. ● Comprendere le varie professioni coinvolte, insieme ai requisiti finanziari, materiali e umani in ogni fase. ● Esplora diverse forme di commercio legate al settore della moda. ● Sviluppare la conoscenza degli approcci alla moda sostenibile. ● Coltivare una mentalità critica, in particolare in relazione alle pratiche di greenwashing che a volte possono essere fuorvianti.
Risultati dell'apprendimento	In questo modo i giovani potranno acquisire una visione concreta delle diverse professioni della moda e dell'imprenditoria. Saranno in grado di sviluppare in team una visione critica delle diverse componenti e fasi della moda sostenibile. Saranno in grado di individuare le proprie competenze e preferenze in relazione alle diverse professioni della moda. Il gioco di ruolo incoraggia il lavoro di squadra e l'essere parte di una comunità.
Contenuto	Dal punto di vista dei contenuti, i workshop forniscono input teorici che consentono lo sviluppo di conoscenze su tutte le fasi della filiera produttiva, sulle sfide e le esigenze, sulle diverse professioni legate alla moda e sulle prospettive di un'industria della moda più green



FABLE

	<p>Per mettere in pratica queste intuizioni, l'idea centrale del G-Local Hub è quella di rendere gli aspetti teorici il più interattivi possibile attraverso le discussioni e il più concreti possibile attraverso lo storytelling. Inoltre, per interiorizzare questi elementi teorici, G-Local Hub propone un approccio pratico che prevede attività di gioco di ruolo.</p> <p>Attualmente ci stiamo concentrando sulle attività legate al marketing e alla comunicazione. Tuttavia, il concetto di G-Local Hub può essere replicato per altre fasi della catena produttiva, come la creazione di una collezione, la progettazione del prodotto e la vendita.</p>
I luoghi in cui imposterai gli hub G-Local	Ciò che potrebbe essere interessante è sviluppare l'attività in un luogo rappresentativo di una fase della filiera produttiva (purché sia un luogo sicuro). Nel caso di prova, Liberittuti l'hanno sviluppato presso LT Factory, un luogo che include nella loro rete un laboratorio di cucito e i magazzini di un'azienda di moda sostenibile.
Altre istruzioni per i facilitatori	Aiuta i giovani partecipanti a: <ul style="list-style-type: none">● Comprendere il contenuto teorico presentato dall'esperto di moda● Comprendere e partecipare attivamente al gioco di ruolo● Produrre gli obiettivi

Attività di laboratorio

Argomento	Moda sostenibile: strategie di marketing e comunicazione
Attività 1	Teoria e discussione sulla moda sostenibile, con focus sulle fasi di marketing e comunicazione del prodotto.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">● Familiarizzare la conoscenza teorica dei giovani sulla moda sostenibile: che cos'è? Quali sono le normative?● Per comprendere meglio la moda sostenibile attraverso lo storytelling di Chloé● Per familiarizzare con i diversi processi e professioni della filiera produttiva, le diverse figure professionali principalmente coinvolte in questi processi della filiera produttiva.



FABLE

	<ul style="list-style-type: none">● Per entrare nella realtà delle diverse opportunità e vincoli che questo settore professionale offre.● Sviluppare il loro senso critico delle realtà della moda sostenibile
Preparazione	Preparazione del materiale teorico con l'esperto di moda
Durata totale	1h - 1h 30 min (tanto tempo per la spiegazione quanto per la discussione)
Descrizione	<p>Questo workshop è dedicato alla moda sostenibile, conoscenza teorica delle diverse realtà della moda sostenibile, dal punto di vista ecologico e sociale. Ha lo scopo di familiarizzare i partecipanti con tutti i processi della catena di produzione, dalla concezione alla finalizzazione di un prodotto di moda sostenibile.</p> <p>Per mettere in pratica queste intuizioni, l'idea centrale è rendere gli aspetti teorici il più interattivi possibile attraverso le discussioni e il più concreti possibile attraverso lo storytelling.</p> <p>Questa attività teorica consentirà ai partecipanti di acquisire contenuti generali sulla moda sostenibile.</p> <p>Nella parte teorica sono stati spiegati e discussi i seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none">● Cos'è la moda sostenibile?● Come essere più consapevoli dell'ambiente e dell'etica?● Narrazione - Caso di studio di Chloe● Pensiero critico sulla moda sostenibile● La lunga strada verso la sostenibilità● Materiali innovativi <p><i>Nel corso della presentazione non mancheranno domande e risposte sugli aspetti teorici, oltre a riflessioni sulle sfide e sulle prospettive di una moda più sostenibile. Molti dei punti teorici vengono approfonditi man mano che vengono poste le domande, per garantire un approccio più interattivo.</i></p>



FABLE

Materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Materiale teorico stampato o presentazione on-line -vedere Allegato 3A Teoria generale sulla moda sostenibile
-----------	--

Argomento	Moda sostenibile: strategie di marketing e comunicazione
Attività 2	Fase pratica con role-play: processi e figure professionali nell'ambito della comunicazione e del marketing di prodotto
Obiettivi	<p>I ragazzi dovranno sviluppare e presentare un progetto di comunicazione e marketing per un prodotto fittizio predefinito. Potranno acquisire le seguenti competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mettere in pratica le conoscenze teoriche sulle varie fasi della comunicazione e del marketing attraverso il gioco di ruolo ● Sviluppare nel team un pensiero critico e una riflessione ● Per vivere e comprendere dall'interno le diverse fasi e le figure professionali coinvolte nelle fasi di marketing e comunicazione ● Lavorare in team, mettersi in gioco, produrre e presentare lavori di gruppo ● Comprendere i principi, le opportunità e i limiti del lavoro in questo campo ● Individuare le carriere più adatte alle proprie capacità e competenze
Preparazione	Due incontri preparatori con l'esperto di moda e i due animatori giovanili per definire e preparare i contenuti teorici e la timeline del workshop e i ruoli assegnati a ciascuno.
Durata totale	2 ore
Descrizione	Un workshop dedicato alla moda sostenibile, mettendo in pratica gli apprendimenti teorici sulle diverse realtà della moda sostenibile, da un punto di vista ecologico e sociale, con un focus sulle fasi di marketing e comunicazione. Questa attività pratica



FABLE

	<p>consentirà di sperimentare, a partire da un gioco di ruolo pianificato, i processi e le figure professionali nel campo della comunicazione e del marketing di un prodotto fittizio predefinito (vedere Allegato 3B: Materiali per giochi di ruolo e Allegato 3C: Schede prodotto di fantasia)</p> <p>Introduzione: Il facilitatore spiega ai partecipanti cosa contiene un piano di marketing e comunicazione, gli obiettivi e le diverse fasi coinvolte nella sua elaborazione.</p> <p>Fase 1 - 10 min: Presentazione del concetto e delle regole del gioco di ruolo utilizzato per il workshop - Presentazione dei due prodotti fittizi predefiniti (vedere ALLEGATO 3B: regole del gioco e ALLEGATO 3C - scheda prodotto: TEAM 1 -SECOND HAND -VINTAGE e TEAM 2 STREET WEAR - SKATE SHOES) che verrà utilizzato per la partita, un prodotto per squadra.</p> <p>Ogni squadra dovrà utilizzare i materiali (regole del gioco e schede prodotto - vedere ALLEGATO 3B e ALLEGATO 3C) per creare una campagna di comunicazione e marketing. In termini di produzione, possono solo creare un discorso o anche un mezzo grafico digitale o cartaceo.</p> <p>Ogni team avrà diverse figure professionali (comunicazione o marketing) e un budget per progettare la campagna di comunicazione entro un limite realistico.</p> <p>Fase 2 - 15 min: Assegnazione dei gruppi di lavoro (3 giovani per gruppo, il più possibile misti) - Individuazione e assegnazione a ciascuna delle diverse mansioni e figure professionali per elaborare i piani di marketing e comunicazione per squadra.</p> <p>Fase 3 - 45 - 60 min: Lavoro di squadra, obiettivo: elaborazione dei contenuti di un piano di marketing e comunicazione per il prodotto fittizio scelto.</p> <p>Fase 4 - 20 min: Presentazione del lavoro di gruppo in plenaria, riflessioni di gruppo sul gioco.</p>
Materiali	<ul style="list-style-type: none">● Parte pratica: cellulare, carta, penne, colla, forbici, stampante● Materiali per giochi di ruolo (vedere l'allegato 3B)● Schede prodotto immaginario (vedere l'allegato 3C)



4.6. La natura come laboratorio per realizzare capi di moda

Argomento del Laboratorio G-Local Hub	La natura come laboratorio per realizzare capi di moda
Il gruppo target a cui ti rivolgerai	Giovani dai 16 ai 30 anni o più, interessati ad attività sulla natura, sulla consapevolezza e sullo stile di vita sostenibile.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ● Una percezione consapevole dei materiali che utilizziamo. Incoraggiare un approccio responsabile alla natura. ● Ampliare le abilità sociali, lavoro di gruppo e riflessione: promuovere l'autoefficacia; fiducia in se stessi e indipendenza; uso consapevole e sostenibile della natura/dei materiali naturali. ● Presentare i prodotti fatti a mano e comprendere i loro prezzi e le opzioni per venderli.
Risultati dell'apprendimento	<p>L'approccio pedagogico esperienziale e il modello pedagogico orientato al mondo della vita costituiscono il nucleo di questo modulo. I risultati dipendono dalle esperienze individuali di ciascun partecipante. In generale: i partecipanti produrranno gioielli, accessori come cordoni e borse per la conservazione fatti in casa.</p> <p>I partecipanti saranno consapevoli della connessione tra la natura e i prodotti umani e dei loro processi e degli effetti/conseguenze sulla natura e dei vantaggi e svantaggi per l'uomo. Inoltre i partecipanti impareranno come vendere i loro prodotti e rifletteranno sulle questioni etiche relative al valore (prezzo) dei prodotti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● I partecipanti rivolgono la loro attenzione alla natura ● La moda come status symbol “beni di marca” verso l'upcycling e il riciclo ● Discutere/assumersi la responsabilità delle proprie azioni ● Riconoscere le opportunità affinché ognuno possa fare la propria parte ● Sentirsi parte del gruppo, membro della società ● Essere in grado di prendere decisioni o scelte
Contenuto	La consapevolezza verde, il riciclo, l'upcycling e la moda sono argomenti che devono essere promossi tra i giovani. Un approccio rispettoso dell'ambiente e una moderna partecipazione alla società sul nostro pianeta unico è per noi un tema importante, che dovrebbe essere interiorizzato anche nell'associazione. Pertanto, un



FABLE

	<p>gruppo di esperti del Sozialwerk Dürener Christen ha unito le forze e ha progettato un modulo complessivo composto da 3 unità principali, che contengono 1-3 attività. L'approccio pedagogico esperienziale e il modello pedagogico orientato al mondo della vita costituiscono il nucleo di questo modulo complessivo. Un'escursione consapevole nel bosco, l'esplorazione del luogo e il senso acuto nella ricerca di elementi naturali utilizzabili o le unità di artigianato creativo forniranno ai giovani spunti che puntano all'apprezzamento dell'ambiente, al legame dell'uomo con la natura, così come come possibilità di partecipazione alternative, trendy e contemporanee.</p> <p>Il modulo complessivo ha una durata difficile da definire, poiché dipende dal luogo/paese, dalle infrastrutture, dal gruppo (dinamiche) e anche dalla motivazione dei formatori. Anche le preferenze individuali dei partecipanti svolgono un ruolo importante nella realizzazione di questo modulo. Tuttavia, vengono fornite linee guida temporali approssimative, che sono realistiche dopo i test effettuati. Ad esempio, un partecipante potrebbe essere interessato a imparare e provare un processo complesso per annodare il proprio braccialetto, che richiederà molto tempo, mentre un altro partecipante potrebbe voler realizzare, ad esempio, un orecchino, cosa che verrebbe realizzata in breve tempo, e ancora una volta un terzo partecipante vorrebbe cucire una borsa extra, per la quale deve essere pianificato più tempo. Questi processi flessibili e individuali devono essere presi in considerazione nell'implementazione. Le attività di questo G-Local Hub potranno essere svolte anche separatamente le une dalle altre, nonché in maniera indipendente in più sessioni. Se tutte le attività vengono svolte insieme in una sola volta, l'effetto sui partecipanti sarà maggiore. L'approccio esatto, tuttavia, viene deciso in ultima analisi dai formatori, dai partecipanti e, non meno importante, dalla disponibilità di capacità spaziali e risorse generali.</p>
I luoghi in cui imposterai gli hub G-Local	<p>Esempi: Foresta; Parco; Spiaggia: qualsiasi luogo della natura in cui è possibile trovare elementi naturali sul terreno senza distruggere l'ecosistema.</p> <ul style="list-style-type: none">● Per realizzare i pezzi/prodotti è necessario uno spazio laboratorio (interno o esterno) con attrezzature artigianali e istruzioni di sicurezza per l'uso delle attrezzature.



FABLE

	<ul style="list-style-type: none"> • Possono essere offerti anche workshop on-line. Invece di andare nella foresta per trovare oggetti, i partecipanti potrebbero anche cercarli nelle loro case. L'appartamento diventa quindi un laboratorio/laboratorio.
Altre istruzioni per i facilitatori	<ul style="list-style-type: none"> • Per quanto riguarda le dimensioni del gruppo è necessario pianificare il periodo di tempo e tutti e tre i metodi possono funzionare in modo indipendente, ma per ottenere maggiori effetti e risultati migliori consigliamo di implementare ogni attività in un workshop di 3 giorni. Ciò farà sì che i partecipanti trascorreranno 3 giorni concentrati sul tema della sperimentazione e avranno una visione molto intensa della natura e della connessione umana. Penseranno anche in modo molto critico al comportamento umano e al consumo di moda dopo aver visto quanto lavoro, impegno e tempo vengono spesi per creare un prodotto e quale prezzo potrebbe essere giusto per esso. • I materiali naturali potrebbero essere lavorati all'aperto direttamente nella foresta. • I sacchetti di stoffa per la conservazione potrebbero essere realizzati in anticipo da un altro gruppo nel laboratorio di cucito. • Ai partecipanti possono essere inviati video che spiegano le singole attività e poi lavorano insieme sul prodotto nell'ambiente online. • I video esplicativi possono aiutare a rendere più pratico l'accesso alla guida per i nostri clienti. In questo modo hanno la possibilità di guardarlo in qualsiasi momento o di trasmetterlo ad altre persone nel loro ambiente sociale. In questo modo i partecipanti agiscono come moltiplicatori.

Attività di laboratorio

Argomento	La natura come laboratorio per realizzare capi di moda
Attività 1	<p>Raccolta di materiali in natura</p> <p>Combina materiali naturali con prodotti riciclati per creare gioielli e accessori.</p> <p>Un'escursione consapevole nel bosco, l'esplorazione del luogo e il senso acuto nella ricerca di elementi naturali utilizzabili o le unità di artigianato creativo forniranno ai giovani spunti che puntano</p>



FABLE

	all'apprezzamento dell'ambiente, al legame dell'uomo con la natura, così come come possibilità di partecipazione alternative, trendy e contemporanee.
Obiettivi	<p>Dare apprezzamento alle piccole cose della vita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una percezione consapevole dei materiali che utilizziamo. Incoraggiare un approccio responsabile alla natura. • Uso consapevole e sostenibile della natura/dei materiali naturali. • I giovani partecipanti impareranno che anche loro possono dare un contributo alla protezione dell'ambiente. • Concentrati sulle cose che puoi trovare in natura. • Ampliare le abilità sociali: lavoro di gruppo e riflessione. • Realizzare il proprio prodotto individuale; trasformando il vecchio in nuovo. • Promuovere l'autoefficacia, la fiducia in se stessi e l'indipendenza.
Preparazione	<ul style="list-style-type: none"> • Trova gli orari dei trasporti pubblici e calcola il tempo di percorrenza/organizzare il tuo trasporto. • Adattare le dimensioni del gruppo all'azione, se necessario viaggiare in diversi piccoli gruppi. • Considera i processi dinamici di gruppo. • Fornisci un po' di input teorici in anticipo per valutare l'interesse per l'argomento. • Invia invito con calendario ai partecipanti • Formare gruppi e decidere chi li accompagnerà come facilitatore/leader. <p>Si prega di osservare i principi di sostenibilità e riciclaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per il gioiello utilizzare solo materiali naturali puri, assicurarsi che si tratti di materiali naturali che non siano più integrati nella natura e che possano essere prelevati dalla natura senza causare danni, ovvero non rompere rami di alberi o rubare legno/foglie, ecc. che servono ancora come habitat o cibo per gli animali. • Creare una consapevolezza delle interrelazioni naturali. • Per l'ulteriore lavorazione dei gioielli utilizzare nastri/cordoni realizzati con materiali riciclati, preferibilmente scarti donati che non sono più necessari nella produzione.
Durata totale	Durata totale ca. 3 ore a seconda del tempo di viaggio



FABLE

Descrizione	<p>1. saluto dei partecipanti prima della partenza al punto di ritrovo Viaggio verso la foresta - con i mezzi pubblici o privati. Il tempo del viaggio serve per conoscersi nel gruppo. L'idea del riciclaggio può essere introdotta in un contesto più ampio. Forse un raduno per focalizzare la prospettiva, oppure un gioco: vedo..... notando la spazzatura, i rifiuti per le strade, quanta gente vedo con i carrelli della spesa, quanti bidoni della spazzatura traboccano, ecc.;</p> <p>2. sul posto nella natura - nella foresta Chiedere ai partecipanti quali sono le loro aspettative e da dove viene il loro interesse per l'argomento.</p> <p>3. feedback positivo e transizione al compito Se il gruppo non si conosce ancora, è opportuno fare un gioco conoscitivo: dà sicurezza ai singoli partecipanti e semplifica la comunicazione.</p> <p>Compito 4 Preparatorio: Ai partecipanti viene chiesto di familiarizzare con il luogo, passeggiare, trovare un posto e diventare più consapevoli. È un'opportunità per allenare la percezione sensoriale: udito, sensazione, olfatto, vista...</p> <p>Compito effettivo: I partecipanti dovranno portare 3 pezzi che troveranno durante una passeggiata silenziosa in un'area più delimitata (laboratorio). Cose che giacciono libere, che attirano la loro attenzione, che "li chiamano". Dai ai partecipanti un tempo predefinito - ca. 10-15 minuti. Poi tutti ritornano al gruppo. Tu, come facilitatore/i, osservi il gruppo. Ogni partecipante può descrivere la sua natura e spiegare perché li ha scelti - qui si stabiliscono le regole di comunicazione - cioè tutti ascoltano, alla fine verranno poste domande, nessun commento inappropriato, nessuna risata, ecc. Quando tutti i partecipanti hanno avuto il loro turno, sistemate due scatole. Ogni partecipante deciderà ora quali pezzi utilizzare per realizzare i propri gioielli nella prossima attività a venire. I brani verranno contrassegnati con i nomi dei partecipanti e inseriti nella casella 1. Le altre parti vanno nella casella 2 e sono messe a disposizione di tutti per la scelta. In questo modo i pezzi ritrovati rimangono preziosi e hanno la possibilità di essere ulteriormente lavorati. È qui che entra in gioco l'idea del "niente è inutile".</p> <p>1. Riflessione Raccogli feedback sul processo.</p>
-------------	--



FABLE

	<p>Ogni partecipante può condividere brevemente cosa è stato bene e cosa no, ma in modo concreto e non superficiale. È necessario anche il vostro feedback come formatori. Parla tu stesso. Crea uno spirito di gruppo. Ora fornisci un'anteprima del Modulo 2 per educare e preparare i partecipanti ai passaggi successivi.</p> <p>2. Viaggio di ritorno insieme</p>
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Nastro adesivo, penne (per targhette portanome e identificazione materiale). ● Due scatole; mezzo di trasporto (es. autobus dell'associazione); materiali video.

Argomento	La natura come laboratorio per realizzare capi di moda
Attività 2	MACquistando gioielli e accessori da Nature Pieces
	<p>Versione 1: crea una collana Versione 2: crea un cordino Versione 3: borse per cucire</p>
Obiettivi	Realizzare il proprio prodotto individuale; promuovere l'autoefficacia; fiducia in se stessi e indipendenza; uso consapevole e sostenibile della natura/dei materiali naturali.
Risultati dell'apprendimento	Conoscenze e competenze per realizzare un gioiello con materiali naturali; consapevolezza della natura e un approccio sostenibile al nostro ambiente; lavoro indipendente.
Preparazione	Preparare l'officina, fornire il posto di lavoro e le attrezzature di sicurezza necessarie, procurarsi gli strumenti necessari.
Durata totale	Durata totale (circa 1-3 ore)
Descrizione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spiegare la procedura completa 2. Fornire un briefing sulla sicurezza 3. Introduzione all'uso degli strumenti richiesti 4. Bloccaggio del pezzo naturale nel dispositivo corrispondente 5. Praticare un piccolo foro attraverso il quale verrà successivamente fatto passare il cordone per la collana. 6. Levigare i gioielli se necessario. 7. Dipingere i gioielli, se necessario. 8. Se applicabile, utilizza diverse tecniche di intrecciatura per



	<p>creare una corda (guarda i video sotto).</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Passando il cavo attraverso il foro preforato. 10. Annodare il cordone (se necessario utilizzare nodi speciali per chiudere la collana) (vedi video sotto). 11. Se necessario, attaccare un portachiavi per il cordino. 12. Cuci le borse per la conservazione (vedi istruzioni sotto).
<p>Materiali</p>	<p>Un tavolo robusto, un trapano in legno e uno in pietra, morsetti per fissare/fissare i materiali naturali raccolti, attrezzatura di sicurezza, carta vetrata, vernice e pennelli, dispositivi di protezione.</p> <p>Gli organizzatori di ciascun laboratorio potranno adattare l'attività pratica in base alle esigenze e alle risorse disponibili. Potrebbero utilizzare materiali diversi per creare gioielli o produrre diversi capi di abbigliamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● I materiali naturali raccolti (pezzi di legno dalla forma speciale, pietre, noci, frutti di alberi, ecc.) ● Cordone/cordoncini in lana/paracord riciclato (donato in modo ottimale e avanzi da alcune fabbriche - chiedere alle aziende idonee) ● Portachiavi, se applicabile ● Vernice e pennelli per dipingere legno/pietre, matite ● Carta vetrata per legno e pietre ● Dispositivo di foratura e bloccaggio ● Dispositivi di protezione (occhiali, guanti, camice) <p>Video:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cordone fai da te - Come realizzare da soli un cordone Istruzioni in tedesco https://www.youtube.com/watch?v=DSa0K9cbZ_I ● Come fare il nodo del serpente https://www.youtube.com/watch?v=n9LzgGVxEZY ● Nodo scorrevole regolabile - Bracciale collana nodo - 123Rice https://www.youtube.com/watch?v=ds76V7DRZ6o <p>Versione 3</p> <p>Istruzioni: cuci un semplice sacchetto per gioielli</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Appoggia il tessuto su entrambi i lati diritto, segna la dimensione desiderata e ritaglia. 2. Spiegare il pezzo di stoffa e piegarlo due volte alle due estremità esterne, dai bordi superiori verso l'interno e cucirlo vicino al bordo in fondo alla piega, in modo che si crei un tunnel ad entrambe le estremità.



FABLE

3. Metti di nuovo insieme il dritto del tessuto e questa volta cuci i lati vicini tra loro, ma solo fino al cordoncino (non cucire sopra).
4. Gira la borsa da sinistra a destra.
5. Usando una spilla da balia, tira un cordoncino abbinato da destra a sinistra attraverso il cordoncino superiore e poi da sinistra a destra attraverso il cordoncino inferiore.
6. Fai lo stesso con una corda dall'altro lato nella direzione opposta.
7. Annoda le corde alla fine.

*Vedi immagini esplicative sotto questa descrizione.



Per ulteriori ispirazioni e idee da altre fonti:

<https://www.liebenswert-magazin.de/steine-bemalen-die-wirkung-von-mandala-steinen-2077.html>

<https://recyclingkunst.wordpress.com/2019/04/27/neue-ideen-zum-se-bermachen-von-modeschmuck-aus-holz-und-materialresten/>

https://www.etsy.com/de/LionaHotta/listing/645233069/mandala-stein-tropfen-halskette?utm_campaign=Share&utm_medium=social_organic&utm_source=MSMT&utm_term=so.smt&share_time=1543536843000&epik=dj0yJnU9dWxjMzQxT1F



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

	<p>ZX2pfdkFRdC1oaUZBUmtzajFXWHhwQmMmcD0wJm49OFVra0d3Y1ZQZWs3b3lzYjVLaWpodyZ0PUFBQUFBR1A4emc4 https://www.etsy.com/de/listing/797686225/naturlicher-anhanger-avocado-grube?gpla=1&gao=1&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_en_b-jewelry-necklaces-pendants&utm_custom1=k_EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE_k&utm_content=go_316043929_18221315929_63902677849_pla-106550431715_c_797686225dede_102852917&utm_custom2=316043929&gclid=EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE</p>
--	--

Attività 3	Presentazione di gioielli in vendita
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> ● Simulazione delle vendite ● Presentare il gioiello autocreato come possibile prodotto di vendita.
Materiali necessari per il tuo laboratorio	Gioielli di propria produzione, telefoni cellulari, connessione internet, carta, poster, penne, stanza, negozio, app (vedi appendice). Il materiale dipende dalla forma di presentazione scelta)
Linee guida per gli operatori giovanili	Si prega di osservare i principi di sostenibilità e riciclaggio. (ovvero quali materiali si trovano in casa e come vengono lavati e preparati per il riutilizzo in laboratorio).
Ulteriori istruzioni per i facilitatori	Se si utilizzano app, si consiglia di provarle in anticipo.
Preparazione	I facilitatori devono mettere in sicurezza i materiali ad eccezione dei telefoni cellulari e renderli disponibili nell'ambiente di lavoro.
Durata totale	30 - 60 minuti
Descrizione	<p>I partecipanti dovrebbero considerare i loro gioielli fatti a mano come un prodotto in vendita.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I facilitatori creano una mappa mentale su un poster sull'argomento: "Cosa ne pensi del concetto di vendita?" Le seguenti domande guida possono supportare: <ol style="list-style-type: none"> a. Dove compri i prodotti? b. Come si viene a conoscenza di determinati prodotti? c. Di cosa hai bisogno per fare la spesa?



	<p>d. Cosa è importante per te quando vai a fare shopping? (Trovare esempio di mappa nella descrizione dei materiali)</p> <p>2. Il termine "pubblicità" (o simile) della mappa mentale viene ripreso dai facilitatori e da esso deriva l'argomento "presentazione di un prodotto". I partecipanti dovranno presentare i propri prodotti in vendita. La vendita potrà avvenire tramite diverse modalità o canali, si possono quindi scegliere diverse possibilità di presentazione:</p> <p>a. Presentazione in negozio I partecipanti devono presentare i propri gioielli realizzati da sé in vendita in un'area del negozio. Sono liberi di decidere come dovrebbe essere questa presentazione (es. appesa, o appoggiata) e se vogliono aggiungere una descrizione al prodotto.</p> <p>b. Presentazione per le vendite online (cioè. post sui social media) attraverso foto o video I partecipanti dovrebbero utilizzare app come Stop Motion Studio, Canva, mysimlessshow (i collegamenti sono di seguito) o simili per realizzare foto e video con i propri cellulari in cui presentare il proprio prodotto. I partecipanti dovrebbero testare le funzioni delle app. Si consiglia a tutti di utilizzare la stessa app.</p> <p>c. Presentazione tramite poster I partecipanti dovranno creare un poster pubblicitario per il loro prodotto. Usa penne e carta per poster per questa attività. È possibile inventare slogan e/o descrizioni.</p> <p>Inoltre, è possibile includere il seguente passaggio:</p> <p>3. I partecipanti dovrebbero pensare al prezzo al quale offrirebbero il prodotto. Le seguenti domande guida possono aiutare:</p> <p>a. Quanto lavoro è stato coinvolto (in ore o minuti)?</p> <p>b. Qual è il costo dei materiali utilizzati?</p> <p>c. Quanto pagherei io per questo? È Prodotto?</p>
Materiali	<p>Gioielli fatti in casa, telefoni cellulari, connessione internet, carta, poster, penne, stanza, negozio, app (vedi appendice). Il materiale dipende dalla forma di presentazione scelta. Link alle app: https://www.canva.com/de_de/herunterladen/android/ https://www.cateater.com/ https://simpleshow.com/plans/de/</p>



FABLE

Istruzioni per le app:

<https://www.youtube.com/watch?v=6pDL-FN0HLE>

<https://www.youtube.com/watch?v=gqqf8vP1XwY>

<https://www.youtube.com/watch?v=SS7JNNer9Vg>

<https://www.youtube.com/watch?v=2J9gZonUx8w>

Soluzione di esempio Mappa mentale:



4.7.Upcycling e riutilizzo degli indumenti

Argomento del Laboratorio G-Local Hub	Rammendo di vecchi vestiti, rifacimento di vecchi vestiti, scambio di vestiti
Il gruppo target a cui ti rivolgerai	Giovani dai 18 ai 30 anni
Obiettivi	Il laboratorio introduce i partecipanti al problema della sostenibilità nella moda e lavora per promuovere sia la conoscenza su come riparare gli indumenti per un uso continuato, sia su come rimodellare o riutilizzare gli indumenti per prolungarne la durata. I partecipanti ripareranno o rimetteranno a nuovo vecchi vestiti per apprendere queste abilità e si scambieranno anche abiti che sono



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE

	ancora utilizzabili, ma che non possono immaginare di utilizzare ulteriormente.
Risultati dell'apprendimento	<p>Questo laboratorio insegna ai partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come rammendare e rimodellare vecchi vestiti con abilità di cucito • Una selezione di idee su come riutilizzare vecchi tessuti per indumenti per altri usi. • Abilità creative nel ridisegnare articoli di abbigliamento che potrebbero ritenere fuori moda o che potrebbero aver bisogno di un cambiamento di carattere • Perché la fast fashion non è sostenibile e perché la slow fashion aiuta a preservare le nostre risorse.
Contenuto	<ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti portano i propri vecchi vestiti • Parte teorica (30 min) sulla durabilità dell'abbigliamento, importanza del rammendo. Ai partecipanti vengono spiegate le questioni relative alla fast fashion e come cercare abiti più durevoli che durino per periodi di tempo più lunghi. • Tutorial di cucito (15-30 minuti) con prova • Fase di scambio facoltativa (se i partecipanti hanno indumenti in eccesso) • Identificare le riparazioni necessarie e impostare piani su come procedere • Attività di rammendo e rimodellamento sui capi di abbigliamento selezionati • Presentazione dei risultati
I luoghi in cui imposterai gli hub G-Local	Qualsiasi luogo che soddisfi le linee guida generali per un hub G-Local, oltre a fornire abbastanza spazio libero sui tavoli e accesso all'elettricità se si utilizza una macchina da cucire.
Altre istruzioni per i facilitatori	<p>I partecipanti qualificati potrebbero essere utili nell'insegnare ai partecipanti non qualificati</p> <p>I partecipanti che hanno finito possono essere invitati ad aiutare gli altri partecipanti o possono utilizzare i materiali avanzati per creare ciondoli più piccoli</p> <p>All'inizio distribuire alcuni materiali che siano ragionevoli da utilizzare, in modo che i partecipanti non abbiano bisogno di andare nella pila delle risorse comuni per ogni questione minore all'inizio.</p>

Attività di laboratorio

Argomento	Cucire
------------------	---------------



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE

ATTIVITÀ 1	Lo scambio di vestiti
Obiettivi	L'attività cerca di far scambiare e rinnovare i vecchi vestiti tra i partecipanti.
Preparazione	I facilitatori dovrebbero cercare di considerare i partecipanti e portare strumenti adeguati, oltre a tessuti e materiali aggiuntivi. Ciò è particolarmente utile se non si prevede che i partecipanti abbiano abbastanza vestiti per effettuare uno scambio ragionevole. Cerca di assicurarti che i materiali forniti siano di buona qualità e durata.
Durata totale	3 ore
Descrizione	<ul style="list-style-type: none"> ● I partecipanti portano i propri vecchi vestiti ● Parte teorica (30 min) sulla durabilità dell'abbigliamento, importanza del rammendo. Ai partecipanti vengono spiegate le questioni relative alla fast fashion e come cercare abiti più durevoli che durino per periodi di tempo più lunghi. ● Tutorial di cucito (15-30 minuti) con prova ● Fase di scambio facoltativa (se i partecipanti hanno indumenti in eccesso) ● Identificare le riparazioni necessarie e impostare piani su come procedere ● Attività di rammendo e rimodellamento sui capi di abbigliamento selezionati ● Presentazione dei risultati.
Materiali	Vecchi vestiti dei partecipanti Tessuti extra, fili, nastri, bottoni e fascette in plastica forniti dall'organizzazione I propri tessuti/fili potrebbero voler incorporare i partecipanti Strumenti per cucire, forniti dall'organizzazione (aghi, spilli, filo, forbici, righelli/metri, macchina da cucire?) Matite e gesso
Linee guida per gli operatori giovanili su come raccogliere i materiali	Si prega di seguire i principi di sostenibilità e riciclaggio (es: quali materiali cercare in casa e come lavarli e prepararli per il riutilizzo in laboratorio)



FABLE

Photo gallery: catturare la favola in azione



Liberitutti Società
Cooperativa Sociale
Italy



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE



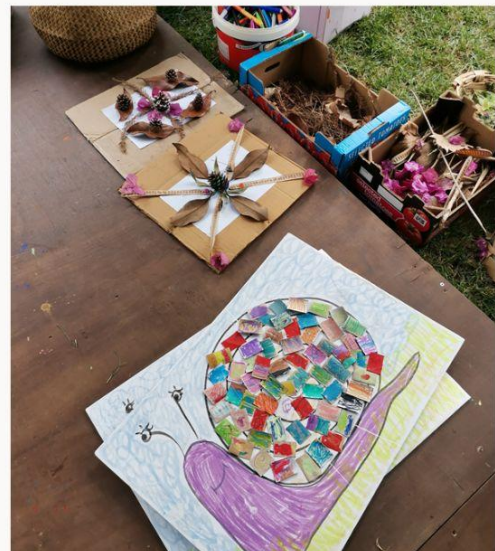
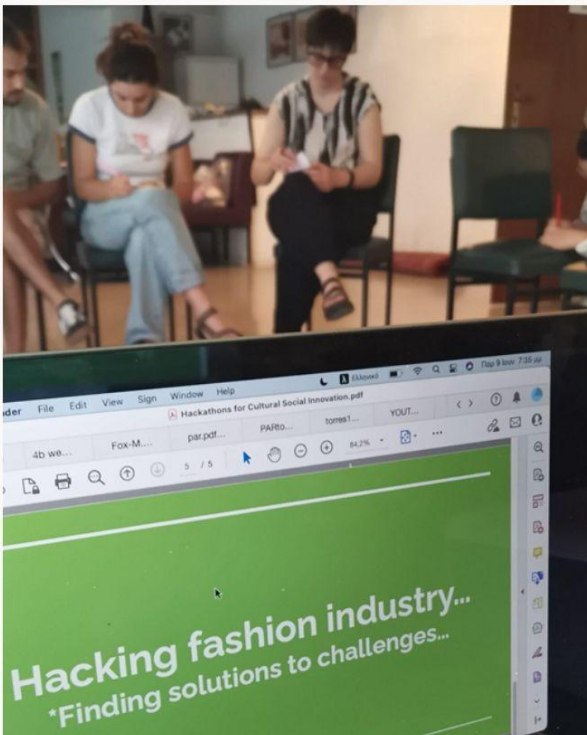
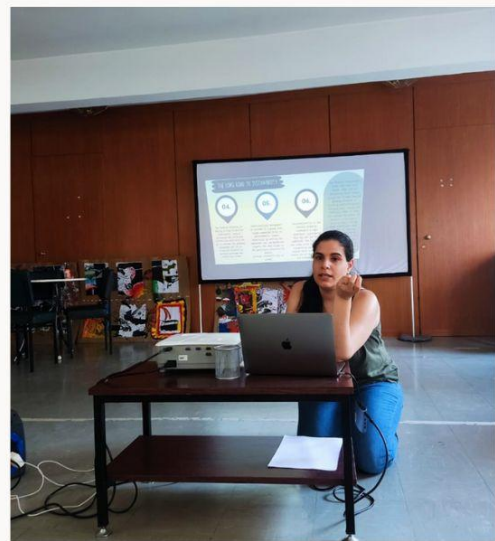
Asociación Caminos Spain



Co-funded by
the European Union

Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE



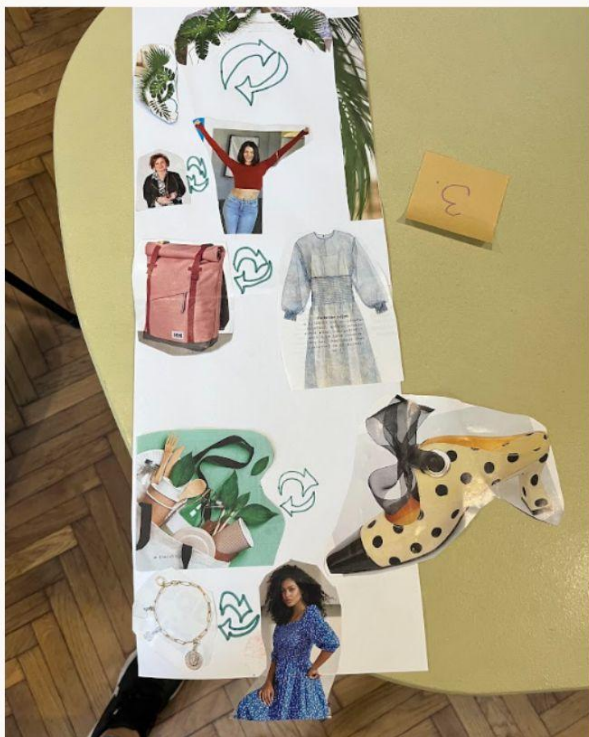
Inter Alia Greece



Co-funded by
the European Union

Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE



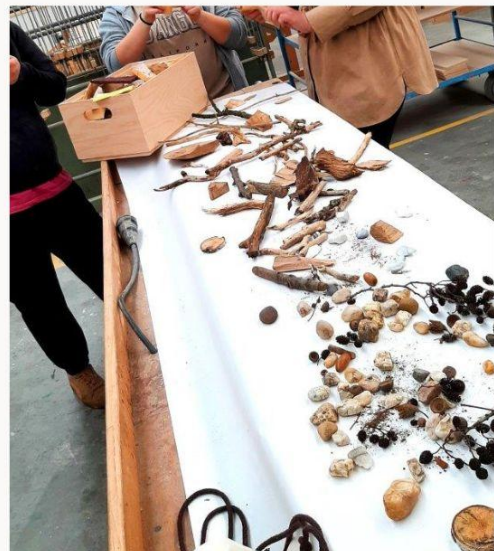
ReCreativity Tarsadalmi Vallalkozas Non-Profit KFT Hungary



Co-funded by
the European Union

Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE



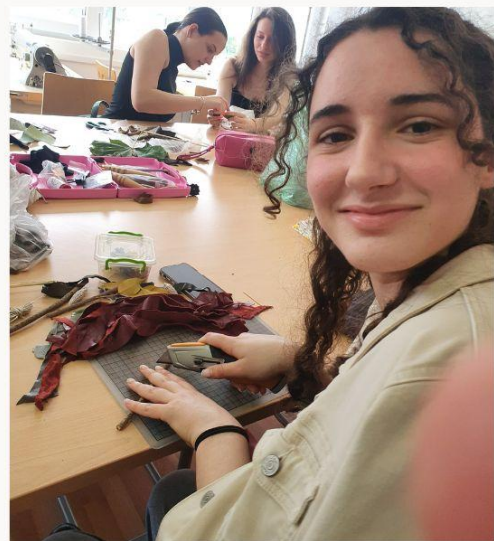
Sozialwerk Dürener Christen Germany



Co-funded by
the European Union

Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE



Happiness Academy Bulgaria



Co-funded by
the European Union

Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Allegati

Allegato 1

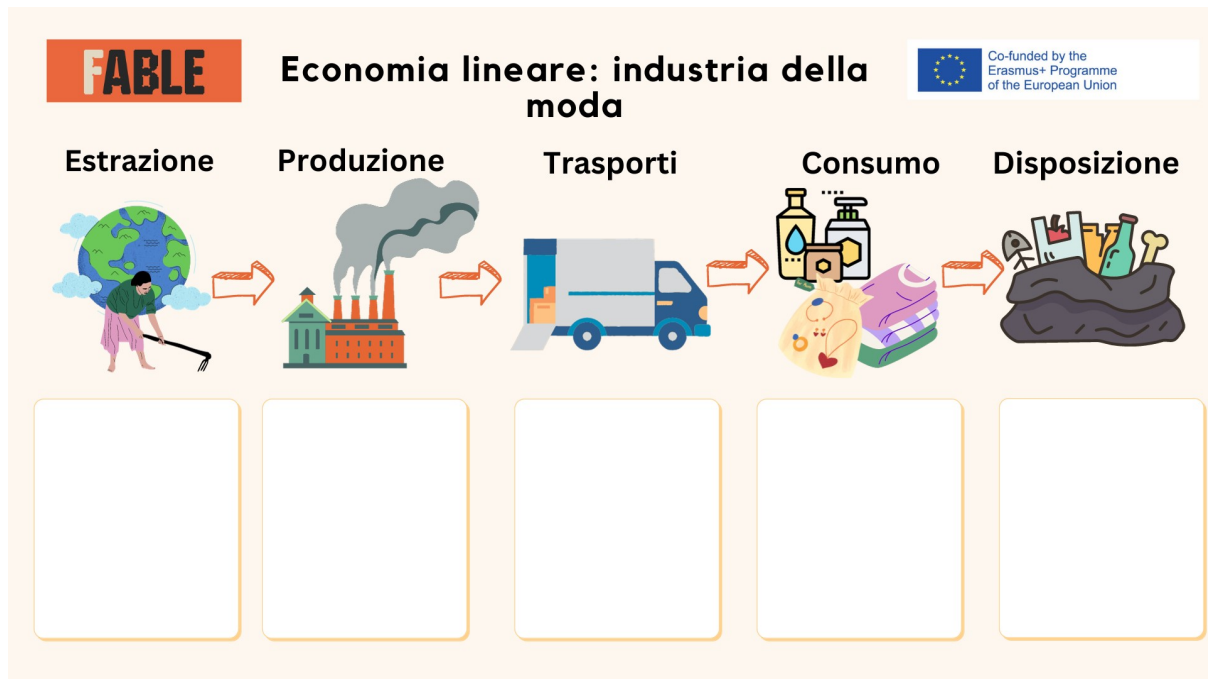
Materiale didattico “Tintura naturale. Perché la moda lenta?”

📄 Natural Dyeing Theory_ITALIAN VERSION .pdf

Allegato 2


Materiali aggiuntivi per l'analisi di laboratorio e l'azione per la moda sostenibile

Allegato 2A. Economia lineare: industria della moda





FABLE

Allegato 2B. Mappatura: settore della moda



Mappatura: settore della moda



Come mappare il ciclo di vita di questo prodotto

1. Contrassegna la tua posizione attuale (rappresenta il luogo in cui viene attualmente consumato l'articolo di moda).
2. Pensa a come è fatto e dove si potrebbero trovare le risorse? Segna anche questo punto.
3. Dove viene prodotto? Se nella produzione sono coinvolti più luoghi, contrassegnali anche loro.
4. Come viene trasportato? Segna le vie di trasporto.
5. Cosa succede ai rifiuti? Segna anche la loro destinazione.
6. Collega i percorsi per essere visibile sulla mappa.
7. Cosa vedi?

Allegato 2C. Infografica: industria della moda



Infografica: industria della moda



Utilizzo dell'acqua

Utilizzo dei materiali

Sostanze chimiche

Utilizzo dell'energia

Microplastiche

Emissioni

Rifiuti

Condizioni di lavoro: lavoro minorile, sfruttamento di genere, disuguaglianza salariale

- Cerca dati che descrivano aspetti importanti legati al settore della moda.
- Potresti esaminare i materiali disponibili che ti sono stati forniti o utilizzare dispositivi digitali per cercare informazioni.
- Potresti utilizzare piattaforme di dati, articoli e rapporti di organizzazioni pertinenti.
- Crea un'infografica per presentare i tuoi risultati.




Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE

Allegato 2D. Buone pratiche: Moda Sostenibile

FABLE Buone pratiche: Moda Sostenibile 

Iniziative e pratiche private

Iniziative e pratiche pubbliche

Iniziative e pratiche comunitarie

Sulla base della tua conoscenza ed esperienza, ci sono iniziative locali o nazionali (private, pubbliche, comuni) che sembrano essere in linea con i tuoi principi di moda sostenibile? Le iniziative private, pubbliche e comunitarie sono organizzate e gestite da aziende private, dallo Stato e dalla comunità, nel rispetto.

Allegato 2E. Azione per la moda sostenibile

FABLE Azione per la moda sostenibile 

2. GRUPPO TARGET
Chi vuoi raggiungere, influenzando le loro percezioni e atteggiamenti?

3. MESSAGGIO CHIAVE
Su cosa vuoi che il tuo gruppo target rifletta, impari, comprenda profondamente?

4. TIPO DI AZIONE
Come pensi di farlo?

1. SCOPO
Cosa vuoi ottenere con la tua campagna?

5. STRATEGIA DI COMUNICAZIONE
Come pensi di raggiungere il tuo gruppo target?

6. VALUTAZIONE E FOLLOW-UP
Come pensi di valutare l'efficacia della tua campagna? Quali sarebbero i prossimi passi?

TAKE ACTION



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

FABLE

Allegato 3

Materiali aggiuntivi a *Moda sostenibile: strategie di marketing e comunicazione*

Allegato 3A. Teoria generale sulla moda sostenibile

https://drive.google.com/file/d/1r85p6tUbqy91eZ8ONU9sHBFLEcC4hDZA/view?usp=share_link

Allegato 3B. Materiali per giochi di ruolo

https://drive.google.com/file/d/1vw5-l8ZSS3WCuAz_I5Fiw0MHqbRwJBxo/view?usp=share_link

Allegato 3C. Schede prodotto immaginario

https://drive.google.com/file/d/1GUKz9Wb4cULFFM1sZ8GQOisWjnWv5L1L/view?usp=share_link



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.