



Co-funded by  
the European Union



# ReFashionized

Fashion evolution towards sustainability

LIBRETTO DELLA MODA  
SOSTENIBILE  
TABELLA DELLE ATTIVITÀ UNITÀ 5  
di UPV



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA  
κέντρο διά βίου μάθησης



Catwalk  
Εργαστήριο Τίποτα Πολιτισμικό

LOTTOZERO




CELLOCK  
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA

## ATTIVITÀ 2: MAPPA DELLE CONNESSIONI

|   |  |
|---|--|
| Titolo dell'unità                             | Unità 5<br>Not There Yet - Il futuro della moda sostenibile  |
| Numero di attività                            | 2  |
| Titolo dell'attività                          | Mappa dei collegamenti   |
| Metodo di attività                            | Attività per rompere il ghiaccio   |
| Immagini rilevanti                            |  <p>Fonte: <a href="#">Freepik</a></p>  |
| Materiali                                     | Carta A3 e matite colorate o pennarelli.   |
| Obiettivo dell'attività                       | L'obiettivo di questa attività è che i partecipanti scoprano le connessioni che li uniscono, cioè quegli aspetti o hobby che hanno in comune, per facilitare la loro relazione e sentirsi a proprio agio con il lavoro di gruppo durante il resto del workshop.  |
| Risultati di apprendimento di questa attività | <ul style="list-style-type: none"><li>• Interazione con gli altri partecipanti per creare un'esperienza di co-apprendimento;</li><li>• Sviluppare il pensiero critico attraverso l'associazione di parole chiave con eventi e fatti;</li><li>• Migliorare la creatività attraverso il metodo della gamification.</li></ul> |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Durata dell'attività<br>(in minuti) | 15 minuti  |
| Preparazione                        | Il formatore avrà bisogno solo di fogli A3 e pennarelli di diversi colori.   |
| Attuazione                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividete i partecipanti in piccoli gruppi di 6-8 persone (il numero può variare a seconda delle dimensioni del gruppo).</li> <li>• Distribuite 1 foglio di carta a ogni gruppo e un pennarello di colore diverso a ogni partecipante dello stesso gruppo.</li> <li>• Successivamente, il formatore spiega cos'è una Mappa delle connessioni e come la realizzeranno. I partecipanti devono scrivere il loro nome sul foglio e racchiuderlo in un cerchio, attorno al quale devono scrivere i loro interessi personali, gli hobby, le tendenze di moda preferite, gli stilisti preferiti, gli obiettivi futuri, ecc. Si suggerisce di incoraggiare i partecipanti a trovare fatti di loro stessi che possano essere collegati alla moda.</li> <li>• Una volta che hanno scritto tutto, devono guardare gli hobby degli altri partecipanti, tracciare una linea tra loro e scrivere brevi commenti sulle linee, ad esempio, se condividono lo stesso stilista preferito, possono scrivere su quella linea quale collezione di moda hanno apprezzato di più.</li> <li>• Una volta terminata la mappa, i partecipanti possono presentarla al resto della classe, discutere i collegamenti che hanno trovato tra di loro e condividere eventuali riflessioni interessanti che hanno avuto durante l'attività.</li> </ul> |

## ATTIVITÀ 4: COLLEZIONE DI MODA SOSTENIBILE

|   |   |
|---|---|
| Titolo dell'unità                             | Unità 5<br>Not There Yet - Il futuro della moda sostenibile   |
| Numero di attività                            | 4   |
| Titolo dell'attività                          | Collezione di moda sostenibile  |
| Metodo di attività                            | Attività creativa e di ricerca  |
| Immagini rilevanti                            |  <p>Fonte: <a href="https://www.freepik.com">Freepik</a></p>   |
| Materiali                                     | Laptop, connessione Internet, schermo e proiettore PowerPoint o Canva (o simili), <a href="#">ALLEGATO I</a> , pennarelli.  |
| Obiettivo dell'attività                       | In questa attività, i partecipanti usano la loro creatività e originalità per creare una collezione di moda in piccoli gruppi senza sapere cosa stanno disegnando gli altri studenti, avendo in comune solo l'idea iniziale legata alla sostenibilità. Infine, dovranno creare insieme un Moodboard con i loro disegni; possono includere una moltitudine di elementi nel loro progetto, come immagini di ispirazione, elementi grafici, testi, ecc. Gli studenti mostreranno la loro moodboard al resto dei partecipanti e agli educatori, spiegando i loro progetti e i loro riferimenti. |
| Risultati di apprendimento di questa attività | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorizzare la creatività e incoraggiare l'originalità, lavorando in gruppo e impegnandosi nell'innovazione.</li> </ul>  |




|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
|                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumentare la collaborazione, il lavoro di squadra e il rispetto per le idee dei compagni.</li> <li>• Imparare a gestire il tempo in modo efficace per completare con successo l'attività.</li> <li>• Migliorare la comunicazione efficace per ottenere un buon risultato finale in armonia tra tutti i progetti.</li> </ul>  |
| Durata dell'attività<br>(in minuti) | 45 minuti   |
| Preparazione                        | Il formatore dovrebbe stampare diverse copie dell'ALLEGATO I e distribuire dei pennarelli sulle scrivanie dei partecipanti. Il formatore può anche avere a disposizione diversi esempi di Moodboard.  |
| Attuazione                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prima di tutto, il formatore spiegherà l'obiettivo di questa pratica e come verrà svolta.</li> <li>• Dividete il gruppo generale in piccoli gruppi di 6-8 persone.</li> <li>• I partecipanti devono utilizzare come base della loro collezione di moda un aspetto rilevante della sostenibilità della moda, ad esempio la tintura con materiali naturali (scarti di caffè, fiori, scarti d'uva, ecc.), la riduzione dei rifiuti tessili e del consumo di acqua, ecc. I partecipanti devono concordare l'ispirazione principale per la loro collezione.</li> <li>• Una volta decisa la fonte di ispirazione, gli studenti devono dividersi e cercare immagini di riferimento per iniziare la fase di schizzo.</li> <li>• Ogni studente deve creare 1 disegno di moda ispirato all'argomento. A tal fine può utilizzare le figure dell'ALLEGATO I o disegnare completamente i propri modelli. Se preferiscono, possono anche utilizzare</li> </ul> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>software di progettazione come Illustrator, Procreate, ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dopo i primi 30 minuti, ogni gruppo ha 10 minuti per condividere i propri progetti e le immagini di riferimento per creare un moodboard attraente e unico in PowerPoint o Canva.</li> <li>• Infine, ogni gruppo deve presentare il proprio moodboard al resto dei partecipanti e agli educatori, spiegando perché hanno scelto il tema, quali sono state le loro ispirazioni e qualsiasi riflessione interessante che hanno avuto durante l'attività.</li> </ul> |
|--|--|

## ATTIVITÀ 6: DESIGN DELLA MODA CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

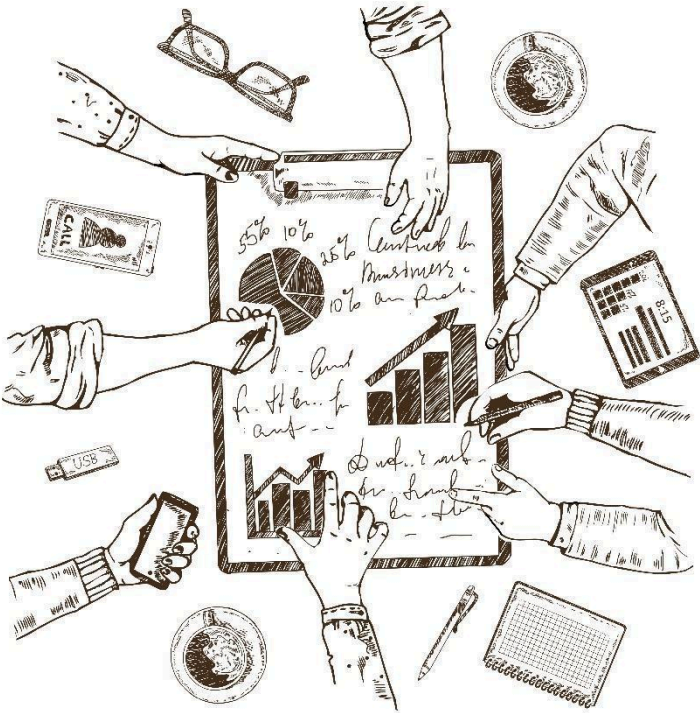
|                      |   |
|----------------------|---|
| Titolo dell'unità    | Unità 5<br>Not There Yet - Il futuro della moda sostenibile |
| Numero di attività   | 6   |
| Titolo dell'attività | Design della moda con l'intelligenza artificiale            |
| Metodo di attività   | Attività creativa e dibattito                               |

|  |   |
|--|---|
| <p>Immagini rilevanti</p>                            |  <p>Fonte: Immagine generata con l'AI.</p>  |
| <p>Materiali</p>                                     | <p>Laptop, connessione Internet, schermo e proiettore, PPT o Canva.</p>   |
| <p>Obiettivo dell'attività</p>                       | <p>L'obiettivo di questa pratica è che i giovani utilizzino le nuove tecnologie, come l'intelligenza artificiale, per creare una collezione di moda digitale.</p>   |
| <p>Risultati di apprendimento di questa attività</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare a descrivere concretamente per ottenere immagini simili alla loro idea iniziale.</li> <li>• Scoprire il potenziale dell'intelligenza artificiale nel campo del fashion design.</li> <li>• Sviluppare competenze nell'uso di software e algoritmi specifici per generare disegni di moda, che consentiranno loro di esplorare nuovi strumenti e tecniche nella loro pratica creativa.</li> </ul> |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere incoraggiati a riflettere criticamente sul ruolo dell'IA nel design della moda, considerandone le questioni etiche, sociali ed estetiche.</li> </ul>   |
| Durata dell'attività<br>(in minuti) | 15-30 minuti (a seconda del numero di partecipanti)  |
| Preparazione                        | //   |
| Attuazione                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il formatore spiegherà brevemente l'innovazione del software di intelligenza artificiale per generare immagini e quindi disegni di moda. Il formatore spiegherà anche lo scopo di questa attività.</li> <li>• I partecipanti devono quindi cercare su Internet "<a href="#">Images generator bing</a>" e accedere utilizzando un account Microsoft.</li> <li>• Nella barra di ricerca in alto, i partecipanti devono descrivere in dettaglio la collezione di moda che vogliono progettare. (Ad esempio, per l'immagine di questa attività è stato scritto: "Disegnare 3 abiti da festa lunghi ed eleganti che sfilano su una passerella, che abbiano glitter, trasparenze e siano influenzati da Iris van Herpen").</li> <li>• I partecipanti probabilmente modificheranno la descrizione per ottenere risultati più vicini alla loro idea o alle loro aspettative, mentre dovranno scrivere e incollare in un PPT o in Canva la descrizione della ricerca e l'immagine ottenuta in ciascun caso.</li> <li>• Dopo 8 minuti, i partecipanti possono preparare una breve presentazione in Canva o PPT e presentarla di fronte agli altri compagni. La presentazione deve mostrare le immagini generate dall'IA e le descrizioni utilizzate per ottenerle.</li> <li>• Infine, il formatore può avviare una discussione sulle opinioni dei partecipanti su questi nuovi strumenti nel settore della moda. I partecipanti possono anche esprimere la loro opinione sulla qualità delle immagini, se trovano errori o se pensano che sia possibile realizzare i disegni nella realtà.</li> </ul> |




## ATTIVITÀ 9: PROGETTARE IL PROPRIO MODELLO DI BUSINESS NEL SETTORE DELLA MODA

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Titolo dell'unità       | Unità 5<br>Not There Yet - Il futuro della moda sostenibile   |
| Numero di attività      | 9   |
| Titolo dell'attività    | Progettare il proprio modello di business nel settore della moda  |
| Metodo di attività      | Attività creativa e discussione   |
| Immagini rilevanti      |  <p>Fonte: Freepik</p>                                       |
| Materiali               | <a href="#">ALLEGATO II</a> , penne, pennarelli, post-it, PowerPoint o Canva, computer portatile, connessione a Internet, schermo e proiettore. |
| Obiettivo dell'attività | L'obiettivo di questa attività è che i partecipanti applichino la formazione ricevuta durante il workshop lavorando in                          |

|   |   |
|---|---|
|   | piccoli gruppi per creare un business plan per un marchio o un modello di business di moda sostenibile.   |
| Risultati di apprendimento di questa attività | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare i concetti teorici appresi nel workshop a uno scenario aziendale pratico, che consentirà loro di consolidare la comprensione e la capacità di risolvere i problemi.</li> <li>• Esercitare la creatività nella progettazione di un marchio di moda sostenibile, considerando aspetti quali il design del prodotto, il branding e l'esperienza del cliente.</li> <li>• Acquisire una comprensione più approfondita dei principi della sostenibilità nel settore della moda.</li> <li>• Favorire la collaborazione tra i partecipanti, che lavoreranno insieme per sviluppare un piano aziendale coeso, attingendo ai punti di forza individuali di ciascun membro del team.</li> </ul>   |
| Durata dell'attività (in minuti)              | 45 minuti   |
| Preparazione                                  | L'educatore deve stampare diverse copie dell'ALLEGATO II e distribuire i pennarelli e i post-it sulle scrivanie dei partecipanti.   |
| Attuazione                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegare ai partecipanti l'obiettivo dell'attività.</li> <li>• I partecipanti si dividono in gruppi di 6-8 persone e discutono nel loro gruppo il tipo di azienda che vogliono creare.</li> <li>• Dovrebbero innanzitutto iniziare con la sezione "Proposte di valore" per definire le caratteristiche della loro azienda e il valore che essa apporta al settore.</li> <li>• I partecipanti potranno utilizzare i post-it per riempire gli spazi del Business Plan. Potranno utilizzare Internet per cercare eventuali domande e per trarre ispirazione da altri marchi di moda.</li> <li>• Quando avranno completato tutti gli spazi, potranno trasferire le loro soluzioni in una presentazione PPT o Canva, aggiungere il design e renderla più accattivante.</li> <li>• Infine, ogni gruppo presenterà il proprio business plan di fronte ai colleghi, evidenziandone gli aspetti più rilevanti e originali.</li> </ul> |

## ATTIVITÀ 11: SFERE DI OPINIONE

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Titolo dell'unità       | Unità 5<br>Not There Yet - Il futuro della moda sostenibile   |
| Numero di attività      | 11  |
| Titolo dell'attività    | Sfere di opinione   |
| Metodo di attività      | Feedback  |
| Immagini rilevanti      |  <p>designed by freepik.com</p> <p>Fonte: <a href="https://www.freepik.com">Freepik</a></p>  |
| Materiali               | 2 palline di colore diverso   |
| Obiettivo dell'attività | Lo scopo di questa attività è che i partecipanti, in piedi in cerchio, si passino casualmente 2 palline di colori diversi, una per dire un aspetto positivo del workshop e l'altra per dire un aspetto da migliorare. In questo modo, i |

|   |       |   |
|---|-------|---|
|   |       | partecipanti esprimeranno le loro opinioni in modo rilassato e divertente.  |
| Risultati di apprendimento di questa attività | di di | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Migliorare le capacità di osservazione;</li> <li>• Stimolare il pensiero critico e l'autoriflessione;</li> <li>• Riflettere sulle lezioni apprese.</li> </ul>  |
| Durata dell'attività (in minuti)              |       | 10 minuti   |
| Preparazione                                  |       | L'educatore deve tenere pronte 2 palle di colori diversi (o 2 oggetti che possono essere lanciati in colori diversi). L'educatore deve anche controllare il collegamento di un computer o di un telefono cellulare a un altoparlante e tenere pronta una canzone.   |
| Attuazione                                    |       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'educatore chiede ai partecipanti di alzarsi e di formare un cerchio, spiegando il significato di ogni pallina colorata: una pallina rappresenta un aspetto positivo del laboratorio e l'altra un aspetto da migliorare.</li> <li>• L'educatore consegna le palline ai partecipanti e inizia il giro, mentre una canzone fa da sottofondo. I partecipanti si passano le palline finché il facilitatore non ferma la musica. Coloro che hanno in mano una palla condivideranno un commento in base al significato precedentemente assegnato.</li> <li>• Poi la musica ricomincia e i partecipanti si passano di nuovo le palline. L'educatore può farlo fino alla fine della canzone.</li> </ul> |



Partner:

[Jugend- & Kulturprojekt e.V.](#) (Germania) - Coordinatore

[Kainotomia & SIA EE](#) (Grecia)

[Progetto passerella](#) (Grecia)

[Lottozero Società Cooperativa Sociale](#) (Italia)

[Cellock LTD](#) (Cipro)

[Politecnica di Valencia](#) (Spagna)



© 2023. Questo lavoro è concesso in licenza [CC NC SA 4.0](#).



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero di riferimento del progetto: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000101981