



Entrepreneurs for plasticS'circUlaR Economy

IO1 – Angolo dei formatori



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

Introduzione

L'Angolo dei formatori è una risorsa opzionale per i formatori che può essere utilizzata per rendere le lezioni più colorate e aiutare gli studenti a padroneggiare il programma di studio. L'obiettivo è rendere le lezioni più piacevoli, coinvolgere e attivare gli studenti e acquisire la teoria attraverso la pratica.

I formatori hanno libertà di scelta nell'uso dei materiali. Possono decidere quanto tempo dedicare ai compiti, adattare i messaggi principali e il focus delle lezioni al proprio gruppo target.

L'Angolo del formatore contiene vari tipi di domande predefinite e compiti esemplificativi per ogni capitolo:

Domande chiuse: Domande a risposta chiusa con opzioni di risposta specifiche. Le risposte corrette sono evidenziate in verde.

Domande aperte: Le domande aperte possono avere una risposta dettagliata e richiedono che gli intervistati elaborino le loro argomentazioni.

Ricerca: Domande di ricerca che ispirano gli studenti ad acquisire la teoria attraverso un lavoro pratico indipendente.

Compiti di gruppo: Compiti che stimolano gli studenti a collaborare e lavorare in gruppo.

Domande generative: Servono come lista di controllo per tenere a mente tutto ciò che gli studenti devono sapere sull'argomento.

Casi studio: Ulteriori letture per gli interessi degli studenti.

2. Valutazione dell'idea imprenditoriale e della fattibilità, autovalutazione dell'impresa

2.1. Domande chiuse

È importante includere le risorse iniziali e la disponibilità di budget nella valutazione del posizionamento di mercato?

- Sì, sono entrambi elementi cruciali per capire quali sono i vostri limiti di impatto sul mercato.
- Non entrambi, solo le risorse iniziali sono rilevanti, la loro mancanza può ostacolare la vostra produttività; d'altra parte, il budget può essere facilmente ottenuto attraverso un finanziamento.
- Non entrambi, il budget iniziale è essenziale per valutare quali saranno i vostri primi passi, che possono includere l'acquisizione di risorse.
- **Nessuna delle precedenti.**

Quali dei seguenti sono un buon banco di prova per le ipotesi che avete fatto sulla vostra azienda??

- Ambienti dei social media.
- **Clienti causali.**
- **Esperti.**
- **Altre imprese.**
- Tutte le precedenti.

Avete bisogno di diffondere informazioni sulla vostra attività e sui vostri prodotti??

- No,
- Sì, ma solo se vedo che il mio prodotto non vende come desiderato.
- No, un'azienda deve fare molto affidamento sulle impressioni dei suoi clienti effettivi e sulle informazioni che essi diffonderanno da autonomamente.
- **Sì.**

Quali sono gli aggettivi che meglio descrivono un'autovalutazione capace di manifestare un effetto stimolante sulla vostra attività??

- Onesta e sincera.
- Significativa e dettagliata.
- **Onesta e dettagliata.**
- Significativa e veritiera.



2.2. Domande aperte

- Perché il tracciato delle idee è una fase fondamentale del processo di autovalutazione?
- Puoi spiegare qual è il ruolo del networking in un'azienda?
- Perché l'autovalutazione è importante per un futuro imprenditore?
- Quali sono i principali vantaggi che una gestione efficiente delle risorse umane può apportare a un'azienda?
- Perché è importante l'impatto dell'autovalutazione?

3. Idee e modelli per formare e aiutare gli imprenditori

3.1 Comunità di apprendimento

Pensate al vostro gruppo di lavoro come a una piccola comunità di apprendimento. Che siate uno startupper che lavora a stretto contatto con i membri del vostro team su una nuova avventura imprenditoriale o un coach che guida un gruppo di studenti, qualsiasi contenuto/messaggio vogliate trasferire è più efficace quando voi e i vostri interlocutori vi sentite a casa.

Come si può garantire un ambiente di apprendimento amichevole ed efficace?

3.1.1 Il "Ciclo del Valore" della Fondazione Edulife

In Fondazione Edulife Onlus (Italia) abbiamo progettato un ciclo in 3 fasi che è diventato il nostro metodo chiave per educatori e team leader per condurre attività di apprendimento efficaci.





Provate ad applicare tutti e 3 i passaggi mentre progettate la vostra prossima attività di apprendimento o la vostra prossima riunione del personale.!

1. Accoglienza/Orientamento

All'inizio della sessione, prendete il tempo necessario per consentire a tutti di

- sentirsi benvenuti
- capire dove si trovano (soprattutto quando il workshop si svolge in un ambiente nuovo)
- capire perché si trovano lì.

Alcuni suggerimenti:

- Se possibile, prendetevi il tempo necessario per creare un ambiente informale (che ne dite di fare colazione tutti insieme?).
- Se possibile, cercate un luogo che rappresenti i valori fondamentali della vostra riunione (ad esempio un coworking creativo, una stanza in un pub locale, l'esterno del vostro ufficio...). Se la sede è particolarmente rappresentativa, perché non iniziare con una piccola visita guidata?
- Se possibile, aprite l'attività con un'attività di socializzazione/rottura del ghiaccio, utile anche per i colleghi che si conoscono già.
- Prendetevi il tempo necessario per descrivere a tutti quale sarà l'attività che svolgerete insieme.

2. Facilitazione/Supporto

Pensate all'attività di workshop/formazione più come a un momento di co-creazione (in cui tutti condividono la responsabilità del risultato dell'esperienza) che come a un'attività unidirezionale ("dall'insegnante agli studenti").

Le persone che si sentono sostenute piuttosto che istruite sono coinvolte più attivamente nel processo di apprendimento.

Alcuni suggerimenti:

- Limitare il numero di diapositive.
- Dedicate più tempo agli esercizi di gruppo.
- Utilizzate (o progettate voi stessi) Canvas, uno strumento che i partecipanti possono riempire di post-it in modo collaborativo.
- Per le attività di formazione che coinvolgono molti aspetti e conoscenze tecniche, progettate un'esperienza mista: fornite ai partecipanti del materiale prima del workshop, in modo che possano acclimatarsi prima di incontrarvi, e dedicate gli incontri di persona agli esercizi pratici.

3. Promozione

Un'esperienza di apprendimento, un'attività di gruppo o un workshop sono efficaci solo se si verificano due condizioni:

- Induce una trasformazione nel comportamento dei partecipanti;
- genera un impatto anche sul formatore.

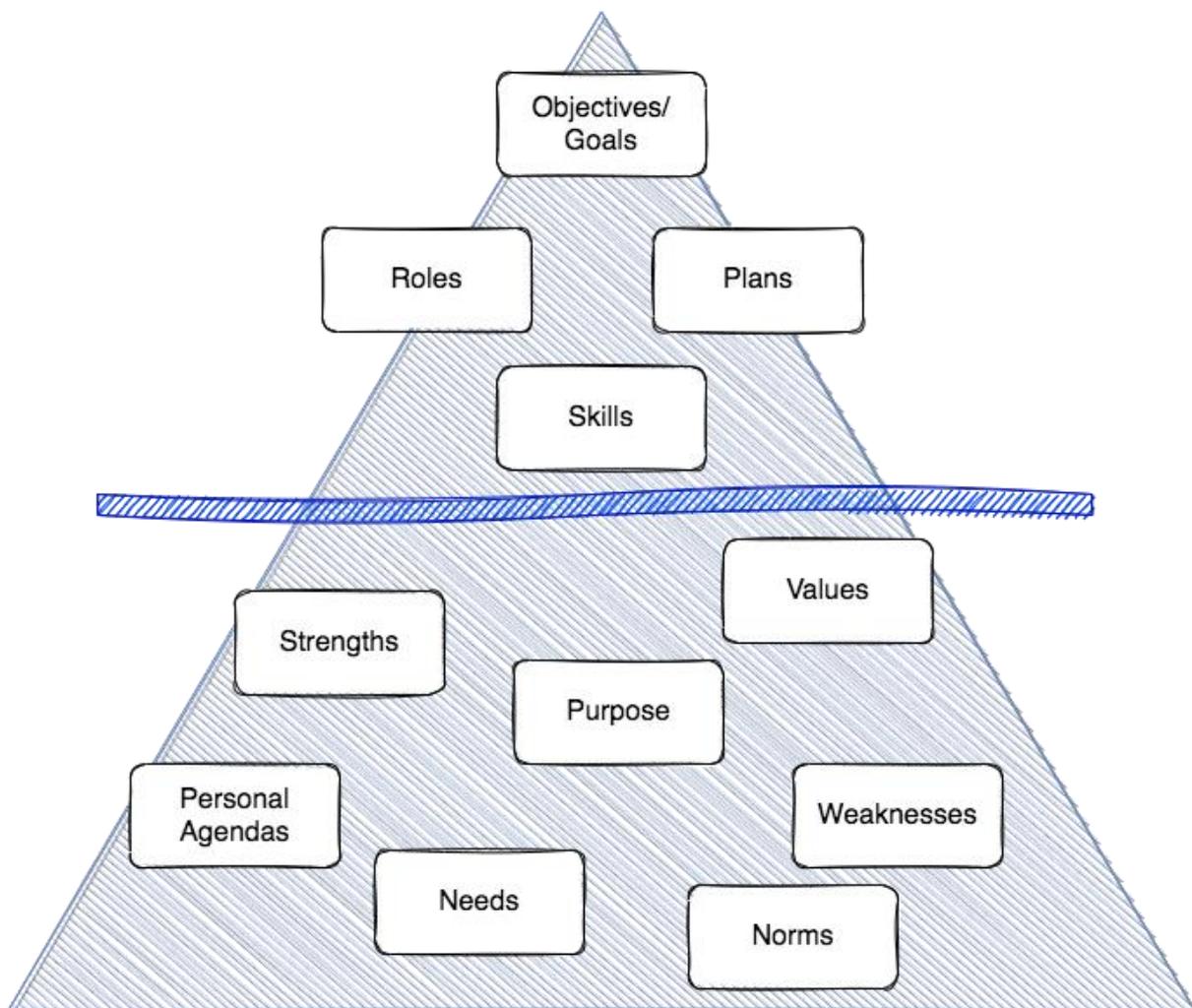
Chiedetevi come sia possibile estendere l'efficacia dell'attività di apprendimento sui partecipanti per un periodo più lungo dopo l'intervento. Ecco alcune idee:

- Alla fine del workshop, prendetevi un po' di tempo per proporre un'attività di orientamento: permetterà ai partecipanti di riflettere su ciò che hanno imparato e su come metterlo in pratica nel corso della loro crescita professionale.
- Progettate un archivio di contenuti per consentire ai partecipanti di approfondire gli argomenti introdotti con l'attività.
- Ricordate sempre di chiedere un feedback sul vostro workshop, che si tratti di un sondaggio online o di un rapido sondaggio per parole chiave al termine della sessione.

3.1.2 *Team Canvas: uno strumento utile per il team building*

Provate a immaginare una squadra come un iceberg:

- La parte superiore dell'iceberg è composta da quelle caratteristiche che tutti possono vedere. Sono facilmente individuabili e le persone tendono a concentrarsi su di esse.
- Mentre si scende gradualmente "sott'acqua", altri aspetti della squadra prendono forma. Un team di successo è quello che presta attenzione anche a questi aspetti.



Qui potete trovare un'introduzione al Team Canvas, sviluppato da A. Ivanov e M. Voloshchuck. Si tratta di uno strumento utile per innescare una fase di autovalutazione tra i membri del team, sia all'inizio del progetto che durante un processo di valutazione.

Perchè usare Team Canvas?

È uno strumento collaborativo che consente a ciascun membro del team di osservare la struttura del proprio gruppo "dall'esterno" e di valutarne l'efficacia. Questi momenti aiutano il team a:

- Ottenere risultati migliori in tempi più brevi
- Affrontare in modo efficace i potenziali problemi di performance.

Quando usare Team Canvas?

Sia all'inizio del percorso di un team, sia come momento occasionale di autovalutazione con i membri del team, soprattutto quando si trovano ad affrontare eventi significativi (come una nuova sfida da affrontare o l'inserimento di un nuovo membro).

Come usare Team Canvas?

Si consiglia vivamente a un facilitatore di guidare il team nell'uso del Team Canvas attraverso l'uso di domande aperte, al fine di incoraggiare ogni membro del team a partecipare attivamente a un flusso collaborativo di idee.

La durata non dovrebbe superare le 2 ore, per non perdere la concentrazione e mantenere alto il coinvolgimento.

Il Team Canvas ha due formati: il primo è più facile e semplificato, il secondo è più complesso.

The Team Canvas Basic

Version 1.0 | English | theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

TEAM NAME _____ DATE _____

PEOPLE & ROLES What are our names and the roles we have in the team?	VALUES What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?
GOALS What we want to achieve as a group? What are our key goals that are feasible, measurable and time-bounded?	RULES & ACTION POINTS What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do?

PURPOSE
Why are we doing what we are doing in the first place?



The Team Canvas

Version 1.0 | English | theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

TEAM NAME _____ DATE _____

<p>PEOPLE & ROLES What are our names and the roles we have in the team?</p>	<p>GOALS What do we want to achieve as a group? What are our key goals that are feasible, measurable and time-bounded?</p>	<p>VALUES What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?</p>	<p>RULES & ACTION POINTS What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do?</p>
<p>PURPOSE Why are we doing what we are doing in the first place?</p>		<p>NEEDS & EXPECTATIONS What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best?</p>	
<p>PERSONAL GOALS What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up?</p>		<p>STRENGTHS & ASSETS What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal/soft skills that we have? What are we good at, individually and as a team?</p>	
<p>WEAKNESSES & DEVELOPMENT AREAS What are the weaknesses we have, individually and as a team? What do our teammates should know about us? What are some obstacles we see ahead of us that we are likely to face?</p>			

The Team Canvas by TheTeamCanvas.com
Alexey Ivanov

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Alcune note per i formatori

<p>1) <u>Persone e ruoli</u></p> <p>- Qual è il nome di ciascun membro? Qual è il loro ruolo?</p> <p>(5-10 minuti)</p>	<p>Ogni membro scrive su un post-it il proprio nome e il proprio ruolo nella squadra. Un membro che ricopre più ruoli scriverà ciascuno su un post-it separato.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Massimo: CEO; • Maria: Progettazione e Programmazione
<p>2) <u>Obiettivi comuni</u></p> <p>- Cosa volete perseguire come squadra? - Su quale obiettivo chiave state lavorando?</p> <p>(10-15 minuti)</p>	<p>In questo riquadro il team dichiara gli obiettivi comuni che vuole raggiungere.</p> <p>Importante: gli obiettivi chiave devono essere fattibili, misurabili e stabiliti nel tempo.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • diventare leader di mercato in Italia nel 21; • raggiungere (...) di ricavi nel 2021.



<p>3) <u>Obiettivi personali</u></p> <p>- Quali sono i vostri obiettivi individuali e personali in questo progetto? In che modo il progetto può aiutarvi a raggiungerli?</p> <p>(5-10 minuti)</p>	<p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Maria: accrescere le mie competenze nello sviluppo iOS</i>
<p>4) <u>Scopi</u></p> <p>- Perché fate quello che state facendo?</p> <p>- Cosa vi spinge a perseguire lo scopo comune che avete scritto prima?</p> <p>(10-15 minuti)</p>	<p>Questa è la missione del team. Lo scopo va oltre gli obiettivi comuni precedentemente identificati. È il "perché" che guida lo sforzo comune del team.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Creare un impatto positivo sulla società attraverso azioni di innovazione sociale</i>• <i>Semplificare la vita delle persone attraverso l'IoT</i>
<p>5) <u>Valori</u></p> <p>- Cosa rappresentate</p> <p>- Quali principi vi guidano?</p> <p>- In quali valori fondamentali crede il vostro team?</p> <p>(10-15 minuti)</p>	<p>Questi sono i principi più importanti che i membri del team decidono di condividere. È importante che ogni membro sia d'accordo sull'identificazione di 1 o più valori: tutti devono riconoscerli come propri per poter lavorare efficacemente all'interno del team.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>fiducia, creatività, puntualità, rispetto...</i>



<p>6) <u>Punti di forza e risorse</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Quali competenze interne vi aiuteranno a raggiungere i vostri obiettivi?- Quali soft skills caratterizzano il team?- In cosa siete bravi individualmente? In cosa siete bravi come squadra? <p>(15-20 minuti)</p>	<p>Chiedete al team di individuare le competenze fondamentali (hard e soft) e le risorse che ciascun membro apporta al progetto.</p> <p>Nulla è troppo piccolo o insignificante - nemmeno essere abili nelle arti marziali o nelle maratone. Incoraggiate tutti a condividere le proprie risorse e a individuare i punti di forza degli altri membri.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Programmazione (iOS/Python/ecc.)• Progettazione• Motivazione• Vendite e pitching
<p>7) <u>Punti di debolezza e aree da sviluppare</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Quali debolezze vedete in voi stessi o nel team nel suo complesso?- Cosa dovrebbero sapere di voi i membri del vostro team?- Quali sono gli ostacoli che probabilmente dovrete affrontare come squadra? <p>(15-20 minuti)</p>	<p>Qui il team si concentrerà sulle aree di sviluppo e sulle sfide personali che probabilmente dovrà affrontare, nonché sui potenziali ostacoli a un lavoro di squadra efficace.</p> <p>È importante che ciascuno si concentri più sulle proprie aree di miglioramento che su quelle degli altri.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Maria: Facilmente distraibile• Michele: Arroganza• come squadra: comunicazione inefficace
<p>8) <u>Bisogni e aspettative</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Di cosa ha bisogno ogni membro per avere successo?- Come può il team aiutare ciascun membro a rispondere alle sue esigenze? <p>(10-15 minuti)</p>	<p>Una volta che il team ha identificato i propri punti deboli e le aree di miglioramento/sviluppo, ogni membro condividerà alcune idee su ciò di cui il team e ogni individuo hanno bisogno per superare le difficoltà.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Un po' di "tempo per sé"• Resoconti settimanali sui progressi del team• Coaching• Momenti di svago



<p>9) <u>Norme e attività</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Quali regole si potrebbero stabilire dopo questa sessione?- Come si potranno prendere decisioni, comunicare, consegnare e valutare il lavoro di squadra d'ora in poi? <p><u>(10-15 minuti)</u></p>	<p>In questo momento il team stabilirà alcune regole comuni. È il momento perfetto per farlo: infatti, le regole e le buone pratiche nascono dopo aver valutato le esigenze e le fragilità del team, per trovare gli strumenti giusti per affrontarle.</p> <p><i>Esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Aggiornamenti settimanali</i>• <i>Una cena insieme due volte al mese (Massimo si occupa dell'organizzazione)</i>• <i>Utilizzeremo Slack per tenerci aggiornati</i>
---	--

Qui potete scaricare il vostro Team Canvas e ottenere maggiori informazioni su questo strumento.: <http://theteamcanvas.com/>

3.1.3 Strumenti di gestione

Suggerimenti per formatori

Cercate di dare un'idea di cosa siano gli strumenti di gestione secondo la definizione di "avere una conoscenza adeguata dei concetti di base per controllare meglio tutte le operazioni aziendali".

È importante spiegarlo perché l'apprendimento degli strumenti di gestione fornirà al tirocinante le basi per aiutarlo a definire una precisa strategia aziendale, a interagire con clienti e dipendenti e a monitorare le prestazioni. Si può iniziare chiedendo ai partecipanti alcune affermazioni per iniziare a pensare a come essere un buon leader.

I partecipanti impareranno e si eserciteranno su:

- Come si sono evoluti i diversi strumenti di gestione fino a raggiungere la concezione attuale
- Gli strumenti di gestione più diffusi al giorno d'oggi.
- Pianificazione strategica "Passo dopo passo"
- Come ottenere una gestione positiva delle relazioni con i clienti
- Competenze di base sul benchmarking
- L'utilizzo di Advanced Analytics nel processo decisionale
- Un approccio globale al Supply Chain Management
- Come individuare il modello di gestione più adatto alla propria azienda.
- Panoramica generale del Team Canvas
- Approccio pratico all'utilizzo del Team Canvas.

In qualità di formatori, dovrete aiutare i partecipanti a comprendere lo scopo e l'utilità di questi strumenti nelle loro attività quotidiane. Di seguito troverete esercizi pratici ed esempi concreti da fornire ai partecipanti.



Avviare il modulo

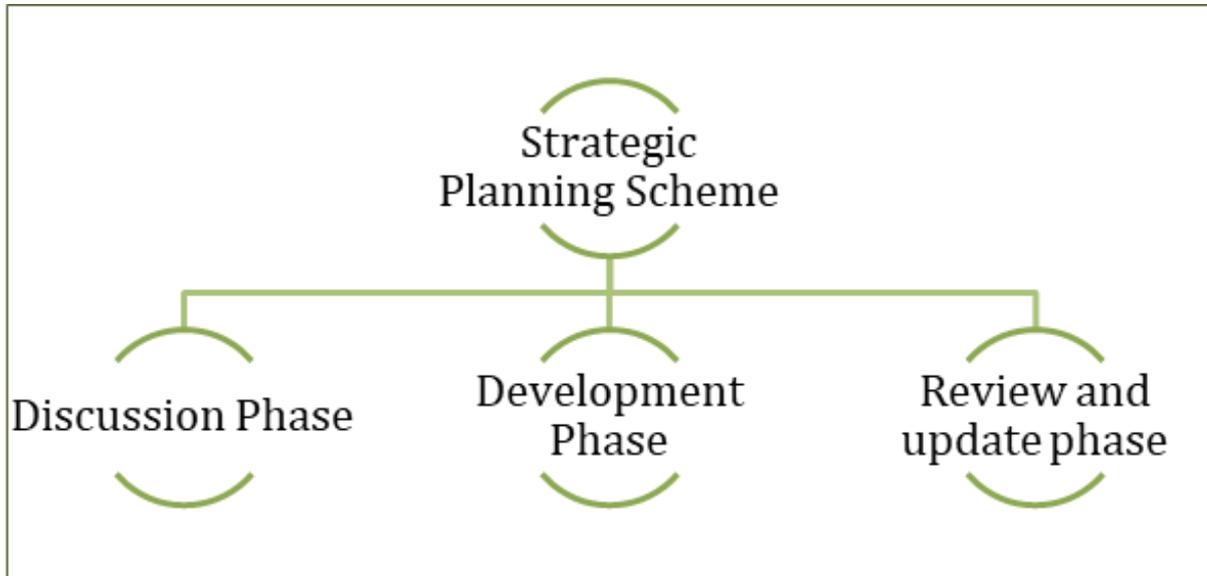
Per avviare il modulo, si possono porre le seguenti domande ai partecipanti, in modo che inizino a riflettere sulle tendenze del management e su come queste affermazioni possano rispecchiare la realtà delle loro attività; avendo questi concetti in mente, possono iniziare a implementare i nuovi concetti acquisiti durante la formazione per migliorare la loro attività.



Affermazione	Accordo	Disaccordo
I leader aziendali di oggi devono fidarsi e responsabilizzare le persone, non comandarle e controllarle		
La cultura è importante almeno quanto la strategia per il successo aziendale		
Le capacità della catena di approvvigionamento sono sempre più vitali per il successo del nostro settore		
Le soluzioni digitali e le soluzioni software stanno cambiando rapidamente le regole della concorrenza.		
Siamo gestori disciplinati dei costi che concentrano le spese sulle priorità strategiche.		
Oggi i clienti sono meno fedeli ai marchi di un tempo		
Potremmo incrementare notevolmente l'innovazione collaborando con persone esterne, persino con i concorrenti.		
L'eccessiva complessità fa lievitare i nostri costi e ostacola la nostra crescita		
La burocrazia e gli eccessivi livelli di gerarchia ci pongono in una posizione di svantaggio competitivo.		
Fusioni e acquisizioni efficaci saranno fondamentali per il successo del nostro settore		
Parliamo di strategie digitali, ma non le mettiamo in atto abbastanza velocemente		
La nostra azienda si adatta al cambiamento più rapidamente e meglio dei nostri concorrenti		
Innoviamo attraverso la prototipazione rapida e i test collaborativi con gli utenti finali		
Catturiamo e sfruttiamo appieno il valore dei dati provenienti da tutti gli angoli della nostra azienda		
Nei prossimi tre anni ci troveremo di fronte a un divario significativo tra le nostre capacità informatiche e le esigenze aziendali.		
Le nostre capacità di analisi avanzata sono di prim'ordine		
Nel nostro settore, gli azionisti sembrano dare più valore alla crescita che ai profitti		
I nostri sistemi IT limitano la crescita redditizia		
L'insufficiente conoscenza dei consumatori sta danneggiando le nostre prestazioni		
La struttura e la cultura della nostra azienda ostacolano una crescita redditizia		

Utilizzo degli schemi

Per tentare di spiegare la Pianificazione strategica, spieghiamo il processo nel lungo periodo e l'azienda come continuità nel tempo. La pianificazione può essere descritta come un piano in 3 fasi.

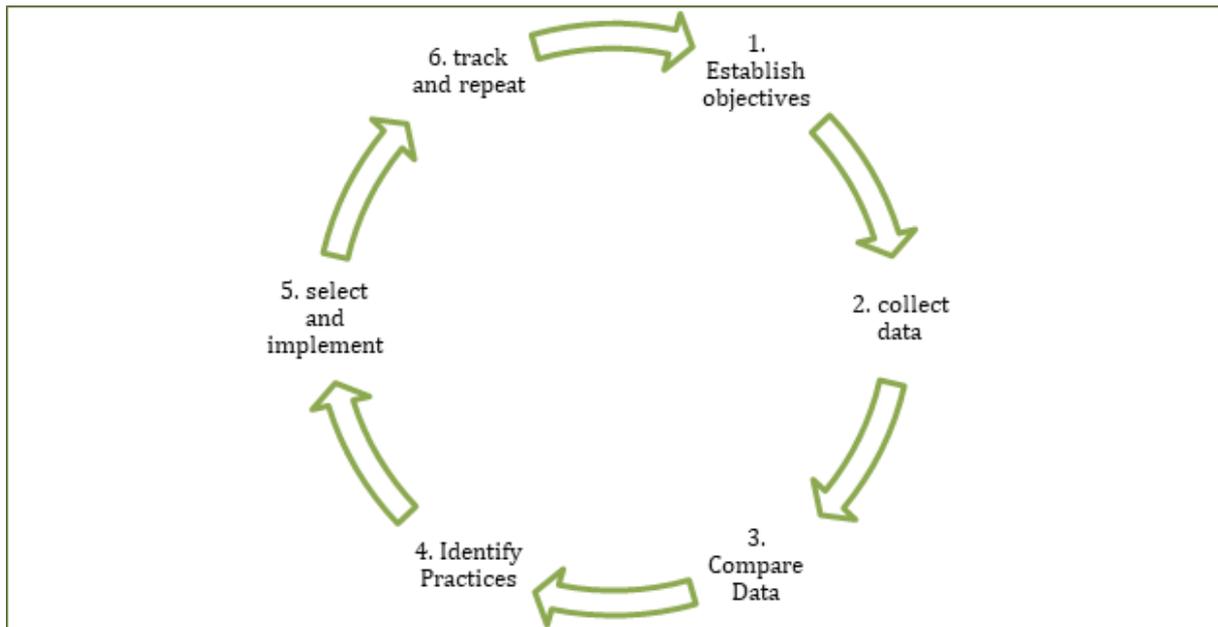


È possibile accoppiare i partecipanti in modo da farli discutere su quali siano le caratteristiche principali di ciascuna fase. Avere un quadro visivo delle fasi aiuta a identificare le caratteristiche principali.

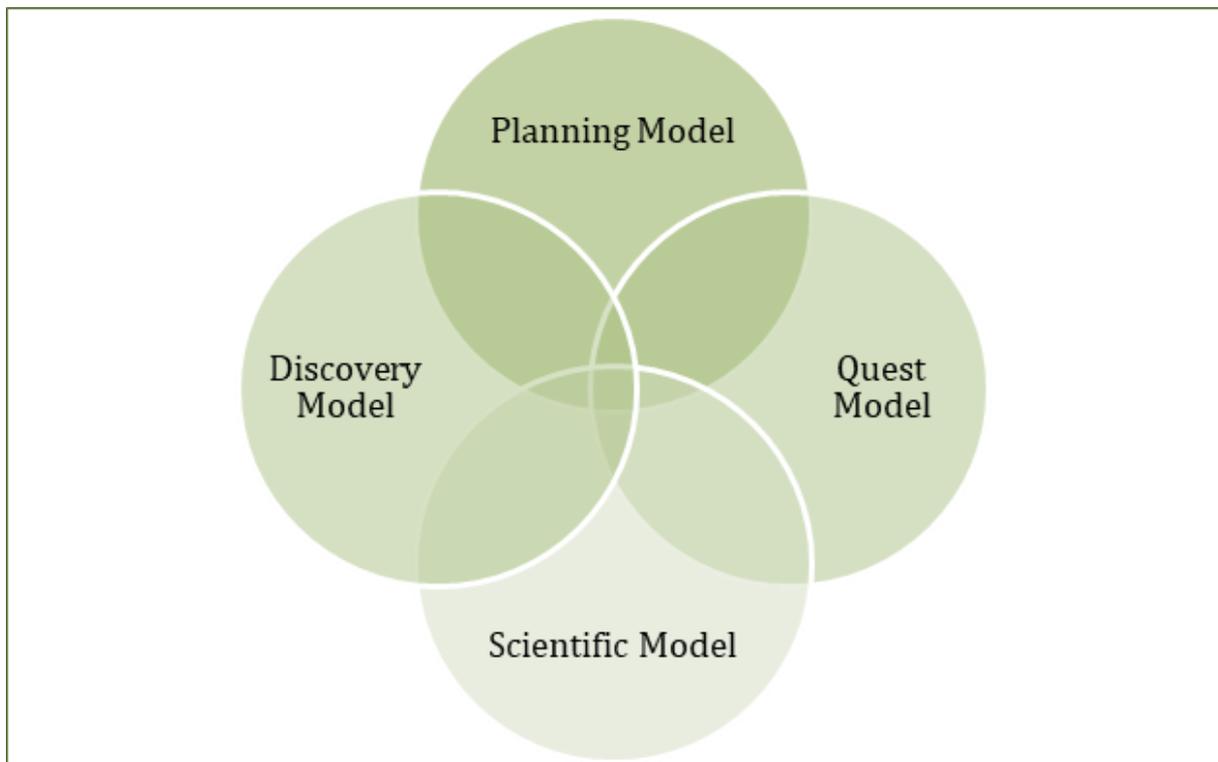
Lo stesso tipo di schema può essere applicato al Customer Relationship Management e ai suoi diversi aspetti.

Un modo semplice per orientarsi nel percorso è quello di implementare grafici e mappe mentali che aiutino ad avere uno schema chiaro dei processi e dell'ordine in cui devono essere applicati o studiati.

Se si tratta di uno schema a cicli, come nel benchmarking, gli studenti possono avere un'illustrazione del processo per raggiungere un efficace processo di benchmarking. Lo schema deve essere come quello che segue.



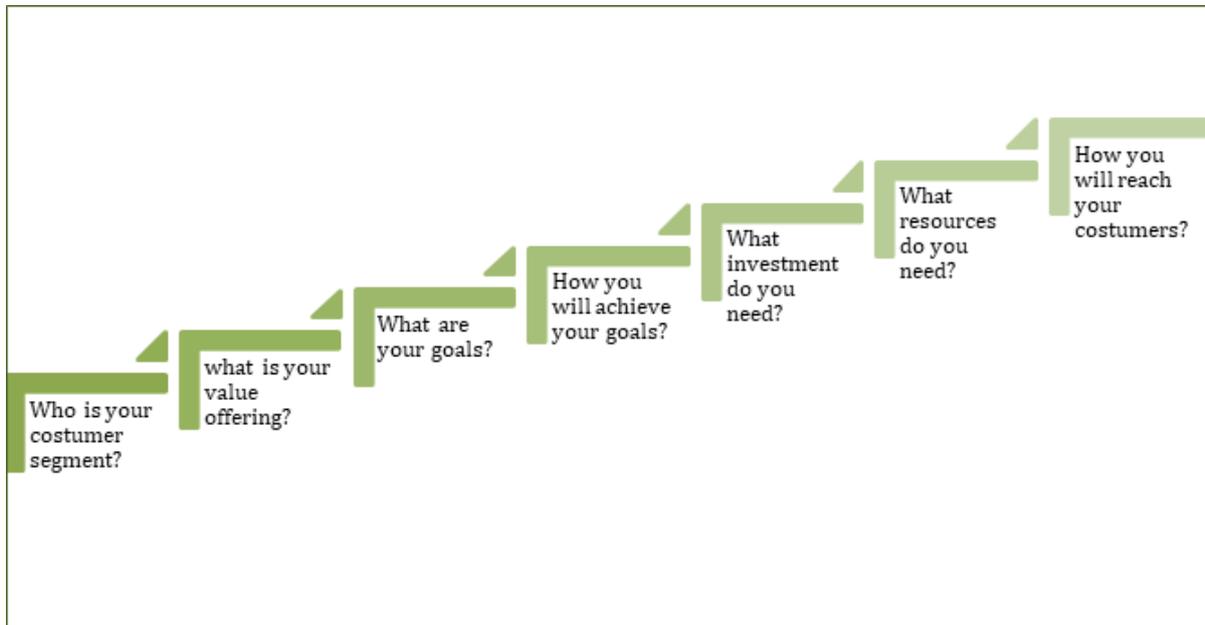
Quando nel corso ci si trova di fronte alla necessità di scegliere uno dei modelli proposti nel capitolo, è importante concentrarsi non solo sulle caratteristiche ma anche sulle differenze che possono dare un'immagine più chiara di ciò di cui ciascuno di essi può avere realmente bisogno e che meglio si adatta alla propria realtà..



Con questo tipo di grafici, i partecipanti possono lavorare per gruppi e trovare le caratteristiche comuni di ciascun modello e capire a fondo quale potrebbe essere più adatto a loro.



D'altra parte, ogni volta che il gruppo deve differenziare due concetti come ad esempio la differenza tra Business Model e Business Plan, è importante porre delle domande fondamentali che stabiliscano le differenze più evidenti.



È inoltre essenziale fornire esempi ai partecipanti su come realizzare il piano finanziario per le loro aziende, per assicurarsi di sfruttare al meglio i possibili investitori che potrebbero presentarsi. Per questo motivo, è importante mostrare esempi visivi come quelli che seguono.

Profit and Loss Assumption					
	2018	2019	2020	2021	2022
Annual Cumulative(revenue) increase	0.00%	2.00%	4.00%	6.00%	8.00%
Annual Cumulative inflation (Expense) increase	0.00%	2.00%	4.00%	6.00%	8.00%

Income					
Revenue					
	2018	2019	2020	2021	2022
Product 1	31,250.00	31,875.00	33,150.00	35,139.00	37,950.12
Product 2	43,000.00	43,860.00	45,614.40	48,351.26	52,219.37
Product 3	13,650.00	13,923.00	14,479.92	15,348.72	16,576.61
Product 4	13,500.00	13,770.00	14,320.80	15,180.05	16,394.45
Total Revenue	101,400.00	103,428.00	1074,565.12	114,019.03	123,140.55

Cost of Sales					
	27,567.50	28,139.25	29,264.02	31,020.71	33,502.37
Product 1	9,375.00	9,562.50	9,945.00	10,541.70	11,385.04
Product 2	10,750.00	10,965.00	11,403.60	12,087.82	13,054.84
Product 3	3,412.50	3,480.75	3,619.98	3,837.18	4,144.15
Product 4	4,050.00	4,131.00	4,298.24	4,554.01	4,918.34
Cost of Goods Sold	27,587.50	28,139.25	29,264.82	31,020.71	33,502.37

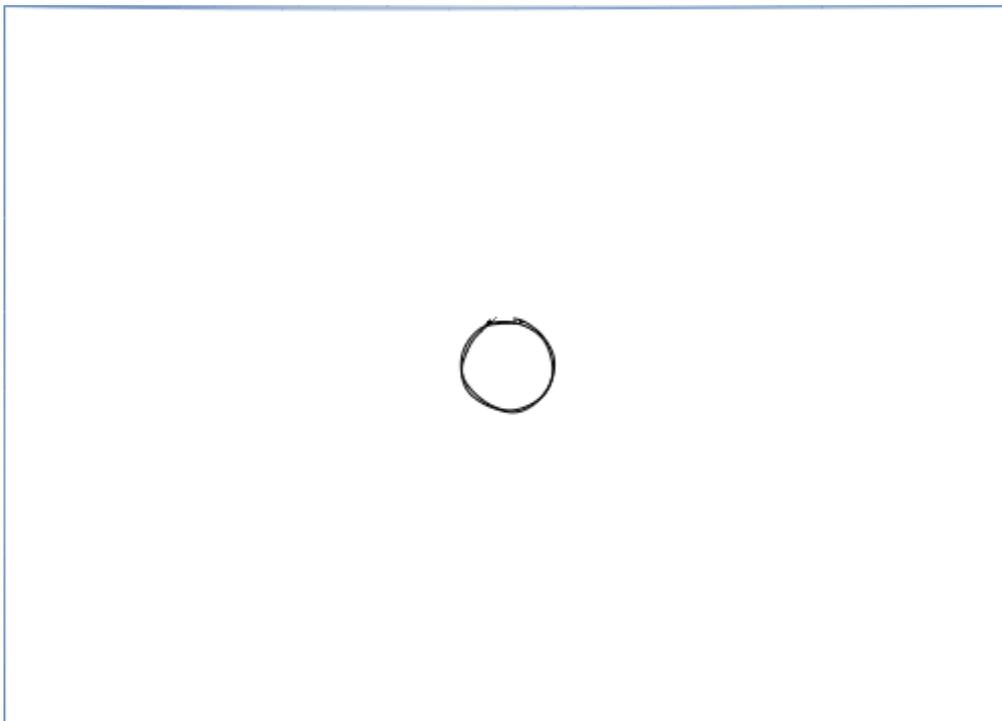
Esempio di piano finanziario per spiegare come visualizzare i dati.

3.1.4 Mappatura degli stakeholdersapping

Si tratta di un'attività molto utile per un team che vuole verificare la propria crescita e pianificare le proprie azioni in vista di tutti gli obiettivi citati.

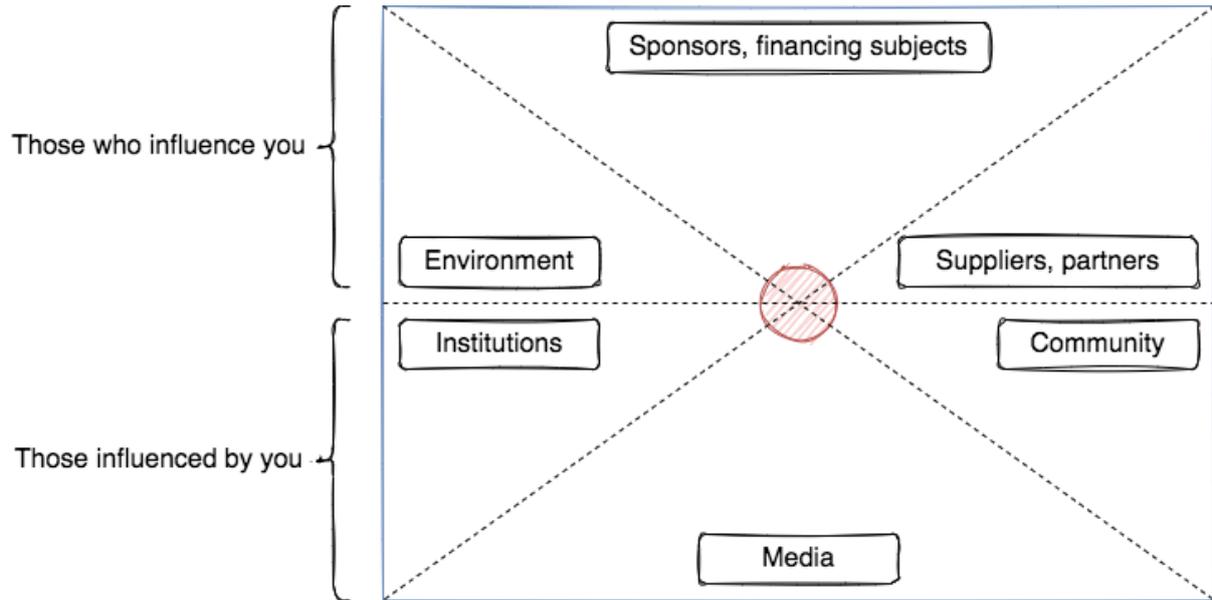
Una Stakeholder Map è a tutti gli effetti una mappa visiva in cui potete disegnare e riportare tutti i vostri stakeholder - quelli che sentite più vicini e influenti e quelli che magari non conoscete direttamente, anche se condividono comunque un qualche tipo di legame con voi.

Un buon modo per iniziare a disegnare la vostra Mappa degli stakeholder è prendere un poster vuoto (anche una tela digitale va bene!) e disegnare un punto al centro. Questo punto rappresenta la vostra azienda.



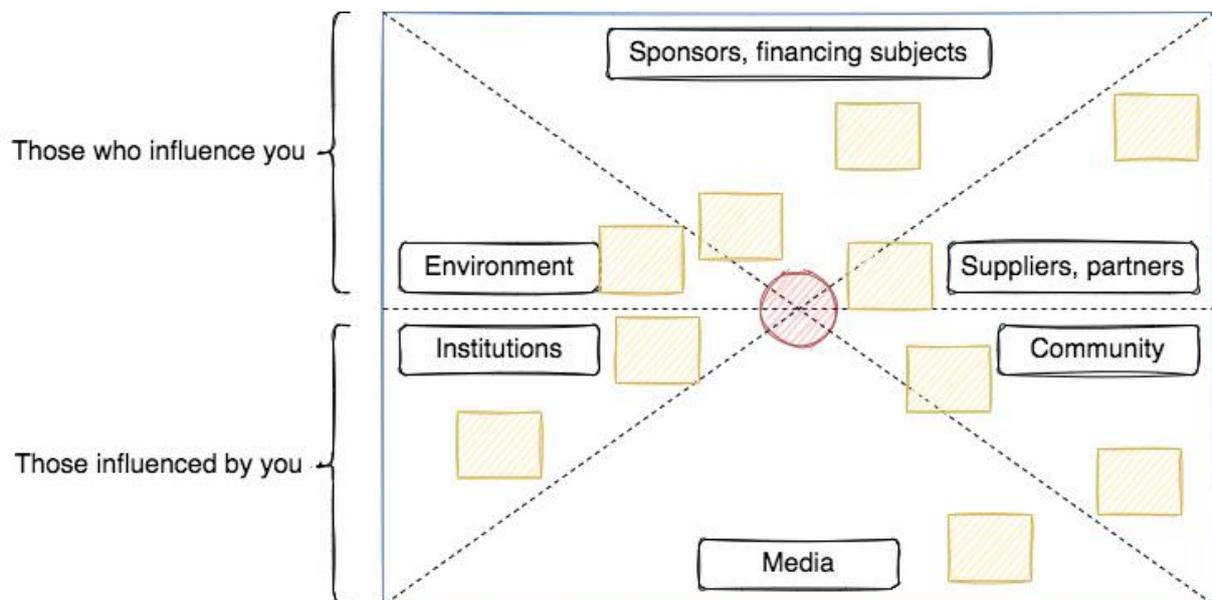
Partendo dal centro, disegnate un sistema a raggiera e dividetelo in base alle categorie dei soggetti che vi circondano. Cercate di mappare sia le categorie che hanno un impatto su di voi/la vostra attività, sia quelle sulle quali voi avete un impatto. Alcuni soggetti hanno entrambi i rapporti con voi e con la vostra attività.

Potete pensare sia a livello globale che a livello locale.



In secondo luogo, iniziate a elencare tutti i vostri stakeholder e inseriteli nella Mappa seguendo criteri geografici:

- Quelli più vicini al centro sono la vostra **comunità**. Sono coloro con cui lavorate, con cui avete un dialogo aperto. Il vostro rapporto è di co-creazione e co-progettazione.
- Quelli al centro sono la vostra **rete**. Potremmo chiamarli "amici di un amico". Siete reciprocamente consapevoli l'uno dell'altro, ma non avete ancora avuto un contatto diretto.
- Più si va avanti, più si esplora la cosiddetta "**folla**".



3.1.5 Cosa possiamo imparare da questo?

Ecco alcune domande generative:

- Sto parlando in modo corretto con la mia comunità, la mia rete e il mio pubblico?
- Quali elementi della mia rete voglio portare nella sezione "comunità"? Come posso muovermi per farlo?
- Quali elementi della mia folla voglio portare nella sezione "rete" e come posso muovermi per farlo?

3.2 Tecniche di formazione alternative (giochi di ruolo gratuiti)

3.2.1 Gioco di ruolo

Che cosa è il gioco di ruolo?

Per comprendere appieno cosa si intende con "giochi di ruolo" o "tecniche di gamificazione dei giochi di ruolo" e come le tecniche comprese in questi termini ampi possano essere applicate a fini educativi, è necessario innanzitutto capire cosa si intende per "giochi" o "gamificazione".

Ciò che comunemente intendiamo come gamification è in realtà composto da due metodologie applicative distinte e in qualche modo contrapposte:

Gamification: L'introduzione e l'applicazione di elementi normalmente appartenenti ai giochi in ambienti non di gioco.

Apprendimento basato sul gioco: L'uso di giochi o videogiochi a scopo educativo.

Come si può facilmente dedurre da queste due brevi definizioni, il termine gamification deriva dall'amalgama di due prospettive complementari: la prima consiste nell'applicazione di singoli o molteplici elementi di gioco in contesti solitamente non associati ai giochi, con l'obiettivo di facilitare i processi di acquisizione e consolidamento delle conoscenze ad es. l'obiettivo è quello di facilitare i processi di acquisizione e consolidamento delle conoscenze (ad esempio, l'implementazione di sistemi di punti e ricompense nell'insegnamento) e di aumentare la motivazione, la partecipazione e la produttività (ad esempio, l'implementazione di barre di avanzamento e badge nei test); la seconda, invece, consiste in giochi sviluppati specificamente a scopo didattico (ad esempio, Assassin's Creed Valhalla Discovery Tour: Viking Age permette al giocatore di ripercorrere eventi storici reali).

Chiarite queste differenze, è necessario per poter ora capire che cos'è il gioco di ruolo:

Gioco di Ruolo: L'interpretazione di un personaggio in ambientazioni di fantasia.

In generale, il gioco di ruolo richiede quindi al giocatore di identificarsi in un personaggio fittizio (che può essere parzialmente o totalmente diverso dal giocatore stesso) e di individuare quali possibili azioni e comportamenti può intraprendere in relazione a un ambiente fittizio (come per il personaggio, anche l'ambiente può essere parzialmente o totalmente diverso dall'ambiente reale). Le regole, gli

obiettivi e la narrazione iniziale sono dichiarati e ben definiti (nonostante gli obiettivi in particolare possano essere aggiunti, adattati o esclusi in relazione all'evoluzione della narrazione).

Comprendendo e integrando i tre concetti sopra esposti, è facilmente comprensibile che i giochi di ruolo appartengono alle meccaniche di apprendimento basate sul gioco. I giochi di ruolo per l'apprendimento sono giochi specificamente sviluppati per favorire l'acquisizione (parziale o totale), l'esercizio e/o la verifica di specifiche conoscenze e lo sviluppo e/o il consolidamento di specifiche abilità hard e soft.

Vantaggi e svantaggi

I giochi di ruolo utilizzati nell'insegnamento presentano in genere i seguenti vantaggi:

Immersività	Impersonare un personaggio e affrontare i compiti assegnati da un insegnante consente agli studenti di mettere in pratica le conoscenze teoriche acquisite durante le lezioni e di acquisire ulteriori conoscenze specifiche, il tutto comprendendo e sviluppando strategie specifiche in funzione del contesto e affinando le proprie capacità.
Sperimentare in sicurezza	I giochi di ruolo applicati all'apprendimento hanno come prerequisito che l'ambiente sia il più vicino possibile al mondo reale, consentendo di fare pratica con situazioni reali. Dato questo presupposto fondamentale, gli studenti hanno la possibilità di mettere alla prova le loro conoscenze e di esercitare le loro abilità in un ambiente sicuro e controllato, che dà loro la libertà di sperimentare senza alcun timore di danni fisici, emotivi, sociali o economici.
Acquisizione di conoscenza	Inteso come abilità di base. Il gioco di ruolo consente l'acquisizione di conoscenze generali e specifiche del settore. La gestione delle conoscenze avviene tramite l'uso di "pepite" di conoscenza, che sono piccoli frammenti di informazioni (le dimensioni canoniche delle informazioni non sono adatte al gioco di ruolo). L'uso delle pepite consente un consumo e un'assimilazione più rapidi delle conoscenze.
Acquisizione di competenze	Affrontare compiti di diverso livello di difficoltà offre agli studenti la possibilità di esercitare le loro soft skills, con la valutazione della situazione, il pensiero critico e analitico, il processo decisionale e la pianificazione strategica al primo posto. Sono possibili importanti impatti anche sulla creatività e sulle capacità di innovazione, sul tempo e sull'autogestione. Tutti questi aspetti stimolano implicitamente le capacità di gestione dello stress dei discenti. È necessario tenere presente che il gioco di ruolo non è un'attività individuale. Attraverso l'interazione con i propri compagni, gli studenti sviluppano e affinano le proprie abilità sociali e cooperative (comunicazione, gestione dei conflitti, capacità di presentazione, lavoro di squadra, flessibilità e adattabilità sono quelle che percepiscono un impatto maggiore). La cooperazione con gli altri favorisce anche, e soprattutto (è un prerequisito per il corretto sviluppo di ogni altra abilità sociale e cooperativa), l'affinamento dell'intelligenza emotiva. Infine, le attività di cooperazione possono migliorare la leadership degli studenti (tuttavia, si tratta di una possibilità più che altro situazionale, dato che i benefici si manifesteranno solo se il gruppo avrà bisogno di una figura di leader).

Il gioco di ruolo ha anche alcuni lati negativi "di buon senso" nella sua applicazione:

<p>Consumo di tempo e di energia</p>	<p>Se non conoscete bene i giochi di ruolo per l'apprendimento e non sapete dove trovarli o come produrli da soli, spenderete molte energie e tempo nella ricerca del materiale giusto da utilizzare nel vostro corso.</p> <p>Lo stesso vale per l'adattamento di giochi o modelli già esistenti alle vostre esigenze.</p>
<p>Competenze di base</p>	<p>L'implementazione dei giochi di ruolo nell'insegnamento può essere un'attività impegnativa e stressante. Richiede il possesso di capacità di gestione della classe ben sviluppate per mantenere il controllo dell'attività stessa.</p> <p>Date le peculiarità del gioco di ruolo, è necessario un certo livello di conoscenza delle sue meccaniche e una certa esperienza nella partecipazione a giochi di ruolo (sia come giocatore che come game master) per poter gestire un gioco senza problemi.</p>

Giochi di ruolo per l'apprendimento: esempi

Quello che segue è un elenco non esaustivo di pagine web in cui è possibile trovare alcuni giochi di ruolo già esistenti adatti all'insegnamento di argomenti specifici (siano essi soft o hard skills). I modelli e i giochi completi che troverete sono facilmente adattabili a contenuti specifici riguardanti l'Economia Circolare e l'economia.

- Busyteacher.org
Il sito è una biblioteca di strumenti didattici che, tra gli altri contenuti, contiene una raccolta di 286 modelli di giochi di ruolo gratuiti adatti all'insegnamento di quasi tutti gli argomenti. Le regole di ogni gioco sono indicate nella descrizione di ciascun modello. Per facilitare la ricerca del modello giusto, il sito consente di filtrare i materiali per livelli di difficoltà.
- [The case of waste management](#)
Si tratta di un gioco specifico sviluppato per consentire agli studenti di comprendere meglio le politiche di Economia Circolare. Le regole e tutte le istruzioni necessarie sui ruoli specifici sono fornite nella pagin.

Suggerimenti e trucchi per i giochi di ruolo

Che siate esperti nell'implementazione dei giochi di ruolo nell'insegnamento o che siate alle prime armi, il seguente elenco contiene gli elementi chiave da considerare per ottenere i migliori risultati dalle vostre sessioni di gioco.

- **Non temete le "piccole" espansioni narrative:** anche se divergere dagli obiettivi prefissati del gioco può ritardarne il raggiungimento, consentire una limitata tolleranza negli argomenti che possono essere sollevati dalle interazioni dei discenti può essere molto utile. Tenete a mente ciò che emerge da ogni sessione di gioco perché può servirvi come stimolo per orientare meglio gli argomenti delle vostre future lezioni. Tuttavia, non dimenticate di riorientare l'attenzione del gruppo verso gli obiettivi originari dell'esercizio se si discostano troppo dal percorso.



- **Essere "flessibili sugli obiettivi"**: Il raggiungimento degli obiettivi è la controparte del gioco di ruolo del completamento di un argomento nell'apprendimento tradizionale. Definire gli obiettivi giusti è quindi fondamentale per ottenere i migliori risultati possibili, soprattutto se l'obiettivo è lo sviluppo delle competenze. In questo caso, una volta stabiliti, gli obiettivi non sono immutabili. È necessario monitorare i progressi del gruppo. Se occorre, bisogna adattare gli obiettivi originali per non ostacolare i risultati. Se vedete che un obiettivo è troppo ambizioso per il livello effettivo del gruppo e che gli studenti faticano a raggiungere anche solo i sotto-obiettivi, riducetelo; d'altra parte, se il gruppo progredisce rapidamente, aumentate la difficoltà di ogni obiettivo futuro. Se avete più di un gruppo (ricordate che i giochi di ruolo hanno un numero massimo e minimo di partecipanti prestabilito), una facile alternativa all'adattamento degli obiettivi è la composizione di gruppi con partecipanti sempre diversi (questo sfrutterà anche le dinamiche di apprendimento del gruppo, come la diffusione delle conoscenze dai partecipanti più abili a quelli meno abili, favorendo la crescita del livello medio di conoscenza e di competenza della classe).
- **Mantenere l'ambientazione del gioco incentrata sul mondo reale.**
- **Chiedete un breve feedback dopo ogni sessione.**
- **Dare a ogni partecipante una copia delle regole generali**: per evitare fraintendimenti, confusione o continue interruzioni del gioco, fornire a ogni partecipante una copia delle regole del gioco (può essere inclusa anche la descrizione dell'ambientazione), o almeno scriverle su una lavagna. Le istruzioni o le informazioni specifiche per il ruolo possono essere fornite ai singoli allievi oralmente o in forma scritta (a seconda delle esigenze).
- **Prestare attenzione agli studenti "inattivi"**: monitorate i gruppi per verificare i livelli di inattività dei singoli componenti. In un gruppo, è un comportamento comune per alcuni componenti appoggiarsi alle competenze degli altri e "rilassarsi" mentre gli altri fanno il lavoro pesante. È necessario discernere se l'inattività è dovuta a una mancanza di fiducia da parte dell'allievo, a una fase di assimilazione (l'allievo ascolta gli altri e assimila pezzi delle loro conoscenze) o se è dovuta al fatto che l'allievo non è interessato al gioco, è distratto o ha bisogno di motivazione.

Domande generative

- La mia classe è interessata a provare il gioco di ruolo?
- Il gioco di ruolo è un meccanismo utile per la mia classe?
- Voglio usare il gioco di ruolo per valutare le conoscenze o per trasmetterle?
- Quali argomenti del mio corso posso insegnare attraverso i giochi di ruolo?
- Le regole specifiche del gioco che intendo implementare nella mia classe sono abbastanza chiare per me?
- Intervengo troppo durante le sessioni di gioco?
- Le regole e l'ambientazione che ho scelto sono abbastanza chiare da essere comprese da tutti?
- Gli obiettivi sono indicati in modo chiaro?
- Gli obiettivi sono concepiti in modo tale da consentire/facilitare l'acquisizione degli argomenti desiderati da parte dei miei attuali allievi, oppure li ostacolano?
- Il gioco di ruolo ha un buon impatto sui processi di apprendimento dei miei studenti e stanno acquisendo le abilità/competenze desiderate?

3.3 Creazione e sviluppo del team

3.3.1 Modello STAR

Che cosa è il modello STAR?

Per capire meglio cos'è il modello STAR e come può essere utile per il futuro dei vostri studenti, iniziamo a definirlo come l'acronimo di quattro concetti:

Situazione: È da intendersi come la questione specifica a cui si vuole dare una risposta. È una fase analitica che tiene conto anche del contesto specifico in cui si opera. Permette di trovare le risposte alle seguenti domande:

- Qual è l'obiettivo che voglio raggiungere?
- Qual è l'ambiente in cui mi trovo a operare?
- Quali sono i miei punti di forza?
- Quali sono i miei punti deboli?
- Quali sono i miei punti di forza sviluppati in precedenza che posso capitalizzare?
- Ho bisogno di adattare le mie risorse per operare nel mio ambiente attuale?
- Quali sono le risorse a mia disposizione (anche umane)?

Compito: È da intendersi come la somma di tutte le fasi procedurali il cui completamento è necessario per raggiungere l'obiettivo identificato. È una fase che richiede competenze analitiche e di gestione del tempo. Permette di trovare le risposte alle seguenti domande:

- Quali sono tutti i compiti che devo completare per raggiungere il mio obiettivo?
- Se necessario, ho suddiviso correttamente e completamente i compiti in altri più gestibili?
- Ho distribuito correttamente i compiti nel tempo che ho a disposizione per raggiungere l'obiettivo?
- Se alcuni compiti dipendono dal completamento di quelli precedenti, li ho distribuiti e collegati correttamente nel tempo a mia disposizione?
- Quali ruoli devo ricoprire per raggiungere il mio obiettivo?
- Sono in grado di completare tutti i compiti (e tutte le attività preliminari e correlate) da solo, o ho bisogno del supporto di qualcun altro?
- Qual è la migliore allocazione delle mie risorse?
- Le mie risorse disponibili sono sufficienti o devo acquisirne altre?

Azioni È da intendersi come la somma di tutte le attività effettive che dovrete svolgere per completare tutti i compiti che avete identificato nelle fasi precedenti. Permette di trovare le risposte alle seguenti domande:

- Ho identificato tutte le attività che devo svolgere?
- Quali sono tutte le attività che devo svolgere per completare ogni compito?
- Ho distribuito correttamente ed efficacemente tutte le attività co-dipendenti e quelle precedentemente completate nel tempo a mia disposizione?
- Sto rispettando la scadenza di ogni attività?
- Se ho bisogno del supporto di altri, stanno rispettando le scadenze delle attività loro assegnate?



- Le mie risorse sono impiegate in modo efficiente dal punto di vista dei costi e dei risultati o devo ridistribuirle?

Risultati: È da intendersi come l'insieme dei risultati finali (ed eventualmente intermedi) derivanti dalle attività svolte. È una fase che consente di valutare l'impatto delle tre fasi precedenti. Permette di trovare le risposte alle seguenti domande:

- Ho raggiunto gli obiettivi che ho identificato?
- I risultati finali che ho prodotto hanno raggiunto il massimo livello di qualità necessario/atteso?
- Se ho dovuto fare affidamento su altri, come sono state le nostre interazioni?
- Come posso capitalizzare ulteriormente i risultati e l'esperienza acquisita?

(Tenete presente che gli elenchi di domande proposti non sono esaustivi, le domande sopra elencate sono solo le più rilevanti.)

Come si può facilmente dedurre dalle domande precedenti, il modello STAR è particolarmente utile per risolvere problemi basati sugli obiettivi. Nonostante le domande proposte siano strutturate come "per il business in generale", sono facilmente applicabili (senza quasi alcun adattamento) al team building e al management..

4. Plastica ed economia circolare: opportunità e sfide

4.1. Domande chiuse

Perché un modello di business può essere considerato essenziale? Qual è il principale elemento essenziale di un modello di business?

- aiuta l'azienda a capire il valore su un lungo periodo di tempotime
- aiuta l'azienda a definire le azioni per l'anno successivo
- aiuta l'azienda a pianificare le prossime mosse finanziarie
- aiuta l'azienda a pianificare la gestione del personale

Quale dei seguenti approcci può essere preso in considerazione per l'imballaggio circolare? (scelta multipla)

- Scatole riutilizzabili per il trasporto
- Piatti che possono essere riutilizzati per la consegna degli alimenti
- Sacchetti di plastica per la spesa
- Stazioni di rifornimento per bottiglie d'acqua nelle città o nei centri commerciali

Qual è il concetto di Value Hill Model?

- Mantenere i prodotti in ciclo il più a lungo possibile
- Riciclaggio dei prodotti
- **Mantenere i prodotti al loro massimo valore il più a lungo possibile.**
- Riutilizzo di prodotti

Quali sono le barriere di mercato che ostacolano l'implementazione dell'economia circolare?

- **bassi prezzi dei materiali vergini, elevati costi di investimento iniziali, finanziamento limitato dei modelli di business circolari e standardizzazione limitata**
- alti costi del personale, alti costi di investimento iniziali, finanziamento limitato dei modelli di business circolari e standardizzazione limitata
- bassi prezzi dei materiali vergini, alti costi di investimento iniziali, alto finanziamento dei modelli di business circolari e standardizzazione limitata
- bassi prezzi dei materiali vergini, alti costi di investimento iniziali, finanziamento limitato dei modelli di business circolari e buona standardizzazione

Quali dei seguenti NON sono approcci per cambiare il comportamento dei consumatori?

- Sostenere nuove abitudini, utilizzando spunti contestuali
- Analizzare le convinzioni e i comportamenti dei consumatori a livello elementare
- Dotare le persone delle giuste conoscenze
- **Rafforzare le nuove convinzioni negative**



Che cos'è la garbologia?

- una mappa mentale per organizzare i nostri pensieri
- un gruppo di fan dell'attrice svedese Greta Garbo
- il grado di variazione delle forme di vita all'interno di un ecosistema
- studio dei rifiuti moderni e della spazzatura

Tra tutte le proposte sotto riportate, quali affermazioni sono corrette?

- È l'opposto dell'economia lineare
- Riguarda solo il processo di riciclaggio
- Il valore di prodotti, materiali e risorse viene mantenuto nell'economia il più a lungo possibile
- Riguarda la produzione di prodotti a breve termine
- Riguarda la creazione di prodotti a basso impatto ambientale

L'obiettivo dell'economia circolare è:

- portare ad una diminuzione
- riutilizzare e riciclare i prodotti
- disaccoppiare la crescita economica e l'esaurimento delle risorse

Qual è l'obiettivo dei lavori di eco-design?

- Ridurre l'impatto ambientale in ogni fase del ciclo di vita dei prodotti
- Un approccio di eco-design prevede solo miglioramenti ambientali
- Trovare una soluzione per creare un prodotto con il prezzo più basso possibile

in quali di questi settori l'economia circolare creerà posti di lavoro?

- Eco-design
- Servizi
- Riparazione
- Servizi finanziari
- Assicurazione
- Web
- Tutti questi settori

Le possibilità di creazione di posti di lavoro nell'economia circolare sono infinite?

- Vero
- Falso

Perché le materie plastiche sono iperpresenti nella nostra vita quotidiana?

- Il costo delle materie plastiche è il più basso del mercato
- Contribuiscono ad aumentare il livello di produttività delle risorse
- Il problema legato alla plastica non è stato considerato come una questione ambientale.
- Le alternative sono state create solo pochi anni fa

Qual è la giusta gerarchia di gestione dei rifiuti?

- Riciclaggio, Altro recupero, Prevenzione, Preparazione al riutilizzo, Smaltimento
- Prevenzione, Riciclaggio, Preparazione per il riutilizzo, Smaltimento, Altro recupero
- Prevenzione, Preparazione al riutilizzo, Riciclaggio, Altro recupero, Smaltimento
- Preparazione al riutilizzo, Riciclaggio, Altro recupero, Prevenzione, Smaltimento
- Prevenzione, Riciclaggio Preparazione al riutilizzo, Altro recupero, Smaltimento

La plastica vergine viene ancora utilizzata perché:

- per garantire buone proprietà nel prodotto finale
- La raccolta e lo smistamento non sono ben organizzati
- I consumatori preferiscono avere plastica vergine invece di quella riciclata
- evitare qualsiasi rischio di contaminazione del materiale riciclato

Qual è la differenza tra termoindurenti e termoplastici?

- I termoplastici possono essere fusi, mentre i termoindurenti non lo sono
- I termoindurenti possono essere fusi, mentre i termoplastici no
- Nessuna differenza

Un elastomero può essere naturale?

- Sì
- No

Tra queste affermazioni, scegliete quella o quelle corrette?

- Possono essere entrambi naturali
- I biopolimeri provengono dalla natura, mentre gli elastomeri sono solo plastiche sintetiche
- Bio provenienza significa riciclabile e/o biodegradabile

Come si può spiegare una catena del valore?

- Una serie di fasi che comprendono la comprensione di ciò che il cliente desidera e la creazione di soluzioni per tali esigenze
- Il processo di creazione del prodotto migliore al prezzo più basso
- Un metodo di bilancio per gestire i soldi e ottenere il massimo valore per il denaro



Il riciclaggio dà una risposta concreta ai problemi relativi a:

- produzione industriale come risultato delle politiche di gestione dei rifiuti: obiettivi di riciclaggio, sviluppo di settori a responsabilità estesa del produttore
- la diminuzione della domanda di plastica
- vincoli ambientali ed economici

Da dove provengono le plastiche (non riciclate)?

- Prodotti chimici a base di combustibili fossili come il gas naturale o il petrolio
- Isole di detriti nell'Oceano Pacifico
- Isole PET

Elencare almeno 5 problemi legati all'inquinamento da plastica.

1. Ciclo non chiuso di risorse (discariche e inceneritori)
2. Danni all'ecosistema e fauna selvatica esposta a pericoli
3. Isole di detriti nell'Oceano Pacifico
4. Problemi di salute - causati da microfibre e microplastiche attraverso il consumo diretto e indiretto
5. Problemi di salute - BPA correlato a disturbi della fertilità e della riproduzione

Indicare tutte le differenze tra macro e micro plastiche

Mentre le macroplastiche sono visibili e derivano da una cattiva gestione dello smaltimento dei rifiuti, le microplastiche sono talvolta invisibili; si tratta di frammenti di qualsiasi tipo di plastica di lunghezza inferiore a 5 mm. Le loro fonti sono i cosmetici, i processi industriali, l'uso o il lavaggio di abiti sintetici o le particelle di pneumatici e usura stradale.

4.2. Domande aperte

- Pensate alla vostra attività: quale potrebbe essere un potenziale modello di business da implementare? Come potreste implementarlo?
- Cosa bisogna considerare per implementare un modello di business circolare?
- Pensate al modello di business dei "fornitori circolari": come potete trovare/identificare fornitori circolari per le vostre attività commerciali?
- Quali prodotti e servizi offre la vostra azienda - in che modo sono circolari e come possono essere migliorati per diventare più circolari?
- Cosa bisogna considerare per implementare un modello di business circolare?
- Come potete identificare i flussi di rifiuti nella vostra azienda?
- Come potete identificare i flussi di rifiuti nella vostra azienda che possono ancora essere utilizzati/riutilizzati in modo diverso? (Ricordate: ciò che per voi è considerato un rifiuto potrebbe non esserlo per qualcun altro e fornire comunque un valore per lui).
- Quali flussi di rifiuti nella vostra azienda hanno il potenziale per essere sostituiti da servizi o prodotti riutilizzabili?
- Cosa ne pensate delle soluzioni citate e delle soluzioni parziali (per il problema della plastica)?
- Quali sono già (in qualche modo) implementate nel vostro Paese/regione?
- Ritiene che siano efficaci e sufficienti?

- Quali altre soluzioni suggerireste?

4.3. La ricerca che ispira la pratica

Pensate al vostro settore di attività: esistono già imprese circolari e cosa potete imparare da loro? (imparare dalle loro esperienze e best practice, eventuali partner di cooperazione o modelli di business continuativi)

Pensate agli esempi pratici di modelli di business dell'economia circolare: esiste un modello di business che potete prendere come esempio per il vostro business affinché diventi circolare o per implementare approcci circolari? Oppure c'è un esempio di modello aziendale con il quale potete instaurare una collaborazione? (Potreste anche prendere in considerazione i modelli di business circolari implementati nelle aziende circostanti).

Pensate/ricercate il vostro ambiente circostante/il contesto in cui vivete: quali potrebbero essere le barriere che incontrate quando cercate di implementare un modello di business circolare?

Guardate l'elenco di...

- Perché l'inquinamento da plastica è un problema al giorno d'oggi? e
 - Completate l'elenco con nuovi elementi che considerate un problema.
 - Fate una ricerca e sostenete le informazioni con dati concreti della vostra città/regione/paese/UE
 - Scegliete il problema più rilevante per la vostra attività/realità e scriveteci sopra un saggio/un articolo di blog
- Soluzioni e soluzioni parziali
 - Elencate 5 esempi concreti di ciascuno di essi nella vostra città/regione/paese
 - Scrivere una lettera aperta ai decisori locali per influenzarli verso soluzioni sostenibili.

4.4. Incarico di gruppo, lavoro di progetto, attività

- Visitate una delle aziende identificate che hanno applicato un modello aziendale di economia circolare! Prendete nota di ciò che vi ispira e di ciò che potete considerare per la vostra azienda.
- Parlate con i vostri colleghi/partner/persona, mostrate loro la vostra attività e chiedete loro possibili miglioramenti.
- Organizzate una pulizia delle coste, dei letti dei fiumi e delle foreste nel vostro quartiere.
- Pianificate una campagna di sensibilizzazione in azienda per i vostri colleghi.
- Realizzare un'opera d'arte legata all'inquinamento da plastica e alle imprese sostenibili.
- Organizzare una tavola rotonda con la partecipazione delle più diverse parti interessate su un tema importante a livello locale.
- Poiché i posti di lavoro nell'economia circolare sembrano infiniti, cercate di individuare la mancanza di posti di lavoro nei vostri territori e le esigenze della zona in cui vivete. Immaginate il lavoro più interessante da creare attraverso l'imprenditorialità per integrarvi nel mondo dell'economia circolare creando valore nel vostro territorio e partecipando al miglioramento dell'ambiente.

- In qualità di imprenditori, mentori/coach o investitori, e per quanto riguarda la vostra zona, pensate alla proposta di una legislazione aggiuntiva necessaria per migliorare l'economia circolare nella vostra zona. Senza essere un legislatore, pensate a semplici azioni/leggi nella vostra città, nella vostra regione o nel vostro Paese che possano essere facilmente adottate per aumentare l'impatto dell'economia circolare.

4.5. Casi studio

4.5.1. *Economie circolari*

Attualmente, il sistema economico dominante nel mondo segue il modello statico di sfruttamento-consumo-inquinamento che caratterizza il capitalismo. Negli ultimi decenni, le politiche economiche della maggior parte dei Paesi hanno puntato alla crescita economica, misurata con il PIL. Ciò è stato molto efficace e ha aiutato milioni di persone a uscire dalla povertà, ma a costo dell'ambiente. La crescita economica è andata di pari passo con l'aumento dei problemi ecologici globali, come l'estinzione delle specie, la distruzione delle foreste e i cambiamenti climatici. Il problema principale alla base delle politiche economiche globali degli ultimi decenni è l'idea dominante: una nazione/regione ha successo solo se raggiunge la crescita economica.

Questo è problematico perché gli ecosistemi naturali, da cui gli esseri umani dipendono per l'approvvigionamento di acqua e cibo, ad esempio, hanno confini o soglie che non dovrebbero essere superate. Se superati, questi ecosistemi potrebbero collassare o i loro servizi ecosistemici potrebbero diminuire, mettendo in pericolo la società umana.

Sebbene sia vero che la crescita economica non significhi inevitabilmente distruzione ecologica (le innovazioni tecnologiche possono aumentare l'efficienza nell'uso dell'energia e dei materiali e gli approcci di economia circolare possono massimizzare il riutilizzo dei prodotti e il riciclo dei materiali, ad esempio), è discutibile se la crescita economica possa essere sostenuta mentre gli impatti ambientali cumulativi (che stanno già oltrepassando i confini degli ecosistemi) devono essere drasticamente ridotti (Næss & Høyer 2009, Steffen et al. 2015, Ward et al. 2016).

Una domanda fondamentale è: abbiamo bisogno di una crescita economica perpetua perché gli esseri umani e il pianeta possano prosperare? Secondo la maggior parte dei politici, abbiamo bisogno di una crescita economica delle nostre economie. D'altro canto, esiste una narrativa basata sull'ecosistema, incentrata su un ambiente sano e sull'importanza della protezione dell'ecosistema e della natura per consentire un uso prolungato delle risorse naturali.

Un quadro utile che può aiutarci a capire come bilanciare entrambi gli obiettivi è quello dell'economia a ciambella sviluppato da Kate Raworth (2017). Il modello a ciambella di Raworth tiene conto della necessità di "uno spazio operativo sicuro per l'umanità, delimitato da un lato da parametri sociali e di benessere al di sotto dei quali nessun essere umano dovrebbe scendere e dall'altro da confini ambientali che non possono essere trasgrediti" (Lieberknecht, 2020).

Raworth utilizza la metafora di una ciambella con un buco al centro; il bordo interno rappresenta il fondamento sociale (gli obiettivi di benessere che devono essere raggiunti per evitare che le persone

cadano nel buco), mentre il bordo esterno della ciambella rappresenta il tetto dell'ecosistema (i confini planetari che l'economia non deve superare per evitare la perdita di funzionalità) (Raworth, 2017).

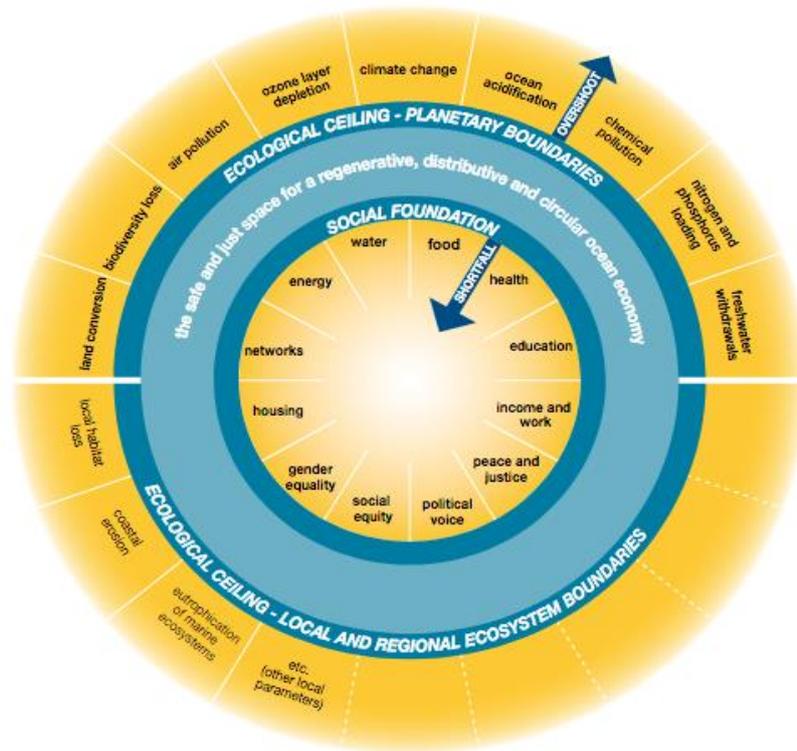


Immagine 1. La "ciambella blu" come quadro di riferimento per la gestione sostenibile degli oceani. Da Lieberknecht (2020) che ha adattato il modello originale della ciambella di Raworth (2017).

4.5.2. Lavori nell'economia circolare

Questo caso studio mostra un esempio innovativo di lavoro che si inserisce perfettamente nell'economia circolare.

Rotterzwam, da Rotterdam e dalla parola olandese per fungo "zwam", è un'azienda che raccoglie gli scarti di caffè da bar e ristoranti della città di Rotterdam (NL) e li trasforma in porcini. Nel 2020, hanno "salvato" 34 191 kg di fondi di caffè e prodotto 110 928 snack di porcini che vengono utilizzati come sostituti della carne (ad esempio per uno snack olandese chiamato "bitterballen"). Ciò ha permesso di risparmiare 3 327 840 litri di acqua rispetto agli snack a base di carne (Cox, 2021).

Inoltre, l'azienda è carbon negative grazie ai pannelli solari utilizzati per riscaldare i locali in cui vengono coltivati i funghi ostrica e per consegnare i prodotti ai clienti di Rotterdam.

Infine, i fondi di caffè compostati saranno venduti agli agricoltori che li utilizzeranno come biofertilizzante.

Questa azienda è quindi un perfetto esempio di come l'economia circolare possa essere messa in pratica.



4.5.3. *Riciclare la plastica*

Nei testi si legge che dal 1950 solo il 9% della plastica utilizzata è stato riciclato, mentre il 50% è finito in discarica o abbandonato in natura. Circa 8 milioni di tonnellate di rifiuti plastici finiscono negli oceani. Ciò che non viene spiegato è che il settore che contribuisce maggiormente all'inquinamento plastico degli oceani è quello della pesca. Non il settore degli imballaggi, del tessile o dei trasporti. Si stima che quasi la metà del peso (46%) della plastica della famosa chiazza di rifiuti della zuppa di plastica del Nord Atlantico sia costituita da reti da pesca abbandonate (Plastic Soup Foundation, 2018). Le reti e gli altri attrezzi da pesca vengono abbandonati in mare e contribuiscono all'uccisione di balene, delfini, tartarughe marine, uccelli marini e altri animali selvatici (Plastic Soup Foundation, 2018).

Questo indica che, anche se la plastica che entra negli oceani attraverso i fiumi è un problema enorme, l'inquinamento da plastica può già essere notevolmente ridotto concentrandosi solo sul settore della pesca e riducendo la perdita di reti da pesca (le cosiddette "reti fantasma").

Informazioni sull'uso della plastica dal passato a oggi

Per ridurre l'inquinamento da plastica, l'Unione Europea ha deciso che a partire dal 3 luglio 2021 non sarà più consentito immettere nei mercati degli Stati membri dell'UE piatti, posate, cannucce, bastoncini per palloncini e cotton fioc di plastica monouso. Questo vale anche per bicchieri, contenitori per alimenti e bevande in polistirene espanso e per tutti i prodotti in plastica oxo-degradabile.

Riciclaggio della plastica: riciclaggio biologico

Recentemente, gli scienziati hanno scoperto che alcuni funghi sono in grado di scomporre la plastica. I funghi possiedono un dettagliato macchinario molecolare che consente loro di scomporre materiali che non possono essere scomposti (facilmente) o consumati da altri organismi (si pensi al legno, ad esempio, o ai funghi che trattano i minerali).

Nel 2011, gli scienziati hanno scoperto che la microspora di *Pestalotiopsis* è in grado di digerire e scomporre la plastica poliuretana. Qualche anno dopo, un designer di Utrecht ha creato un progetto chiamato "Funghi Mutarium". Hanno dimostrato che un fungo molto comune, il fungo ostrica, è in grado di degradare piccoli pezzi di plastica, il tutto producendo deliziosi funghi. Nel 2017, gli scienziati hanno scoperto un altro fungo biodegradante in una discarica di Islamabad, in Pakistan, chiamato *Aspergillus tubingensis*. È in grado di scomporre il poliuretano da poliestere, utilizzato come schiuma da imballaggio (Hildebrandt, 2020).

Anche se sembra molto interessante utilizzare i funghi per degradare i nostri rifiuti di plastica (piuttosto che bruciarli, ad esempio), non è facile farlo su larga scala. I funghi hanno bisogno di un ambiente specifico per crescere correttamente e non tutte le plastiche possono essere degradate (almeno così pensiamo oggi), ma ulteriori ricerche potrebbero aiutarci a superare questi ostacoli e un giorno potrebbero portare alla creazione di impianti di riciclaggio basati sui funghi.

5. Gestione della proprietà intellettuale

5.1. Domande chiuse

Tra tutte le proposte sotto riportate, quali affermazioni sono corrette?

- Il livello dei brevetti è un indicatore affidabile della performance dell'innovazione nei settori dell'economia.
- La Proprietà Intellettuale è il nome dato solo al nuovo design industriale.
- I trattati internazionali sulla proprietà intellettuale non lasciano alcuno spazio agli Stati contraenti per la gestione della PI.
- L'Unione Europea possiede il 30% dei brevetti mondiali per la produzione e l'utilizzo di fonti energetiche alternative.

Cosa impone l'articolo 2 della Convenzione di Parigi?

- Impone il requisito del domicilio o della sede per il godimento di qualsiasi diritto industriale per il godimento di qualsiasi diritto industriale nel paese in cui è richiesta la protezione ai cittadini dei paesi dell'Unione.
- Impone la stessa protezione e lo stesso rimedio legale contro qualsiasi violazione dei loro diritti in ogni paese dell'Unione.
- Impone che i cittadini di un paese dell'Unione non godano in tutti gli altri paesi dell'Unione dei vantaggi che le rispettive legislazioni accordano ora, o possono accordare in futuro, ai cittadini.

Quali sono le conseguenze dell'art. 5?

- Lascia una notevole flessibilità nella definizione di eccezioni e limitazioni alla protezione del modello di utilità.
- Si applica a tutti i casi di abuso.
- Implica che un paese non abbia la libertà di introdurre licenze obbligatorie.

Gli obblighi sostanziali della Convenzione di Parigi fanno parte dei TRIPS e quindi sono obblighi ai sensi degli accordi dell'OMC?

- Vero
- Falso

Le convenzioni TRIPS-plus, bilaterali, multilaterali o regionali tra gli Stati esistono al fine di rafforzare la protezione della proprietà intellettuale?

- Vero
- Falso

Le "flessibilità" dell'accordo TRIPS non consentono un accesso significativo alla tecnologia verde nella Convenzione quadro delle Nazioni Unite sui cambiamenti climatici?

- Vero
- Falso



5.2. Domande aperte

Elencare le fasi del processo di brevettazione:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

5.3. Domande generative

Di seguito sono riportate alcune domande generative utili come lista di controllo per tenere a mente tutto ciò che è necessario sapere sulla PI:

- Ho una chiara comprensione generale di cosa sia la proprietà intellettuale e quali siano i suoi vantaggi?
- Ho capito cos'è la licenza e come è collegata ai ricavi, all'innovazione e all'esclusività commerciale?
- So cosa significa violazione e come funziona?
- So quali sono i prerequisiti minimi che devono essere soddisfatti/identificati per richiedere la PI?
- So cosa può essere messo sotto PI e cosa succede una volta ottenuta la licenza?
- Comprendo chiaramente cosa c'è alla base del quadro di riferimento PI dell'Unione Europea per l'economia circolare (sentenza specifica), quali sono le direttive specifiche attuate per la sua adozione e come la sua applicazione viene attuata in ogni Paese?
- Comprendo chiaramente quali sono i principali organismi preposti all'applicazione della PI nell'Unione Europea e qual è il loro ruolo specifico?
- Comprendo quali sono le componenti specifiche dell'economia circolare dell'Unione europea in materia di PI?
- Comprendo chiaramente tutti i diversi tipi di PI e quali sono le loro applicazioni?
- Precisamente:
 - Copyright:
 - A cosa serve?
 - Quali sono le sentenze e gli organi che lo applicano?
 - Brevetti:
 - A cosa servono?
 - Come si possono ottenere?
 - Quali sono le sentenze e gli organi che le applicano?
 - Marchi di Fabbrica:
 - A cosa servono?



- Come si possono ottenere e quali sono le loro peculiarità e i loro requisiti?
- Quali sono le sentenze e gli organi che le applicano?
- Progetti comunitari:
 - A cosa servono?
 - Come si possono ottenere e quali sono le loro peculiarità?
 - Quali sono le sentenze e gli organi che le applicano?
- Geographical indications:
 - A cosa servono?
 - Quali sono le norme e gli organismi che le applicano?
 - Tipi di IG e peculiarità?
- Segreti commerciali:
 - A cosa serve?
 - Quali sono le sentenze e gli organi che lo applicano?
- Di seguito sono riportate alcune domande che possono aiutarvi ad adattare le vostre lezioni sulla PI:
 - Qual è la composizione della mia classe (imprenditori, aspiranti imprenditori, studenti, neet)?
 - Che tipo di progetti hanno i miei studenti?
 - Posso dare loro le giuste indicazioni per la PI adatta alle loro esigenze, o è meglio ricorrere all'aiuto di un esperto esterno?