



# **IO1 – Attività 1**

## **Quadro metodologico**

### **Manuale**

## Sommario

Il presente manuale contiene i seguenti quadri, descritti a seconda dei relativi obiettivi metodologici:

<b>1 Quadro per l'economia circolare (EC)</b>	<b>1</b>
<b>2 Quadro per i temi centrali</b>	<b>13</b>
<b>3 Quadro per il gruppo target</b>	<b>14</b>
<b>4 Quadro per le buone pratiche</b>	<b>16</b>
<b>5 Quadro per i report nazionali</b>	<b>17</b>
<b>6 Quadro per i risultati di progetto (IO)</b>	<b>18</b>

Questo documento è stato progettato per seguire uno sviluppo circolare: la metodologia del progetto verrà sottoposta a revisione, discussione e ulteriore sviluppo durante gli incontri di progetto.

# 1 Quadro per l'economia circolare (EC)

**Obiettivo metodologico:** Avere una comprensione condivisa dell'economia circolare; è importante raggiungere un accordo su una comprensione e un approccio comune nei confronti dell'EC per il partenariato del progetto CLAY.

---

## 1.1 Definizione e concetto

**Obiettivo metodologico:** Questa sezione delinea la definizione generale e il concetto di "economia circolare" per il progetto CLAY.

---

Secondo la letteratura scientifica e nelle riviste di settore esistono più di 100 definizioni diverse di economia circolare. Esistono tante definizioni diverse perché il concetto viene applicato da vari gruppi di ricercatori e di professionisti<sup>1</sup>. Un filosofo di materie scientifiche enfatizzerà un aspetto diverso del concetto rispetto a un esperto finanziario. Inoltre, la diversità delle varie definizioni complica la misurazione della circolarità.

All'interno del progetto CLAY, l'EC viene definita in questo modo: un' **economia circolare** consiste in un approccio sistemico allo sviluppo **economico** progettato per apportare benefici alle aziende, alla società, all'ambiente – o ai tre pilastri fondamentali comuni della sostenibilità: l'economia, l'ecologia e la dimensione sociale. A differenza del modello lineare 'prendere-creare-scartare', un' **economia circolare** ha una progettazione rigenerabile e mira a scollegare gradualmente la crescita dal consumo delle risorse limitate. Quindi, l'economia circolare è un modello di produzione e consumo che coinvolge la condivisione, la locazione, il riutilizzo, la riparazione, il ricondizionamento e il riciclo dei materiali e dei prodotti esistenti il più a lungo possibile, e di ripensare e riprogettare i rispettivi processi di produzione e quelli aziendali. In questo modo, **si estende il ciclo di vita dei prodotti**. Nella pratica, l'EC implica la **riduzione dei rifiuti** al minimo. Quando un prodotto raggiunge il proprio fine vita, i materiali vengono preservati all'interno del ciclo economico, ove possibile. I materiali possono essere usati ripetutamente in modo produttivo ed efficace, **creando** in questo modo **ulteriore valore**. Si tratta di una deviazione rispetto al modello economico **lineare** tradizionale, basato sul motivo ricorrente del prendere-utilizzare-consumare-gettare e che dipende da ampie quantità di materiali ed energia a basso costo e facilmente accessibile.

Le definizioni di EC spesso si concentrano sull'utilizzo delle materie prime o sul cambiamento del sistema. Le definizioni incentrate sull'impiego delle risorse spesso seguono l'approccio delle 3-R:

- Riduci/Sostituisci (minimo utilizzo delle materie prime limitate; sostituzione di potenziali componenti e dei processi di produzione dannosi)
- Riutilizza (massimo riutilizzo di prodotti e di componenti)
- Ricicla (elevata qualità del riutilizzo delle materie prime)

---

<sup>1</sup> J. Kirchherr, D. Reike, M. Hekkert: Concettualizzare l'economia circolare: Un'analisi delle 114 definizioni. In: Risorse, salvaguardia e riciclo, 2017.

La **Fondazione Ellen MacArthur**<sup>2</sup> (EMF) è fra le più note ONG nel campo dell'economia circolare, lanciata nel 2010 per "accelerare la transizione verso l'economia circolare".

EMF concepisce l'economia circolare in base ai principi di **eliminazione dei rifiuti e dell'inquinamento dai processi di progettazione**, per **preservare i prodotti e i materiali già in uso e rigenerare i sistemi naturali**.<sup>3</sup>

#### ➤ **ELIMINAZIONE DEI RIFIUTI E DELL'INQUINAMENTO**

*Cosa succederebbe se fossimo in grado di non produrre rifiuti e inquinamento?*

Un'economia circolare svela ed esclude dalla progettazione gli impatti negativi prodotti dalle attività economiche e che recano danno alla salute dell'uomo e ai sistemi naturali. Fra questi troviamo il rilascio dei gas a effetto serra e di sostanze nocive, l'inquinamento atmosferico, del suolo, idrico ma anche i rifiuti strutturali come la congestione del traffico.

#### ➤ **RIUTILIZZARE I PRODOTTI E I MATERIALI**

*E se potessimo creare un'economia che utilizza i materiali invece di consumarli?*

Un'economia circolare promuove le attività volte a preservare il valore sottoforma di energia, manodopera e materie. Questo implica una progettazione finalizzata a durare nel tempo, al riutilizzo, alla riproduzione e al riciclo per mantenere i prodotti, le componenti e i materiali all'interno del ciclo economico. I sistemi circolari utilizzano efficacemente le materie biologiche, incoraggiandone l'uso differenziato, poiché ruotano fra il sistema economico e il sistema naturale.

#### ➤ **RIGENERARE I SISTEMI NATURALI**

*E se fossimo in grado non soltanto di proteggere l'ambiente ma di migliorarlo attivamente?*

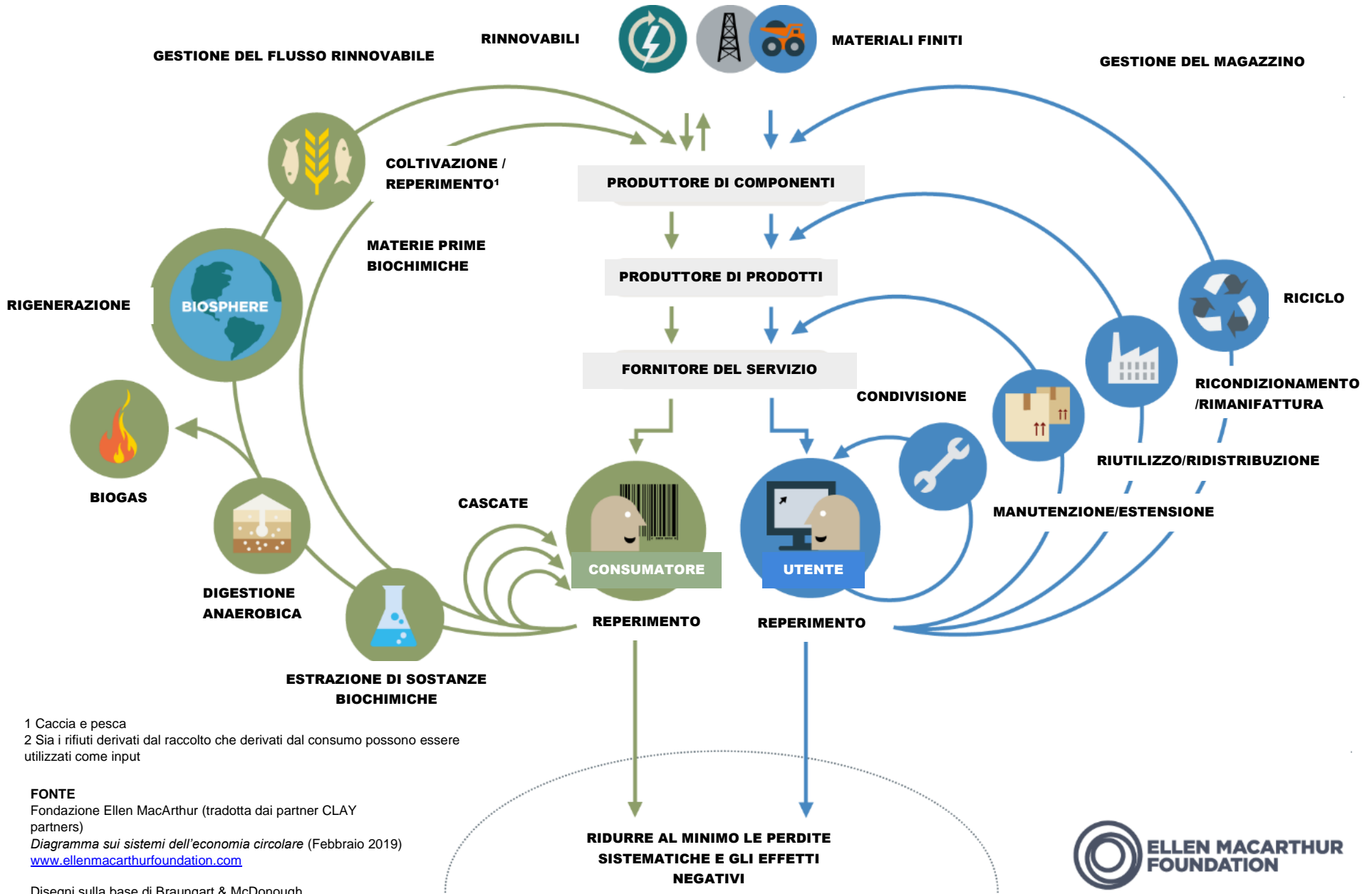
Un'economia circolare evita l'impiego di risorse non rinnovabili e preserva o accresce quelle rinnovabili, ad esempio restituendo le sostanze nutrienti importanti per promuovere la rigenerazione, o utilizzando le fonti di energia rinnovabili rinunciando ai combustibili fossili.

EMF propone il seguente diagramma per illustrare il proprio concetto di economia circolare.

---

<sup>2</sup> Link: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/>

<sup>3</sup> Proveniente da <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/explore>



1 Caccia e pesca  
2 Sia i rifiuti derivati dal raccolto che derivati dal consumo possono essere utilizzati come input

**FONTE**  
Fondazione Ellen MacArthur (tradotta dai partner CLAY partners)  
*Diagramma sui sistemi dell'economia circolare* (Febbraio 2019)  
[www.ellenmacarthurfoundation.com](http://www.ellenmacarthurfoundation.com)

Disegni sulla base di Braungart & McDonough,  
Dalla culla alla culla (C2C)



Di seguito vengono fornite alcune definizioni per interpretare il diagramma nel modo corretto:

➤ **MANUTENZIONE/ESTENSIONE (E CONDIVISIONE)**

Questo circuito più interno del ciclo tecnico mostra la strategia per mantenere i prodotti e i materiali in circolo, prolungando la loro longevità il più a lungo possibile attraverso la progettazione della loro durata e della loro manutenzione e riparazione. Questi prodotti di lunga durata possono essere condivisi fra i vari utenti che possono accedere ai servizi proposti, eliminando la necessità di creazione di nuovi prodotti.

➤ **RIUTILIZZO/RIDISTRIBUZIONE**

I prodotti e i materiali tecnici possono essere riutilizzati varie volte e ridistribuiti a nuovi utenti nella propria forma originaria o con dei piccoli miglioramenti o cambiamenti. Piattaforme come eBay sono la dimostrazione che si tratta di un approccio già esistente.

➤ **RICONDIZIONAMENTO/RIMANIFATTURA**

Rimanifattura e ricondizionamento sono due processi simili per conferire valore al prodotto, ma hanno delle piccole differenze. Quando un prodotto viene rimanifatturato, viene smontato in piccole componenti e poi ricostruito (sostituendo le componenti, ove necessario) per avere le stesse nuove condizioni e la stessa garanzia di un nuovo prodotto. Il ricondizionamento consiste in un processo esterno in cui il prodotto viene riparato il più possibile, in genere senza smontarlo e senza sostituirne le componenti.

➤ **RICICLO**

Il riciclo è il processo che permette di ridurre il prodotto riportandolo a ritroso al livello base dei propri materiali, permettendo in questo modo ai materiali (o almeno a parte di questi) di essere ricostruiti per la fabbricazione di nuovi prodotti. Seppur si tratti senza ombra di dubbio di un processo importante all'interno dell'economia circolare, la perdita della manodopera e dell'energia integrate, i costi necessari per l'intero rifacimento dei prodotti, e l'inevitabile perdita di materiali indicano che si tratta di un processo con valore minore rispetto a quelli che si avvicinano di più al centro del diagramma del sistema, come il riutilizzo e la rimanifattura.

➤ **CASCATE**

Questo anello all'interno del ciclo biologico si riferisce al processo di dare nuovo impulso ai materiali e delle componenti utilizzate e di estrarre, nel corso del tempo, l'energia e il materiale ordinato. Lungo la cascata, il materiale ordinato diminuisce finché, in ultima istanza, il materiale deve essere restituito all'ambiente naturale come nutriente. Una cascata, ad esempio, potrebbe essere rappresentata da un paio di jeans di cotone che vengono trasformati in imbottitura per il mobilio e poi in materiale isolante prima di andare incontro alla digestione anaerobica per poter essere restituito al suolo come nutriente.

## FLUSSI DEI MATERIALI BIOLOGICI E TECNICI

Il primo aspetto che le persone tendono a notare quando osservano il diagramma è la separazione in due metà distinte, o cicli, che rappresentano **due diversi flussi di materiali sostanzialmente differenti**: quelli **biologici** e quelli **tecnici**.

**Materiali biologici** – rappresentati nell’anello verde sul lato sinistro del diagramma – sono quei materiali che possono essere ri-immessi in sicurezza in natura, una volta effettuato uno o più cicli di utilizzo, si biodegraderanno nel corso del tempo, restituendo le proprie sostanze nutritive all’ambiente.

**Materiali tecnici** – rappresentati in blu nel lato destro – non possono essere ri-immessi nell’ambiente. Questi materiali, come il metallo, la plastica, e le sostanze chimiche di sintesi, devono fluire ripetutamente attraverso il sistema per poter cogliere e reperire ancora il loro valore.

### ACCESSO vs POSSESSO

Una sottigliezza particolare del diagramma consiste nella **differenza fra consumatori e utenti**. In un’economia circolare, i **materiali biologici** sono gli unici che possono essere percepiti come **deperibili** quando si **utilizzano i materiali tecnici**. Non ha senso affermare che consumiamo le nostre lavatrici e automobili nello stesso modo in cui consumiamo il cibo. Si tratta di una differenza sottile ma molto importante che caratterizza il modo in cui concepiamo il nostro rapporto con i materiali.

Oltre a questo, solleva delle domande importanti sulla **necessità di possedere i prodotti** nel modo in cui facciamo tradizionalmente. Che beneficio può derivare dal fatto di possedere un trapano quando vogliamo soltanto creare dei fori sulla parete per appendere un quadro? **Ciò che è realmente importante è l’accesso al servizio fornito dal prodotto, invece del prodotto stesso**. Comprendere questo cambio di mentalità permette di stabilire le basi per il lavoro preparatorio di molti risvolti pratici nel passaggio da un’economia lineare a una circolare.

**Circle Economy**<sup>4</sup> è un’organizzazione no-profit che vuole “consentire alle città e alle aziende di implementare l’economia circolare in modo pratico e scalabile”. Circle economy ha descritto i **7 elementi chiave** per “dare un senso” all’EC, che costituiranno un aspetto centrale anche per il progetto CLAY e che verranno illustrati di seguito.

---

<sup>4</sup> Link: <https://www.circle-economy.com/>



Nel suo sforzo di individuare un linguaggio comune per l'economia circolare, Circle Economy ha analizzato i vari termini e definizioni utilizzati da oltre 20 organizzazioni - ONG, agenzie governative, mondo accademico, uffici di consulenza, ecc. – lavorando sui vari elementi di questo tema. In seguito all'interpretazione e al raggruppamento dei vari termini, sono emersi sette elementi chiave che fornivano la definizione dei principali termini collegati all'economia circolare. Anche CLAY adotterà questi elementi poiché dalla ricerca è emerso che questi sono i migliori concetti esistenti riguardo all'economia circolare.

Nella sezione seguente verranno descritti i 7 elementi chiave e verranno forniti degli esempi pratici riguardo al loro significato effettivo – per una start-up senza precedenti, una corporazione e un lavoro circolare.<sup>5</sup>

## 1.2 Elementi chiave dell'economia circolare

**Obiettivo metodologico:** Per trasmettere efficacemente l'economia circolare al gruppo target, le definizioni piuttosto astratte della sezione 1.1 verranno proposte “operativamente” negli elementi chiave che serviranno come quadro per i contenuti sviluppati nel progetto CLAY.

Gli elementi chiave saranno fondamentali per lo sviluppo dei materiali didattici di IO3. L'approccio didattico può essere definito come una **metodologia basata su “problema-soluzione-attivazione”**. Dopo aver introdotto la definizione generale di economia circolare, il gruppo avrà consapevolezza delle problematiche causate dagli approcci non circolari relativamente ai 7 elementi, e sarà guidato verso le soluzioni esistenti e i benefici dell'approccio circolare nella pratica, e coinvolto attivamente mostrando loro come possono contribuire a un approccio più circolare nel proprio contesto di riferimento.

Un modo comprensivo proposto da Circle Economy per ricordare i 7 elementi chiave è:

<sup>5</sup> La sezione seguente è tratta da <https://www.circle-economy.com/circular-economy/7-key-elements>



<b>D</b>		<b>D- Progettare per il futuro:</b> Adottare una prospettiva sistemica durante il processo di progettazione, utilizzare i materiali appropriati per un ciclo di vita adeguato ed esteso a impieghi futuri.
<b>I</b>		<b>I- Integrazione delle tecnologie digitali:</b> Tracciare e ottimizzare l'utilizzo delle risorse e rafforzare le connessioni fra i vari attori della filiera attraverso il digitale, le piattaforme online e le tecnologie.
<b>S</b>		<b>S- Preservare e estendere i prodotti esistenti:</b> Fare manutenzione, riparare e aggiornare le risorse esistenti per massimizzare il loro ciclo di vita e fornirgli una seconda vita attraverso le strategie di rivitalizzazione, ove applicabili.
<b>R</b>		<b>R- Ripensare il modello aziendale:</b> Valutare le opportunità per creare ulteriore valore e allineare gli incentivi attraverso dei modelli aziendali che si possano basare sull'interazione fra prodotti e servizi.
<b>U</b>		<b>U- Utilizzare i rifiuti come una risorsa:</b> Utilizzare il flusso dei rifiuti come fonte di risorse secondarie e recuperare i rifiuti per il riutilizzo e il riciclo.
<b>P</b>		<b>P- Dare priorità alle risorse rigenerabili:</b> Garantire che le risorse rinnovabili, riutilizzabili, non tossiche vengano utilizzate come materiali e fonti energetiche in modo efficiente.
<b>T</b>		<b>T- Collaborare per creare valore condiviso:</b> Lavorare insieme lungo la filiera, all'interno delle organizzazioni e nel settore pubblico per aumentare la trasparenza e creare un valore condiviso.

## **D: DESIGN FOR THE FUTURE (Progettare per il futuro)**

*Adottare una prospettiva sistemica durante il processo di progettazione per utilizzare i materiali appropriati per un ciclo di vita adeguato ed esteso a impieghi futuri.*

Per il gruppo target, questo elemento significa essere consapevole, in quanto consumatore, di quali prodotti e servizi sono progettati in modo circolare e dovrebbero essere suggeriti/scelti per poter promuovere l'economia circolare. Quindi, i materiali didattici mostrano il "design circolare" di prodotti e servizi e il modo per identificare quelli che sono "circolari".

I materiali didattici comprendono un input di spiegazione sulla PROGETTAZIONE PER IL FUTURO, degli esempi per capire cosa significa nella pratica e dei casi studio/degli esercizi interattivi (es. attività di ricerca sui siti web di aziende/organizzazioni, applicazione del pensiero circolare ad esempi non circolari) per applicare le nuove conoscenze in modo pratico.

### **Esempi:**

- In quanto startup, **Fairphone** progetta dei telefoni cellulari modulari utilizzando dei materiali equi e buone condizioni lavorative per consentire il riutilizzo e il riciclo delle componenti.

Fairphone 2, rilasciato nel 2016, ha radicato la posizione di nicchia dell'azienda all'interno del mercato.

- **Desso** è un'azienda internazionale di progettazione e produzione di pavimentazioni tessili circolari e di rivestimenti per pavimenti. L'azienda progetta i propri prodotti e sviluppa nuove tecniche innovative che permettono di reperire, riciclare o utilizzare i propri prodotti.
- L'**architetto** è responsabile della progettazione degli edifici e, per estensione, dei materiali utilizzati durante la costruzione dell'edificio, la sua efficienza energetica durante la fase di utilizzo e il potenziale recupero dei materiali una volta demolito. L'architetto può quindi contribuire all'economia circolare con la 'progettazione per il futuro'.

## **I: INCORPORATE DIGITAL TECHNOLOGY (Integrazione delle tecnologie digitali)**

*Tracciare e ottimizzare l'utilizzo delle risorse e rafforzare le connessioni fra i vari attori della filiera attraverso il digitale, le piattaforme online e le tecnologie.*

Per il gruppo target, questo elemento costituisce la consapevolezza nel tracciamento delle attività e delle iniziative online collegate all'economia. Anche se l'adozione di uno stile di vita completamente circolare fin dall'inizio può risultare difficile, il reperimento delle informazioni e la partecipazione ad attività costituisce una strategia adatta per rivolgersi all'interesse del gruppo target: l'incontro con persone che condividono una stessa mentalità è uno dei maggiori elementi di interesse per il gruppo target e "Fridays for Future" ha dimostrato senza ombra di dubbio che il gruppo target è interessato a un futuro sostenibile (e circolare).

Il materiale didattico darà una spiegazione sul modo in cui le aziende e le organizzazioni possono integrare le tecnologie digitali per incoraggiare l'economia circolare e il modo in cui le persone possono partecipare attivamente e dare il proprio contributo online. Gli esempi mostreranno il significato delle tecnologie digitali in relazione all'economia circolare, integrati da casi studio e attività interattive.

### **Esempi:**

- **Floow2** è il primo negozio online per la condivisione di risorse per le aziende. La piattaforma riduce i costi e aumenta l'utilizzo del prodotto, collegando domanda e offerta.
- **DHL** è uno dei principali fornitori di servizi di logistica mondiali. L'azienda sta testando l'integrazione di servizi di logistica "crowd-based", droni e "droni-elicottero" all'interno dei propri sistemi di logistica e della catena di distribuzione.
- Un **data analyst** interpreta grandi quantità di informazioni che variano dalla semplice aggregazione dei dati alla complessità dell'estrazione dei dati. Il compito del data analyst richiede una strategia di "integrazione delle tecnologie digitali" permettendo in questo modo l'integrazione di sistemi intelligenti e tecnologie nell'economia circolare. Spesso questo incarico prevede un'istruzione universitaria in ambiti relativamente nuovi della scienza dei dati e dell'ingegneria informatica.

## **S: SUSTAIN AND PRESERVE WHAT'S ALREADY THERE (Preservare ed estendere i prodotti esistenti)**

*Fare manutenzione, riparare e aggiornare le risorse esistenti per massimizzare il loro ciclo di vita e fornirgli una seconda vita attraverso le strategie di rivitalizzazione, ove applicabili.*

Per il gruppo target, questo elemento consiste nella sensibilizzazione in merito all'impatto ambientale della sostituzione dei prodotti con dei prodotti nuovi prima che termini il loro ciclo di vita. Inoltre, questo elemento include la consapevolezza sulla manutenzione, sulla riparazione e sugli aspetti a loro collegati che dovrebbero essere presi in considerazione nelle decisioni destinate al consumo. In genere il gruppo target è sensibile al prezzo, ad es. i giovani sono interessati ai prodotti a basso prezzo – e i prodotti riparati o rigenerati si presentano con un prezzo molto più ridotto (economicamente ed ecologicamente) rispetto ai prodotti nuovi.

I materiali didattici si concentreranno sul significato della riparazione e della manutenzione da una prospettiva economica, ecologica e sociale – i negozi per la riparazione e le organizzazioni simili creano posti di lavoro a livello regionale e nazionale e il “cerchio” economico avviene più a livello regionale, riducendo i rifiuti e l'inquinamento dell'ambiente. Gli esempi verranno utilizzati per mostrare il significato di questo aspetto applicato nella pratica e i casi studio e gli esercizi interattivi verranno utilizzati per valutare le conoscenze acquisite.

### **Esempi:**

- **ACTronics** effettua la rimanifattura delle componenti elettroniche nel settore automobilistico, basandosi su processi innovativi e vantaggiosi. La rapida crescita dell'azienda dimostra la fattibilità di questo modello aziendale.
- **Royal Philips** è un'azienda mondiale nel settore sanitario il cui obiettivo è quello di rendere il mondo più salutare e più sostenibile attraverso l'innovazione. L'azienda ha iniziato a concentrarsi sulla rimanifattura e il ricondizionamento dei programmi per le apparecchiature mediche di diagnostica per immagini.
- Il **tecnico del dispositivo** contribuisce all'economia circolare estendendo la longevità dei prodotti. Impersonificando una delle strategie dell'economia circolare, “preservare ed estendere i prodotti esistenti”, tutte le mansioni che riguardano la riparazione e la manutenzione vengono considerati circolari.

### **R: RETHINK THE BUSINESS MODEL (Ripensare il modello aziendale)**

*Valutare le opportunità per creare ulteriore valore e allineare gli incentivi attraverso dei modelli aziendali che si possano basare sull'interazione fra prodotti e servizi.*

Per il gruppo target, questo significa nuovamente essere consapevoli del modello aziendale circolare quando si effettuano delle decisioni per il consumo. Inoltre, questo elemento è motivo di preoccupazione per il gruppo target, in quanto formato dagli imprenditori di domani. È di importanza fondamentale per una transizione di successo verso un'economia circolare che più start-up adottino i modelli aziendali circolari – e che dimostrino il loro crescente successo.

Il materiale didattico conterrà degli input illustrativi sul modello aziendale “tradizionale” ma anche sul modello aziendale “circolare”, mettendoli a confronto in base ai criteri di sostenibilità. Gli esempi verranno utilizzati per illustrare le differenze e il successo dei modelli aziendali circolari e gli esercizi interattivi per sviluppare delle idee aziendali circolari.

### **Esempi:**

**Bundles** ha un modello pioneristico di prodotto-come-servizio attraverso il noleggio delle applicazioni Miele. Promuove il coinvolgimento del cliente in modo unico e fornisce degli incentivi per estendere la vita del prodotto.

- **Auping** è un produttore di materassi e di letti a livello mondiale che mira a produrre dei prodotti completamente circolari. L'azienda vorrebbe spostarsi verso dei modelli di noleggio basati sul pagamento in base all'utilizzo dei propri letti per rimanere in possesso dei propri prodotti e delle materie prime.
- Il **responsabile dei processi di noleggio** ha il compito di coordinare i partner che forniscono servizi esterni distribuiti lungo i segmenti del mercato. Contribuendo alle dinamiche del modello di prodotto come servizio, il responsabile dei processi di noleggio contribuisce all'economia circolare attraverso la strategia per "ripensare il modello aziendale".

### **U: USE WASTE AS A RESOURCE (Utilizzare i rifiuti come una risorsa)**

*Utilizzare il flusso dei rifiuti come fonte di risorse secondarie e recuperare i rifiuti per il riutilizzo e il riciclo.*

Per il gruppo target, questo elemento sottolinea l'importanza della riduzione dei "rifiuti" – se non altro, almeno attraverso il riciclo/lo smistamento dei propri rifiuti. L'obiettivo è quello di aumentare la consapevolezza sul fatto che spesso "i rifiuti" sono un altro termine usato per al per indicare "le risorse" – in base alle opzioni disponibili per il loro ulteriore trattamento. E il modo in cui la progettazione di prodotti e servizi definisca già la quantità e la qualità di "rifiuti" che si trovano al termine del loro ciclo di vita.

I materiali didattici si concentreranno sul valore dei rifiuti come risorsa, fornendo nuovamente degli input illustrativi (questo elemento mostra anche la differenza fra l'economia circolare e quella lineare), fornendo esempi e "storie di successo" nella realtà pratica e per applicare le conoscenze agli esercizi interattivi.

### **Esempi:**

- **Ioniqa** ha sviluppato una tecnologia rivoluzionaria per produrre delle materie prime di alta qualità a partire dai rifiuti in PET. Nel 2016 ha ricevuto il premio Accenture Innovation Award per la categoria dell'economia circolare.
- **Renewi**, nata dall'unione di Shanks e Van Gansewinkel, è una delle principali aziende che adotta l'approccio dal rifiuto al prodotto ed è attiva in nove paesi. L'azienda è incentrata sulla trasformazione dei materiali di scarto in una vasta gamma di prodotti utili.
- L'attività dell'**operatore ecologico** consiste nello smistamento dei materiali riciclabili e nella differenziazione dei materiali che possono essere ripristinati. Queste operazioni di smistamento e di differenziazione costituiscono un elemento essenziale nel processo di riciclo, che riguarda la strategia di "utilizzare i rifiuti come una risorsa", presentandosi in questo modo come un lavoro circolare. Le attività giornaliere dell'operatore ecologico riguardano il lavoro fisico e la gestione di macchine, come guidare un carrello elevatore – ma

ciò nonostante, questo incarico contribuisce maggiormente a dare impulso a un futuro sostenibile rispetto all'incarico ben retribuito del designer che ha sviluppato quel "rifiuto".

### **P: PRIORITISE REGENERATIVE RESOURCES (Dare priorità alle risorse rigenerabili)**

*Garantire che le risorse rinnovabili, riutilizzabili, non tossiche vengano utilizzate come materiali e fonti energetiche in modo efficiente.*

Per il gruppo target, questo aspetto si concentrerà nuovamente sul ruolo di (futuri) consumatori. È necessario creare il processo di sensibilizzazione, poiché dare priorità alle risorse rigenerabili non è un'opzione ma un obbligo per il raggiungimento di un futuro sostenibile. Il principale "punto di contatto" del gruppo target con questo argomento consiste nelle proprie decisioni di consumo. Promuovere le competenze e le abilità significa permettere ai giovani di identificare i prodotti e i servizi che danno realmente priorità alle risorse rigenerabili, senza utilizzarli per dare una "parvenza verde" ad altri tipi di attività.

Il materiale didattico affronterà l'importanza delle risorse rinnovabili in opposizione alle risorse limitate. Anche qui l'input di informazioni verrà accompagnato da esempi ed esercizi interattivi/casi studio.

#### **Esempi:**

- **SkyNRG** è il leader mondiale nei carburanti sostenibili per l'aviazione ed è pioniere di una nuova filiera e di un nuovo processo di produzione. Ha fornito carburante a oltre 25 compagnie aeree in tutti i continenti.
- **Vitens** è la più grande azienda di acqua potabile dei Paesi Bassi ed è pioniere di approcci innovativi per garantire una fornitura d'acqua sostenibile e continua nel paese.
- **L'addetto all'installazione dei pannelli fotovoltaici** lavora nel settore energetico per promuovere l'uso dei pannelli fotovoltaici come fonte di energia rinnovabile. Questo incarico contribuisce all'economia circolare "dando priorità alle risorse rigenerabili" e mettendole a disposizione degli altri.

### **T: TEAM UP TO CREATE JOINT VALUE (Collaborare per creare un valore condiviso)**

*Lavorare insieme lungo la filiera, all'interno delle organizzazioni e nel settore pubblico per aumentare la trasparenza e creare un valore condiviso.*

Per il gruppo target, ciò significa essere consapevoli e comprendere che l'economia circolare può essere raggiunta soltanto formando "un team". La cooperazione è più importante della competizione – la competizione viene riformulata come "competere per raggiungere e applicare la miglior cooperazione in termini di economia circolare". Quindi, "fare squadra" per l'economia circolare è uno degli obiettivi centrali di CLAY che può essere raggiunto attraverso la piattaforma di risorse didattiche aperte (OER).

Verrà spiegato in che modo la collaborazione e la cooperazione sono fondamentali per tradurre l'economia circolare nella realtà. Gli esempi illustreranno l'applicazione pratica del lavoro di squadra per l'economia circolare e i casi studio e gli esercizi interattivi coinvolgeranno il gruppo target nella creazione di nuovi team e nuove iniziative.

**Esempi:**

- Dutch **aWEARness** è incentrata sul commercio interaziendale delle divise da lavoro circolari. Ha l'obiettivo di aumentare la trasparenza e di condividere le informazioni per rafforzare la cooperazione lungo tutta la filiera tessile.
- **DSM** è un'azienda multinazionale del settore chimico attiva nell'ambito sanitario, nutrizionale e dei materiali. L'azienda intraprende frequenti collaborazioni interne per sviluppare delle soluzioni alternative ed è coinvolta anche in una serie di partenariati con il mondo accademico e il settore pubblico.
- Il **direttore dell'associazione di categoria** gestisce un'organizzazione di affiliati formata da numerose aziende all'interno di un settore specifico. Il direttore può promuovere l'economia circolare incoraggiando una maggiore collaborazione, la condivisione del sapere e il networking fra le aziende. In questo modo, il direttore può impiegare la strategia "collaborare per creare un valore condiviso" per promuovere l'economia circolare.

## 2 Quadro per i temi centrali

**Obiettivo metodologico:** Nella sezione 1 sopra menzionata è stato descritto il quadro metodologico per l'economia circolare del progetto CLAY. Per catturare l'attenzione del gruppo target, sono stati scelti gli argomenti maggiormente rilevanti nella vita quotidiana del gruppo target per renderli dei temi centrali della formazione di CLAY.

---

Poiché il gruppo target di CLAY è formato dai giovani (si veda la sezione 3 a seguire), ci concentreremo sugli argomenti che sono particolarmente rilevanti per loro. Il concetto di economia circolare verrà applicato/discusso in relazione a:

- **Rifiuti elettronici**, trattando gli elementi dell'economia circolare come smartphone, TV e altri dispositivi elettronici.
- **Plastica e imballaggi**, coprendo gli aspetti degli imballaggi di plastica, bevande in lattina e bottiglie, snack, ecc.
- **Beni alimentari**, promuovendo la sensibilizzazione sulle coltivazioni regionali e stagionali, biologiche opposte alla "normale" coltivazione.

I partner reperiranno le buone pratiche relativamente a questi argomenti. Inoltre, verranno utilizzate ulteriori buone pratiche (che non rientrano all'interno di uno di questi temi) per dimostrare che è possibile applicare l'economia circolare in ogni area.

Mentre questi temi verranno utilizzati per spiegare l'economia circolare nella pratica, i temi per lo sviluppo dei casi studio e per la formazione pratica delle competenze dell'economia circolare includeranno anche la **moda** e **Internet**, poiché entrambi sono estremamente rilevanti per il gruppo target e per l'economia circolare/la sostenibilità.

Poiché l'obiettivo di CLAY è di promuovere la sensibilizzazione e la formazione delle competenze nell'economia circolare, i temi verranno presentati in modo interattivo e proponendo sfide ai partecipanti attraverso la piattaforma di risorse didattiche aperte per coinvolgere i giovani a contribuire attivamente all'economia circolare. I contenuti dei materiali didattici di CLAY si concentreranno sull'importanza pratica dell'economia circolare nella vita quotidiana dei giovani ma anche sulla loro futura vita (lavorativa).

L'obiettivo di CLAY non è l'imposizione delle proprie idee al gruppo target ma mira alla sensibilizzazione nei confronti dell'economia circolare per riflettere in modo critico sull'economia lineare e altri processi che non sono sostenibili.

### 3 Quadro per il gruppo target

**Obiettivo metodologico:** Per sostenere la trasformazione dell'economia circolare in realtà vera e propria, CLAY si rivolge ai giovani nello specifico. Quindi, i concetti e i temi precedentemente descritti devono essere presentati tenendo in considerazione i bisogni specifici del gruppo target.

---

Il concetto di economia circolare è centrale per un futuro sostenibile. Le competenze e le abilità dell'EC variano dalla conoscenza delle risorse e delle materie prime alla comprensione dei comportamenti sociali richiesti per creare un modello che funzioni per la società, l'economia e l'ambiente.

In generale, si distinguono le seguenti aree principali per le competenze dell'EC:

- **Competenze tecniche:** competenze legate ad attività tecniche specifiche di ogni mansione
- **Competenze generali interdisciplinari:** collegate alle aree trasversali della conoscenza necessarie al sostegno di ogni compito e organizzazione
- **Competenze normative:** (anche) le abilità trasversali legate alla filosofia e ai valori necessari al supporto per la transizione verso un'economia circolare.

I materiali didattici di CLAY **si incentreranno** sulle **competenze generali interdisciplinari** e su quelle **normative**. Verrà inclusa la sensibilizzazione nei confronti delle competenze tecniche, ma queste non verranno trattate nel dettaglio poiché le competenze tecniche sono altamente differenziate e non influenzano il lavoro e la vita quotidiana legata al consumo. Tuttavia, come precedentemente descritto, gli esempi relativi alle competenze tecniche (ad es. gli aspetti legati ai posti di lavoro dell'economia circolare) verranno inclusi all'interno dei materiali didattici.

Questa prospettiva è finalizzata a ridurre il carico cognitivo per il gruppo target: gli studi hanno dimostrato che la consapevolezza del gruppo target nei confronti dell'economia circolare è piuttosto scarsa – la presentazione del tema generale dell'economia circolare e la dimostrazione di che cosa significhi nella realtà pratica e l'illustrazione delle abilità tecniche specifiche per una varietà di professioni probabilmente sarebbe eccessivo. Il gruppo target ha a disposizione una quantità limitata di tempo e di interesse, quindi, CLAY mira a raggiungere il gruppo target con dei materiali specificamente sviluppati tenendo in considerazione questo aspetto. L'accesso online, seguito da un approccio modulare è pensato per essere anche "utilizzabile" in brevi periodi di tempo.

Il concetto di economia circolare copre due aree di trasformazione: **la produzione e il consumo**. Per entrambe le aree, **le conoscenze teoriche e le abilità pratiche** dovranno essere sviluppate e aggiornate continuamente – o circolarmente. Il gruppo target sta già partecipando all'economia come consumatore e presto farà parte del processo di produzione – nel gruppo target, **i giovani saranno i dipendenti e gli imprenditori del futuro**.

Il gruppo target è stato inoltre selezionato poiché **i giovani** possono avere un **notevole impatto** sul **comportamento dei propri genitori** e sono nativi digitali che possono formare facilmente dei gruppi online per sostenere i temi dell'economia circolare.



Gli **obiettivi principali** di CLAY sono il **miglioramento della sensibilizzazione, delle competenze e delle abilità per l'EC fra i giovani**. Queste includono una comprensione accurata del concetto di economia circolare (come illustrato in questo documento), casi pratici di applicazione e che cosa significa essere un “consumatore circolare”. Per il raggiungimento di questo obiettivo, verrà sviluppato un indice per il comportamento circolare e i materiali formativi online sull'EC – progettati nello specifico per il gruppo target – verranno erogati attraverso la piattaforma di risorse educative aperte (OER).

Il gruppo target è formato dai giovani all'interno delle scuole o in altri contesti di formazione, ma anche da coloro che sono all'inizio del proprio percorso di lavoro. Quindi, CLAY si rivolgerà al gruppo target attraverso una rete di organizzazioni di stakeholder che lavorano direttamente con i giovani di età compresa fra 16-25 anni. Questo sarà uno dei principali risultati dei report nazionali (IO1/T3 – si veda di seguito), la creazione di elenchi di stakeholder che verranno coinvolti per raggiungere il gruppo target nei rispettivi paesi partner.

Il consorzio del progetto promuoverà i materiali di formazione nelle proprie reti professionali e si rivolgerà agli stakeholder nazionali per utilizzare i materiali didattici di CLAY. CLAY verrà promosso direttamente al gruppo target tramite la pagina Facebook e il sito web del progetto. Attraverso lo sviluppo e la promozione delle competenze dell'EC fra i giovani, CLAY ha l'obiettivo di trasformare la forza lavoro della generazione successiva nei nuovi ambasciatori dell'EC, per promuovere e implementare questo concetto con il loro comportamento quotidiano, il loro contesto sociale, la loro vita aziendale e il loro comportamento nei confronti dell'ambiente.

Poiché il gruppo target può essere anche definito come la “generazione digitale”, CLAY svilupperà dei materiali didattici online sull'EC per sviluppare le competenze e le abilità. I materiali verranno offerti sulla piattaforma di risorse educative aperte (OER) che potrà essere usata dal gruppo target stesso o dagli educatori, dai formatori o da altri stakeholder che vogliono includere i materiali di formazione di CLAY all'interno dei propri percorsi. Quindi, i materiali didattici di CLAY saranno utilizzabili per l'apprendimento online anche in uno scenario di apprendimento misto. Un altro motivo che riguarda i materiali formativi online è dato dal fatto che, il consorzio del progetto CLAY mira a diventare ulteriormente circolare. Quindi, per il progetto non verranno prodotti materiali didattici in formato cartaceo. I materiali didattici possono essere utilizzati online o scaricati e stampati in base alle proprie necessità.

## 4 Quadro per le buone pratiche

**Obiettivo metodologico:** Gli esempi sulle buone pratiche di tutti i partner di progetto verranno utilizzati per mostrare al gruppo target che l'economia circolare è già una realtà avviata nei propri paesi. Quindi, questi esempi verranno inclusi all'interno dei materiali didattici per illustrare gli aspetti specifici dell'EC e dei temi centrali, o come "attività di ricerca" tramite la loro presentazione online.

---

Il quadro per gli esempi sulle buone pratiche ha lo scopo di illustrare il concetto di economia circolare in base ai 7 elementi chiave descritti alla sezione 1.

Il coordinatore Bit management svilupperà il quadro per le buone pratiche sottoforma di modello Excel e lo condividerà con i partner attraverso il Google Drive di CLAY.

Il modello conterrà:

- **Le informazioni generali sull'azienda/organizzazione** (nome, titolo del progetto, dettagli di contatto fra cui l'URL per reperire ulteriori informazioni in seguito)
- **I 7 elementi chiave dell'EC** (si veda la sezione 1.2), incentrati su
  - **Tema/contenuto**  
Che tipo di EC? Perché l'azienda è un buon esempio per l'EC per questo elemento?
  - **Risultati specifici**  
Quali sono i risultati dell'EC in questa azienda?
  - **"Ritorno sugli investimenti"**  
Quali sono le implicazioni economiche dell'EC per questa azienda?
  - **Lezioni apprese**  
Cosa potrebbero imparare le altre aziende e il gruppo target di CLAY da questa EC?

I partner reperiranno un minimo di 2 buone pratiche relativamente al loro paese, preferibilmente che si inseriscano all'interno di uno dei temi centrali descritti alla sezione 2.

Insieme al quadro per l'economia circolare (sezione 1), le buone pratiche saranno gli input fondamentali per lo sviluppo dei materiali didattici.

## 5 Quadro per i report nazionali

**Obiettivo metodologico:** I report nazionali verranno utilizzati per individuare lo stato attuale dell'economia circolare, i programmi politici e le strategie e i principali stakeholder che lavorano con il gruppo target in tutti i paesi partner. I risultati dei report nazionali saranno utilizzati per la creazione dei materiali didattici e le attività di divulgazione.

---

Il quadro per i report nazionali contiene le seguenti sezioni:

➤ **Dati, statistiche e studi**

In questa sezione i partner identificheranno le fonti relative ai dati nazionali sull'economia circolare. Questi dati/risultati verranno utilizzati per la creazione dei materiali di formazione (IO3) per illustrare lo stato attuale dell'economia circolare relativamente a un dato paese.

➤ **Programmi politici, strategie e iniziative**

In questa sezione i partner individueranno i programmi, le iniziative a livello mondiale e nazionale. Questi dati/risultati verranno utilizzati per la creazione dei materiali di formazione (IO3) per illustrare l'economia circolare come "fenomeno mondiale", cioè un'attività e una missione in tutto il mondo, anche nei paesi dei partner di progetto.

➤ **Ricerca degli stakeholder**

In questa sezione i partner identificheranno gli stakeholder che lavorano direttamente con il gruppo target di CLAY. Questi dati/risultati verranno utilizzati principalmente per la divulgazione dei risultati del progetto CLAY, ma anche per raccogliere il feedback necessario all'implementazione del progetto (es. la revisione degli esperti dell'indice per il comportamento dell'IO2, o per il reclutamento dei partecipanti per il test pilota dei materiali di formazione).

➤ **Buone pratiche**

Le buone pratiche verranno incluse nel report nazionale per illustrare il modo in cui le aziende adottano un approccio circolare, contribuendo quindi all'EC – che viene misurato in termini di "Dati, statistiche e analisi", accompagnato e integrato da "Programmi politici e iniziative".

Il coordinatore Bit management fornirà un modello per il report nazionale.

Inoltre, Bit management provvederà alla creazione di un report internazionale con una struttura simile al "benchmark mondiale" per i dati nazionali.

## 6 Quadro per i risultati di progetto (IO)

Per raggiungere gli obiettivi sopra descritti, sono stati definiti i seguenti risultati di progetto che verranno sviluppati e implementati nel corso del progetto.

### IO1: Quadro metodologico per l'economia circolare

*Partner leader: Bit management*

**Obiettivo metodologico:** In questo risultato viene sviluppata la base per tutti gli altri risultati.

**Attività 1:** contiene "il piano" per l'implementazione di CLAY.

**Attività 2:** servirà per il reperimento degli esempi di buone pratiche sull'economia circolare di tutti i paesi partecipanti. La struttura del modello è stata costruita sugli elementi chiave descritti alla sezione 1.

**Attività 3:** servirà per individuare lo stato attuale dell'EC nei paesi che partecipano al progetto (confrontandola con lo stato internazionale/mondiale) e per identificare gli stakeholder nazionali e i beneficiari dei risultati del progetto CLAY.

Anche le buone pratiche e i dati nazionali verranno utilizzati all'interno dei materiali pubblicitari di CLAY e nei materiali di formazione.

#### IO1 – Attività 1: Quadro metodologico e manuale

Questa attività (contenuta e completata all'interno del presente documento) servirà per disporre di un'agenda comune per tutti i partner sul modo in cui sviluppare i risultati per raggiungere gli obiettivi di progetto.

L'obiettivo principale del quadro/manuale è anche quello di definire la metodologia per lo sviluppo dei risultati di progetto (es. i materiali di formazione in IO3).

#### IO1 – Attività 2: Archivio online con gli esempi di buone pratiche

Per rendere il concetto di economia circolare meno astratto e più concreto per il gruppo target, ogni partner reperirà almeno due buone pratiche relative al proprio paese. Il quadro per gli esempi sulle buone pratiche nazionali è già stato caricato su GoogleDrive da Bit.<sup>6</sup> Bit ha anche caricato le buone pratiche che costituiranno una linea guida per i partner sulle modalità per completare il quadro.<sup>7</sup> Il quadro si basa sui 7 elementi chiave sopra descritti. Ogni buona pratica include e descrive almeno 3 diversi elementi chiave.

#### IO1 – Attività 3: Report nazionali

I report nazionali verranno sviluppati da tutti i partner per i loro rispettivi paesi. Il report nazionale conterrà:

- 2 pagine (di testo) di
  - o **statistiche nazionali** (statistiche ambientali, dati importanti per l'economia circolare)
  - o **programmi politici nazionali/strategie/iniziative** riguardo l'economia circolare

<sup>6</sup> Documento all'interno della cartella GD IO1: „IO1\_T2\_Best Practices\_Framework\_bit.xlsx“

<sup>7</sup> Documento all'interno della cartella GD IO1: „IO1\_T3\_Best practice\_Example\_bit.xlsx“

- **stakeholder:** organismi di ricerca coinvolti nella promozione dell'economia circolare nei propri paesi e organizzazioni incentrati sui temi di ambiente/sostenibilità/economia circolare per i giovani
- 1-2 pagine di testo per ogni esempio sulle buone pratiche
  - Una breve descrizione dell'azienda/organizzazione
  - La descrizione dell'approccio all'economia circolare (si veda la nota a piè di pagina 5 per la buona pratica in formato xls)

Il contenuto del report verrà utilizzato nella piattaforma OER (per fornire al gruppo target delle informazioni generali e un'introduzione all'economia circolare) e il materiale promozionale verrà utilizzato sul sito web, sulla pagina Facebook e per la presentazione di vari eventi.

Il report e i materiali sulle buone pratiche verranno tradotti e resi disponibili in tutte le lingue dei paesi partner.

## **IO2: Indice per il comportamento circolare**

*Partner leader: SBTC*

**Obiettivo metodologico:** L'indice per il comportamento di CLAY è stato progettato e sviluppato appositamente per misurare gli atteggiamenti e i comportamenti, le competenze e le abilità dei giovani nei confronti dell'economia circolare. Il contenuto dell'indice si baserà sulla definizione generale, sul concetto e sugli elementi chiave descritti in IO1 (descritti alla sezione 1 del presente documento). Con i risultati nazionali dell'indice verranno definiti i punti fondamentali per i materiali didattici.

---

### **IO2 – Attività 1: Preparazione dell'insieme dei punti per l'indice**

L'insieme dei punti per l'indice (questionario) verrà sviluppato in base alla bibliografia di ricerca e ai risultati di IO1. Questi punti saranno gli indicatori chiave per misurare il comportamento dei giovani nelle questioni dell'economia circolare.

### **IO2 – Attività 2: Valutazione dei punti dell'indice secondo gli esperti**

L'insieme dei punti verrà poi perfezionato/valutato dagli esperti provenienti da tutti i paesi che partecipano al progetto (5 esperti per ogni paese partner – 20 esperti in totale) per creare un indice più esaustivo e completo per il gruppo target.

### **IO2 – Attività 3: Sviluppo dell'indice proposto**

In base al feedback, l'indice verrà aggiornato e sottoposto al test pilota con il gruppo target. Il test pilota dell'indice verrà effettuato con 40 partecipanti in ogni paese partner.

### **IO2 – Attività 4: Misurare la validità e l'attendibilità dell'indice**

L'indice verrà poi riapplicato in ogni paese partner per valutare l'attendibilità e la validità.

### **IO2 – Attività 5: Versione finale dell'indice e traduzione**

In seguito alla valutazione della validità e dell'attendibilità, la versione finale dell'indice verrà tradotta in tutte le lingue del progetto.

L'Indice per il comportamento circolare verrà divulgato e utilizzato durante gli eventi locali. I partner di progetto presenteranno l'indice al gruppo target attraverso le loro reti di stakeholder (ad es. gli stakeholder nazionali identificati in IO1/T3) e lo divulgheranno attraverso il sito web del progetto, i social media, comunicati stampa e altri mezzi di divulgazione.

### **IO3: Sviluppo dei materiali di formazione online –Verso l'economia circolare con i giovani**

*Partner leader: ProEduca z.s.*

**Obiettivo metodologico:** I materiali di formazione online verranno sviluppati in base ai risultati di IO1 (definizione, concetto, elementi chiave, buone pratiche) e di IO2. Consisteranno in diversi moduli, incentrati sulla conoscenza teorica, esercizi interattivi e buone pratiche. Il contenuto verrà creato appositamente per il gruppo target (design grafico, linguaggio) e verrà progettato per un ambiente di apprendimento online ma anche di apprendimento misto. I giovani potranno utilizzare i materiali autonomamente; educatori e formatori potranno includere i materiali online in contesti di apprendimento misto. I materiali di formazione conterranno anche un manuale utente per la piattaforma OER, per facilitare il più possibile l'accesso e l'utilizzo da parte di tutti gli utenti.

#### **IO3 – Attività 1: Determinazione del contenuto**

In base ai risultati di IO1 e IO2 verranno definite nel dettaglio le specifiche dei contenuti didattici da sviluppare. Il percorso formativo consiste in 5 moduli principali, ognuno dei quali include un input teorico (sezione 1 del presente documento), implicazioni pratiche (buone pratiche) ed esercizi interattivi. I moduli previsti sono i seguenti:

- Differenze fra economia circolare e lineare
- Concetto di economia circolare spiegato dettagliatamente
- La progettazione dell'economia circolare
- Strategie dell'economia circolare
- Quadro normativo europeo e prodotti finanziari, strumenti e servizi

#### **IO3 – Attività 2: Preparazione della guida per la pubblicazione**

In base ai risultati dell'Attività 1, verrà sviluppato congiuntamente un concetto dettagliato per lo sviluppo dei moduli, prendendo ancora come riferimento i risultati di IO1 e IO2. In base al concetto dettagliato, verranno sviluppati e finalizzati i moduli di formazione e i contenuti. In questa attività tutti i materiali sviluppati verranno sottoposti a revisione.

#### **IO3 – Attività 3: Preparazione di brochure per la pubblicazione**

Anche la promozione della sensibilizzazione sull'EC è uno dei principali obiettivi di CLAY. Quindi, verrà sviluppato anche il materiale promozionale relativo ai contenuti didattici (compresi anche i risultati di IO1/T3 e le buone pratiche, ad es. una brochure online. Il materiale promozionale verrà distribuito agli stakeholder nazionali individuati in IO1/T3, sul sito web del progetto e in

tutte le altre attività di divulgazione. In questa attività, la brochure online e il materiale promozionale verranno sottoposti a revisione.

### **IO3 – Attività 4: Traduzione delle risorse nelle altre lingue**

Tutti i materiali sviluppati nelle Attività 2 e 3 verranno tradotti in tutte le 5 lingue di progetto.

### **IO3 – Attività 5: Pubblicazione e distribuzione dei materiali di formazione**

Una volta resi disponibili in tutte le lingue di progetto, i materiali di formazione verranno pubblicati nella piattaforma e i materiali promozionali verranno diffusi attraverso i canali descritti nel piano di divulgazione<sup>8</sup>, raggiungendo il gruppo target, gli educatori e i formatori e tutti gli stakeholder collegati al gruppo target.

## **IO4: Piattaforma OER di CLAY**

*Partner leader: Training 2000*

**Obiettivo metodologico:** Per raggiungere maggiormente il gruppo target e consentirgli un facile accesso ai materiali di formazione di CLAY, è stata sviluppata e implementata una piattaforma OER. Tutti i risultati di IO1, IO2 e IO3 che sono importanti per accrescere la sensibilizzazione, le competenze e le abilità dell'EC fra i giovani verranno resi accessibili attraverso la piattaforma OER. La piattaforma verrà anche utilizzata per promuovere attività ed eventi. La pubblicazione dei risultati CLAY sulla piattaforma OER facilita e consente l'aggiornamento continuo dei materiali, integrando il feedback di utenti e stakeholder. Si può accedere alla piattaforma OER attraverso il sito web del progetto – quindi, tutti i canali per la divulgazione faranno riferimento e promuoveranno il sito web del progetto.

### **ATTIVITÀ 1: Definizione delle specifiche della piattaforma**

Il partner di riferimento, Training 2000, individuerà il sistema online più efficace per gli obiettivi di CLAY e provvederà alla creazione della piattaforma OER. Il quadro tecnico formerà anche la base per lo sviluppo di ulteriori risorse didattiche online che verranno incluse nella piattaforma per la formazione online.

### **ATTIVITÀ 2: Creazione e condivisione**

Una volta completate l'Attività 1 e le specifiche, si procederà con lo sviluppo e la condivisione della piattaforma con i partner.

### **ATTIVITÀ 3: Progettazione, adattamento e aggiornamento delle risorse sulla piattaforma**

Tutti i partner contribuiranno allo sviluppo delle risorse online (IO3) reperendo il relativo materiale e sviluppandolo in linea con il percorso di formazione e il quadro prestabilito. I moduli online verranno anche tradotti nelle lingue dei partner e resi accessibili attraverso la piattaforma OER.

### **ATTIVITÀ 4: Finalizzazione della piattaforma OER**

<sup>8</sup> Google Drive di CLAY <https://drive.google.com/drive/folders/1Kbele3O8pWvRQqbPwgADNs8aJoo5SgoX>

La piattaforma verrà finalizzata dopo aver caricato tutti i materiali di formazione e attivato le altre funzionalità della piattaforma.

#### **ATTIVITÀ 5: Modifiche e aggiustamenti secondo la valutazione dei training pilota**

Dopo aver finalizzato la piattaforma (completamento dell'Attività 4), tutti i partner effettueranno il test pilota per raccogliere il feedback relativo alle modifiche e agli aggiustamenti necessari.

#### **ATTIVITÀ 6: Finalizzazione**

Dopo aver completato il test pilota e aver implementato tutti gli aggiornamenti necessari, la piattaforma OER, compresi i materiali di formazione, sarà finalizzata.

Tutti i partner incoraggeranno i collegamenti con i giovani, le organizzazioni giovanili, i centri giovanili, le organizzazioni esterne di formatori dei giovani e gli altri stakeholder. Le persone verranno incoraggiate a diventare parte della community e a condividere le proprie esperienze e tecnologie. Ogni partner sarà responsabile dell'introduzione di almeno 40 utenti all'interno della piattaforma per la formazione online.