

PREMIO NEB

NOME DEL PROGETTO:	"LOTTARE PER IL BENESSERE"
PROGETTO PAESE:	ROMANIA
SQUADRA DI PROGETTO	DRAGAN ADRIAN GABRIEL, LAZAR ANEMONA NICOLETA, SCURTU ANASTASIA, SLATEANU RARES, COORDINATORE: PROF. GABRIELA CIOLPAN

CONTESTO E INFORMAZIONI DI BASE:

IL TEAM HA INDIVIDUATO UN PROBLEMA LEGATO ALLA MANCANZA DI UNO SPAZIO DIDATTICO ALL'APERTO CHE POTESSE ESSERE UTILIZZATO DA TUTTI GLI INSEGNANTI E GLI STUDENTI, UNO SPAZIO PIÙ INTERATTIVO, IN CUI LE LEZIONI REGOLARI POTESSE ESSERE SOSTITUITE DA ATTIVITÀ DIVERTENTI, ATTIVE E COINVOLGENTI.

OBIETTIVI:

- LA RISTRUTTURAZIONE DEL CORTILE INTERNO DEL LICEO "LAZAR EDELEANU", ATTUALMENTE IN STATO DI ABBANDONO,
- DOTANDOLA DI SPAZI APPOSITAMENTE PROGETTATI PER TENERE LEZIONI O PER ACCOGLIERE STUDENTI PROVENIENTI DALL'ESTERO PER SCAMBIARE ESPERIENZE.
- ALLESTIMENTO DI UN PALCO PER LA PREMIAZIONE DEGLI STUDENTI, SIA PARTECIPANTI AL PROGETTO SIA QUELLI CON RISULTATI DI APPRENDIMENTO ECCELLENTI, E PER PRESENTAZIONI ALL'APERTO.
- PREDISPORRE UNO SPAZIO APPOSITO PER LE LEZIONI DI LETTURA NELL'AMBITO DI ATTIVITÀ FACOLTATIVE O EXTRACURRICULARI.
- PROMUOVERE IL RICICLAGGIO SELETTIVO.
- PROMUOVERE IL BENESSERE EMOTIVO, COSÌ NECESSARIO IN QUESTO MOMENTO STORICO.

APPROCCIO E METODOLOGIA:

IN BASE ALLE PREFERENZE DEGLI STUDENTI, IL PIANO PREVEDE GAZEBO PER LEZIONI ALL'APERTO, PANCHINE, TAVOLI E SPAZI VERDI CON ALBERI E PIANTE PER CREARE UN'ATMOSFERA RILASSANTE. VERRÀ INOLTRE ALLESTITO UNO SPAZIO PER LA PROIEZIONE DI FILM, ISPIRATO AI CORSI DI CINEMA ELETIVI E AL PROGETTO BOOVIE.

LE MISURAZIONI DEGLI SPAZI E LE CONSULTAZIONI CON GLI SPECIALISTI STIMANO I COSTI IN € 20.000, CHE POTREBBERO ESSERE RIDOTTI A € 15.000 TRAMITE GLI SFORZI VOLONTARI DI STUDENTI, INSEGNANTI E GENITORI. I FINANZIAMENTI SARANNO RICERCATI TRAMITE IL MUNICIPIO DI NĂVODARI, AZIENDE LOCALI COME MIDIA, ROMPETROL E ARGENTA E INIZIATIVE DI CROWDFUNDING, CON LE AZIENDE CHE TRARRANNO BENEFICIO DALLA PROMOZIONE DI OPPORTUNITÀ DI CARRIERA PER GLI STUDENTI.

PER SUPPORTARE ULTERIORMENTE LA SOSTENIBILITÀ E L'INCLUSIONE, IL PROGETTO ISTITUIRÀ ANCHE UN ORTO COMUNITARIO EDUCATIVO, APERTO ALLE SCUOLE LOCALI E ALLA COMUNITÀ PIÙ AMPIA. QUESTA INIZIATIVA MIRA A CREARE UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO MODERNO, COINVOLGENTE E COLLABORATIVO, RAFFORZANDO AL CONTEMPO I LEGAMI TRA ISTRUZIONE, COMUNITÀ E INDUSTRIA.

IMPATTO E SOSTENIBILITÀ:

- POTENZIAMENTO DELLE 5CS: CREATIVITÀ, PENSIERO CRITICO, COLLABORAZIONE,
- COMUNICAZIONE E CITTADINANZA: I BENEFICIARI SVILUPPERANNO LA LORO CREATIVITÀ POICHÉ LE LORO IDEE SARANNO MESSE IN PRATICA E ANALIZZERANNO LE POSSIBILITÀ ATTUALI E TROVERANNO LE MIGLIORI SOLUZIONI PER IL LORO SPAZIO ESTERNO;
- I BENEFICIARI COLLABORERANNO CON I MEMBRI DEL TEAM, DIVENTANDO CO-CREATORI DEL PRODOTTO FINALE; LA COMUNICAZIONE SARÀ MIGLIORATA, POICHÉ I MEMBRI DEL TEAM MANTERRANNO UNA BUONA COMUNICAZIONE CON IL PERSONALE DIRIGENZIALE E I BENEFICIARI, AL FINE DI IMPLEMENTARE L'IDEA DEL PROGETTO.
- ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO MIGLIORATE: I BENEFICIARI MIGLIORERANNO IL LORO APPRENDIMENTO
- CAPACITÀ E GLI STUDENTI OTTERRANNO RISULTATI MIGLIORI.
- SENSIBILIZZAZIONE SULLA SOSTENIBILITÀ E LA SALVAGUARDIA DELLA NATURA: CONTATTO DIRETTO
- CON IL PAESAGGIO NATURALE ALL'APERTO RENDERÀ I BENEFICIARI PIÙ CONSAPEVOLI DELL'
- BENESSERE MIGLIORATO POICHÉ LA NATURA HA UN EFFETTO CALMANTE E PUÒ RIDURRE LO STRESS,
- SVILUPPO DELLE COMPETENZE SOCIALI, SIA DEI MEMBRI DEL TEAM DI PROGETTO CHE DEI BENEFICIARI
- DELL'IMPLEMENTAZIONE DEL PROGETTO: STUDENTI E PERSONALE SCOLASTICO, MEMBRI DELLA COMUNITÀ
- OPPORTUNITÀ DI INSEGNAMENTO INNOVATIVE
- COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ: LE SCUOLE POSSONO UTILIZZARE GLI SPAZI ALL'APERTO PER LA COMUNITÀ
- EVENTI, FAVORENDO RELAZIONI PIÙ FORTI CON FAMIGLIE E ORGANIZZAZIONI LOCALI.

PROGRAMMA/CRONOLOGIA

FASE 1: PRESENTARE L'IDEA DEL PROGETTO AL CONSIGLIO STUDENTESCO DELLA SCUOLA PER RAFFORZARE IL CORPO STUDENTESCO DELLA SCUOLA.

FASE 2: CREARE GRUPPI DI VOLONTARI PER AIUTARE CON LE AZIONI DI SANIFICAZIONE PER RIDURRE I COSTI. QUESTE AZIONI SARANNO SUPERVISIONATE DAGLI INSEGNANTI PARTECIPANTI E PROMUOVERANNO L'EMPOWERMENT DEGLI STUDENTI E UNA MAGGIORE CONSAPEVOLEZZA DEL PROBLEMA TRA GLI STUDENTI.

FASE 3: PRESENTAZIONE DEL PROGETTO ALLA DIREZIONE, CHE DIFFONDERÀ L'IDEA DEL PROGETTO TRA LE AUTORITÀ LOCALI, SENSIBILIZZANDOLE SULL'ARGOMENTO.

FASE 4: RICHIEDI SPONSORIZZAZIONI A DIVERSE AZIENDE DI RISTRUTTURAZIONE ESTERNA E SCEGLI L'OPZIONE PIÙ CONVENIENTE.

FASE 5: DIVULGAZIONE DEL PROGETTO SUI SOCIAL NETWORK PER AUMENTARE LA VISIBILITÀ E LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROBLEMA

PREMIO NEB

NOME DEL PROGETTO:	"DECO FELICE"
PROGETTO PAESE:	FRANCIA
SQUADRA DI PROGETTO	MELINA LASSOUED, EMMA ESPARCIEUX

CONTESTO E INFORMAZIONI DI BASE:

AVENDO NOTATO CHE LA STRAGRANDE MAGGIORANZA DELLE STANZE D'OSPEDALE SONO NOIOSE E POCO CONFORTANTI, IL TEAM PROPONE L'IDEA DI RINNOVARE LE STANZE D'OSPEDALE, PER RENDERLE PIÙ ACCOGLIENTI E MENO CUPE, PER MIGLIORARE L'ATMOSFERA PER I PAZIENTI, SOPRATTUTTO I PIÙ GIOVANI, CHE TRASCORRONO LUNGI PERIODI IN QUESTE STANZE. L'OBIETTIVO È QUELLO DI FORNIRE UN AMBIENTE PIÙ POSITIVO E DI SUPPORTO.

OBIETTIVI:

L'OBIETTIVO PRINCIPALE È QUELLO DI RINNOVARE LE STANZE DEGLI OSPEDALI PEDIATRICI PER CREARE UN AMBIENTE PIÙ FAMILIARE E ALLEGRO.

SUCCESSIVAMENTE IL PROGETTO VERRÀ ESTESO ANCHE AGLI EHPAD, LE RESIDENZE PER ANZIANI, CON L'OBIETTIVO DI MIGLIORARE LA QUALITÀ DELLA VITA ANCHE DEGLI ANZIANI CHE VI RISIEDONO.

L'OBIETTIVO DI QUESTE INIZIATIVE È QUELLO DI CONSENTIRE AL PUBBLICO DI SENTIRSI A CASA IN UNO SPAZIO PIÙ FAMILIARE E CONFORTEVOLE, PROMUOVENDO COSÌ IL BENESSERE, LA SALUTE MENTALE E IL RECUPERO DA RICOVERI OSPEDALIERI PROLUNGATI, IN LUOGHI CHE NON SONO LA LORO CASA PERSONALE.

APPROCCIO E METODOLOGIA:

GLI SPAZI SARANNO ARREDATI IN COLLABORAZIONE CON LE STRUTTURE OSPITANTI.

IL TEAM INCARICATO DELLA DECORAZIONE PARLERÀ CON I PAZIENTI PER CHIEDERE LORO QUALI SONO I LORO GUSTI, INTERESSI, PASSIONI, ECC., IN MODO CHE POSSANO FAMILIARIZZARE CON QUESTE ASPETTATIVE.

PROPORRANNO DIVERSE IDEE DI DECORAZIONE E LASCERANNO LA SCELTA AI PAZIENTI. LE ASPETTATIVE DEI PAZIENTI SARANNO LA PRIORITÀ.

LE DECORAZIONI SARANNO A TEMA, LUMINOSE, COLORATE E CON MATERIALI CONFORTANTI.

IL CONTRATTO CON LE STRUTTURE DURERÀ FINO A QUANDO IL PAZIENTE NON LASCERÀ LA STANZA. A QUEL PUNTO, IL TEAM RIPORTERÀ LA STANZA AL SUO STATO ORIGINALE IN MODO CHE POSSA OSPITARE UN NUOVO PAZIENTE. NESSUNA DECORAZIONE/DISPOSIZIONE DELLA STANZA COMPORTERÀ ALCUNA MODIFICA PERMANENTE ALLA SUA DISPOSIZIONE O ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA STANZA.

I MATERIALI DECORATIVI SARANNO RICAVATI DA MATERIALI DI RECUPERO, DALLE SCORTE DEI CENTRI DI ACCOGLIENZA, DA PARTNERSHIP CON AZIENDE (IN PARTICOLARE PER MOBILI E MATERIALI) E DA DONAZIONI.

IMPATTO E SOSTENIBILITÀ:

L'IMPATTO PRIMARIO DEL PROGETTO SARÀ SUL BENESSERE DEI PAZIENTI, IN PARTICOLARE DEI BAMBINI, CREANDO UN AMBIENTE PIÙ STIMOLANTE E DI SUPPORTO. LA DECORAZIONE DELLE STANZE MIGLIORERÀ LA SALUTE MENTALE DEI PAZIENTI, CHE A SUA VOLTA PROMUOVERÀ IL LORO RECUPERO E STATO DI SALUTE.

NEL LUNGO TERMINE, IL PROGETTO CONTRIBUIRÀ A MIGLIORARE LE CONDIZIONI DELL'OSPEDALE.

LA SOSTENIBILITÀ È STATA PRESA IN CONSIDERAZIONE ANCHE NELLA PROGETTAZIONE DEL PROGETTO, INTEGRANDO PRATICHE ECOLOGICHE TRAMITE PARTNERSHIP CON AZIENDE PER RACCOGLIERE DONAZIONI E COLLABORANDO CON DECORATORI E FORNITORI DI MOBILI PER OTTENERE PRODOTTI INVENDUTI A UN COSTO INFERIORE. HANNO ANCHE SVILUPPATO UNA STRATEGIA OPERATIVA INCENTRATA SUL RIUTILIZZO E L'INNOVAZIONE PER RIDURRE AL MINIMO L'USO DELLE RISORSE E GLI SPRECHI, NONCHÉ INCORAGGIARE I CORTOCIRCUITI.

PROGRAMMA/CRONOLOGIA

ESEMPIO DI IMPLEMENTAZIONE DI UN'AZIONE:

FASE 1: STABILIRE UNA PARTNERSHIP CON UN OSPEDALE/CLINICA PER LA DECORAZIONE DI UNA STANZA PER LA DURATA DEL SOGGIORNO DI UN PAZIENTE.

FASE 2: COLLOQUIO CON IL PAZIENTE E LA SUA FAMIGLIA: DISCUSSIONE SUI GUSTI E SUGLI INTERESSI DEL PAZIENTE.

FASE 3: PRESENTAZIONE DI DIVERSI ESEMPI DI DECORAZIONE E DISPOSIZIONE DELLA STANZA (COLORI, MOBILI, DECORAZIONI ECC.). A MONTE, I RESPONSABILI DELLA STRUTTURA OSPITANTE DANNO IL LORO CONSENSO ANTICIPATO SULLE VARIE PROPOSTE DEL TEAM DECORATIVO.

FASE 4: DOPO LA CONVALIDA DA PARTE DELLA STRUTTURA E DEL PAZIENTE: DECORAZIONE DELLA STANZA.

FASE 5: DOPO CHE IL PAZIENTE LASCIA LA STANZA, IL TEAM ADDETTO ALLE DECORAZIONI INTERVIENE PER RIPORTARE LA STANZA ALLE CONDIZIONI ORIGINALI.

PIANIFICAZIONE DELLO SVILUPPO DEL PROGETTO:

ANNO 1-2: CREAZIONE DI PARTNERSHIP CON STRUTTURE TARGET, PARTNERSHIP CON AUTORITÀ PUBBLICHE LOCALI PER I FINANZIAMENTI E CON AZIENDE DI FORNITURA, DECORAZIONE E ARREDAMENTO PER OTTENERE MATERIALI A COSTI INFERIORI. DECORAZIONE DELLE PRIME STANZE. SVILUPPO SITO WEB E SOCIAL NETWORK PER LA COMUNICAZIONE DELLE PRIME AZIONI.

ANNO 3-4: ESTENSIONE DELLE PARTNERSHIP AD ALTRE STRUTTURE E SVILUPPO DI AZIONI PROGETTUALI RIVOLTE A PAZIENTI DIVERSI DAI BAMBINI (ANZIANI, MALATI DI LUNGA DEGENZA).

ANNO 5: ESTENSIONE DEL MODELLO E MESSA IN SICUREZZA DEL MODELLO ECONOMICO PER GARANTIRE LA SOSTENIBILITÀ DEL PROGETTO.

PREMIO NEB

NOME DEL PROGETTO:	EREDITÀ DI LAVA
PROGETTO PAESE:	ITALIA
SQUADRA DI PROGETTO	GABRIELE GRILLO, ALESSIA DE VITA

CONTESTO E INFORMAZIONI DI BASE:

IL PROGETTO LAVA LEGACY MIRA A TRASFORMARE UN'AREA URBANA TRASCURATA DI CATANIA IN UN PARCO SOSTENIBILE, EDUCATIVO E VISIVAMENTE ACCATTIVANTE. IL FULCRO SARÀ UNA REPLICA IN SCALA RIDOTTA DELL'ETNA, COSTRUITA CON PIETRA LAVICA LOCALE, A SIMBOLEGGIARE IL LEGAME DELLA CITTÀ CON IL SUO PATRIMONIO NATURALE. QUESTA INIZIATIVA PROMUOVE LA SOSTENIBILITÀ, L'INCLUSIVITÀ E LA CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE, RENDENDO IL PARCO UN PUNTO DI RIFERIMENTO ISPIRATO AI PRINCIPI DEL NEW EUROPEAN BAUHAUS.

OBIETTIVI:

IL PROGETTO È GUIDATO DA QUATTRO OBIETTIVI CHIAVE:

- **SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE:** UTILIZZARE MATERIALI NATURALI COME LA PIETRA LAVICA PER RIDURRE AL MINIMO L'IMPATTO AMBIENTALE E PROMUOVERE LA BIODIVERSITÀ.
- **ESTETICA URBANA:** VALORIZZA IL PAESAGGIO DI CATANIA CON UNA RAPPRESENTAZIONE SUGGESTIVA E SIMBOLICA DELL'ETNA.
- **INCLUSIONE SOCIALE:** GARANTIRE CHE IL PARCO SIA ACCESSIBILE A TUTTI, PROMUOVENDO UN SENSO DI COMUNITÀ E INCLUSIVITÀ.
- **OPPORTUNITÀ EDUCATIVE:** COINVOLGERE IL PUBBLICO, IN PARTICOLARE I GIOVANI, NELL'APPRENDIMENTO DEL SIGNIFICATO ECOLOGICO E CULTURALE DELL'ETNA ATTRAVERSO ATTIVITÀ INTERATTIVE

APPROCCIO E METODOLOGIA:

IL DESIGN DEL PARCO È INCENTRATO SU UNA REPLICA IN SCALA DELL'ETNA, UTILIZZANDO LA PIETRA LAVICA LOCALE PER ONORARE IL PATRIMONIO DELLA REGIONE. LE PIANTE AUTOCTONE MIGLIORERANNO LA BIODIVERSITÀ E RIDURRANNO L'USO DELL'ACQUA. I PERCORSI EDUCATIVI OFFRIRANNO CONTENUTI INTERATTIVI SU GEOLOGIA E SOSTENIBILITÀ, MENTRE LE AREE DI SEDUTA OMBREGGiate E GLI SPAZI APERTI INCORAGGERANNO L'INTERAZIONE CON LA COMUNITÀ E L'ACCESSIBILITÀ PER TUTTI.

IMPATTO E SOSTENIBILITÀ:

IL PROGETTO RINGIOVANIRÀ UNO SPAZIO TRASCURATO, PROMUOVERÀ LA CONSAPEVOLEZZA AMBIENTALE E STIMOLERÀ IL TURISMO LOCALE ATTRAENDO VISITATORI INTERESSATI ALLA CULTURA E ALLA CONSERVAZIONE AMBIENTALE. LA MANUTENZIONE A LUNGO TERMINE DEL PARCO SARÀ SUPPORTATA DA UNA RETE DI VOLONTARI, TRA CUI SCUOLE LOCALI, GRUPPI COMUNITARI E ORGANIZZAZIONI AMBIENTALISTE, ASSICURANDO MANUTENZIONE CONTINUA, PROGRAMMI EDUCATIVI E ATTIVITÀ STAGIONALI CHE RAFFORZINO I SUOI OBIETTIVI DI SOSTENIBILITÀ.

PROGRAMMA/CRONOLOGIA

- PIANIFICAZIONE (MESI 1-2): COINVOLGERE LA COMUNITÀ E FINALIZZARE I PROGETTI.
- COSTRUZIONE (MESI 3-6): COSTRUIRE LA REPLICA, SVILUPPARE SPAZI VERDI E GARANTIRE L'ACCESSIBILITÀ.
- LANCIO (MESI 7-8): ORGANIZZARE EVENTI DI APERTURA E STABILIRE PROGRAMMI COMUNITARI CONTINUATIVI.

PREMIO NEB

NOME DEL PROGETTO: COLLATERAL

PROGETTO PAESE: ITALIA

SQUADRA DI PROGETTO VINCENZO FINOCCHIO, GAIA SPECIALE, LUIGI PENNINO, LUIGI GIORDANO

CONTESTO E INFORMAZIONI DI BASE:

Le aree urbane e rurali di tutto il mondo affrontano spazi pubblici in declino e comunità frammentate, caratterizzate da una coesione sociale in calo e dal disimpegno dei giovani. Gli spazi abbandonati simboleggiano il potenziale perduto per la crescita culturale, economica e comunitaria. Collateral affronta questo problema integrando i principi NEBULA (sostenibilità, accessibilità, estetica, inclusione) per trasformare le aree degradate attraverso il Live Action Role-Playing (LARP). Le esperienze immersive di LARP rianimano questi spazi come hub per il dialogo, rafforzando i giovani attraverso lo sviluppo di competenze e promuovendo legami intergenerazionali/interculturali. Il progetto promuove la tutela ambientale attraverso il gioco, mentre le partnership con gli stakeholder locali assicurano adattabilità e scalabilità. Collateral rivitalizza le comunità, trasformando l'abbandono in opportunità per società inclusive, sostenibili e connesse.

OBIETTIVI:

Il progetto Collateral affronta la rigenerazione urbana e rurale attraverso l'innovativo Live Action Role-Playing (LARP), integrando narrazione e partecipazione attiva per creare esperienze immersive. In linea con i principi NEBULA (sostenibilità, accessibilità, estetica e inclusione), trasforma gli spazi abbandonati in luoghi vibranti e funzionali che promuovono l'appartenenza alla comunità.

Il progetto enfatizza la sostenibilità attraverso la progettazione di eventi eco-compatibili, materiali riciclati e principi di economia circolare. L'accessibilità è garantita eliminando barriere fisiche, economiche e culturali, creando ambienti inclusivi per tutti i partecipanti.

Esteticamente, Collateral trasforma gli spazi pubblici in aree meravigliose che valorizzano il patrimonio culturale locale e ispirano la creatività. L'inclusione sociale rimane centrale, coinvolgendo attivamente le comunità, in particolare i giovani e i gruppi emarginati, nella progettazione e nell'implementazione.

Collateral, modello europeo replicabile, coniuga innovazione sociale e valorizzazione territoriale, trasformando le sfide locali in opportunità globali e creando comunità più inclusive e sostenibili.

APPROCCIO E METODOLOGIA:

Collateral sfrutta il Live Action Role-Playing (LARP) per rigenerare aree urbane/rurali degradate tramite un quadro olistico che combina ripristino fisico, coinvolgimento della comunità e rivitalizzazione socio-economica. La metodologia comprende:

1. Analisi territoriale: mappatura geospaziale, consultazioni con la comunità e valutazioni socio-ambientali per personalizzare gli interventi.
2. Eventi LARP immersivi: narrazioni di gioco di ruolo collaborativo che affrontano sfide locali (ad esempio sostenibilità, inclusione), potenziate dalla tecnologia per l'apprendimento esperienziale.
3. Sostenibilità: pratiche di economia circolare: riutilizzo dei materiali, edilizia ecosostenibile e promozione delle imprese verdi locali.
4. Inclusione: accessibilità universale (fisica, sensoriale, economica) e coinvolgimento attivo dei gruppi emarginati (rifugiati, disabili).
5. Monitoraggio: valutazioni di impatto e feedback dei partecipanti per perfezionare le strategie.
6. Trasformando gli spazi in teatri interattivi per la risoluzione collettiva dei problemi, Collateral rafforza le comunità, stimola comportamenti sostenibili e crea ambienti inclusivi e dinamici attraverso la narrazione partecipativa e il design innovativo.

IMPATTO E SOSTENIBILITÀ:

Il progetto Collateral guida la rigenerazione urbana e rurale con un impatto duraturo sulla coesione sociale, l'inclusione e la sostenibilità. La sua innovativa metodologia LARP trasforma i cittadini passivi in partecipanti attivi, con l'80% dei partecipanti residenti locali. Il progetto dà priorità all'inclusione dei gruppi vulnerabili (obiettivo del 30%), rimuove le barriere e fornisce una formazione sulle competenze che aumenta le prospettive di occupazione dei giovani del 25%.

Le attività promuovono nuove relazioni, con il 75% dei partecipanti che ampliano i propri social network. Il progetto segue principi sostenibili, utilizzando materiali riciclati per ridurre l'impatto ambientale del 35% e promuovendo soluzioni eco-compatibili.

Dal punto di vista economico, Collateral stimola la crescita locale coinvolgendo le aziende (80% degli eventi) e creando opportunità nel turismo sostenibile e nelle industrie creative, generando un aumento dell'occupazione del 15-20% in iniziative simili.

PROGRAMMA/CRONOLOGIA

Anno 1: selezione dello spazio, progettazione dell'evento LARP, sensibilizzazione della comunità, partnership.

Anni 2-3: riqualificazione di 2 spazi, implementazione di eventi LARP, formazione sulla sostenibilità.

Anni 4-5: ampliare il modello, garantire fondi autosufficienti.

Risultati: 3 spazi rigenerati; 2.000 partecipanti (30% gruppi vulnerabili); nuove reti socio-economiche; impatto ambientale ridotto del 20%.

PREMIO NEB

NOME DEL PROGETTO:	"UNIVERSITÀ DI DNIPRO: FONTI ENERGETICHE ALTERNATIVE"
PROGETTO PAESE:	UCRAINA
SQUADRA DI PROGETTO	TETIANA KUDINOVA, ALEXEY VINICHENKO, EKATERINA ANDRONICH

CONTESTO E INFORMAZIONI DI BASE:

ATTUALMENTE, LE UNIVERSITÀ DI DNIPRO SI AFFIDANO PRINCIPALMENTE A FONTI ENERGETICHE TRADIZIONALI, IL CHE COMPORTA COSTI ELEVATI PER LE UTENZE E FREQUENTI INTERRUZIONI DI CORRENTE. LA GUERRA HA CAUSATO GRAVI INTERRUZIONI ALLA RETE ELETTRICA NAZIONALE, AGGRAVANDO ULTERIORMENTE LA CARENZA DI ENERGIA. DATA LA CRESCENTE DOMANDA DI ENERGIA E L'IMPEGNO DELL'UCRAINA VERSO SOLUZIONI SOSTENIBILI, LA TRANSIZIONE VERSO L'ENERGIA RINNOVABILE È IN LINEA CON GLI OBIETTIVI LOCALI E NAZIONALI. IL CLIMA MITE DELLA CITTÀ, CON ABBONDANTE LUCE SOLARE, FORNISCE UN AMBIENTE ADATTO PER L'INTEGRAZIONE DELL'ENERGIA SOLARE.

QUESTA INIZIATIVA È INOLTRE IN LINEA CON I PRINCIPI DEL NEW EUROPEAN BAUHAUS (NEB), CHE ENFATIZZA SOSTENIBILITÀ, ESTETICA E INCLUSIVITÀ. ADOTTANDO ENERGIA RINNOVABILE, L'UNIVERSITÀ CONTRIBUISCE A SOLUZIONI ECOCOMPATIBILI ED EFFICIENTI IN TERMINI DI RISORSE (SOSTENIBILITÀ), MIGLIORA GLI ASPETTI VISIVI E FUNZIONALI DELL'INFRASTRUTTURA DEL CAMPUS (ESTETICA) E GARANTISCE CHE TUTTI GLI STUDENTI E I DOCENTI TRAGGANO VANTAGGIO DA UN APPROVVIGIONAMENTO ENERGETICO AFFIDABILE (INCLUSIVITÀ).

OBIETTIVI:

1. GARANTIRE LA FORNITURA DI ENERGIA ELETTRICA ININTERROTTA PER LE OPERAZIONI UNIVERSITARIE CRITICHE E PER IL PROCESSO EDUCATIVO.
2. RIDURRE I COSTI DELL'ELETTRICITÀ DI ALMENO IL 30% ENTRO IL PRIMO ANNO DI IMPLEMENTAZIONE.
3. RIDURRE LE EMISSIONI DI CARBONIO, CONTRIBUENDO ALLE INIZIATIVE AMBIENTALI DELLA CITTÀ.
4. MIGLIORARE LA CONSAPEVOLEZZA E L'ISTRUZIONE DEGLI STUDENTI SULLE TECNOLOGIE DELLE ENERGIE RINNOVABILI ATTRAVERSO ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PRATICO.
5. CREARE UN MODELLO REPLICABILE PER ALTRE UNIVERSITÀ DELLA REGIONE.
6. SOSTIENI I NUOVI PRINCIPI EUROPEI DEL BAUHAUS INTEGRANDO SOSTENIBILITÀ, FUNZIONALITÀ E INCLUSIVITÀ NELLE SOLUZIONI ENERGETICHE DEL CAMPUS.

APPROCCIO E METODOLOGIA:

1. VALUTAZIONE DEL SITO: CONDURRE UN AUDIT ENERGETICO PER DETERMINARE IL CONSUMO DI ENERGIA, ANALIZZARE I MODELLI DI UTILIZZO DELL'ENERGIA E IDENTIFICARE LE POSIZIONI OTTIMALI PER I PANNELLI SOLARI.
2. PROGETTAZIONE E APPROVVIGIONAMENTO DEL SISTEMA: SVILUPPARE UN PROGETTO DETTAGLIATO PER IL SISTEMA DI ENERGIA SOLARE, TENENDO CONTO DI FATTORI QUALI IL POSIZIONAMENTO DEI PANNELLI, LE OPZIONI DI ACCUMULO DELL'ENERGIA E L'INTEGRAZIONE NELLA RETE.
3. INSTALLAZIONE E INTEGRAZIONE: IMPLEMENTARE IL SISTEMA DI ENERGIA RINNOVABILE, ASSICURANDOSI CHE SIA CORRETTAMENTE INSTALLATO E INTEGRATO CON L'IMPIANTO ELETTRICO ESISTENTE DELL'UNIVERSITÀ
4. FORMAZIONE E ISTRUZIONE: FORNIRE SESSIONI DI FORMAZIONE PER IL PERSONALE UNIVERSITARIO E GLI STUDENTI SULLE PRATICHE DI FUNZIONAMENTO, MANUTENZIONE ED EFFICIENZA ENERGETICA DEL SISTEMA.
5. MONITORAGGIO E VALUTAZIONE: UTILIZZARE CONTATORI INTELLIGENTI E SOFTWARE DI MONITORAGGIO DELL'ENERGIA PER VALUTARE COSTANTEMENTE I RISPARMI ENERGETICI E LE PRESTAZIONI DEL SISTEMA.

IMPATTO E SOSTENIBILITÀ:

- I VANTAGGI A LUNGO TERMINE INCLUDONO COSTI OPERATIVI RIDOTTI, INDIPENDENZA ENERGETICA E TUTELA DELL'AMBIENTE.
- IMPATTO EDUCATIVO: IL PROGETTO FUNGERÀ DA MODELLO PER L'EDUCAZIONE ALL'ENERGIA SOSTENIBILE, PROMUOVENDO LA RICERCA E L'INNOVAZIONE.
- STRATEGIA DI MANUTENZIONE: COLLABORARE CON LE AZIENDE ENERGETICHE LOCALI PER LA MANUTENZIONE PERIODICA E COINVOLGERE GLI STUDENTI NELLA MANUTENZIONE DI BASE.

PROGRAMMA/CRONOLOGIA

CONDURRE UN AUDIT ENERGETICO E UNA VALUTAZIONE DEL SITO FINALIZZARE LA PROGETTAZIONE DEL SISTEMA E ACQUISIRE LE ATTREZZATURE INSTALLARE PANNELLI SOLARI TESTARE E INTEGRARE IL SISTEMA CON LA RETE DELL'UNIVERSITÀ CONDURRE LA FORMAZIONE E AVVIARE IL MONITORAGGIO VALUTARE LE PRESTAZIONI E OTTIMIZZARE IL SISTEMA

PREMIO NEB

NOME DEL PROGETTO:	"INSIEME - EUROPEI - SICURI!"
PROGETTO PAESE:	POLONIA
SQUADRA DI PROGETTO	"CHANGE MAKERS" GUIDATO DA TOMASZ BEDNAREK

CONTESTO E INFORMAZIONI DI BASE:

SICUREZZA, CONSAPEVOLEZZA E IMPEGNO SOCIALE, UNITI A ESTETICA E SOSTENIBILITÀ: QUESTI SONO I SUOI PILASTRI PRINCIPALI, A DIMOSTRAZIONE DEL FATTO CHE I GIOVANI POSSONO DAVVERO AVERE UN IMPATTO SULL'AMBIENTE CIRCOSTANTE.

OBIETTIVI:

QUESTA IDEA DI PROGETTO RISPONDE BENE ALLE ESIGENZE DELLA COMUNITÀ LOCALE, MA È ANCHE FONTE DI ISPIRAZIONE PER UN CAMBIAMENTO CHE MIGLIORERÀ LA SICUREZZA DEI PEDONI IN PROSSIMITÀ DI UN INCROCIO STRADALE TRAFFICATO, UN'AREA FONDAMENTALE PER STUDENTI E RESIDENTI.

GRAZIE A QUESTA INIZIATIVA, L'AREA CIRCOSTANTE LA SCUOLA GUADAGNERÀ:

- ILLUMINAZIONE MODERNA PER MIGLIORARE LA VISIBILITÀ PEDONALE,
- UNA SPECIALE SEGNALETICA RIFLETTENTE E UN CREATIVO ATTRAVERSAMENTO PEDONALE A FORMA DI TASTO DI PIANOFORTE, CHE NON SOLO MIGLIORERÀ LA SICUREZZA MA INTRODurrà ANCHE UN ELEMENTO ARTISTICO NELLO SPAZIO URBANO,
- UNO SPAZIO EDUCATIVO: RISTRUTTURAZIONE DI UNA DELLE AULE DELLA SCUOLA PER CREARE UN LUOGO DEDICATO, BELLO E MODERNO PER WORKSHOP E LEZIONI SULLA SICUREZZA STRADALE PER STUDENTI E SOCIETÀ LOCALE.

APPROCCIO E METODOLOGIA:

IL PROGETTO PREVEDE LA MODERNIZZAZIONE DEI NOSTRI DINTORNI AL FINE DI: (A) AUMENTARE LA SICUREZZA NELL'AREA DELLA VICINA SCUOLA SUPERIORE ALL'INCROCIO, CHE È SPESSO UTILIZZATA DALLA COMUNITÀ LOCALE, E (B) AUMENTARE LA CONSAPEVOLEZZA DELLA SICUREZZA DEI PEDONI NEL TRAFFICO STRADALE. GLI AUTORI VOGLIONO RAGGIUNGERE QUESTO OBIETTIVO INSTALLANDO UN'ILLUMINAZIONE SPECIALE, SEGNALI RIFLETTENTI E DIPINGENDO NUOVE STRISCE PEDONALI A FORMA DI TASTI DI PIANOFORTE, E RISTRUTTURANDO UNA DELLE AULE SCOLASTICHE E ADATTANDOLA PER LEZIONI SULL'ARGOMENTO SOPRA MENZIONATO. INOLTRE, UN ASPETTO IMPORTANTE DEL PROGETTO È LA SUA DIMENSIONE SOCIALE ED ECOLOGICA. I GIOVANI VOGLIONO DIMOSTRARE CHE TALI INIZIATIVE POSSONO INTEGRARE LA COMUNITÀ LOCALE, MIGLIORARE L'ESTETICA DELLO SPAZIO IN CUI VIVIAMO E, COSA IMPORTANTE, CHE POSSONO ESSERE REALIZZATE IN MODO SOSTENIBILE E RISPETTOSO DELL'AMBIENTE.

IMPATTO E SOSTENIBILITÀ:

QUESTO PROGETTO È PIÙ DI UNA SEMPLICE INFRASTRUTTURA: SI TRATTA DI CREARE CONSAPEVOLEZZA E COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ! I GIOVANI INIZIATORI STANNO DIMOSTRANDO CHE LA RESPONSABILITÀ PER L'AMBIENTE CIRCOSTANTE È NELLE MANI DI TUTTI NOI. INOLTRE, L'INIZIATIVA SARÀ IMPLEMENTATA IN MODO ECOSOSTENIBILE, SOTTOLINEANDO IL RUOLO DELLE SOLUZIONI SOSTENIBILI NELLA MODERNA PIANIFICAZIONE URBANA.

QUESTO È UN FULGIDO ESEMPIO DI COME LA CREATIVITÀ, L'ATTENZIONE PER GLI ALTRI E LA VOLONTÀ DEI GIOVANI DI AGIRE POSSANO APPORTARE GRANDI CAMBIAMENTI ALLA NOSTRA REALTÀ.

PROGRAMMA/CRONOLOGIA

NELLA FASE DI PIANIFICAZIONE, I GIOVANI AUTORI INTENDONO CONDURRE CONSULTAZIONI SOCIALI CON LA COMUNITÀ LOCALE. LA SECONDA FASE È L'IMPLEMENTAZIONE DEL PROGETTO STESSO CON LA PARTECIPAZIONE DI STUDENTI, RESIDENTI E AUTORITÀ LOCALI COINVOLTI IN QUESTA IMPRESA. LA TERZA FASE SARÀ LA CONSEGNA DI UN ATTRAVERSAMENTO PEDONALE PRONTO E UNICO E DI UN'AULA, IL CUI DESIGN DEGLI INTERNI FARÀ RIFERIMENTO ALLA SICUREZZA STRADALE, MENTRE ALLO STESSO TEMPO SARÀ UN'INTERESSANTE DECORAZIONE DELLA TENUTA E UN LUOGO DI INTEGRAZIONE SOCIALE. UN'ALTRA FASE IMPORTANTE È LA PROMOZIONE DEL PROGETTO NEI MEDIA LOCALI E NELLA TELEVISIONE NAZIONALE, I CUI REDATTORI VORRANNO ESSERE I PRIMI A PARLARE DI QUESTA SOLUZIONE INSOLITA E MOLTO NECESSARIA. QUESTA IDEA PROMUOVE PERFETTAMENTE I PRINCIPI DEL NUOVO BAUHAUS EUROPEO BASATI SULLO SVILUPPO SOSTENIBILE, L'ACCESSIBILITÀ, L'ESTETICA E L'INTEGRAZIONE.