

# EDUCARE ALLA TRANSIZIONE

30 novembre 2023

ore 9:30-13:00

Sala Guido Fanti  
Aula didattica Alberto Manzi

# ECOLOGICA

9:15 - Accoglienza

9:30 - Saluti istituzionali  
Emma Petitti, Presidente Assemblea legislativa

9:45 - *La legge regionale sulla partecipazione*  
Leonardo Draghetti, Direttore generale Assemblea legislativa

10:00 - *Una strada per la transizione ecologica: le comunità energetiche*  
Ilaria Capisani, Esperta in comunicazione e social media management presso Poleis Soc. Coop.

10:20 - Pausa

10:30 - *Laboratori di comunità* a cura di Amici dei Popoli ong

**Silent Play\*** per la sensibilizzazione dei giovani sulle sfide del cambiamento climatico e sulle possibili azioni di contrasto, con la collaborazione de La Piccionaia, centro di produzione teatrale veneto.

**Escape Room digitale\***, "percorso a ostacoli" digitale all'interno del quale gli studenti e le studentesse dovranno acquisire delle conoscenze e competenze per poter fare delle scelte consapevoli e riuscire - in un tempo dedicato - a evitare il disastro ambientale.

12:15 Incontro in plenaria

12:45 - Conclusioni  
Silvia Piccinini, Consigliera regionale e Presidente della Commissione VI "Statuto e Regolamento"



\*Il **Silent Play** è una forma innovativa di comunicazione che si avvale di un mix di tecniche drammaturgiche attinte dal teatro fisico, dal teatro forum e dal teatro partecipativo. Gli spettatori sono anche attori all'interno del Silent, grazie all'ausilio di radioguide attraverso le quali ricevono istruzioni e ascoltano riflessioni. Liberi di scegliere se partecipare attivamente o limitarsi all'ascolto, i partecipanti vengono condotti dal moderatore a compiere semplici gesti anche verso gli altri partecipanti, in risposta alle sollecitazioni poste dal facilitatore. In questo modo dovranno mettersi alla prova e sperimentare fino a che punto accettare la sfida dell'agire in relazione alla problematica in cui sono immersi attraverso immagini, versi e suoni, interagendo anche con i propri pari.

\***Escape Room digitale** è un percorso di gamification interattivo in cui gli studenti dovranno raccogliere informazioni e dati per poter rispondere a precisi quesiti sulle tematiche del cambiamento climatico e transizione ecologica, risolvere delle situazioni critiche e fare delle scelte che si riveleranno fondamentali per la sopravvivenza o meno del pianeta. Il percorso inviterà alla responsabilità personale, alla consapevolezza del rapporto tra scelte personali e collettive, stimolerà la partecipazione a processi condivisi.