



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

Allegato "G" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche

Ambito progetto	Sostenibilità e transizione ecologica
Titolo progetto	CITTADINANZA ALIMENTARE
Denominazione ETS	Cooperativa Sociale Jonathan
Breve descrizione ETS	<p>Jonathan è una cooperativa sociale di tipo A che opera nel territorio padovano e provinciale in diversi ambiti di intervento, tra i quali la promozione sociale e culturale, l'educazione e la formazione, la promozione dei diritti umani, il welfare territoriale e le pari opportunità. Il nostro obiettivo è quello di promuovere il benessere e lo sviluppo di comunità attraverso il protagonismo e l'empowerment di tutti gli attori sociali in un'ottica di cittadinanza attiva e impegno responsabile. Negli interventi educativi e formativi i nostri interlocutori e destinatari diretti sono soprattutto le bambine e i bambini, le ragazze e i ragazzi, perché possano vivere da protagonisti la loro vita. Negli ambiti progettazione, politiche di genere, promozione sociale e culturale ci rivolgiamo anche ad enti pubblici, privato sociale e imprese, per costruire insieme delle partnership virtuose capaci di rispondere al meglio ai bisogni della collettività. Ci affianchiamo alle famiglie, al mondo della scuola e dell'università, ai servizi socio-sanitari, alle associazioni, alle imprese e alle amministrazioni locali mettendo a disposizione le nostre competenze, creando reti per promuovere il benessere dei minori e dell'intera comunità. Le nostre principali attività sono: progettazione e realizzazione di percorsi educativi e formativi rivolti a bambini e adulti (nei diversi ambiti educativi, della sostenibilità, orientamento scolastico, ecc.), gestione di servizi educativi e animativi extrascolastici, gestione di servizi di educativa domiciliare e di comunità, corsi di facilitazione linguistica, gestione di progetti per l'empowerment di genere e generazionale, progetti rivolti alla genitorialità attiva nel territorio, consulenza e formazione nella progettazione sociale per pubbliche amministrazioni e privato sociale, gestione di sportelli informativi, gestione progetti per le politiche attive del lavoro, gestione di tavoli multistakeholder. Ci occupiamo anche di mobilità europea e di bandi comunitari.</p>



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

Allegato "G" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche

ID	Sezione
1	Descrizione Sintetica del progetto
	<p>Secondo i dati presentati dalla FAO il 29 Settembre 2020 in occasione della Prima Giornata Internazionale della consapevolezza sulle perdite e gli sprechi alimentari, ogni anno il 14% dei prodotti alimentari va perso ancora prima di raggiungere il mercato e successivamente ogni consumatore spreca circa 36 Kg di cibo comprato. Parallelamente allo sviluppo dell'industria alimentare nel mercato globale si riscontra un aumento della passività nello stile di consumo alimentare della popolazione. Tra le cause di questo comportamento sociale diffuso è preponderante la poca consapevolezza della complessità del processo e dell'impatto socio-economico delle filiere alimentari, a cui si aggiunge uno stile di consumo basato su modelli culturali che inducono ad acquistare più del necessario e prodotti poco sostenibili. In questo contesto sociale la popolazione tende a posizionarsi su due stili di acquisto e consumo contrapposti: uno disinteressato (compro molto, velocemente e inconsapevolmente) e uno responsabile (leggo le etichette, compro poco, biologico e possibilmente a Km 0). Il Progetto "CITTADINANZA ALIMENTARE" (promosso dall'ETS Cooperativa Sociale Jonathan) in linea con gli incoraggiamenti della FAO si propone di sviluppare un terzo modello di CITTADINANZA ALIMENTARE, che consenta ai cittadini non solo di essere consumatori attivi e responsabili, ma anche di sviluppare azioni concrete che impattino sul "ciclo di vita" e sulla filiera alimentare.</p>
2	Destinatari
	<ul style="list-style-type: none">• Regioni: Veneto, Piemonte• Ordine scuola: ultimo anno delle scuole secondarie di primo grado, secondarie di secondo grado• Numero massimo di scuole coinvolgibili: 12 (2 scuole in Piemonte, 10 scuole in Veneto)• Numero classi/Studenti:<ul style="list-style-type: none">○ numero massimo di studenti per percorso: 30 (saranno poi divisi in piccoli gruppi);○ si propone di attivare un percorso di design thinking per classe;○ si possono fare più percorsi di design thinking nella stessa scuola, coinvolgendo così più classi.• Numero personale scolastico: 12 docenti referenti, una per ciascun percorso• Ulteriori destinatari (circa 2.000):<ul style="list-style-type: none">○ saranno coinvolte in maniera indiretta tutte le altre insegnanti interessate attraverso la condivisione dei risultati e la messa a disposizione di materiale didattico e/o di approfondimento (max 36);○ gli studenti delle scuole coinvolte;○ le Pubbliche amministrazioni in cui verranno realizzati i percorsi e prodotti gli output (max 12);○ le persone / cittadini / stakeholders coinvolti nelle interviste (max 240);○ altri stakeholders coinvolti o destinatari dei prodotti finali realizzati (minimo 1200).
3	Obiettivi generali



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

Allegato "G" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche

	Il progetto si propone come obiettivo generale di formare cittadini attivi e responsabili in grado di agire in un sistema alimentare democratico, socialmente ed economicamente giusto e sostenibile, su scala sia spaziale che temporale.
4	Obiettivi specifici e risultati attesi
	<p>OBIETTIVI SPECIFICI:</p> <ul style="list-style-type: none">• Far acquisire competenze tecniche legate al tema della cittadinanza alimentare e dello sviluppo sostenibile legato al settore agroalimentare• Far acquisire competenze trasversali necessarie per impattare sugli stili di vita personali e professionali attivando interesse verso la progettazione di vite e carriere formative e professionali sostenibili;• Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e di partecipare attivamente alla vita socio-economica del territorio• Sviluppare il senso critico e la capacità di leggere fenomeni socio-economici complessi• Sviluppare azioni concrete che impattino sulla filiera alimentare e sulle abitudini alimentari delle giovani generazioni; <p>RISULTATI ATTESI:</p> <ul style="list-style-type: none">- 360 ragazzi e ragazze hanno aumentato le loro conoscenze legate al tema della cittadinanza alimentare;- 360 ragazzi e ragazze hanno potenziato le competenze trasversali sul lavoro in gruppo, spirito critico, lettura e risoluzione creativa di problemi complessi;- 360 ragazzi e ragazze hanno aumentato la conoscenza del proprio territorio attraverso relazioni significative con adulti e professionisti;- aumento delle competenze tecniche e degli strumenti a disposizione del corpo docente sulla cittadinanza alimentare e sulla metodologia del design thinking;- creazione di 12 output ad alto impatto rispetto all'obiettivo;- creazione di 12 Reti educative territoriali formali o informali legate alla sostenibilità. <p>STRUMENTI DI VALUTAZIONE</p> <p>Saranno previsti questionari in ingresso e in uscita per valutare il raggiungimento dei risultati attesi. Saranno previsti anche dei focus group conclusivi in cui valutare qualitativamente i risultati.</p>
5	Attività previste
	<p>Il percorso proposto si suddivide in 3 momenti consecutivi che accompagneranno gli studenti dallo sviluppo della conoscenza dei temi legati all'alimentazione alla vera e propria realizzazione di attività ad alto impatto.</p> <p>PRIMO LIVELLO – Conoscenza e consapevolezza.</p> <p>3 incontri di 2 ore ciascuno con possibilità di attivare un percorso di approfondimento tematico o delle consulenze specifiche per l'integrazione dei temi all'attività didattica.</p>



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

Allegato "G" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche

Gli incontri focus iniziali avranno l'obiettivo di approfondire il tema della Cittadinanza alimentare con modalità di formazione attiva ed esperienziale e di focalizzare il problema input di partenza che permetterà l'avvio del percorso di design thinking.

Verranno trattati attraverso una formazione attiva in presenza e/o online e attraverso interviste, attività di role play, simulazioni, ricerche sul territorio e video i seguenti argomenti:

- il contesto agroalimentare locale italiano e globale (mercato alimentare e filiere produttive, economia agroalimentare);
- il contesto socio-culturale e i modelli di consumo di cibo (destrutturazione della preparazione dei pasti e della giornata alimentare, aumento pasti fuori casa...);
- i diritti alimentari e la cittadinanza alimentare (Diritto al cibo e sicurezza alimentare, Organizzazioni locali e internazionali attive);
- gli obiettivi dello sviluppo sostenibile e della green economy applicata al settore agro-alimentare partendo dalle policy internazionali (Agenda 2030) europee (Green Deal Europeo) e nazionali (PNRR).

SECONDO LIVELLO - Interesse e programmazione.

Progettazione di iniziative di cittadinanza alimentare da parte degli studenti attraverso un percorso di design thinking (un metodo basato sull'approccio 'human-centred', attento ai bisogni, alle abitudini e opinioni delle persone per giungere in modo creativo all'ideazione di prodotti, servizi e/o attività).

Il percorso di design thinking sarà strutturato in 6 incontri di 3 ore ciascuno più uno finale in cui gli studenti presenteranno i loro progetti.

Il Design Thinking (<https://designthinking.ideo.com/>) rappresenta una metodologia efficace per affrontare le sfide dello sviluppo sostenibile applicato alla filiera agroalimentare.

È infatti uno dei metodi più efficaci usati per trovare soluzioni, identificando ciò che è desiderabile dal punto di vista del gruppo target e facendo combaciare creatività e capacità di risolvere i problemi e trovare soluzioni. Concretamente questo processo creativo è composto da 5 fasi:

1. "Empatizzare" (Emphasize). Questa fase consiste nel raggiungere una comprensione ampia e profonda del problema osservando, ricercando, intervistando, impegnandosi ed entrando in empatia con le persone per capire globalmente e analiticamente quali sono le loro esperienze, le motivazioni, i modi di pensare e di agire. In questa fase i designer dovrebbero trovare senso e informazioni anche sul 'non detto' o 'non espresso';
2. Definire (Define). In questa fase i designer analizzano le informazioni raccolte durante la fase 'Empatizzare', trovando le tendenze, organizzando e sintetizzando i dati per trovare i problemi principali. Per mantenere il processo centrato sulla persona, i designer dovrebbero definire tale problema come una dichiarazione o una domanda di sfida;
3. Ideare (Ideate). In questa fase, dopo aver compreso a fondo la 'persona' (o utenti, o gruppo target), i loro bisogni e la sfida su cui lavorare, i designer iniziano a generare idee, a pensare 'fuori dagli schemi', ipotizzando soluzioni alla 'sfida' definita (o problem statement);



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

Allegato "G" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche

	<p>4. 'Prototipizzare' (Prototype). In questa fase il team di progettazione produce una versione in scala del prodotto o il prototipo di un servizio. Qui l'obiettivo del designer è quello di identificare la migliore soluzione possibile;</p> <p>5. Test. I prototipi devono essere condivisi e testati sia all'interno del team stesso, che in un gruppo di persone che corrispondono al gruppo target, al di fuori del team di progettazione. In questa fase, sulla base delle esperienze degli utenti, le soluzioni vengono accettate, rifiutate, migliorate e 'ritestate', in un processo ad anello attraverso le fasi 4 e 5.</p> <p>TERZO LIVELLO – Realizzazione.</p> <p>Saranno realizzati gli output progettati grazie al percorso di design thinking.</p> <p>Per facilitare il processo e favorirne l'impatto sociale nella comunità verrà proposto, attraverso degli incontri illustrativi con le Pubbliche Amministrazioni e gli Istituti Scolastici coinvolti, lo strumento del "Patto educativo di comunità" inteso come atto amministrativo che possa facilitare a livello operativo l'alleanza scuola-territorio come previsto dal Piano Scuola 2020/21.</p> <p>https://www.miur.gov.it/documents/20182/2467413/Le+linee+guida.pdf/4e4bb411-1f90-9502-f01e-d8841a949429</p> <p>Alcuni esempi di attività che potrebbero essere realizzate come output del percorso di cittadinanza alimentare:</p> <ul style="list-style-type: none">- orti urbani, affitto di terre per colture specifiche;- app per sostenere agricoltori locali;- campagne social con il coinvolgimento di influencer;- nascita di collaborazioni strutturate tra scuola e produttori locali;- nascita di associazioni di giovani promotrici della cittadinanza alimentare;- eventi legati al consumo sostenibile e alla cittadinanza alimentare;- co-definizione studenti-insegnanti di curriculum didattici / focus tematici svolti in ore curriculari da inserire nel PTOF in cui venga trattata la cittadinanza alimentare in maniera trasversale;- nascita di comitati. <p>Si precisa che le attività sopra citate sono solo alcuni esempi di possibili realizzazioni, in quanto gli output veri e propri emergeranno dal percorso di design thinking che vedrà attivamente partecipare gli studenti con le loro idee e proposte.</p> <p>Il percorso verrà coordinato da un Project Manager Senior con esperienza pluriennale.</p>
6	Tempistiche previste
	<ul style="list-style-type: none">• Durata progetto: 12 mesi• Monte ore complessivo per singola istituzione scolastica: <p>Monte complessivo per singolo percorso:</p> <p>35 ore con conduzione + 10 ore lavoro in gruppo autonomo (interviste e ricerca sul campo) + supervisione</p> <ul style="list-style-type: none">○ FASE 1: 3 incontri di 2 ore propedeutici;



Ministero dell'istruzione e del merito

Dipartimento per le risorse umane, finanziarie e strumentali

Allegato "G" all'Avviso pubblico di selezione e finanziamento delle Istituzioni Scolastiche

	<ul style="list-style-type: none">○ FASE 2: 6 incontri di 3 ore + 1 incontro di 2 ore○ FASE 3: 3 incontri di 3 ore <p>Questa è un'ipotesi ideale che va contrattata con l'Istituto Scolastico rispetto alle diverse esigenze orarie e logistiche.</p> <ul style="list-style-type: none">● Orario:<ul style="list-style-type: none">x scolastico;x extra-scolastico.
7	Spazi e strumentazione richiesti alla scuola
	<p>Per la realizzazione delle attività progettuali, le scuole dovranno mettere a disposizione:</p> <ul style="list-style-type: none">● spazi:<ul style="list-style-type: none">x aula;<input type="checkbox"/> laboratorio;x palestra;<input type="checkbox"/> atrio;x spazio virtuale;<input type="checkbox"/> altro _____.● strumentazione:<ul style="list-style-type: none">x [LIM o videoproiettore, dispositivi elettronici (tablet, PC), connessione internet.<p><i>indicare eventuale strumentazione richiesta alle scuole]</i></p>
8	Scheda finanziaria
	<p>RISORSE COMPLESSIVE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO € 98.595</p> <p><u>COSTO PROGETTO PER IL SINGOLO PERCORSO € 8.216,25 (IVA inclusa)</u></p> <p>Dettaglio spese per singolo percorso (replicabile 12 volte):</p> <ul style="list-style-type: none">● spese personale ETS/ATS € 6.225 + IVA 5% = € 6.536,25 (esperti tecnici, educatori, coordinatore, valutatore impatto, amministrativo)● spese per personale scolastico € 600,24 (IVA inclusa)● spese acquisto materiali e realizzazione output € 400,00 + IVA 22% = € 488,00● altre spese:<ul style="list-style-type: none">○ trasporti € 200 + IVA 22% = € 244,00○ vitto e alloggio 316,15 € + IVA 10% = € 347,76