

**Skupnostni projekti na področju
krožnega gospodarstva**

Smernice

za izvedbo

delavnic

**Pripravljeno za
mladinske delavce**

**od mladinskih
delavcev**

Predgovor

Ta priročnik ponuja praktične smernice, aktivnosti in predloge za podporo pri izvedbi delavnic o krožnem gospodarstvu, kjer se mladi učijo o krožnem gospodarstvu in oblikujejo skupnostne projekte, ki njegova načela udejanjajo v praksi.

Te smernice so zasnovane za podporo mladinskim delavcem pri izvajanju delavnic, ki mladim omogočajo razumevanje krožnega gospodarstva, raziskovanje njegove uporabe v njihovem življenju in skupnostih ter oblikovanje projektov, ki ta načela udejanjajo. Delavnice združujejo teorijo s prakso: mladi se najprej naučijo ključnih konceptov, nato eksperimentirajo z interaktivnimi aktivnostmi in na koncu svoje znanje uporabijo pri oblikovanju lastnih projektov v skupnosti.

Delavnice so potekale na Slovaškem, v Grčiji, Bolgariji in Sloveniji. Vendar pa priporočamo uporabo teh smernic pri pripravi delavnic za skupnostne projekte kjer koli v Evropi.

Pristop temelji na neformalnem izobraževanju, izkustvenem učenju in oblikovalskem razmišljanju. Delavnice so zasnovane tako, da so participativne, igrive in praktične. Mladinski delavec ni predavatelj, temveč moderator, ki ustvarja varen in navdihujoč prostor, spodbuja sodelovanje ter vodi skupino skozi refleksijo in delovanje.

Sofinancirano s strani Evropske unije v okviru projekta Erasmus+, sporazum o dodelitvi nepovratnih sredstev 2024-1-SK02-KA220-YOU-000248572, Integracija krožnega gospodarstva, viri in učenje za gospodarsko trajnost

Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja pa so zgolj stališča avtorja(-jev) in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorni zanje.



UNIVERSITY
OF THE
PELOPONNESE

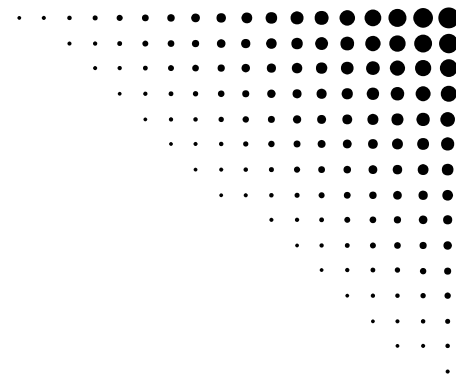


celjski mladinski center
prostor svobodnih idej in druženja

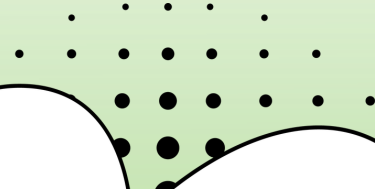


EUROPEAN
DIALOGUE

KAZALO



1. Metodologija izvajanja	4
2. Primer delavnice 1: Razumevanje krožnega gospodarstva	6
3. Primer delavnice 2: Krožne prakse v vsakdanjem življenju in mestih	8
4. Primer delavnice 3: Oblikovalsko razmišljanje za krožne rešitve	11
5. Primer delavnice 4: Izdelava prototipov, raziskave in validacija	14
6. Zaključek	16



**"Učenje se začne v
trenutku, ko
nehaš poskušati
stvari narediti
'prav'."**

Metodologija izvajanja

Metodologija temelji na treh dopolnjujočih se stebrih: izkustvenem učenju, participativnem oblikovanju in razvoju skupnostnih projektov. Ta načela vodijo mladinske delavce skozi strukturiran, a prilagodljiv proces, ki mladim omogoča postopen prehod od učenja o krožnem gospodarstvu k oblikovanju lokalno utemeljenih rešitev.

Za podporo temu procesu vsaka delavnica sledi progresivnemu loku. Udeleženci najprej konceptualno raziščejo ključne ideje, nato preučijo primere iz resničnega življenja in na koncu ta spoznanja pretvorijo v ideje za projekte, ki ustrezajo potrebam v njihovih skupnostih. Ta pristop zagotavlja, da učenje ne ostane teoretično, temveč postane temelj za praktične inovacije.

Delavnice sledijo dosledni strukturi, ki moderatorjem omogoča, da se osredotočijo na edinstvene potrebe in dinamiko svoje skupine. Uvod pomaga udeležencem povezati novo znanje z obstoječim razumevanjem, glavna aktivnost pa ponuja prostor za raziskovanje, ustvarjalnost in reševanje problemov v skupini. Faza refleksije je bistvena v metodologijah neformalnega izobraževanja: izkušnje spremeni v vpogled, tako da udeležence spodbudi k prepoznavanju, kaj so se naučili, kako so se to naučili in zakaj je to pomembno. Faza uporabe jih spodbudi k razmišljanju, kako lahko te ideje oblikujejo resničen skupnostni projekt. Skupaj bomo ustvarili 15 delavnic (3 na partnerja, med 5 partnerji) in 5 skupnostnih projektov. V njih bo vključenih vsaj 20 mladih, ki bodo izvajali svoje projekte.

Močan metodološki element v projektih skupnosti o krožnem gospodarstvu je integracija vizualnih orodij, kot so platna, zemljevidi empatije, miselni vzorci in krožni diagrami. Ta orodja mladim pomagajo eksternalizirati svoje ideje, analizirati sisteme in sprejemati bolj informirane odločitve. Podpirajo tudi različne učne sloge, kar zagotavlja, da delavnice ostanejo vključujoče in dostopne vsem udeležencem.

V podporo moderatorjem smernice poudarjajo predvidljivost in jasnost poteka delavnic, hkrati pa še vedno puščajo prostor za improvizacijo. Vsaka dejavnost je zasnovana tako, da lahko mladinski delavci prilagodijo čas, velikost skupine in kompleksnost. Ta prilagodljiva struktura omogoča, da delavnice enako dobro delujejo s 15-letniki iz podeželja, 22-letnimi študenti ali udeleženci z manj priložnostmi.

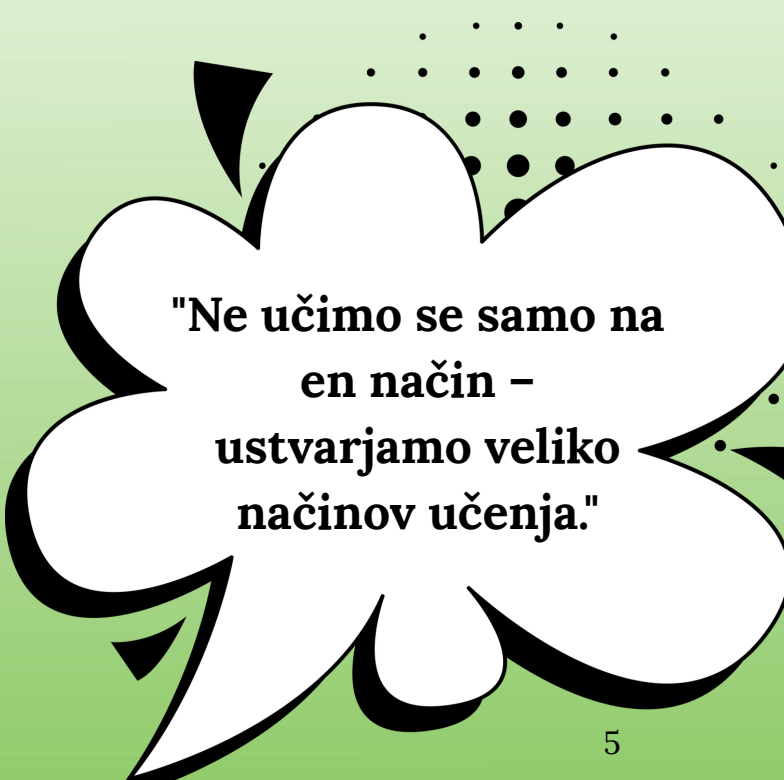
Vključevanje ostaja osrednje metodološko načelo. Delavnice spodbujajo različne načine izražanja idej: risanje, pisanje, govorjenje, nastopanje ali izdelavo hitrih prototipov. Po potrebi lahko moderatorji prilagodijo tempo, ponudijo tišje prostore, vizualno prevedejo navodila ali razdelijo naloge na manjše korake. To podpira udeležence z invalidnostjo, nevrodivergentne mlade ali vse, ki bi jim lahko koristila večja struktura.

Dodatna plast metodologije vključuje povezovanje našega tekmovanja s širšimi rezultati projekta. Primeri iz **videoigre CycleQuest** se lahko uporabijo za predstavitev izzivov ali rešitev, ki temeljijo na logiki krožnega gospodarstva. Koncepti in dejavnosti iz učnega načrta lahko razjasnijo terminologijo ali poglobijo razumevanje. Na ta način projekti skupnosti delujejo kot praktični most med učenjem in delovanjem.

Nazadnje, mladinski delavci med delavnicami dokumentirajo napredek z uporabo preprostih predlog: list prisotnosti, zapiskov opažanj, fotografij in kratkih refleksij. To prispeva tako k lokalni oceni vpliva kot k končnemu poročanju o projektih skupnosti. Ta metoda zagotavlja preglednost, primerljivost med partnerji in jasno evidenco dosežkov. V prijavnici bomo navedli, ali obstajajo kakršne koli telesne invalidnosti, ki bi potrebovale pogostitev, zato bo izbran primeren prostor. Stopili bomo v stik tudi z organizacijami, ki delajo z invalidi, in za te udeležence rezervirali vsaj 2 mesti.



**"Različni umi,
različne metode,
enaka priložnost za
rast."**



**"Ne učimo se samo na
en način –
ustvarjamo veliko
načinov učenja."**

Primer delavnice 1: Razumevanje krožnega gospodarstva



Workshop 1: Understanding the Circular Economy

An introduction to linear vs circular systems

Linear Economy
→→→
Take-Make-Dispose

Circular Economy
↻
Reuse-Recycle-Renew

Training for community workshops | The Circles Project

Ta prva delavnica udeležence na preprost in privlačen način **seznani z osnovnimi koncepti krožnega gospodarstva**. Namen je pomagati mladim razumeti razliko med tradicionalnim modelom »vzemi-izdelaj-odstrani« in krožnimi sistemi, ki izdelke in materiale ohranjajo v uporabi čim dlje.

Mladinski delavci začnejo s kratko ogrevalno aktivnostjo, kjer udeleženci narišejo ali napišejo prvo besedo, ki jim pride na misel, ko slišijo »krožno gospodarstvo«. To pomaga pri odkrivanju obstoječih asociacij in ustvarja sproščen, ustvarjalen ton za srečanje. Aktivnost spodbuja tudi odprtost, razpravo in prepoznavanje različnih perspektiv, ki so že prisotne v skupini.

Nato moderator predstavi linearno gospodarstvo s preprostim vizualnim prikazom, ki razloži tok od pridobivanja naravnih virov do proizvodnje, uporabe, odstranjevanja in odpadkov. Sledi razprava o tem, zakaj je ta sistem problematičen, s poudarkom na odpadkih, onesnaževanju, izčrpavanju virov in kratkih življenjskih obdobjih izdelkov. Mladinske delavce spodbujamo k uporabi ikon in diagramov na diapozitivih, da bo razlaga razumljiva.



Nato je krožno gospodarstvo predstavljeno kot alternativni model, ki odpravlja odpadke, kroži izdelke in materiale ter obnavlja naravo. Ta razdelek poudarja okoljske, gospodarske in družbene koristi, pri čemer se vedno povezuje z vsakdanjim življenjem. Mladinski delavci lahko s poenostavljenim **diagramom metulja** ponazorijo, kako biološki in tehnični materiali krožijo v različnih zankah (ponovna uporaba, popravilo, recikliranje, predelava).

Udeleženci nato v majhnih skupinah začrtajo pot znanega izdelka (npr. telefona, majice, steklenice) tako po linearnem kot po krožnem modelu. Življenjski cikel narišejo na papir s puščicami, simboli ali predlogami, prikazanimi na diapozitivih. Skupine primerjajo svoja dva zemljevida in ugotovijo, kaj se spremeni, ko izdelek postane del krožnega sistema. Ta dejavnost udeležencem omogoča, da abstraktne koncepte uporabijo za resnične predmete, ki jih uporabljajo vsakodnevno, s čimer krožnost postane konkretna in razumljiva.

Po predstavitvi svojih zemljevidov se udeleženci vključijo v refleksijo, v kateri razmislijo, kaj jih je presenetilo, kje v svoji okolici že opažajo krožne ideje in kakšni izzivi obstajajo lokalno. Ta vprašanja za refleksijo pomagajo udeležencem povezati vsebino delavnice z njihovimi vsakdanjimi izkušnjami in začeti razmišljati o priložnostih za spremembe v svojih skupnostih.

Ta delavnica postavlja temelje za naslednji dve seji in udeležence pripravlja na raziskovanje krožnih praks v vsakdanjem življenju in mestih ter kasneje na oblikovanje rešitev za majhne skupnosti. Delavnica bo raziskovalna, podporna in participativna, kar zagotavlja dostopnost za mlade z različnimi ozadji in učnimi slogi.

Primeri videoposnetkov:

- <https://www.youtube.com/watch?v=lhMooyLGWkc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cbm1MCTobVc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=heIXdS7Gs7c>



Primer delavnice 2: Krožne prakse v vsakdanjem življenju in mestih



Druga delavnica pomaga udeležencem, da preidejo od osnovnega razumevanja k praktičnemu opazovanju. Medtem ko 1. delavnica predstavlja načela krožnega gospodarstva, ta seja preučuje, kako se ta načela že pojavljajo v vsakdanjem življenju, soseskah in mestih. Cilj je pomagati mladim prepoznati krožnost okoli sebe in razviti ostrejši pogled za priložnosti, izzive in morebitne intervencije v svojih skupnostih.

Delavnica se začne s kratko ogrevalno aktivnostjo »**Moj krožni dan**«. Udeleženci premislijo o svojem tipičnem dnevu – od jutranjih rutin do šole, potovanj in prostega časa – in prepoznajo en trenutek, ko že prakticirajo krožnost, na primer popravilo nečesa namesto nakupa novega, uporaba steklenice za večkratno uporabo, deljenje predmetov ali izbira rabljenih oblačil. Ta aktivnost udeležence nežno preusmeri v reflektivno miselnost in razpravo utemelji na življenjskih izkušnjah. Mladinski delavci lahko vodijo ogrevanje z majhnimi spodbudami ali primeri, s čimer zagotovijo, da lahko vsi udeleženci prispevajo ne glede na predhodno znanje.

Nato moderator predstavi koncept krožnega mesta z uporabo jasnih vizualnih elementov iz predstavitve. Krožno mesto je razloženo kot kraj, kjer so sistemi preoblikovani tako, da materiali ostanejo v uporabi, se zmanjša količina odpadkov in onesnaženja ter se narava lahko regenerira. Poudarek je na sodelovanju: državljani, podjetja in lokalne oblasti imajo vsi vlogo pri ustvarjanju bolj krožnih mest. Preprosti primeri pomagajo ohranjati dostopnost – na primer sistemi skupne mobilnosti, skupnostni vrtovi, prostori za popravila, centri za ponovno uporabo in učinkoviti sistemi za sortiranje odpadkov.

Delavnica nato razišče, zakaj so mesta pomembna, mladinski delavci pa bodo na kratko predstavili rabo virov, nastajanje odpadkov, prometne sisteme, načrtovanje stavb in javne storitve. V tem razdelku je poudarjeno, da mesta, čeprav porabijo veliko virov, ponujajo tudi nekatere najboljše priložnosti za krožno preobrazbo prek urbanističnega načrtovanja, politike, infrastrukture in pobud, ki jih vodi skupnost. Udeležence spodbujamo, da te vpogleda povežejo z lokalnimi primeri iz svojega okolja.

Nato moderator predstavi vsakodnevne krožne prakse z uporabo konkretnih primerov, kot so popravilo elektronike, uporaba polnilnih postaj, kuhanje z ostanki hrane, nakupovanje rabljenih izdelkov in deljenje orodij prek lokalnih knjižnic. Nato udeleženci raziščejo krožne prakse na ravni skupnosti, vključno s kavarnami za popravila, centri za ponovno uporabo in recikliranje, kompostnimi središči, pobudami za prerazporeditev hrane in shemami deljenja. Resnični primeri iz evropskih mest – vključno s krožno strategijo v Amsterdamu, inovacijami za pretvorbo odpadkov v energijo v Københavnu in pristopom urbanega rudarjenja v Leuvenu – pomagajo udeležencem, da krožnost vidijo kot aktivno gibanje, ne le kot teoretično idejo.

Osrednja dejavnost te delavnice je **krožni zemljevid mesta**. Udeleženci se razdelijo v manjše skupine in narišejo preprost zemljevid svoje soseske, na katerem označijo:

- **Linearne pike v rdeči barvi** – kraji, kjer prevladujejo odpadki, predmeti za enkratno uporabo, hitra poraba ali neučinkoviti sistemi
- **Zelene okrogle pike** – mesta, kjer že obstajajo prakse ponovne uporabe, popravila, delitve, ponovnega polnjenja, recikliranja ali regeneracije

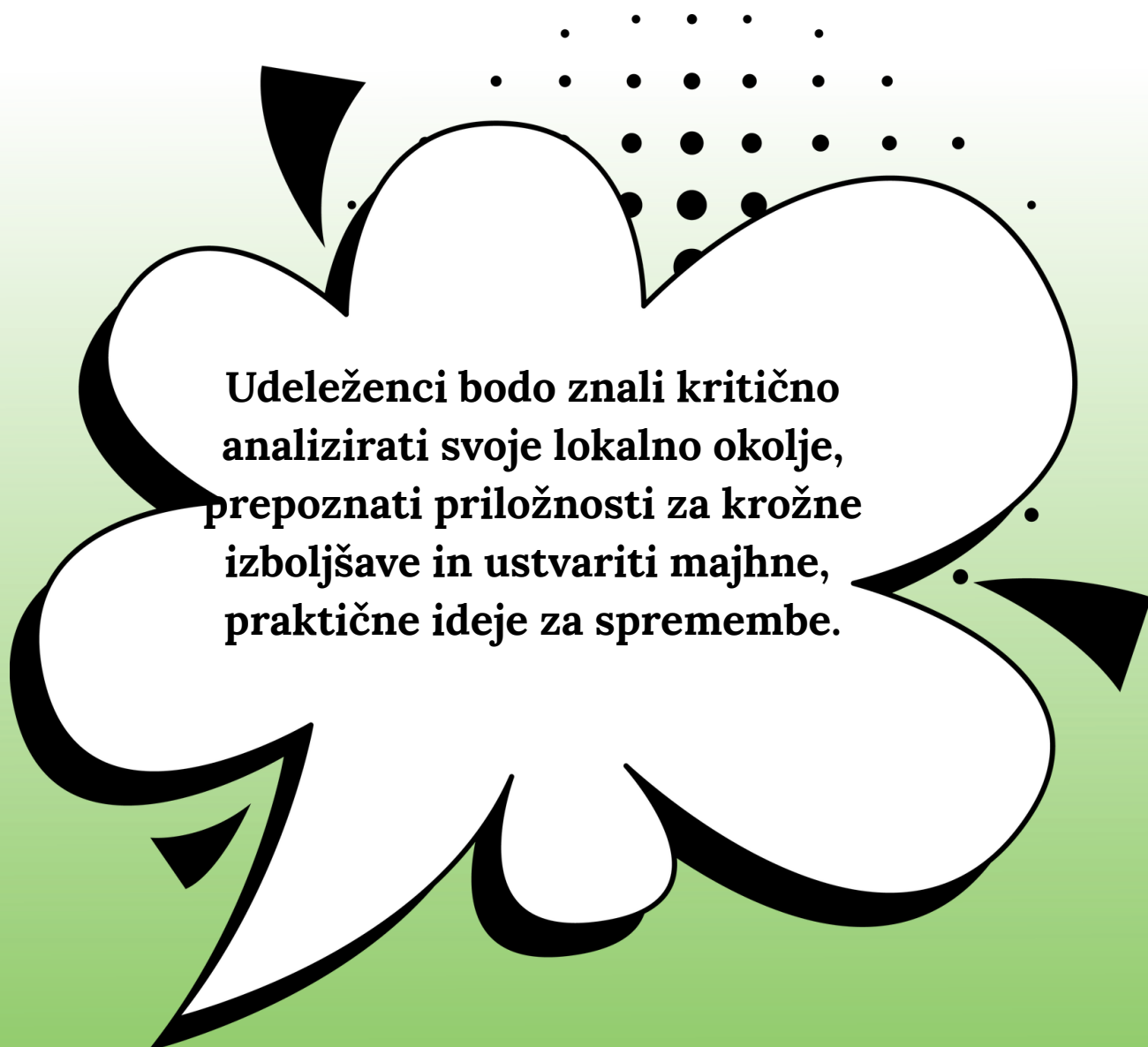


Ta vaja kartiranja spodbuja udeležence, da kritično pogledajo na svojo okolico in prepoznajo vrzeli, priložnosti in področja z velikim potencialom za izboljšave. V drugem delu dejavnosti skupine za vsako rdečo »linearno« točko izmislijo eno idejo, ki bi lahko območje naredila bolj krožno. Te ideje so majhne, praktične in realistične ter podpirajo prihodnji prehod na 3. delavnico.

Skupine nato v kratkem krogu razprave delijo svoje zemljevide in ideje. Mladinski delavci uporabijo vodilna vprašanja iz predstavitve, da spodbudijo poglobljen razmislek: Katera področja imajo največji krožni potencial? S katerimi idejami se zdi enostavno začeti? Katere ideje skupino najbolj navdušujejo? To udeležencem omogoča, da prepoznajo skupne vzorce, skupne izzive in skupne prioritete.

Delavnica se zaključi z **refleksijo**, ki se osredotoča na osebno prakso, lokalne priložnosti in navdih iz primerov krožnih mest. Udeleženci razmislijo, katero majhno krožno navado bi lahko preizkusili sami in kakšno majhno spremembo bi si lahko zamislili za svojo šolo, mladinski center ali sosesko. To jih pripravi na 3. delavnico, kjer bodo z orodji oblikovalskega mišljenja izbrane ideje spremenili v mini projekte, ki jih vodijo mladi.

Delavnica 2 krepi praktično ozaveščenost in uvaja sistemski pogled na krožnost. Ustvarja most med razumevanjem in oblikovanjem ter zagotavlja, da se udeleženci na naslednji delavnici počutijo prizemljene in samozavestne pri razvoju projektov.



Primer delavnice 3: Oblikovalsko razmišljanje za krožne rešitve



Workshop 3: Designing Circular Solutions
Using design thinking to turn ideas into real mini-projects

Empathize → Define → Ideate → Prototype

Ideas

Tretja delavnica udeležence preusmeri od opazovanja krožnih praks k **aktivnemu oblikovanju lastnih krožnih rešitev**. Na podlagi razumevanja, pridobljenega na 1. delavnici, in kartiranja sosesk na 2. delavnici ta delavnica predstavlja oblikovalsko razmišljanje kot ustvarjalen, mladim prijazen pristop k razvoju majhnih, praktičnih in na uporabnika osredotočenih skupnostnih projektov.

Delavnica se začne s kratkim uvodom v proces **oblikovalskega mišljenja (orig. Design thinking)** z uporabo poenostavljenega štiristopenjskega modela, predstavljenega na diapozitivih: Sočutje → Definiranje → Zamisel → Prototip → (Testiranje). Mladinski delavci poudarjajo, da je oblikovalsko mišljenje iterativno, praktično in osredotočeno na ljudi. Njegov namen ni ustvarjanje popolnih rešitev, temveč pomoč mladim pri raziskovanju idej, razumevanju resničnih potreb in razvoju realističnih projektov, ki jih lahko sčasoma preizkusijo in prilagodijo.

Ogrevalna dejavnost »**Za koga oblikujemo?**« udeležence vodi k razmišljanju o posameznikih ali skupinah, ki bi jim krožna rešitev v njihovi skupnosti lahko koristila. To pomaga utemeljiti delavnico na resničnih izkušnjah in spodbuja udeležence k razmisleku o raznolikosti potreb, ki so prisotne v njihovem vsakdanjem okolju. Primeri z diapozitivov – učenci, ki se v šoli soočajo z zavrženo hrano, sosedje, ki potrebujejo možnosti za popravilo, ali kolesarji, ki se spopadajo z izzivi mobilnosti – pomagajo udeležencem, da začnejo konkretno razmišljati.

Udeleženci nato uporabijo poenostavljen **zmljevid empatije** za analizo potreb, motivacij, frustracij in perspektiv izbranega uporabnika ali skupine. Predloga zmljevda empatije (Vidi–Sliši–Misli in čuti–Povej in naredi–Težave–Dobički) podpira mladinske delavce pri vodenju ekip, da pogledajo onkraj predpostavk in si globlje predstavljajo izkušnje svojih uporabnikov. Skupine zmljevid polnijo skupaj z uporabo kratkih zapiskov, risb ali simbolov. Ta korak zagotavlja, da so poznejše ideje zasidrane v pristnem razumevanju in ne v abstraktnih konceptih.

Po izpolnitvi zmljevda empatije moderator pomaga skupinam, da svoja spoznanja prevedejo v jasno in osredotočeno izjavo o problemu z uporabo ogrodja »Kako bi lahko ...«. Ta struktura udeležencem omogoča, da izzive opredelijo na način, ki je odprt, izvedljiv in neposredno povezan s krožnimi načeli. Primeri na diapozitivih – kot sta zmanjšanje količine odpadne hrane v šolskih menzah ali pomoč sosedom pri popravilu majhnih gospodinjskih aparatov – kažejo, kako oblikovati specifičen in utemeljen oblikovalski izziv.

Ko je problem opredeljen, skupine preidejo v fazo idej, kjer ustvarijo čim več idej brez presojanja. Mladinski delavci udeležence spomnijo na pravila možganske nevihte: osredotočite se na količino, ostanite vizualni, nadgradite ideje drugih in rešitve naj bodo majhne in lokalne. Krožna načela, kot so ponovna uporaba, popravilo, deljenje in zmanjševanje odpadkov, so vključena v spodbude za ideje. »**Mini tabla navdiha**« na diapozitivih ponuja konkretne primere – postaje za ponovno polnjenje, koticke za popravila, kompostnike, dneve izmenjave oblačil, knjižnice stvari – ki pomagajo spodbujati ustvarjalnost in širijo občutek udeležencev o tem, kaj je mogoče.

Ko je ustvarjen širok nabor idej, skupine uporabijo matriko **učinka v primerjavi z izvedljivostjo**, da ocenijo svoje možnosti in izberejo eno idejo za nadaljnji razvoj. Mladinski delavci udeležence vodijo, da se osredotočijo na ideje, ki spadajo v kategorijo »**Visok učinek / Visoka izvedljivost**« – rešitve, ki so smiselne, a realistične v okviru projekta, ki ga vodijo mladi. Ta korak je bistven za zagotovitev, da se ideje premaknejo od domišljije do praktične uporabe.

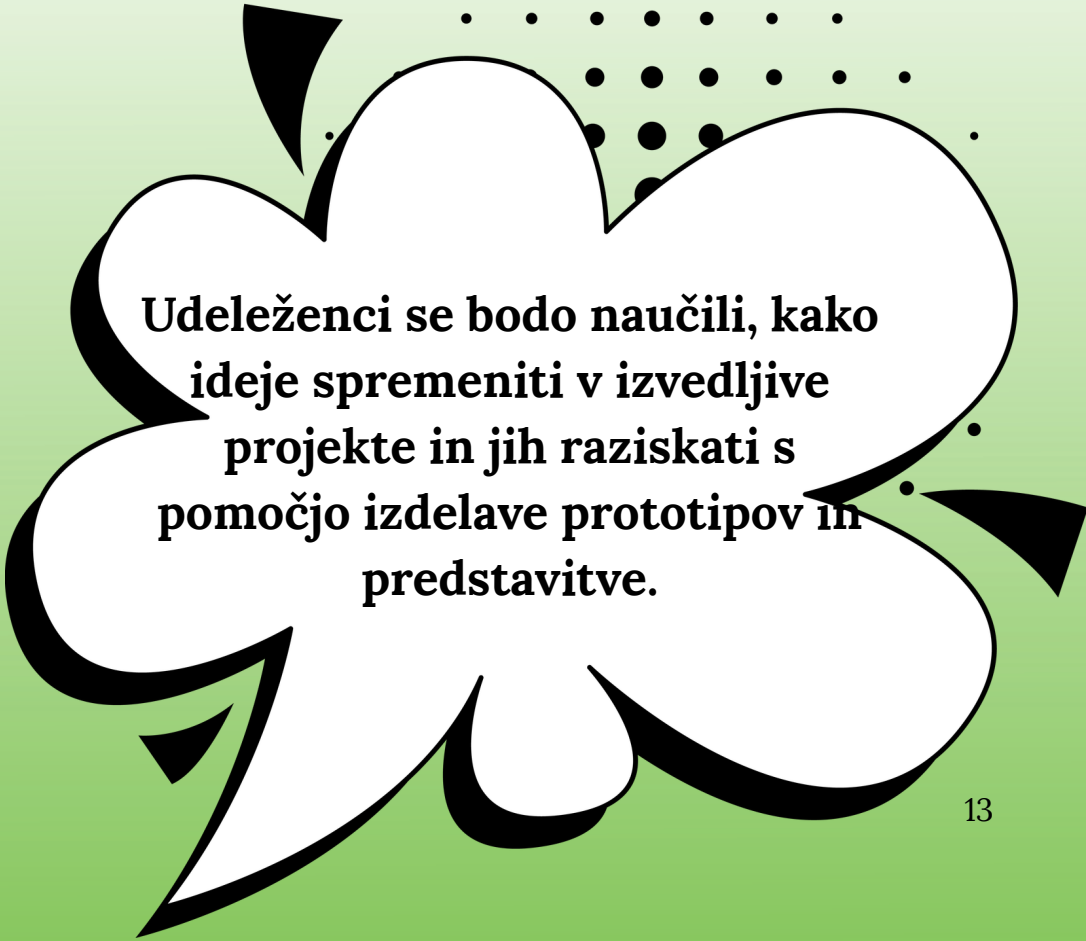


Izbrana ideja se nato oblikuje v preprosto, strukturirano **projektno platno**, ki zajema problem, ciljno skupino, dejavnosti, vire, partnerje, tveganja in pričakovani vpliv. To orodje pomaga skupinam, da konceptualno idejo pretvorijo v skladen mini projekt, ki ga je mogoče izvajati lokalno. Mladinski delavci pomagajo udeležencem, da so opisi kratki, osredotočeni in lahko razumljivi. Platno postane temelj za majhen krožni skupnostni projekt, ki ga bo vsaka skupina izpeljala naprej.

Udeleženci nato ustvarijo prototip z nizko natančnostjo, da si predstavljajo, kako bi njihova ideja delovala v praksi. **Prototipi** so lahko v različnih oblikah, kot so skice, navodila za uporabo po korakih, plakati, demonstracije igranja vlog ali preprosti kartonski modeli. Mladinski delavci poudarjajo, da cilj ni popolnost, temveč raziskovanje – izdelava prototipov pomaga razkriti morebitne izzive, razjasniti, kako bi uporabniki komunicirali z idejo, in pripraviti se na konstruktivne povratne informacije. Ta korak je še posebej učinkovit za mlajše udeležence in učence, ki se učijo neverbalno, saj spodbuja praktično ustvarjalnost.

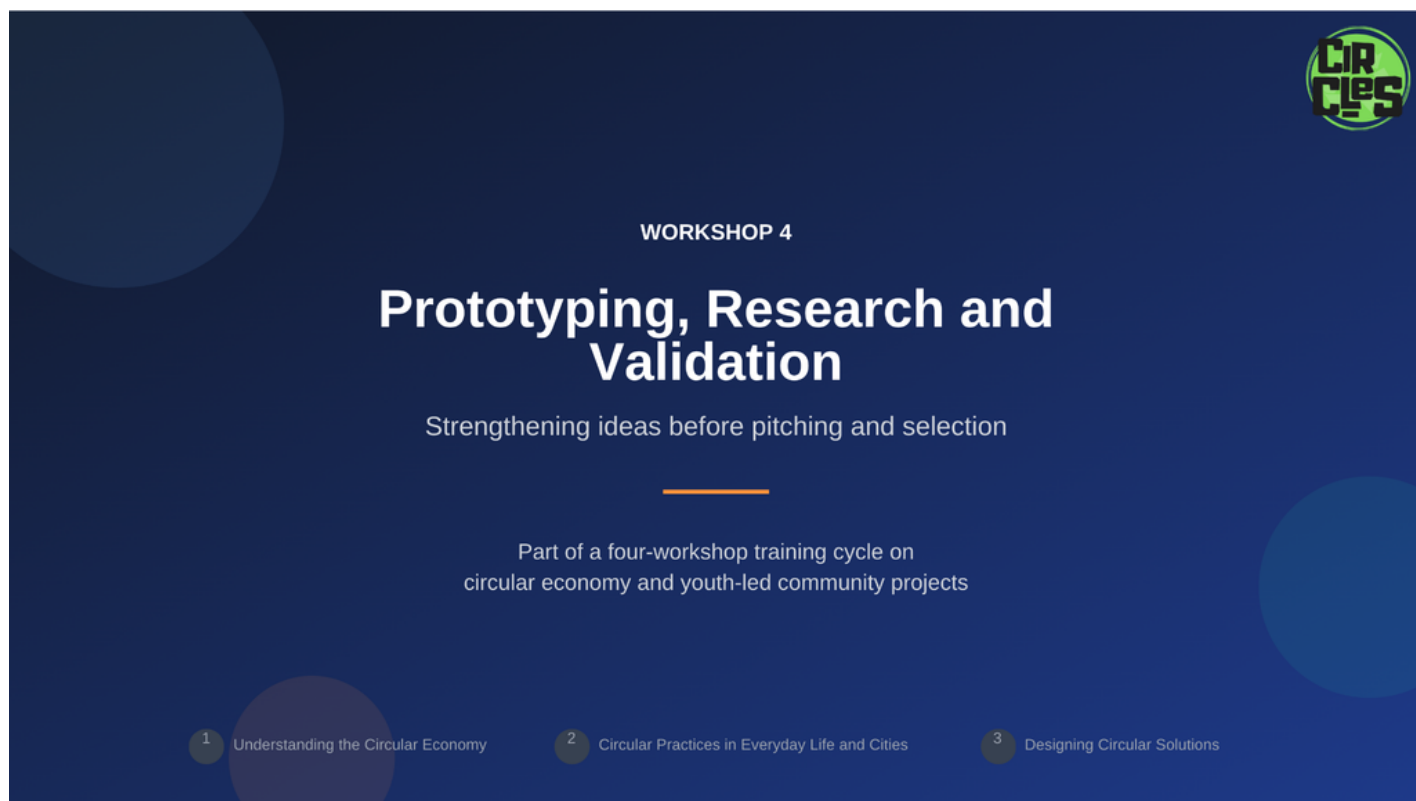
Delavnica se zaključi z **enominutnimi skupinskimi predstavitvami**, kjer vsaka ekipa predstavi svoj problem, krožno idejo, predvidene uporabnike, kako rešitev deluje in en predvidljiv izziv. Te kratke predstavitve spodbujajo komunikacijske veščine in pomagajo mladinskim delavcem oceniti, kje je morda potrebna dodatna podpora. Na koncu udeleženci razmislijo o tem, kaj so se naučili, o najbolj obetavni ideji in o naslednjih korakih, ki bi jih želeli uresničiti v svojih skupnostih.

Delavnica 3 zaključi učno pot in pripravi udeležence na prihajajočo fazo izvajanja/izdelavo prototipov. Do konca te delavnice imajo mladi opredeljen krožni izziv, izvedljivo idejo, projektno platno in začetni prototip – kar tvori osnovo za mini krožne projekte, ki jih vodijo mladi in se izvajajo v naslednji fazi delovnega paketa.



**Udeleženci se bodo naučili, kako
ideje spremeniti v izvedljive
projekte in jih raziskati s
pomočjo izdelave prototipov in
predstavitve.**

Primer delavnice 4: Izdelava prototipov, raziskave in validacija



Delavnica 4 označuje prehod od razvoja idej do pripravljenosti projekta. Medtem ko so prejšnje delavnice udeležencem pomagale razumeti načela krožnega gospodarstva, prepoznati lokalne izzive in oblikovati začetne rešitve, se ta delavnica osredotoča na **testiranje, potrjevanje in krepitev projektnih idej**, preden so predložene v izbor.

Glavni cilj 4. delavnice je pomagati mladim, da preidejo od razmišljanja, ki temelji na predpostavkah, k odločanju na podlagi dokazov. Udeležence spodbujamo, da se sprašujejo, ali njihove ideje ustrezajo resničnim potrebam, so razumljive drugim in ali lahko realno delujejo v praksi. Delavnica predstavlja testiranje in potrjevanje kot pozitivne in ustvarjalne procese, ki pomagajo izboljšati ideje, ne pa kot oceno uspeha ali neuspeha.

Delavnica se začne z raziskovanjem pomena validacije. Vodje razložijo, da se številne obetavne ideje soočajo s težavami ne zato, ker jim primanjkuje ustvarjalnosti, temveč zato, ker niso bile preizkušene z resničnimi ljudmi. Udeleženci razmišljajo o razliki med tem, da rečejo »menimo, da je to dobra ideja«, in tem, da lahko rečejo »to idejo smo preizkusili in se iz povratnih informacij nekaj naučili«. Ta kratka razprava postavlja miselnost za eksperimentiranje, odprtost in učenje.

Udeleženci se nato seznani s preprostimi in dostopnimi raziskovalnimi metodami, primernimi za projekte, ki jih vodijo mladi. Te vključujejo kratke ankete, hitre intervjuje in osnovno opazovanje. Poudarek je na zbiranju vpogledov od vrstnikov, članov skupnosti ali potencialnih uporabnikov v znanih okoljih, kot so šole, mladinski centri, soseske ali spletni prostori. Moderatorji poudarjajo, da to ni akademska raziskava, temveč praktičen način razumevanja perspektiv, potreb in vedenja, ki lahko prispevajo k boljši zasnovi projekta.

Po uvodu v raziskavo udeleženci raziščejo cenovno ugodno izdelavo **prototipov**. Prototip je predstavljen kot vsaka preprosta predstavitev ideje, na katero se lahko drugi odzovejo. To lahko vključuje skice, plakate, scenarije igranja vlog, navodila za uporabo, poskusne objave na družbenih omrežjih ali osnovne digitalne vizualne elemente. Cilj je, da so ideje oprijemljive in odprte za povratne informacije, ne da bi za to potrebovali tehnične spretnosti ali finančna sredstva.

Digitalna in umetna inteligenca orodja so predstavljena kot izbirna podpora za vizualizacijo, ustvarjanje anket ali predstavitev idej. Udeležence spodbujamo, da izberejo orodja, s katerimi se počutijo udobno, moderatorji pa poudarjajo, da digitalne rešitve niso obvezne. Poudarek ostaja na dostopnosti, ustvarjalnosti in informirani izbiri.

Ko so prototipi ustvarjeni, udeleženci zberejo **povratne informacije** od vrstnikov, mentorjev ali članov svoje ciljne skupine. Razmišljajo o tem, kaj je jasno, kaj povzroča zmedo, kaj deluje dobro in kaj bi se lahko izboljšalo. Na podlagi teh prispevkov ekipe izpopolnijo svoje ideje, prilagodijo svoj pristop in zagotovijo, da načela krožnega gospodarstva ostanejo osrednjega pomena za rešitev.

Delavnica se zaključi s podporo udeležencem pri pripravi idej za **predstavitev** in izbor. Ekipe pojasnijo problem, ki ga obravnavajo, dokaze, ki so jih zbrale, kako se je njihova rešitev izboljšala s testiranjem in kakšen vpliv želijo doseči. Do konca 4. delavnice imajo udeleženci bolj robusten, realističen in dobro artikuliran koncept projekta, pripravljen za oddajo v oceno.

Delavnica 4 zaokroži učno pot smernic, saj zagotavlja, da so ideje za projekte, ki jih vodijo mladi, utemeljene na dejanskih potrebah, oblikovane na podlagi povratnih informacij in razvite z zaupanjem. Zagotavlja močan most med učenjem in izvajanjem ter podpira mlade pri predstavljanju predlogov, ki odražajo tako ustvarjalnost kot odgovornost.

Zaključek

Ta dokument je več kot le skupek smernic za delavnico – je pot za mlade, da odkrijejo svoj glas, svojo ustvarjalnost in svojo moč, da oblikujejo svet okoli sebe. Skozi strukturirano, a prilagodljivo učno pot mladinski delavci vodijo udeležence od razumevanja osnov krožnega gospodarstva do aktivnega preoblikovanja svojih skupnosti s praktičnimi rešitvami, ki jih vodijo mladi.

Z združevanjem praktičnih dejavnosti, refleksije in oblikovalskega razmišljanja delavnice ustvarjajo prostor, kjer lahko rastejo ideje, se delijo perspektive in se cenijo različni načini razmišljanja. Mladi se ne učijo le o trajnosti – raziskujejo, kako lahko njihova lastna dejanja, izbire in ideje prispevajo k pomembnim spremembam v njihovem vsakdanjem okolju.

Namen teh delavnic je spodbuditi spremembo miselnosti: od pasivnih opazovalcev do aktivnih nosilcev sprememb. Z zagotavljanjem orodij, prostora in podpore mladim za izražanje svojih idej in njihovo preizkušanje v resničnem življenju ta pristop pomaga vzgajati generacijo, ki se ne boji dvomiti, ustvarjati in voditi.

Udeležence toplo spodbujamo, da delijo svojo pot, ideje in skupnostne projekte s širšim občinstvom. Predstavitev vašega dela ne le navdihuje druge, temveč tudi poudarja vpliv, ki ga lahko imajo mladi pri gradnji bolj krožnih skupnosti.

Označi nas in postani del gibanja:

Instagram: @circlesproject2024

Facebook: <https://www.facebook.com/projectcircles>



