



**ОБЩНОСТНИ ПРОЕКТИ ЗА
КРЪГОВА ИКОНОМИКА**

НАСОКИ ЗА РАБОТИЛНИЦИ

ИЗГОТВЕНО

ЗА МЛАДЕЖКИ РАБОТНИЦИ

ОТ МЛАДЕЖКИ РАБОТНИЦИ



Co-funded by
the European Union

ВЪВЕДЕНИЕ

Настоящото ръководство предлага практически насоки, дейности и шаблони за фасилитация на работилници по кръгова икономика, в които младите хора се запознават с кръговата икономика и разработват общностни проекти, които прилагат нейните принципи на практика.

Тези насоки са предназначени да подпомогнат младежките работници при провеждането на работилници, които дават възможност на младите хора (най-малко 20) да разберат кръговата икономика, да проучат как тя се отнася към техния живот и общностите им, както и да разработват проекти, които превръщат тези принципи в действие. Работилниците съчетават теория с практика: първо младежите усвояват ключовите концепции, след това експериментират чрез интерактивни дейности и накрая прилагат знанията си при разработването на свои собствени общностни проекти.

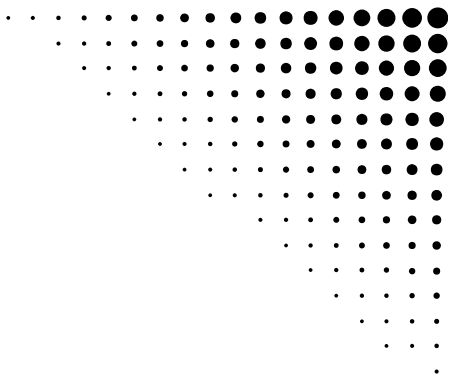
Работилниците ще се проведат в Словакия, Гърция, България и Словения. Въпреки това, насърчаваме използването на тези насоки при организирането на работилници за общностни проекти навсякъде в Европа.

Подходът се основава на неформалното образование, ученето чрез опит и дизайн мисленето (прокетирането). Работилниците са замислени да бъдат интерактивни, забавни и практични. Младежният работник не е лектор, а фасилитатор, който създава безопасно и вдъхновяващо пространство, насърчава участието и води групата през размисъл и действие.

Съфинансирано от Европейския съюз в рамките на проекта „Еразъм+“ съгласно споразумението за безвъзмездна помощ 2024-1-SK02-KA220-YOU-000248572 „Интеграция на кръговата икономика, ресурси и обучение за икономическа устойчивост“

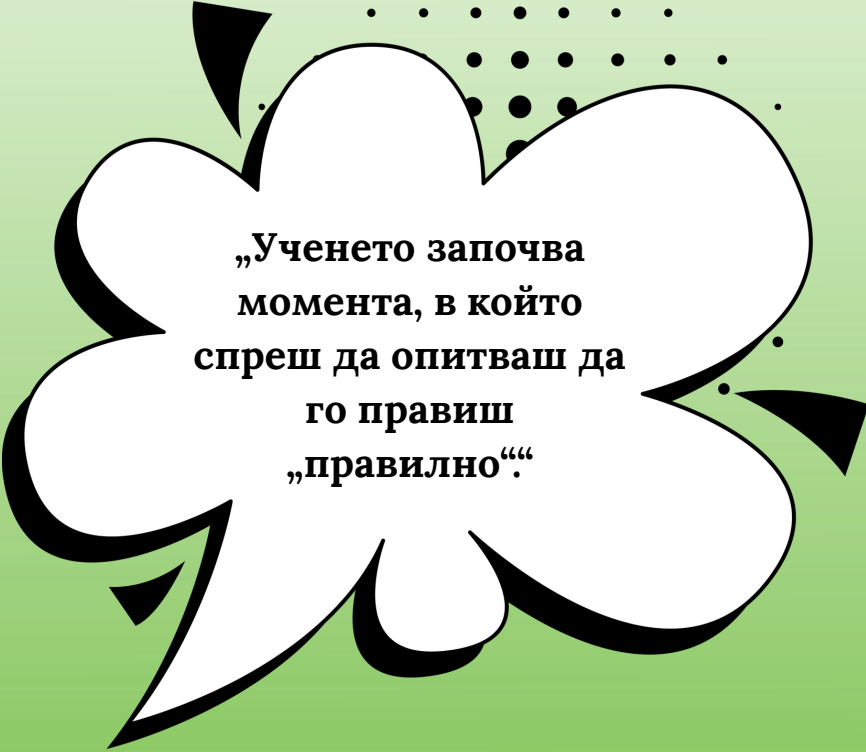
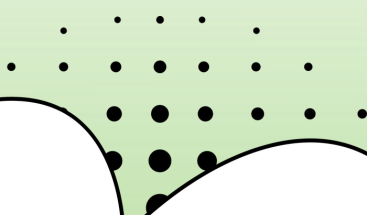
Проектът се финансира от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са изцяло на автора/авторите и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA носят отговорност за тях.





СЪДЪРЖАНИЕ

1. Методология на Изпълнение	4
2. Пример за Работилница 1: Въведение в Кръговата Икономика	6
3. Пример за Работилница 2: Устойчиви Практики в Ежедневието и Градовете	8
4. Пример за Работилница 3: Проектиране на Устойчиви Решения	11
5. Пример за Работилница 4: Прототипиране, Изследване и Валидиране	14
6. Заключение	16



**„Ученето започва
момента, в който
спреш да опитваш да
го правиш
„правилно“.“**

МЕТОДОЛОГИЯ НА ИЗПЪЛНЕНИЕ

Методологията за общностните проекти е изградена върху три взаимно допълващи се стълба: учене чрез опит, проектиране чрез участие и разработване на проекти, основани на общността. Тези принципи насочват младежките работници през структуриран, но гъвкав процес, който позволява на младите хора постепенно да преминат от изучаването на кръговата икономика към разработването на решения, основани на местния контекст.

За да подкрепи този процес, всяка работилница следва постепенна схема. Участниците първо проучват ключовите идеи на концептуално ниво, след това разглеждат примери от реалния живот и накрая превръщат тези познания в идеи за проекти, които отговарят на нуждите в техните собствени общности. Този подход гарантира, че ученето не остава само на теоретично ниво, а се превръща в основа за практическа иновация.

Работилниците следват последователна структура, което позволява на фасилитаторите да се съсредоточат върху уникалните нужди и динамиката на своята група. Въведението помага на участниците да свържат новите знания със съществуващите си представи, докато основната дейност предоставя пространство за изследване, творчество и групово решаване на проблеми. Етапът за размисъл е от съществено значение в методологиите на неформалното образование: той превръща опита в прозрение, като насърчава участниците да осъзнаят какво са научили, как са го научили и защо това е важно. Етапът на приложението ги отвежда по-напред, като ги кани да си представят как тези идеи могат да оформят реален общностен проект. Общо ще организираме 15 работилници (по 3 за всеки от 5-те партньора) и ще създадем 5 общностни проекта. В тях ще участват поне 20 млади хора, които ще реализират своите проекти.

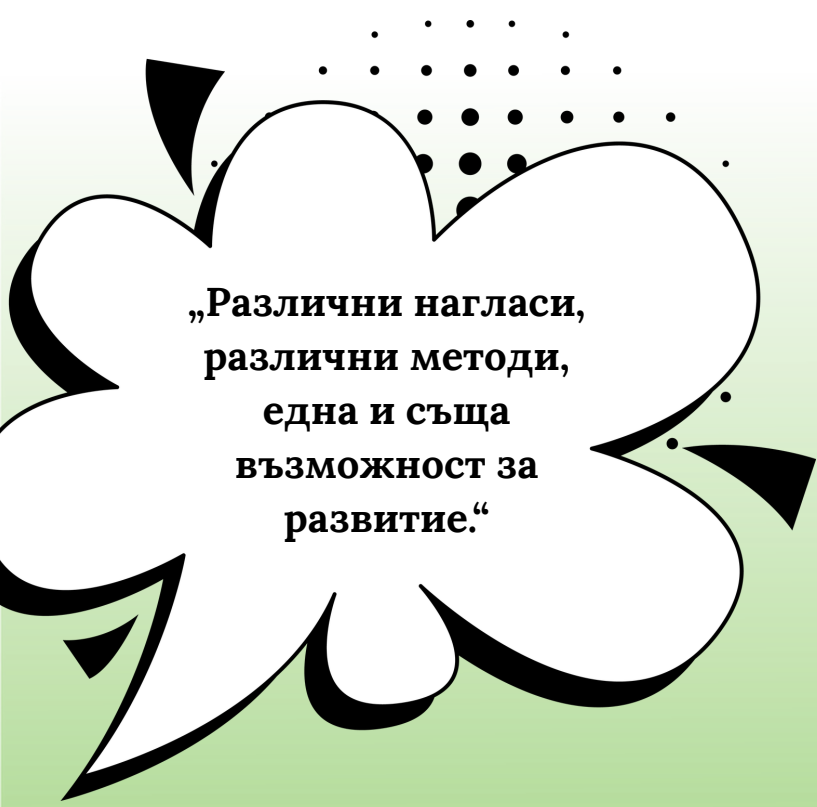
Важен методологичен елемент в общностните проекти за кръговата икономика е интегрирането на визуални инструменти, като например „Платна на проекта“, карти на емпатията, мисловни карти и кръгови диаграми. Тези инструменти помагат на младите хора да изразят идеите си, да анализират системи и да вземат по-обосновани решения. Те подкрепят и различни стилове на учене, като гарантират, че работилниците остават приобщаващи и достъпни за всички участници.

За да подпомогнат фасилитаторите, насоките наблягат на предвидимостта и яснотата в протичането на работилниците, като същевременно оставят място за импровизация. Всяка дейност е разработена така, че младежките работници да могат лесно да адаптират нейната продължителност, размера на групата и нивото на сложност. Тази гъвкава структура позволява работилниците да работят еднакво добре както с 15-годишен младеж от селските райони, така и с 22-годишен студент или с участници с по-малко възможности.

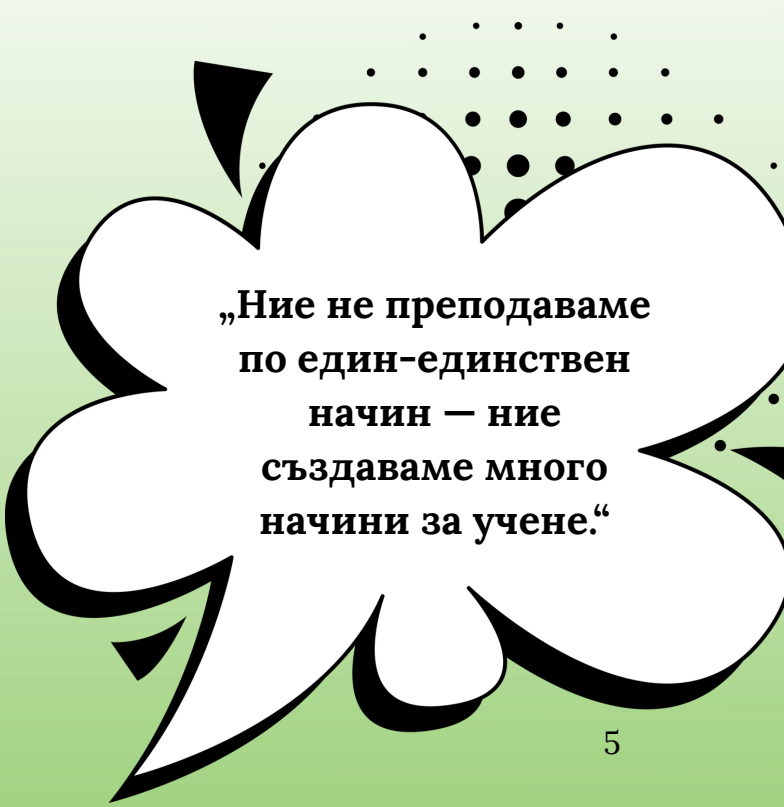
Приобщаването остава централен методологичен принцип. Работилниците насърчават разнообразни начини за изразяване на идеи: рисуване, писане, говорене, представления или създаване на бързи прототипи. При необходимост фасилитаторите могат да коригират темпото, да предложат по-тихи пространства, да представят инструкциите визуално или да разделят задачите на по-малки стъпки. Това подпомага участниците с увреждания, младежите с неврологична дивергентност или всеки, който би могъл да се възползва от по-ясна структура.

Допълнителен аспект на методологията включва свързването на нашия конкурс с по-широките резултати от проекта. Примери от **видеоиграта CycleQuest** (WP2) могат да се използват за представяне на предизвикателства или решения, основани на логиката на кръговата икономика. Концепциите и дейностите от учебната програма (WP3) могат да изяснят терминологията или да задълбочат разбирането. По този начин общностните проекти действат като практическа връзка между ученето и практиката.

Накрая, по време на всички работилници младежките работници документират напредъка, като използват прости шаблони: списъци за присъствие, бележки от наблюдения, снимки и кратки размисли. Те допринасят както за оценката на въздействието на местно ниво, така и за процеса на отчитане на крайните общностни проекти. Този метод гарантира прозрачност, съпоставимост между партньорите и ясен отчет за постигнатите резултати. В регистрационната форма ще отбележим дали има физически увреждания, които биха изисквали специални условия, за да бъде избрано подходящо място за провеждане. Ще се свържем също така с организации, които работят с хора с увреждания, и ще запазим минимум 2 места за тези участници.



**„Различни нагласи,
различни методи,
една и съща
възможност за
развитие.“**



**„Ние не преподаваме
по един-единствен
начин — ние
създаваме много
начини за учене.“**

ПРИМЕР ЗА РАБОТИЛНИЦА 1: ВЪВЕДЕНИЕ В КРЪГОВАТА ИКОНОМИКА



Workshop 1: Understanding the Circular Economy
An introduction to linear vs circular systems

Linear Economy
→→→
Take-Make-Dispose

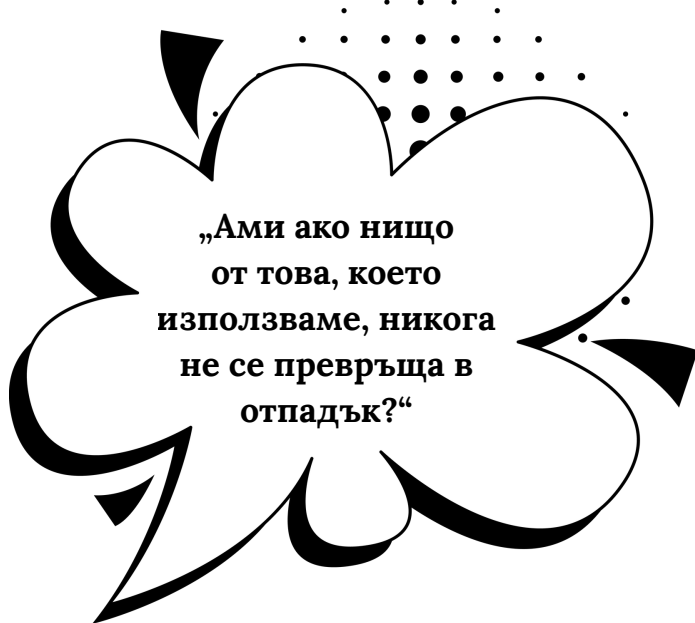
Circular Economy
↻
Reuse-Recycle-Renew

Training for community workshops | The Circles Project

Тази първа работилница въвежда участниците в **основните концепции на кръговата икономика** по прост и увлекателен начин. Целта е да се помогне на младите хора да разберат разликата между традиционния модел „вземи-създай-изхвърли“ и кръговите системи, които поддържат продуктите и материалите в употреба колкото се може по-дълго.

Младежките работници започват с кратка загреваща дейност, при която участниците рисуват или пишат първата дума, която им идва на ум, когато чуят „кръгова икономика“. Това помага да се изведат на повърхността съществуващите асоциации и създава непринудена, творческа атмосфера за сесията. Дейността насърчава също така отвореност, дискусия и признаване на разнообразните гледни точки, които вече са налице в групата.

След това фасилитаторът представя линейната икономика, като използва проста визуализация, която обяснява потока от добив на природни ресурси до производство, употреба, изхвърляне и отпадъци. Следва дискусия за това защо тази система е проблематична, като се набляга на отпадъците, замърсяването, изчерпването на ресурсите и краткия жизнен цикъл на продуктите. Младежките работници се насърчават да използват иконите и диаграмите, предоставени в слайдовете, за да направят обяснението по-достъпно.



След това „Кръговата икономика“ се представя като алтернативен модел, който елиминира отпадъците, осигурява циркулацията на продукти и материали и възстановява природата. В тази част се подчертават екологичните, икономическите и социалните ползи, като винаги се прави връзка с ежедневието. Работещите с младежи могат да използват опростената **„диаграма на пеперудата“**, за да илюстрират как биологичните и техническите материали циркулират в различни цикли (повторна употреба, поправка, рециклиране, преработка).

След това участниците работят в малки групи, за да начертаят пътя на познат продукт (например телефон, тениска, бутилка) както в линейния, така и в кръговия модел. Те рисуват жизнения цикъл на хартия, като използват стрелки, символи или шаблоните, показани в слайдовете. Групите сравняват двете си карти и определят какво се променя, когато даден продукт стане част от кръгова система. Тази дейност дава възможност на участниците да приложат абстрактни концепции към реални предмети, които използват ежедневно, като по този начин кръговата икономика става конкретна и разбираема.

След представянето на картите си участниците се включват в кръг за размисъл, в който обмислят какво ги е изненадало, къде вече виждат идеи за кръговата икономика в заобикалящата ги среда и какви предизвикателства съществуват на местно ниво. Тези въпроси за размисъл помагат на участниците да свържат съдържанието на работилницата с ежедневните си преживявания и да започнат да мислят за възможности за промяна в своите общности.

Тази работилница поставя основите за следващите две сесии, като подготвя участниците да изследват практики на кръговата икономика в ежедневието и в градовете, а по-късно и да разработват решения за малки общности. Атмосферата на работилницата е ориентирана към изучаване, подкрепа и активно участие, като се осигурява достъпност за млади хора с разнообразен произход и стилове на учене.

Примери:

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



ПРИМЕР ЗА РАБОТИЛНИЦА 2: УСТОЙЧИВИ ПРАКТИКИ В ЕЖЕДНЕВИЕТО И ГРАДОВЕТЕ



Втората работилница помага на участниците да преминат от основното разбиране към практическото наблюдение. Докато Работилница 1 запознава с принципите на кръговата икономика, тази сесия разглежда как тези принципи вече се проявяват в ежедневието, кварталите и градовете. Целта е да се помогне на младите хора да разпознават кръговата икономика около себе си и да развият по-остър поглед към възможностите, предизвикателствата и потенциалните мерки в собствените си общности.

Работилницата започва с кратка загряваща дейност, озаглавена „**Моят кръгов ден**“. Участниците обмислят типичния си ден — от сутрешните си навици до училището, пътуването и свободното време — и определят един момент, в който вече прилагат принципа на кръговата икономика, като например поправят нещо, вместо да купуват ново, използват бутилка за многократна употреба, споделят предмети или избират дрехи втора употреба. Тази дейност плавно превежда участниците в настроение за размисъл и основава дискусията на житейския им опит. Младежките работници могат да насочват загряващата дейност, като предлагат кратки подсказки или примери, като по този начин гарантират, че всички участници могат да допринесат, независимо от знанията си.

След това фасилитаторът представя концепцията за „Кръгов Град“, като използва ясни визуални материали от презентацията. Кръговият град се определя като място, където системите са препроектирани така, че материалите да останат в употреба, отпадъците и замърсяването да се намаляват, а природата да може да се възстановява. Акцентът се поставя върху сътрудничеството: гражданите, бизнеса и местните власти играят важна роля в превръщането на градовете в по-кръгови. Прости примери помагат за по-лесното разбиране — като системи за споделена мобилност, общностни градини, работилници за поправки, центрове за повторна употреба и ефективни системи за сортиране на отпадъци.

След това работилницата разглежда защо градовете са важни, като младежките работници водят кратка дискусия относно използването на ресурсите, генерирането на отпадъци, транспортните системи, проектирането на сгради и обществените услуги. В тази част се подчертава, че градовете, макар и да изискват много ресурси, предлагат и едни от най-добрите възможности за кръгова трансформация чрез градоустройство, политики, инфраструктура и инициативи, водени от общността. Участниците се насърчават да свържат тези идеи с местни примери от собствената си среда.

След това фасилитаторът представя ежедневни практики на кръговата икономика, като използва конкретни примери, като поправяне на електроника, ползване на станции за презареждане, готвене с остатъци от храна, пазаруване на стоки втора употреба и споделяне на инструменти чрез общностни библиотеки. Участниците разглеждат практики на кръговата икономика на общностно ниво, включително Repair Cafés (Кафенета за поправки), центрове за повторна употреба и преработка, центрове за компостиране, инициативи за преразпределение на храна и схеми за споделяне. Реални примери от европейски градове — включително стратегията за кръгова икономика на Амстердам, иновациите на Копенхаген в превръщането на отпадъците в енергия и подходът на Льовен към „градското минно дело“ — помагат на участниците да разгледат кръговата икономика като активно движение, а не само като теоретична идея.

Централната дейност тази работилница е „**Картата на кръговия град**“. Участниците се разделят на малки групи и изчертават проста карта на своя квартал, като отбелязват:

- **Линейни точки в червено** — места, доминирани от отпадъци, артикули за еднократна употреба, бързо потребление или неефективни системи
- **Кръгови точки в зелено** — места, където вече съществуват практики за повторна употреба, ремонт, споделяне, презареждане, рециклиране или регенерация

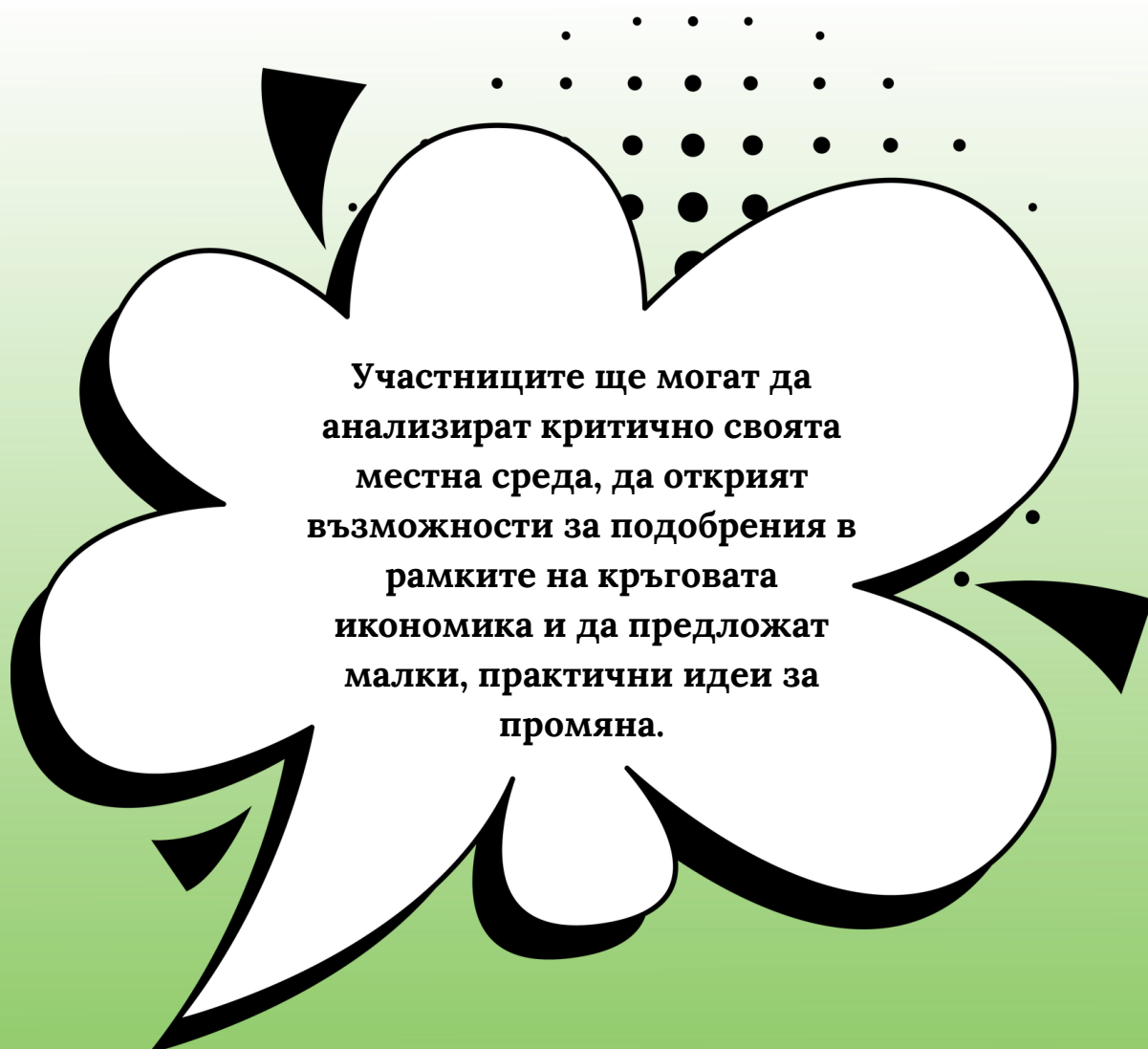


Това упражнение за картографиране насърчава участниците да погледнат критично на заобикалящата ги среда и да идентифицират пропуски, възможности и области с голям потенциал за подобрене. Във втората част на дейността групите провеждат брейнсторминг за по една идея за всяка червена „линейна“ точка, която би могла да направи областта по-„кръгова“. Тези идеи са кратки, практични и реалистични, като подпомагат прехода към Работилница 3.

След това групите споделят своите карти и идеи в кратка дискусия. Младежките работници използват насочващи въпроси от презентацията, за да улеснят по-задълбоченото размишление: Кой области имат най-голям потенциал за кръгова икономика? Кой идеи изглеждат лесни като за начало? Кой идеи вълнуват групата най-много? Това позволява на участниците да разпознаят колективни модели, общи предизвикателства и споделени приоритети.

Работилницата приключва с блок за **размисъл**, фокусирана върху личната практика, местния контекст и уроците, извлечени от успешни примери за градове с кръгова икономика. Участниците обмислят какъв малък навик, свързан с кръговата икономика, биха могли да опитат сами и каква малка промяна биха могли да си представят за своето училище, младежки център или квартал. Това ги подготвя за Работилница 3, където ще използват инструменти за дизайн мислене (проектиране), за да превърнат избраните идеи в минипроекти, ръководени от младежи.

Работилница 2 засилва практическото осъзнаване и въвежда системния поглед върху кръговата икономика. Тя създава мост между разбирането и проектирането, като гарантира, че участниците се чувстват стабилни и уверени, когато преминават към разработването на проекти в следващата работилница.



ПРИМЕР ЗА РАБОТИЛНИЦА 3: ПРОЕКТИРАНЕ НА УСТОЙЧИВИ РЕШЕНИЯ



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

The diagram illustrates the design thinking process: Empathize → Define → Ideate → Prototype. The 'Ideate' step is highlighted with a green bar. A green circle labeled 'Ideas' is also shown.

Третата работилница преминава от наблюдение на практики на кръговата икономика към **активно проектиране на собствени решения** в тази област. Въз основа на знанията, придобити в Работилница 1, и картографирането на квартала от Работилница 2, тази сесия представя дизайн мисленето като творчески и подходящ за работа с младежи подход за разработване на малки, практични и ориентирани към потребителите общностни проекти.

Работилницата започва с кратко въведение в **процеса на дизайн мисленето** (проектирането), като се използва опростеният четиристепенен модел, представен в слайдовете: Съпричастност → Дефиниция → Генериране на идеи → Прототипиране → (Тестване). Младежките работници подчертават, че дизайн мисленето е итеративен, практичен и ориентиран към хората процес. Целта му не е да създава перфектни решения, а да помогне на младите хора да изследват идеи, да осъзнаят реалните нужди и да разработват реалистични проекти, които могат да тестват и адаптират с течение на времето.

Загряващата дейност „**За кого проектираме?**“ насочва участниците да помислят за конкретни лица или групи, които биха могли да се възползват от решение, основано на принципа на кръговата икономика, в тяхната общност. Това помага работилницата да се основава на реални преживявания и насърчава участниците да отчетат разнообразието от нужди, присъщи на тяхното ежедневие. Примерите от слайдовете – ученици, изправени пред проблема с разхищаването на храна в училище, съседни, които се нуждаят от повече възможности за ремонт, или велосипедисти, срещащи затруднения, свързани с мобилността – помагат на участниците да насочат мисленето си към конкретни предизвикателства и решения.

След това участниците използват опростена „карта на емпатията“, за да анализират нуждите, мотивациите, неудовлетвореността и гледните точки на изборения от тях потребител или група. Шаблонът на картата на емпатията (Виждам–Чувам–Мисля и Чувствам–Казвам и Задачи–Болки–Ползи) подпомага младежките работници да насочват екипите да погледнат отвъд предположенията и да си представят по-задълбочено преживяванията на своите потребители. Групите попълват картата съвместно, като използват кратки бележки, рисунки или символи. Тази стъпка гарантира, че по-късните идеи се основават на истинско разбиране, а не на абстрактни концепции.

След като завършат картата на емпатията, фасилитаторът помага на групите да превърнат своите прозрения в ясно и фокусирано формулиране на проблема, като използва рамката „Как бихме могли...“. Тази структура позволява на участниците да дефинират предизвикателствата по начин, който е отворен, приложим на практика и пряко свързан с принципите на кръговата икономика. Примерите на слайдовете – като намаляване на хранителните отпадъци в училищните столове или помагане на съседи при поправката на малки уреди – показват как да се формулира конкретно и обосновано дизайн предизвикателство.

След като проблемът е дефиниран, групите преминават към фазата на генериране на идеи, като създават колкото се може повече идеи, без да ги оценяват. Младежките работници напомнят на участниците правилата за брейнсторминг: да се фокусират върху количеството, да мислят визуално, да надграждат върху идеите на другите и да предлагат решения, които са малки и локални. Принципите на кръговата икономика, като повторна употреба, поправка, споделяне и намаляване на отпадъците, са включени в подсказките за генериране на идеи. „Мини таблото за вдъхновение“ в слайдовете предоставя конкретни примери – станции за презареждане, кътчета за ремонт, центрове за компостиране, дни за размяна на дрехи, библиотеки с вещи – които помагат да се стимулира творчеството и да се разшири представата на участниците за това, което е възможно.

След като бъде генериран широк набор от идеи, групите използват матрицата „Въздействие срещу изпълнимост“ за да оценят своите варианти и да изберат една идея, която да развият по-нататък. Младежките работници насочват участниците да се фокусират върху идеи, които попадат в категорията „Високо въздействие / Висока изпълнимост“ – решения, които са значими, но и реалистични в рамките на проект, ръководен от младежи. Тази стъпка играе съществена роля за превръщането на идеите от абстрактни концепции в практически приложими решения.

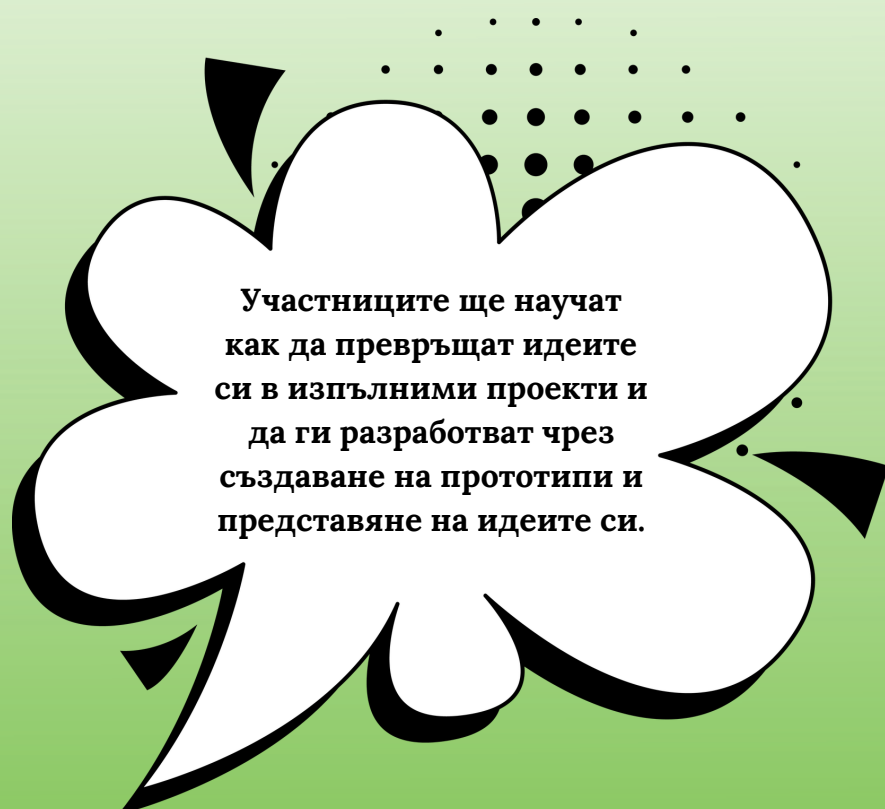


След това избраната идея се оформя в просто и структурирано **„Платно на проекта“**, което обхваща проблема, целевата група, дейностите, ресурсите, партньорите, рисковете и очакваното въздействие. Този инструмент помага на групите да превърнат концептуалната идея в съгласуван минипроект, който може да бъде реализиран на местно ниво. Младежките работници подпомагат участниците да поддържат описанията кратки, целенасочени и лесни за разбиране. „Платното“ се превръща в основа за малкия кръгов общностен проект, който всяка група ще реализира.

След това участниците създават прототип с малко детайли, за да визуализират как идеята им би функционирала на практика. **Прототипите** могат да приемат различни форми, като например скици, стъпка по стъпка пътеки на потребителя, плакати, демонстрации чрез ролеви игри или прости картонени модели. Младежките работници подчертават, че целта не е съвършенството, а проучването — създаването на прототипи помага да се разкрият потенциални предизвикателства, да се изясни как потребителите биха взаимодействали с идеята и да се подготвят за конструктивна обратна връзка. Тази стъпка е особено ефективна за по-младите участници и за тези, които се учат невербално, тъй като насърчава практическата креативност.

Работилницата приключва с **кратки групови презентации**, в които всеки екип представя своя проблем, идеята си за кръгова икономика, целевата аудитория, начина на действие на решението и едно предвидимо предизвикателство. Тези кратки презентации насърчават комуникативните умения и помагат на младежките работници да преценят къде може да е необходима допълнителна подкрепа. Накрая участниците размишляват върху наученото, най-обещаващите идеи и следващите стъпки, които биха искали да предприемат в своите общности.

Работилница 3 приключва обучителния процес и подготвя участниците за предстоящата фаза на внедряване/създаване на прототипи. Към края на тази сесия младежите разполагат с конкретно предизвикателство в областта на кръговата икономика, реалистична идея, платно на проекта и първоначален прототип – които формират основата за ръководени от младежи минипроекти в областта на кръговата икономика, които ще се реализират в следващия етап на работния пакет.



ПРИМЕР ЗА РАБОТИЛНИЦА 4: ПРОТОТИПИРАНЕ, ИЗСЛЕДВАНЕ И ВАЛИДИРАНЕ



Работилница 4 бележи прехода от разработването на идеи към подготовката на проектите. Докато предишните работилници подпомагат участниците да разберат принципите на кръговата икономика, да идентифицират местните предизвикателства и да изработят първоначални решения, тази сесия се фокусира върху **тестването, валидирането и укрепването на идеите за проекти**, преди те да бъдат представени за подбор.

Основната цел на Работилница 4 е да помогне на младите хора да преминат от мислене, основано на предположения, към вземане на решения, основани на факти. Участниците се насърчават да се запитат дали идеите им отговарят на реални нужди, дали са ясни за другите и дали могат реалистично да функционират на практика. Работилницата представя тестването и валидирането като положителни и творчески процеси, които помагат за подобряване на идеите, а не като оценки за успех или провал.

Работилницата започва с разглеждане на въпроса защо валидирането е важно. Фасилитаторите трябва да пояснят, че много обещаващи идеи се провалят не защото им липсва творчество, а защото не са били тествани с реални хора. Участниците размишляват върху разликата между това да се каже „смятаме, че това е добра идея“ и да може да се каже „тествахме тази идея и взехме предвид обратната връзка“. Тази кратка дискусия създава нагласа за експериментиране, гъвкавост и учене.

След това на участниците се представят прости и достъпни методи за проучване, подходящи за проекти, ръководени от младежи. Те включват кратки анкети, кратки интервюта и основно наблюдение. Акцентът е върху това да се събере информация от връстници, членове на общността или потенциални потребители в познати среди като училища, младежки центрове, квартали или онлайн пространства. Фасилитаторите подчертават, че това не е академично проучване, а практичен начин за разбиране на гледните точки, нуждите и поведението, които могат да допринесат за по-доброто проектиране на инициативите.

След това въведение запознаваме участниците с нискобюджетното създаване на **прототипи**. Прототипът е показан като всяко просто представяне на идея, към което другите могат да реагират. Това може да включва скици, плакати, сценарии за ролеви игри, стъпка по стъпка пътеки на потребителя, симулирани публикации в социалните медии или основни дигитални визуализации. Целта е идеите да станат осезаеми и отворени за обратна връзка, без да се изискват технически умения или финансови ресурси.

Дигиталните инструменти и AI се представят като допълнителни средства за визуализация, създаване на анкети или представяне на идеи. Участниците се насърчават да избират инструменти, с които се чувстват комфортно, а фасилитаторите подчертават, че дигиталните решения не са задължителни. Акцентът остава върху достъпността, творчеството и информирания избор.

След като прототипите бъдат създадени, участниците **събират обратна връзка** от колеги, ментори или членове на целевата си група. Те обмислят какво е ясно, какво предизвиква объркване, какво работи добре и какво може да бъде подобро. Въз основа на тази обратна връзка екипите усъвършенстват идеите си, коригират подхода си и гарантират, че принципите на кръговата икономика остават в центъра на решението.

Работилницата приключва, след като младежките работници окажат подкрепа на участниците при подготовката на идеите им за **представяне** и подбор. Екипите изясняват проблема, с който се заемат, събраните доказателства, как решението им се е подобрило чрез тестване и какво въздействие целят да постигнат. До края на Работилница 4 участниците разполагат с по-солидна, реалистична и добре формулирана концепция за проекта, която е готова за оценяване.

Работилница 4 завършва учебния път на насоките, като гарантира, че идеите за проекти, ръководени от младежи, са основани на реални нужди, оформени чрез обратна връзка и разработени с увереност. Той осигурява силна връзка между ученето и прилагането, като подпомага младите хора да представят предложения, които отразяват както творчество, така и отговорност.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Този документ е нещо повече от просто насоки за фасилитиране на работилници — той представлява път, по който младите хора могат да открият своя глас, своята креативност и своята сила да оформят света около себе си. Чрез структурирано, но гъвкаво обучително пътуване младежките работници насочват участниците от разбирането на основите на кръговата икономика към активното преосмисляне на техните общности чрез практични решения, водени от самите младежи.

Чрез съчетаване на практически дейности, размисъл и дизайн мислене (проектиране) работилниците създават пространство, в което идеите могат да се развиват, гледните точки да се споделят, а различните начини на мислене да се ценят. Младите хора не просто се запознават с устойчивостта — те изследват как собствените им действия, избори и идеи могат да допринесат за значима промяна в ежеднезната им среда.

Тези работилници имат за цел да вдъхновят промяна в нагласите: от пасивни наблюдатели към активни хора носещи промяна. Като предоставя на младите хора инструментите, пространството и подкрепата да изразят идеите си и да ги изпробват в реалния живот, този подход помага за възпитаването на поколение, което не се страхува да задава въпроси, да твори и да поема лидерска роля.

Настоятелно насърчаваме участниците да споделят своя път, идеите си и общностните си проекти с по-широка аудитория. Представянето на вашата работа не само вдъхновява другите, но и подчертава влиянието, което младите хора могат да окажат върху изграждането на по-кръгови общности.

Отбележете ни и станете част от движението:

📷 Instagram: @circlesproject2024

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

