



ReFashionized

Fashion Evolution towards Sustainability

METODOLOGIA

Sviluppato da UPV



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA
Κέντρο για Νέου μόνον



Catwalk
Αναπτυξη Νέου Πολιτισμού

LOTTOZERO

CELLOCK
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

REFASHIONIZED

METODOLOGIA

Indice dei contenuti

1. Sintesi del progetto	3
2. Requisiti del gruppo target	5
3. Requisiti per i contenuti della formazione	7
4. Struttura del materiale formativo	9
4.1. Libretti	9
4.2. Piani didattici	11
4.3. Tabelle delle attività	13
4.4. Presentazioni PowerPoint	14
5. Metodologia usata nei materiali di formazione	14
5.1. Tipi di metodologie utilizzate	16
5.2. Formazione basata sulle competenze	17
5.3. Competenze nei materiali didattici	26
6. Valutazione dei workshop	28
7. Osservazione delle lezioni	28

1. Sintesi del progetto

La storia e il significato dell'abbigliamento e della moda hanno origini lontane. La moda e la società si intrecciano attraverso le azioni quotidiane, i comportamenti e i modelli commerciali e possono essere sia responsabilizzanti che sfruttanti.

Attraverso la moda, possiamo comunicare chi siamo e chi vogliamo diventare. Per gli adolescenti, la moda è innanzitutto una dichiarazione sociale. È un mezzo per esprimere se stessi ai coetanei e alla società. Sebbene nel corso degli anni la moda abbia portato cambiamenti positivi a diversi livelli, ha anche avuto un impatto negativo. L'industria della moda ha un valore di 2,4 trilioni di dollari in tutto il mondo ed è anche la seconda industria più inquinante dopo l'aviazione. Per questo è ancora più importante che l'industria della moda ecologica continui a crescere. Con il nostro progetto, vogliamo continuare questo sviluppo verso un futuro più sostenibile per l'industria della moda. Fornendo conoscenze teoriche e conducendo attività partecipative, il progetto REFASHIONIZED mira a promuovere atteggiamenti e comportamenti tra i giovani riguardo al cambiamento climatico e alle abitudini di consumo sostenibili nell'industria della moda, insegnando al contempo i valori e la storia europea attraverso la storia della moda.

Il progetto REAFSHIONIZED si concentra direttamente sui seguenti gruppi target:



TG1: Educatori, giovani lavoratori,
formatori



TG2: Giovani e
giovani adulti

Necessità del progetto REFASHIONIZED:

- Necessità di approfondire le conoscenze dei giovani sulla storia del XX secolo, influenzata da eventi politici e movimenti sociali significativi, compresi i fattori economici, tecnologici e ambientali.
- Sensibilizzare i giovani alla storia della moda del XX e del XXI secolo in relazione agli eventi politici, economici, sociologici, tecnologici e ambientali più significativi che hanno segnato l'umanità, con particolare attenzione alla sostenibilità.
- La storia europea, i valori comuni e la cittadinanza attiva sono promossi per incoraggiare i giovani a essere cittadini attivi e consapevoli, pensatori critici e creativi che si muovono verso uno stile di vita sostenibile.
- I risultati del progetto potrebbero aiutare i giovani a diventare agenti del cambiamento, promuovendo la sostenibilità, la giustizia e i diritti umani nella vita quotidiana e nella moda.

Obiettivi principali del progetto REFASHIONIZED:

- Sensibilizzare i giovani alla moda sostenibile ed ecologica, all'upcycling, alla manutenzione e alla riparazione dei vestiti.
 - Promuovere il senso di auto-espressione e creatività insegnando ai giovani come progettare e realizzare abiti e accessori in modo semplice e innovativo utilizzando materiali di recupero.
 - Incoraggiare i giovani, gli operatori giovanili e gli educatori a esplorare la storia della moda nel XX secolo.
 - Promuovere le competenze ecologiche e imprenditoriali dei giovani attraverso l'esplorazione della moda sostenibile e delle storie di successo di imprenditori e professionisti dell'industria della moda sostenibile ed ecologica e delle CCS.
 - Promuovere il lavoro di squadra: i giovani saranno incoraggiati a lavorare in piccoli gruppi, a progettare, riciclare e produrre i loro prodotti di moda.
 - Sviluppare le capacità di pensiero critico e le competenze digitali di operatori giovanili, educatori e giovani, incoraggiandoli a iscriversi al corso online Refashionized e al gioco online.
- 

I pacchetti di lavoro del progetto REFASHIONIZED:

WP1
Project Management

WP3
The Learner's Corner

WP2
The Trainer's Corner

WP4
Sharing & Promotion
Activities

2. Requisiti del gruppo target

Il contenuto sviluppato nel WP2: Angolo del formatore è finalizzato alla formazione dei formatori e degli operatori giovanili, ma è inteso come formazione per gli insegnanti che poi insegneranno ai partecipanti nei laboratori. Per questo motivo, è fondamentale considerare i requisiti e le esigenze dei formatori e degli studenti nell'ideazione e nello sviluppo dei contenuti formativi (opuscoli, schede di attività, PPP, piani di lezione).

Requisiti per la formazione di educatori, operatori giovanili e formatori (TG1):

- **Conoscenze pedagogiche e didattiche:** I contenuti della formazione devono includere aspetti teorici e pratici della pedagogia e della didattica, assicurando che gli educatori comprendano come insegnare efficacemente i contenuti sviluppati nel progetto ai giovani studenti.
- **Adattabilità del curriculum:** I formatori devono imparare ad adattare i contenuti in base alle esigenze e ai livelli di comprensione degli studenti più giovani, il che può comportare la variazione della lingua utilizzata, dell'approfondimento dei contenuti, del tempo necessario per tenere il laboratorio o la modifica delle attività in base al numero e alle esigenze degli studenti.

- **Tecnologia didattica:** Quando il laboratorio o l'attività prevede l'uso della tecnologia in classe, gli educatori che non hanno familiarità con l'uso della tecnologia devono ricevere una formazione o istruzioni su come usare questi strumenti e come integrarli efficacemente nel processo di insegnamento-apprendimento.
- **Sviluppo socio-emotivo:** Gli educatori devono essere formati per affrontare i bisogni socio-emotivi degli studenti più giovani, poiché ciò può influenzare in modo significativo la loro capacità di apprendere e partecipare alla lezione.

Requisiti per la formazione su come affrontare efficacemente i giovani e i giovani adulti (TG2):

- **Rilevanza e pertinenza:** I contenuti devono essere rilevanti per il pubblico giovane, affrontando argomenti che sono di loro interesse e che possono riguardare la loro vita quotidiana, i loro interessi e le loro preoccupazioni.
- **Interattività e partecipazione:** I giovani tendono ad apprendere meglio quando sono coinvolti attivamente nel processo di apprendimento. Pertanto, i contenuti del workshop dovrebbero includere attività interattive, discussioni di gruppo, esercizi pratici e giochi che incoraggino la partecipazione attiva e il coinvolgimento.
- **Chiarezza e accessibilità:** I contenuti devono essere presentati in modo chiaro e accessibile, utilizzando un linguaggio adatto all'età ed evitando termini tecnici complicati che potrebbero essere difficili da comprendere per il pubblico giovane.
- **Stimolo visivo e multimediale:** I giovani spesso rispondono bene agli stimoli visivi e multimediali, quindi è utile incorporare elementi come video, immagini, grafici e presentazioni visive per integrare i contenuti verbali e migliorare la comprensione.
- **Contestualizzazione ed esempi pratici:** È importante contestualizzare i contenuti in modo adatto ai giovani e fornire esempi pratici che illustrino la realtà e l'importanza dei contenuti spiegati.

- **Inclusione di argomenti rilevanti per il loro sviluppo personale e accademico/professionale:** Oltre a fornire conoscenze e competenze sulla storia della moda e sulla moda sostenibile, il contenuto del workshop può affrontare anche aspetti legati allo sviluppo personale e alle abilità sociali attraverso sessioni di riflessione, discussioni, lavori di gruppo e presentazioni interattive fatte dai giovani studenti.
- **Feedback e spazio per le domande:** È essenziale dare ai giovani partecipanti l'opportunità di fare domande, esprimere le proprie opinioni e ricevere un feedback sulla loro partecipazione al laboratorio. Questo permette loro di sentirsi valorizzati e contribuisce a creare un ambiente di apprendimento collaborativo.
- **Non giudicare:** E' importante fornire contenuti da un punto di vista in cui l'educatore non esprima giudizi, ideologie o interessi, poiché i giovani studenti possono essere facilmente influenzati.
- **Innovazione e creatività:** I giovani spesso rispondono bene ad approcci innovativi e creativi all'insegnamento. Pertanto, il contenuto del workshop può incorporare attività o metodologie non convenzionali che suscitano la loro curiosità e li motivano a partecipare attivamente.

3. Requisiti per i contenuti della formazione

Considerando i requisiti sia per la formazione degli educatori stessi sia per la futura formazione degli studenti, è necessario progettare un programma completo che soddisfi le esigenze di entrambi i gruppi e contribuisca al successo del progetto nel suo complesso. Di seguito sono elencati alcuni aspetti da tenere in considerazione per lo sviluppo dei contenuti didattici:

Pertinenza e applicabilità:

- I contenuti formativi devono essere rilevanti e applicabili sia ai formatori che ai giovani discenti.

- Dovrebbe affrontare questioni significative e rilevanti per entrambi i gruppi e che possono essere applicate in situazioni reali di insegnamento e apprendimento.

Chiarezza e accessibilità:

- I contenuti devono essere scritti in modo chiaro e accessibile, tenendo conto del livello di comprensione di entrambi i gruppi.
- Si possono includere esempi, casi di studio e attività per facilitare la comprensione e l'applicazione dei concetti.

Aggiornamento e pertinenza:

- È importante che i contenuti siano aggiornati con gli ultimi sviluppi nel campo dell'istruzione, oltre a mostrare contenuti didattici aggiornati e recenti.
- Dovrebbero affrontare temi rilevanti per la società odierna e le esigenze del mondo del lavoro.

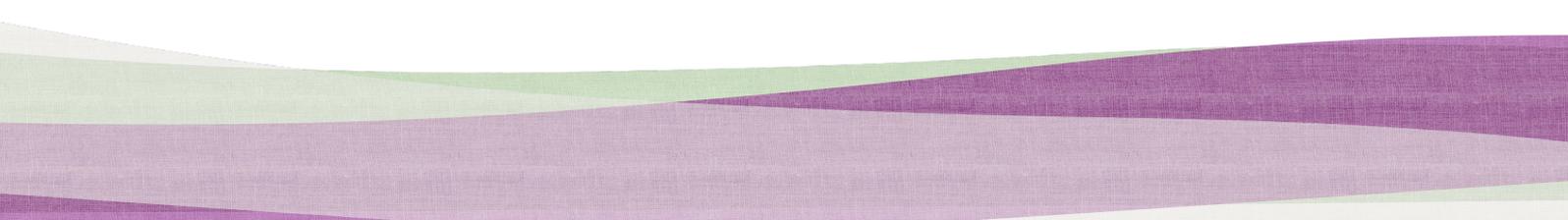
Inclusione e diversità:

- I contenuti devono essere inclusivi e rappresentare la diversità di esperienze, culture e prospettive.
- Devono evitare stereotipi e pregiudizi, promuovendo le pari opportunità e l'equità nell'apprendimento.

Varietà di risorse:

- È importante offrire una varietà di risorse didattiche per la formazione degli educatori e per la formazione dei partecipanti.
- L'uso di materiali scritti, immagini, grafici, video e attività interattive semplifica, stimola e mantiene l'attenzione del discente per un periodo più lungo.

Motivazione e coinvolgimento:



- I contenuti formativi devono essere progettati in modo da stimolare l'interesse e la motivazione dei partecipanti.
- È possibile includere elementi di gamification, narrazioni coinvolgenti e sfide per mantenere l'impegno durante il processo di formazione.

Interattività e partecipazione:

- È necessario includere attività interattive per incoraggiare la partecipazione attiva di formatori e discenti al processo di apprendimento.
- I contenuti possono incorporare strumenti tecnologici che consentono la collaborazione e l'interazione online.

Supporto e risorse aggiuntive:

- Oltre ai contenuti principali, possono essere fornite risorse supplementari come letture aggiuntive, link al web, video, letteratura consigliata, il corso online, webinar o un gioco online, per quegli educatori che desiderano approfondire l'argomento per la consegna del curriculum. Tali risorse possono essere fornite anche ai giovani studenti.
- È inoltre importante offrire un supporto tecnico e pedagogico durante tutto il processo di formazione, per risolvere i dubbi e le difficoltà che possono sorgere.

Valutazione e feedback:

- I contenuti devono includere meccanismi di valutazione e feedback che consentano agli educatori di valutare il livello di comprensione e i progressi degli studenti.
- Attraverso le attività di feedback, è possibile identificare le aree di miglioramento e i punti deboli del contenuto didattico.

4. Struttura del materiale formativo

4.1. Libretti

I contenuti didattici sviluppati per la formazione degli educatori sulla storia della moda e sulla moda sostenibile sono i seguenti:

- **Libretto di storia della moda:** I contenuti didattici sono suddivisi in 10 unità che trattano i concetti chiave dell'evoluzione della moda attraverso le diverse epoche e culture, mettendo in evidenza le pietre miliari e le tendenze significative, nonché i fattori politici, economici, sociali, tecnologici, ambientali e legali (quadro PESTEL) che hanno plasmato l'industria odierna. Ciascuna unità comprende una storia esemplare che ha avuto luogo durante il periodo illustrato, dall'emergere di personaggi famosi della moda, a nuove forme di vendita al dettaglio e invenzioni ingegnose, tra le tante.
- **Libretto della moda sostenibile:** Composto da 5 unità didattiche, questo opuscolo analizza i problemi attuali dell'industria della moda e del tessile. Vengono analizzati i principi e le tendenze future della moda sostenibile. Parallelamente ai contenuti teorici, ogni unità presenta una storia di successo dell'industria tessile legata alla sostenibilità e al rispetto dell'ambiente.

I libretti sviluppati sono uno strumento pensato per fornire all'educatore una guida chiara e concisa ai contenuti didattici da studiare. Ogni opuscolo è suddiviso in:

- **Introduzione:** In questa sezione viene fornita una panoramica dell'argomento dell'unità, che verrà spiegato in dettaglio in seguito. È inclusa un'immagine rappresentativa dei contenuti trattati.
- **Sottosezioni:** ogni unità è composta da almeno 4 sezioni fondamentali che si riferiscono a punti chiave relativi all'argomento principale di ogni unità.

- **Vedi anche...:** Dopo la presentazione dei contenuti, vengono presentate varie risorse aggiuntive, letture supplementari, link al web, video, bibliografia consigliata, ecc. utili per la formazione degli educatori.
- **Attività:** dopo ogni unità, all'educatore viene chiesto di svolgere un'attività finale per autovalutare le nuove conoscenze acquisite. Vengono illustrati in dettaglio gli obiettivi da raggiungere con questa attività, i benefici che ne derivano per l'educatore e una spiegazione passo-passo di come svolgerla.
- **Riferimenti bibliografici:** alla fine di ogni unità, la bibliografia utilizzata per i contenuti presentati è elencata in ordine alfabetico, seguendo lo standard APA 7.

Per una migliore analisi e comprensione dei contenuti sviluppati per la formazione degli educatori alla storia della moda, della moda sostenibile e dell'industria tessile, essi sono integrati da una moltitudine di risorse visive e informazioni aggiuntive:

- **Immagini, grafici, tabelle:** Sono incluse immagini rappresentative del contenuto spiegato, grafici che illustrano dati rilevanti sull'industria tessile e tabelle che mostrano informazioni strutturate e dati quantitativi. Il materiale grafico utilizzato deve essere libero da copyright.
- **Collegamenti ipertestuali:** Per completare e chiarire le informazioni fornite in ogni sottosezione, vengono forniti collegamenti a risorse online come articoli, video e siti web di organizzazioni correlate. I collegamenti ipertestuali sono utilizzati anche per citare le fonti delle immagini utilizzate.
- **Fatti interessanti:** Fatti interessanti sulla storia della moda e sulle pratiche di sostenibilità nell'industria tessile e della moda sono evidenziati per mantenere l'interesse degli educatori e arricchire la loro comprensione dell'argomento.

- **Citazioni:** Le unità includono citazioni di esperti e figure influenti dell'argomento trattato che incoraggiano il lettore/educatore a contestualizzare e riflettere sui contenuti spiegati.
- **Parole e frasi evidenziate:** Parole e frasi chiave relative alla storia della moda e della sostenibilità sono evidenziate nel testo per sottolineare concetti importanti e facilitare la lettura e la comprensione dei contenuti.

4.2. Piani didattici

Per completare l'esperienza formativa degli educatori sulla storia della moda e sulla sostenibilità nell'industria tessile, è stata sviluppata una serie di “piani di workshop”, come ci riferiamo alle attività di apprendimento non formale, per guidare gli educatori durante le sessioni teoriche e pratiche o i workshop con gli studenti. Questi piani di workshop sono stati progettati per facilitare l'attuazione pratica dei concetti e delle conoscenze acquisite attraverso gli opuscoli, consentendo agli educatori di strutturare le loro lezioni in modo efficace e coinvolgente.

Il piano di laboratorio per ogni unità è composto dalle seguenti sezioni:

- **Codice di riferimento dell'unità:** Nome del libretto a cui appartiene, il libretto Storia della moda o il libretto Moda sostenibile, e l'unità a cui corrisponde.
- **Titolo:** Il nome del workshop, che generalmente coincide con il nome dell'unità.
- **Durata del workshop:** Durata stimata in minuti in cui devono essere svolte tutte le attività proposte.
- **Gruppo target:** Gruppo di persone a cui è rivolto il workshop, in questo caso i giovani dai 16 ai 25 anni.
- **Introduzione:** in 3-5 frasi spiegare gli argomenti principali del seguente piano di workshop e l'unità a cui si riferisce.

- **Obiettivi del workshop:** Identifica le competenze e gli obiettivi di apprendimento che i partecipanti dovrebbero aver acquisito alla fine del workshop.
- **Preparazione:** Descrive i passi precedenti che i formatori devono compiere per preparare adeguatamente se stessi o la sede per l'attività.
- **Metodi:** Descrive brevemente la metodologia utilizzata per garantire un approccio incentrato sul discente.
- **Attività per rompere il ghiaccio:** La prima attività da svolgere mira a creare uno spazio confortevole tra i discenti e un ambiente inclusivo e non giudicante, mentre il discente inizia a familiarizzare con alcuni dei concetti e degli argomenti principali dell'unità.
- **Attuazione:** Questa sezione presenta una microstruttura del laboratorio, specificando l'ordine delle attività da svolgere, la durata (in minuti) delle attività, nonché i metodi e i materiali necessari per realizzarle.
- **Valutazione:** Descrive un'attività di valutazione che il formatore/operatore giovanile/educatore potrebbe implementare per raccogliere il feedback dei partecipanti al fine di valutare l'efficacia del workshop e identificare le aree di miglioramento. Potrebbe includere un questionario, un gioco, discussioni, ecc.
- **Note del facilitatore:** Queste sono alcune domande stimolanti che il facilitatore può porre alla fine del workshop come auto-riflessione sull'efficacia del workshop.
- **Quadro teorico:** Questa sezione funge da introduzione alle presentazioni teoriche. Fornisce una sintesi e una panoramica delle componenti teoriche integrate nel piano del workshop. Ha lo scopo di guidare i facilitatori e i formatori dei giovani sugli argomenti trattati nelle attività che non seguono i metodi di apprendimento non formale.

- **Note aggiuntive:** Vengono aggiunte eventuali note o requisiti aggiuntivi che il formatore/operatore giovanile/educatore deve tenere in considerazione, se applicabili.
- **Risorse esterne:** Aggiungere eventuali risorse esterne che il formatore/operatore giovanile/educatore può utilizzare per migliorare la comprensione dell'argomento e supportare la realizzazione del workshop.

4.3. Tabelle delle attività

Il documento “Schede di attività” per ogni unità illustra in dettaglio le attività da svolgere durante ciascun laboratorio, come definito nella sezione “Attuazione” del Piano didattico. Ogni attività è composta da:

- **Titolo dell'unità:** Viene indicata l'unità del Libretto a cui appartiene.
- **Numero dell'attività:** Definisce il numero dell'attività che le corrisponde secondo l'ordine utilizzato in “Preparazione”.
- **Titolo dell'attività:** Viene definito il titolo dell'attività.
- **Metodo dell'attività:** Definisce la metodologia utilizzata nell'attività.
- **Immagine rilevante:** Viene allegata un'immagine pertinente che definisce visivamente l'attività da svolgere.
- **Materiali:** Descrive i materiali necessari all'educatore e agli studenti per il corretto svolgimento dell'attività.
- **Obiettivo dell'attività:** Una breve descrizione degli obiettivi da raggiungere durante e dopo l'attività.
- **Risultati di apprendimento di questa attività:** Vengono dettagliate le competenze che i partecipanti devono apprendere utilizzando questa attività.
- **Durata dell'attività (in minuti):** Stima del tempo necessario per completare l'attività.

- **Preparazione:** Spiega cosa l'educatore deve fare o avere preparato prima del workshop per portare a termine con successo l'attività.
- **Attuazione:** Descrive passo dopo passo le modalità di attuazione dell'attività per facilitarne la comprensione, lo sviluppo e l'implementazione da parte dell'educatore.

4.4. Presentazioni PowerPoint

Come risorse didattiche complementari per lo sviluppo dei laboratori da parte degli educatori, viene sviluppata anche una presentazione in PowerPoint per ogni unità. L'educatore può utilizzare la presentazione durante le sessioni di formazione con gli studenti.

La presentazione PowerPoint è presentata come una guida visiva al programma del workshop, in cui il contenuto da spiegare e l'attività da svolgere sono presentati in diverse diapositive.

Questa risorsa dovrebbe essere una guida utile per l'educatore, oltre a essere attraente e interessante per mantenere l'attenzione dei discenti durante il workshop.

5. Metodologia utilizzata nei materiali di formazione

La metodologia educativa è definita come l'insieme di procedure, strategie e azioni organizzate e pianificate dall'educatore, in modo consapevole e riflessivo, per consentire e facilitare l'apprendimento da parte degli allievi e il raggiungimento degli obiettivi inizialmente stabiliti.

La metodologia è il modo in cui il contenuto educativo e le sessioni di formazione sono pensate, progettate, organizzate ed eseguite, utilizzando diverse tecniche e strumenti, con l'obiettivo che gli studenti assimilino il contenuto spiegato, raggiungano gli obiettivi curriculari e sviluppino le competenze stabilite per ogni livello educativo.

Il materiale didattico sviluppato nel progetto REFASHIONIZED si allontana dalle metodologie educative tradizionali. La metodologia tradizionale distingue gli educatori (ruolo attivo) dagli studenti (ruolo passivo). In questo metodo l'educatore ha il compito di presentare le proprie conoscenze in quanto esperto della materia, mentre gli allievi si limitano a ricevere le informazioni, a prendere appunti, a fare domande o esprimere dubbi e a memorizzare i contenuti. I metodi didattici tradizionali per eccellenza sono:

- Lezioni frontali
- Sessioni pratiche
- Esercitazioni o supporto tecnico
- Risoluzione di esercizi
- Apprendimento tramite ripetizione
- Lavoro individuale o di gruppo in cui l'insegnante stabilisce l'argomento e gli allievi presentano il risultato dopo averlo svolto da soli

I materiali formativi di REFASHIONIZED propongono un processo di apprendimento attivo, in cui gli studenti non sono semplici destinatari di informazioni, ma partecipanti attivi al loro percorso di apprendimento.

Nelle sessioni di formazione basate sui Piani di lavoro, i discenti hanno un ruolo più attivo e autonomo, utilizzando un processo di insegnamento-apprendimento basato sulla partecipazione ad attività e dibattiti durante la sessione, combinato con l'insegnamento teorico dei concetti chiave attraverso l'uso di una moltitudine di risorse grafiche come immagini, grafici, analogie, tabelle, schemi, ecc.

La progettazione pedagogica dei materiali formativi si concentra su strategie di apprendimento attive e partecipative, con l'obiettivo di promuovere la comprensione profonda e l'applicazione pratica dei concetti insegnati. Vengono utilizzati approcci multidisciplinari per affrontare i vari aspetti della materia e viene incoraggiata la riflessione critica.

La creazione dei contenuti di entrambi gli opuscoli si basa su informazioni aggiornate e pertinenti, sempre supportate e citate da prove bibliografiche. Per migliorare la comprensione dei contenuti, nello sviluppo delle unità viene applicato il quadro PESTEL. Le informazioni contenute nelle unità includono riferimenti alle caratteristiche politiche, economiche, sociali, tecnologiche, ambientali e legali degli argomenti presentati.

Durante i workshop, gli educatori svolgeranno una moltitudine di attività caratteristiche di diverse metodologie educative innovative. Inoltre, l'implementazione di queste diverse attività porterà a una formazione basata sulle competenze e focalizzata sui bisogni degli studenti.

5.1. Tipi di metodologie utilizzate

I contenuti didattici sviluppati per la formazione sulla storia della moda e sulla moda sostenibile riflettono diverse metodologie educative e sono illustrati di seguito:

- **Rompighiaccio:** è una tecnica utilizzata per coinvolgere i partecipanti e creare un ambiente di apprendimento positivo. Comporta l'uso di attività o esercizi all'inizio della formazione per aiutare i partecipanti a conoscersi, stabilire un buon rapporto e sentirsi più a proprio agio nella partecipazione. I rompighiaccio possono includere giochi di indovinelli, condivisione di esperienze, quiz e sessioni di brainstorming.
- **Apprendimento basato su progetti:** Questo metodo di insegnamento consente agli studenti di acquisire nuove conoscenze e competenze attraverso lo sviluppo di progetti che risolvono problemi che possono verificarsi nella loro vita reale. L'obiettivo è quello di potenziare l'autonomia del discente, mentre allo stesso tempo, se il progetto è realizzato in gruppo, migliora la pianificazione, la strutturazione, l'esecuzione e la presentazione della risposta al problema da risolvere.
- **Apprendimento basato sull'indagine:** Questo metodo incoraggia gli allievi ad apprendere attraverso il proprio processo di ricerca in risposta a un problema posto dall'educatore durante la sessione di

formazione/laboratorio. Questa metodologia stimola il pensiero individuale e di gruppo, nonché il pensiero critico. La ricerca indipendente da parte degli studenti li motiva a cercare e a comprendere meglio i contenuti didattici. Inoltre, con la ricerca, possono trovare altre informazioni oltre a quelle fornite dall'educatore per aiutarli a risolvere la domanda posta.

- **Design Thinking:** Attraverso questa tecnica, lo studente cerca di risolvere i problemi in modo creativo e innovativo, che può essere svolto individualmente o in gruppo, spesso guidato da un brainstorming per generare il maggior numero possibile di idee/soluzioni. Questa metodologia permette agli allievi di esprimere liberamente tutte le loro idee, perché tutto può essere una buona soluzione alla domanda/problema. Questa tecnica incoraggia gli studenti a mettere in pratica le loro idee attraverso la prototipazione per valutare e verificare se si tratta di una buona risposta alla domanda posta.

5.2. Formazione basata sulle competenze

L'apprendimento basato sulle competenze è un approccio educativo che si concentra sullo sviluppo di abilità, conoscenze, attitudini e capacità specifiche, che hanno una certa rilevanza e applicabilità in contesti lavorativi e professionali reali. Piuttosto che concentrarsi solo sulla trasmissione di conoscenze teoriche, l'istruzione basata sulle competenze si concentra sulla preparazione degli studenti ad affrontare le sfide del mondo reale e a operare efficacemente in diversi ruoli e situazioni.

Le competenze trasversali che i partecipanti devono acquisire sono le seguenti:

- **Comprensione e integrazione:** gli studenti devono dimostrare di aver percepito e di avere un'idea chiara di ciò che viene presentato e di poterlo spiegare con parole proprie, interpretando e integrando le idee dalla propria prospettiva.

Attività di sviluppo	Valutazione
→ Attività di gruppo	→ Scale di valutazione

<ul style="list-style-type: none"> → Presentazioni orali → Forum e dibattiti → Lezioni frontali → Letture → Pratiche di laboratorio → Domande → Problemi → Progetti → Scrittura di relazioni → Seminario 	<ul style="list-style-type: none"> → Liste di controllo → Rubriche
--	--

- **Applicazione e pensiero pratico:** gli allievi sono in grado di applicare le loro conoscenze nella pratica, utilizzando le informazioni disponibili e stabilendo il processo corretto da seguire per raggiungere gli obiettivi in modo efficiente ed efficace.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Attività di gruppo → Studi di caso → Presentazioni orali → Forum e dibattiti → Pratiche di laboratorio → Domande 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Caso studio → Diario riflessivo → Scale di valutazione → Valutazione tra pari → Esame orale/ Esposizione

<ul style="list-style-type: none"> → Problemi → Progetti → Scrittura di relazioni → Simulazione e giochi → Visite sul campo 	<ul style="list-style-type: none"> → Relazione del tutor → Liste di controllo → Mappe concettuali → Osservazione → Carta di un minuto → Portfolio → Test scritto aperto → Test oggettivi → Scrittura di relazioni → Rubriche → Sondaggio
--	---

- **Analisi e risoluzione dei problemi:** si riferisce alla capacità di analizzare e risolvere i problemi in modo efficace, identificando e definendo gli elementi significativi del problema.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Attività di gruppo → Casi studio → Presentazioni orali → Letture → Laboratori pratici → Domande 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Casi studio → Valutazione tra pari → Esami orali/ Esposizioni → Mappe concettuali → Osservazione

<ul style="list-style-type: none"> → Problemi → Progetti → Seminario 	<ul style="list-style-type: none"> → Scritti in un minuto → Test a risposta aperta → Test oggettivi → Scrittura di relazioni → Rubriche → Sondaggio
---	---

- **Innovazione, creatività e imprenditorialità:** Gli studenti devono essere in grado di fornire una risposta soddisfacente e originale ai problemi che si presentano per aggiungere valore. Gli studenti si assumono il rischio di impegnare certe risorse su iniziativa personale per esplorare una nuova opportunità.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Apprendimento imprenditoriale → Analisi → SWOT → Problemi → Giochi e simulazioni → Tecniche di generazione di idee → Tecniche di pensiero visivo 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Valutazione tra pari → Presentazione orale → Osservazione → Portfolio → Test scritto aperto → Scrittura di relazioni → Rubriche

- **Lavoro di squadra e leadership:** gli studenti devono essere in grado di lavorare e guidare un team in modo efficace verso un obiettivo comune. La conoscenza, l'impegno e la responsabilità devono essere condivisi, così come una distribuzione equa dei compiti e dei ruoli tra i membri del gruppo

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Group activities → Casi di studio → Dilemmi etici → Discussioni → Studio guidato → Presentazioni orali → Forums e dibattiti → Critical incident → Problemi → Progetti → Seminarioio → Supervised work or workshop 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Questionari → Scale di valutazione → Valutazione tra pari → Liste di controllo → Mappe concettuali → Osservazione → Presentazione orale → Rubriche → Lavoro accademico

- **Responsabilità etica, ambientale e professionale:** questa competenza si riferisce all'insieme di conoscenze, abilità, competenze e atteggiamenti utili per interagire con l'ambiente in modo etico, responsabile e sostenibile, per evitare o ridurre gli effetti negativi prodotti da pratiche inadeguate causate dall'attività umana e per promuovere i benefici che l'attività professionale può generare nella sfera ambientale, tenendo conto delle sue implicazioni economiche e sociali.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Casi di studio → Dilemmi etici → Forums e dibattiti → Letture → Problemi → Seminarioio → Simulazioni e giochi → Visite sul campo 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Casi di studio → Valutazione tra pari → Esami scritti → Presentazione orale → Osservazione → Portfolio → Scrittura di relazioni → Rubriche

- **Comunicazione efficace:** gli studenti devono essere in grado di trasferire conoscenze ed esprimere le proprie idee e argomenti in modo chiaro, rigoroso e convincente, sia oralmente che per iscritto, utilizzando le risorse disponibili e adattandosi alle circostanze e al tipo di pubblico.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Forums e dibattiti → Presentazioni orali → Domande → Scrittura di relazioni 	<ul style="list-style-type: none"> → Discussioni e chiarimenti di idee → Scale di valutazione → Test scritti → Liste di controllo → Osservazione

	<ul style="list-style-type: none"> → Scrittura di relazioni → Rubriche → Lavoro accademico
--	---

- **Pensiero critico:** il pensiero critico implica mettere in discussione le nostre opinioni iniziali basate sul nostro modo abituale di pensare e agire. Il pensiero critico si sviluppa quando gli studenti interpretano e valutano informazioni, dati e fonti per analizzarli e formare criticamente la propria opinione. Gli studenti hanno sviluppato il pensiero critico nella misura in cui possono mettere in discussione la realtà e interessarsi ai fondamenti su cui si basano le proprie e altrui idee, azioni, valutazioni e giudizi.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Casi studio → Dilemmi etici → Presentazioni orali → Forums e dibattiti → Scrittura di relazioni → Letture → Domande → Progetti → Simulazioni e giochi 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Casi di studio → Valutazione tra pari → Relazioni scritte individuali → Osservazione → Portfolio → Presentazione orale → Progetti → Test scritto aperto

- **Conoscenza delle questioni moderne:** gli studenti dovrebbero essere in grado di comprendere le questioni e i valori politici, sociali, legali e ambientali contemporanei, così come i meccanismi di espansione e

diffusione della conoscenza. Dovrebbero sviluppare la capacità di "rimanere aggiornati" sugli eventi attuali nel loro campo di conoscenza e nella società in generale.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Casi studio → Dilemmi etici → Presentazioni orali → Forums e dibattiti → Letture → Domande → Problemi → Scrittura di relazioni → Seminario → Simulazioni e giochi → Visite sul campo 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Casi di studio → Valutazione tra pari → Esami scritti → Presentazione orale → Osservazione → Portfolio → Scrittura di relazioni → Rubriche

- **Apprendimento permanente:** questa competenza è legata all'idea di formare professionisti riflessivi, che non si accontentano di riprodurre soluzioni conosciute e ripetitive, ma cercano di generare nuove soluzioni o soluzioni adattate a nuove situazioni. L'apprendimento permanente copre tutte le attività di apprendimento intraprese nel corso della vita con l'obiettivo di migliorare conoscenze, abilità e competenze, all'interno di prospettive personali, civiche, sociali o legate all'occupazione.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Attività di gruppo → Casi studio → Contratto di apprendimento → Presentazioni orali → Forums e dibattiti → Letture → Letture → Portfolio → Laboratori pratici → Domande → Problemi → Progetti → Scrittura di relazioni → Seminario → Simulazioni e giochi → Visite sul campo 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Casi di studio → Diario riflessivo → Scale di valutazione → Valutazione tra pari → Esami orali/ Esposizione → Relazione del tutor → Liste di controllo → Mappe concettuali → Osservazione → Carta di un minuto → Portfolio → Test scritto aperto → Test oggettivi → Scrittura di relazioni → Rubriche → Sondaggio

- **Pianificazione e gestione del tempo:** gli studenti devono essere in grado di organizzare e distribuire correttamente il tempo a loro disposizione per dividerlo tra le attività da svolgere per raggiungere i propri obiettivi a breve, medio e lungo termine..

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Attività di gruppo → Casi studio → Contratto di apprendimento → Presentazioni orali → Forum e discussioni → Portfolio → Laboratori pratici → Problemi → Progetti 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazioni → Casi di studio → Contratto di apprendimento → Valutazione tra pari → Esami scritti → Presentazione orale → Osservazione → Portfolio → Risposte aperte a test scritti → Test oggettivi → Scrittura di relazioni → Rubriche

- **Strumentazione specifica:** si riferisce all'uso degli strumenti e delle tecnologie necessari per la pratica professionale associata al livello di conoscenza degli studenti. Gli studenti devono essere in grado di identificare gli strumenti più appropriati, combinarli, integrarli e risolvere un problema.

Attività di sviluppo	Valutazione
<ul style="list-style-type: none"> → Laboratori pratici → Problemi 	<ul style="list-style-type: none"> → Auto valutazione → Valutazione tra pari

<ul style="list-style-type: none">→ Progetti→ Portfolio	<ul style="list-style-type: none">→ Presentazioni orali→ Rapporti pratici→ Osservazioni→ Scrittura di relazioni→ Rubriche
--	---

5.3. Competenze nei materiali didattici

I materiali didattici sviluppati in REFASHIONIZED sono stati progettati affinché i partecipanti possano raggiungere rapidamente ed efficacemente le competenze trasversali fondamentali per il loro sviluppo personale e professionale.

- **Temi e concetti chiave:** il contenuto didattico è stato sviluppato per affrontare ed esplorare in profondità i temi e i concetti chiave legati alla storia della moda e alla sostenibilità della moda. Nel corso delle unità, gli studenti hanno l'opportunità di esplorare in dettaglio una varietà di argomenti fondamentali, supportandoli nel raggiungimento della competenza "Comprensione e Integrazione". Allo stesso modo, il contenuto descrive periodi storici e situazioni passate, così come tendenze future nel settore tessile, costringendo gli studenti a informarsi sulla situazione attuale del settore e a sviluppare la loro competenza in "Conoscenza delle questioni contemporanee".
- **Comunicazione e linguaggio:** il tipo di linguaggio utilizzato nel contenuto è correlato al pubblico di riferimento a cui è destinato il contenuto didattico, ovvero i giovani tra i 16 e i 25 anni. La comunicazione è facile da comprendere, utilizzando parole e frasi sottolineate per chiarire la rilevanza dei contenuti. Questi aspetti sono utili anche per sviluppare la competenza "Comprensione e integrazione".

- **Attività:** i materiali educativi teorici del progetto sono completati da un insieme diversificato di attività interattive che i partecipanti devono svolgere durante i workshop di formazione. Le attività aiutano a comprendere i concetti del curriculum, così come a generare pensiero critico che facilita la risoluzione di problemi contemporanei, sviluppando competenze in "Analisi e risoluzione dei problemi", "Applicazione e pensiero critico", ecc.

REFASHIONIZED implementa una moltitudine di dinamiche di gruppo, sia attività di rompighiaccio per generare un ambiente confortevole e di fiducia tra gli studenti, che potrebbero essere estranei, sia durante l'intero workshop di formazione. Queste attività di gruppo promuovono collaborazione, organizzazione e distribuzione dei ruoli, e il rispetto delle regole del team, tra altri aspetti che favoriscono la competenza "Lavoro di squadra e Leadership". Per raggiungere una soluzione tempestiva ai problemi presentati al gruppo, è estremamente importante avere una buona organizzazione, comunicazione e gestione del tempo, valutando così la competenza "Pianificazione e gestione del tempo".

Allo stesso modo, la collaborazione tra i membri del team richiede una comunicazione efficace per la risoluzione dei problemi posti, lavorando sulla competenza "Comunicazione efficace". Questa qualità può essere sviluppata in diversi modi durante le attività di formazione, poiché non solo è necessaria la comunicazione tra i membri del team, ma devono anche essere in grado di spiegare le conoscenze apprese al resto dei loro colleghi nel corso di formazione, così come utilizzare un linguaggio appropriato per interagire con l'educatore della sessione.

Nei Programmi del Workshop, sono state definite diverse attività per promuovere la "Responsabilità etica, ambientale e professionale". Per raggiungere questa competenza, gli studenti devono cercare informazioni su Internet, generare la propria opinione sulla situazione e avere la capacità di esprimere il proprio punto di vista e difenderlo, integrando altre competenze come "Comunicazione efficace" e "Conoscenza dei problemi contemporanei".

Diverse attività proposte promuovono la creazione di nuove soluzioni a diverse sfide grafiche. Gli studenti devono essere in grado, dopo aver compreso gli aspetti fondamentali dell'unità spiegata, di risolvere il problema in modo creativo, originale, aggiungendo valore e innovando nella soluzione. In questo modo, si sviluppa la competenza di "Innovazione, creatività e imprenditorialità".

- **Risorse aggiuntive:** poiché il contenuto sviluppato è il contenuto fondamentale che deve essere conosciuto per comprendere l'argomento, è sempre possibile esplorare molto di più. Il contenuto didattico è anche completato da una moltitudine di risorse teoriche, visive, grafiche, ecc., dove gli studenti possono ottenere ulteriori informazioni. La voglia di approfondire l'argomento crea studenti riflessivi, che sviluppano la competenza di "Apprendimento permanente".

6. Valutazione dei workshop

E' cruciale conoscere le opinioni dei partecipanti riguardo al workshop, poiché ciò fornisce ai creatori di contenuti e ai ricercatori di ciascuna organizzazione partner un feedback prezioso che aiuta a migliorare continuamente, apportando modifiche pertinenti nei workshop futuri e arricchendo la nostra pratica educativa per progetti successivi.

Per valutare i vari workshop, vengono implementati diversi metodi alla fine della formazione che cercano di raccogliere le opinioni dei partecipanti in modo efficace e coinvolgente. Questi metodi includono sia forme anonime che non anonime, sempre condotte in modo divertente e senza rendere evidente che stiamo chiedendo la loro opinione. La diversità di prospettive ed esperienze nella formazione è ben accolta e valorizzata, quindi il progetto cerca di offrire l'opportunità di condividere le proprie idee in modo onesto e aperto, sotto la libertà di espressione.

Allontanandosi dal tipico giro di domande generali o sondaggi online, REFASHIONIZED chiede le opinioni degli studenti impiegando attività interattive con l'uso di emoji, pollici in su o in giù, post-it, opinioni casuali, lettere, ecc.

7. Osservazione delle lezioni

L'osservazione attiva da parte dell'educatore durante il workshop è essenziale per comprendere le esigenze individuali dei partecipanti, così come per valutare l'efficacia delle strategie di formazione utilizzate. Osservando i partecipanti in azione, l'educatore può identificare rapidamente aree di forza e debolezza nella loro comprensione dell'argomento trattato, il loro livello di partecipazione e il loro interesse per il tema. Inoltre, l'osservazione attiva fornisce all'educatore una visione più completa della dinamica della classe, facilitando la rilevazione precoce di potenziali problemi o sfide che potrebbero sorgere e consentendo l'implementazione di strategie di intervento appropriate per affrontarli.

Alcuni aspetti importanti per l'osservazione sono:

- **Stabilire obiettivi chiari:** prima di iniziare l'osservazione, gli educatori dovrebbero definire in dettaglio quali aspetti del workshop desiderano valutare o comprendere meglio.
- **Prendere appunti dettagliati:** durante l'osservazione, l'educatore può prendere appunti dettagliati. Questo potrebbe includere aspetti come il contenuto della presentazione, come i partecipanti interagivano, il livello di partecipazione degli studenti, le attività svolte e qualsiasi altro aspetto rilevante.
- **Mantenere l'oggettività:** gli educatori dovrebbero mantenere una prospettiva imparziale e oggettiva durante l'osservazione, evitando pregiudizi o giudizi affrettati. Questo consentirà di raccogliere informazioni accurate e utili sulla lezione.
- **Riflettere sulle osservazioni:** una volta completata l'osservazione, gli educatori dovrebbero prendersi del tempo per riflettere su ciò che hanno osservato durante la lezione. Identificare schemi, punti di forza e aree di miglioramento che possono emergere dai propri appunti. Possono anche contemplare se le opinioni fornite dagli studenti siano simili alle loro osservazioni o se siano completamente opposte.

Partners:

[Jugend- & Kulturprojekt e.V.](#) (Germany) – Coordinator

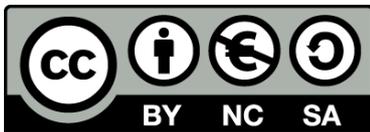
[Kainotomia & SIA EE](#) (Greece)

[Catwalk Project](#) (Greece)

[Lottozero Società Cooperative Sociale](#) (Italy)

[Cellock LTD](#) (Cyprus)

[Politecnica de Valencia](#) (Spain)



© 2023. This work is licensed under a [CC NC SA 4.0 license](#).



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000101981