

TITOLO	Sostenibilità ambientale
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> – L’obiettivo generale dei laboratori è di approfondire le tematiche legate alla sostenibilità ambientale e l’Agenda 2030; -Conoscere forme di turismo sostenibile e l’economia circolare; -Saper valutare l’impatto ambientale e sociale del turismo.
TARGET	Studenti e studentesse della scuola secondaria di secondo grado
DURATA	9 ore
SPAZIO NECESSARIO	Un’aula con la possibilità spostare i banchi e di sedersi in cerchio, LIM (oppure proiettore e pc),
MATERIALI	PC e proiettore, casse, scotch di carta, pennarelli, post it, fogli grandi, TBP del Walk the Global Walk https://www.walktheglobalwalk.eu/it/teacher-space/resources-training-material/category/49-exploring-the-17-sdgs-and-the-sdg-13 , Due fogli A4, uno con scritto VERO FALSO, powerpoint con foto turismo non sostenibile
00,00-01,00	<p>Laboratorio 1</p> <p>Fare riferimento a https://www.walktheglobalwalk.eu/it/teacher-space/resources-training-material/category/49-exploring-the-17-sdgs-and-the-sdg-13 e tenere le attività illustrate da pagina 29 a pagina 32.</p>
01,00,00-01,30	<p>Laboratorio 2</p> <p>La sfida della sostenibilità</p> <p>LA SFIDA DEL MARSHMALLOW</p> <p>La sfida del Marshmallow, così formulata, permette di unire team building, competenze trasversali e SDG 13.</p> <p>Dividi il gruppo in squadre (3-5 membri, a seconda del numero totale del gruppo). Ogni squadra ha a disposizione scotch carta (1 rotolo), 20 pezzi di spaghetti (non cotti, ovviamente) e 1 marshmallow. Rendi disponibili uno o due piccole forbici per le squadre (non è necessario che ciascuna squadra abbia le proprie).</p> <p>Dai a ciascuna squadra il nastro, la corda, gli spaghetti e il marshmallow. Ogni squadra può</p>



01,30-2,00

prendere le forbici in comune quando necessario.
Leggi le istruzioni per tutte le squadre allo stesso tempo.

Vince chi costruisce la struttura più alta e più resistente ai cambiamenti climatici così come indicato dall'obiettivo 13.

Attività vero/falso sul turismo in Italia (è auspicabile avere una stanza con i banchi già spostati contro i muri, creando uno spazio libero oppure usare un'aula/spazio libero di banchi)

(Fonte. Istat 2019 <https://www.istat.it/it/archivio/236148>)

Il facilitatore attacca due fogli su due lati apposti dell'aula, uno con scritto VERO, l'altro FALSO e spiega le regole alla classe (se non le conoscono già): gli studenti e le studentesse devono immaginare una linea che collega i due fogli. All'inizio di una frase, la classe si posiziona in mezzo della linea. Il facilitatore legge una frase, se gli studenti pensano che la risposta sia vera, si spostano verso il "VERO" oppure verso il "FALSO" se, invece, pensano che la frase sia falsa. Possano stare anche in mezzo alla linea, oppure leggermente spostati verso un lato o l'altro. Prima di sentire la risposta giusta, il facilitatore chiede 3/4 studenti/studentesse di esprimere perché si sono posizionati laddove si trovano. È possibile dare la possibilità a tutti di cambiare idea (ascoltando le opinioni degli altri) prima che la risposta è data.

Fraasi da leggere ad alta voce quando la classe è pronta:

1. Nel 2018, gli esercizi ricettivi italiani, con circa 428,8 milioni di presenze e 128,1 milioni di arrivi, hanno raggiunto un nuovo massimo storico, superando il picco già raggiunto nel 2017. VERO

2. l'Italia è il primo Paese in Europa per numero di presenze negli esercizi ricettivi.

FALSO: Con una quota del 13,6% sul totale della Ue28, l'Italia è il terzo Paese in Europa per numero di presenze negli esercizi ricettivi, dopo Spagna e Francia.

3. Nel 2018 si stima che i turisti italiani abbiano trascorso le vacanze in Italia nel 45% dei casi. .

FALSO: Nel 2018 si stima che le vacanze in Italia rappresentino circa l'85% dei viaggi effettuati dai turisti italiani, in aumento del 13,9% rispetto all'anno precedente (+8,3% in termini di notti), consolidando il trend positivo registrato a partire dal 2016.

4. Venezia si conferma la principale destinazione con circa 29 milioni di presenze.

FALSO: Roma si conferma la principale destinazione con circa 29 milioni di presenze (6,8% del totale nazionale; 4,1% della clientela nazionale e 9,4% di quella estera).

Venezia guadagna un posto in graduatoria e affianca al secondo posto Milano (entrambe con 12,1 milioni di presenze circa, pari al 2,8% di quote sul totale

nazionale). Rispetto al 2017, Roma rileva un incremento delle presenze del 7,6%, Venezia del 3,7%, Milano dell'1,7%.

5. Gli USA è storicamente il principale Paese di provenienza dei turisti stranieri ospiti in Italia

FALSO: La Germania è storicamente il principale Paese di provenienza dei turisti stranieri ospiti in Italia; nel 2018 i cittadini tedeschi hanno fatto registrare quasi 59 milioni di notti trascorse nel complesso degli esercizi ricettivi, con una quota sul totale delle presenze di turisti non residenti pari al 27,1%. Seguono, con percentuali decisamente inferiori, i turisti provenienti da Stati Uniti, Francia, Regno Unito (tutte intorno ai 6,5 punti percentuali) e quelli provenienti da Paesi Bassi, Svizzera, Liechtenstein e Austria (circa 5%).

6. La Toscana è la regione più visitata dai turisti in Italia.

VERO: Con 5388423 di turisti registrati nel 2018.

Fonte: https://servizi.toscana.it/RT/statistichedidynamiche/Turismo_provenienze/

Debriefing in plenaria. Il facilitatore chiedere le seguenti domande:

- Che cosa ti ha sorpreso di più?
- Cosa meno?
- Conosci qualcuno che lavora nel settore turistico? Se sì, cosa fa?
- Hai mai pensato al turismo come uno dei settori più importanti in Italia?

I facilitatore mostra la powerpoint con le foto di esempi di turismo (in Italia e nel mondo) non sostenibile, senza anticipare questo aspetto negativo e chiede:

- Quale foto ti ha colpito di più? (perché?)
- In quali paesi sono state scattate le foto?
- Cosa hanno in comune queste foto? Turismo di massa, turismo non sostenibile, ecc.

A gruppetti, gli studenti scelgono una foto.

Usano l'analisi SWOT per approfondire questo turismo. Il facilitatore spiega come funziona un'analisi SWOT (Strengths, weaknesses, opportunities, threats) disegnandolo sulla lavagna:

Punti di Forza	Punti di debolezza
Opportunità	Minacce

Ogni gruppetto disegna un'analisi SWOT sul foglio A3.

2,00-3,00

<p>3,00</p>	<p>In ciascuna casella, gli studenti possano scrivere più cose, come frasi, per punti, parole chiave, ecc. E' importante che scrivano la tipologia di turismo che stanno approfondendo e dove si trova (paese o area del mondo).</p> <p>Utilizzando l'analisi SWOT, lo stesso gruppo, magari usando un colore diverso, sottolinea, espande e/o aggiunge gli impatti ambientali, sociali ed economici all'interno dell'analisi oppure accanto.</p> <p>Il facilitatore mostra sulla lavagna gli 17 obiettivi dello sviluppo sostenibile. Come ultima fase di questa attività di approfondimento, i gruppetti aggiungono, magari usando un altro colore ancora, quali SDG's sono minacciati/oppure rafforzate rispetto alla loro tipologia di turismo.</p> <p>In plenaria ogni gruppetto presenta in 5-7 minuti la loro analisi rispetto ad una tipologia di turismo, è meglio se ogni membro del gruppo contribuisce alla presentazione.</p> <p>Fine laboratorio</p>
<p>00,00</p>	<p>Laboratorio 3</p> <p>Introduzione al gioco di ruolo: il formatore spiega ai partecipanti che simuleranno un'assemblea convocata dal Sindaco e dal suo consiglio comunale per discutere e trovare una soluzione a uno specifico problema ed assegna i cinque ruoli (Sindaco e Consiglio comunale, Presidente della Cooperativa Agricola, Rappresentante della ONG, Presidente Ente per il Turismo, Amministratore delegato dell'ente gestore dei rifiuti) suddividendo la classe in altrettanti gruppi.</p> <p>Anticipa inoltre ai partecipanti che, interpretando il personaggio assegnato, devono proporre delle possibili soluzioni che verranno votate dall'assemblea cittadina.</p> <p>Presentazione del contesto (allegato n° 1).</p> <p>Il formatore leggerà il contesto a voce alta ed in plenaria</p> <p>Ogni gruppo elaborerà una presentazione, mediante la quale dichiarerà la propria posizione in riferimento al problema ed enuncia le proposte per farvi fronte.</p> <p>Assemblea cittadina nel corso della quale ogni gruppo presenta le proprie soluzioni.</p> <p>Votazione</p> <p>Il Consiglio Comunale rilegge le proposte e chiede ai partecipanti di votare solo una proposta. I voti verranno annotati sulla lavagna.</p> <p>Delibera del Consiglio Comunale</p>

1:50-2:00	Il Consiglio si riunisce per decidere quale soluzione adottare.
2,00	<p>Debriefing</p> <p>Il formatore inviterà i partecipanti a riflettere sul gioco: cosa avete provato durante il gioco? Come vi siete sentiti interpretando il ruolo? Quali sono state le maggiori difficoltà incontrate durante il gioco? Quali le strategie adottate per risolverle? Tutti hanno avuto la possibilità di esprimersi?</p> <p>Secondo voi le decisioni vengono prese in questo modo? La decisione presa soddisfa tutti gli attori coinvolti?</p> <p>Fine laboratorio</p>
00,00	<p>Laboratorio 4</p> <p>I partecipanti verranno suddivisi in quattro gruppi da quattro persone l'uno, spiegando gli obiettivi e l'attività della giornata.</p> <p>Dovranno ipotizzare di essere una cooperativa di giovani fondata per partecipare ad un bando ministeriale per la progettazione di una struttura sostenibile. Dovrà essere una struttura che offre ai turisti un'esperienza slow, attenta alle comunità locali, che dia un contributo alle economie locali, che preveda una permanenza in una struttura eco-sostenibili (Allegato n° 2).</p>
1,20	Presentazione progetti di ogni gruppo
1,40	Commenti e valutazioni
2,00	Fine laboratorio