

# L'Economia Circolare nel settore del turismo

## Gestione di eventi sostenibili

### Unità 6B

#### Casi studio e storie di successo

## 1 Introduzione

L'unità 6B è uno strumento per formatori e insegnanti VET che consente loro di integrare il tema dell'Economia Circolare nei corsi a orientamento turistico, per quanto riguarda, in particolare la gestione degli eventi. L'obiettivo è quello di evidenziare esempi di diverse tipologie di eventi gestiti con successo in un'ottica di sostenibilità per dimostrare come l'approccio circolare può essere applicato e quali sono i risultati che ne derivano. È importante che gli studenti comprendano quali sono le pratiche di Economia Circolare applicabili per garantire la sostenibilità e la circolarità degli eventi.

Nel contesto della gestione dei luoghi di interesse i livelli di conoscenza, abilità e competenza che i vostri studenti dovranno dimostrare è il seguente.

Livello	Conoscenza	Abilità	Competenze
EQF 4	Comprendere i vantaggi di un approccio circolare nella gestione degli eventi, per quanto riguarda, in particolare, la riduzione dei rifiuti.	Acquisire le abilità necessarie per stimare i flussi complessivi di materiali in un evento e decidere quali sono i materiali che, in modo prioritario, devono essere trattati secondo i principi della circolarità.	Imparare ad autogestire il proprio lavoro nell'ambito delle linee guida relative al management sostenibile degli eventi, in contesti che sono solitamente prevedibili, ma soggetti a cambiamenti. Imparare a supervisionare il lavoro di routine di altri, assumendosi le relative responsabilità per la valutazione e il miglioramento delle attività lavorative.

## 2 Risultati di apprendimento

I risultati dell'apprendimento dell'unità sono i seguenti:

1. Dare agli studenti gli strumenti necessari per analizzare le modalità attraverso cui strategie di sostenibilità e circolarità vengono applicate nella gestione di diverse tipologie di eventi.
2. Far sì che gli studenti conoscano e siano in grado di descrivere gli elementi di base che consentono di integrare nella gestione degli eventi pratiche di Economia Circolare.
3. Consentire agli studenti di sostenere, anche attraverso l'utilizzo di esempi, un dibattito a sostegno dell'applicazione dei principi dell'Economia Circolare nella gestione degli eventi.

### 3 Programma di lezione

La seguente tabella può essere utilizzata come modello per strutturare un programma di formazione di livello EQF 4

Attività	Descrizione	Durata suggerita
<b>Sessione di brainstorming</b>	Avvia con i tuoi studenti una sessione di brainstorming, scrivendo sulla lavagna, ad esempio, parole o concetti chiave relativi al tema. Se necessario, puoi continuare la sessione di brainstorming ponendo alcune domande agli studenti: <ul style="list-style-type: none"><li>● Pensi che l'introduzione di modelli di Economia Circolare sia necessaria/indispensabile nella gestione degli eventi? Se sì, come ritieni di poter contribuire in modo attivo alla sostenibilità di un evento, come partecipante?</li><li>● Come manager di un evento, quali sono le strategie che utilizzeresti per coinvolgere gli stakeholder?</li></ul>	30'
<b>Presentazione dei materiali</b>	Introduzione	60'
	Storie di successo - 1	
	Dibattito	
	Storie di successo - 2	
	Dibattito	
<b>Valutazione</b>	Domande a risposta chiusa	15'

### 4 Domande

1. Quale, tra i casi presentati, è secondo te quello che presenta maggiori elementi di interesse in una prospettiva di sostenibilità? Motiva le ragioni della tua scelta - Ogni studente è libero di esprimere le proprie scelte.
2. Analizzando i casi presentati, qual è, secondo te, il modello più frequentemente proposto? Risposta: 3Rs – Reduce, Reuse & Recycle

