



VADEMECUM EVENTI SOSTENIBILI





Questo Vademecum è stato ideato per il
progetto Campi Sostenibili del Settore
Competenze

Autori: Diego Zarantonello e Paolo Rosati
competenzesostenibili@staff.agesci.it

Versione 1: **maggio 2023**

Carissime capo e carissimi capi,

è con orgoglio che vi presentiamo questo splendido lavoro realizzato da Diego e Paolo sul tema della sostenibilità. Un vademecum in forma di gioco per provare, anzi per riuscire, a vincere la partita del secolo: rendere il mondo un po' migliore di come l'abbiamo trovato. In questo caso, prima che sia troppo tardi.

È un lavoro, questo, pensato non solo per il settore, ma per tutta l'associazione, che si inserisce perfettamente nell'alveo del percorso che l'AGESCI, ad ogni livello, sta compiendo sui temi della sostenibilità e sul mandato della Strategia Nazionale d'Intervento "Immersi nel Creato" approvata al Consiglio Generale del 2021.

Il cambiamento climatico è ormai realtà scientifica, al pari della nozione che l'acqua bolla a 100°C, così come lo è il fatto che esso sia causato ed accelerato dall'attività umana. Gli effetti del cambiamento, o per meglio dire "minaccia climatica", una volta distanti e all'apparenza solo teorici spaventapasseri, hanno iniziato a riempire le cronache dei nostri giornali, spesso con esiti tragici. Una minaccia, quella climatica, che non fa solo esondare fiumi o ridurre in siccità aree, ma - come se non bastasse - innesca e accentua differenze sociali. Una minaccia che è molto più economico provare a fermare ora, piuttosto che correre ai ripari poi.

Cosa facevano gli scout mentre tutto ciò accadeva? Ci provavano, con impegno, iniziando a dare il buon esempio e soprattutto educando i giovani. Ecco perché questo vademecum, non solo un compendio di norme



salva-clima, ma un manuale di sostenibilità a tutto tondo, potrà sprigionare il suo potere di cambiamento solo se non verrà relegato a una serie di istruzioni per capi, ma usato come occasione di narrazione con i ragazzi e i capi che partecipano ai nostri eventi, che abitano le nostre unità.

La forma di gioco infine, splendida intuizione degli autori, dovrebbe aiutare e servire ad attirare anche gli scettici, in un campo dove lo scetticismo è ormai inutile.

A voi, a noi tutti: buon gioco! Un gioco serio e importante. Un gioco non per gioco, come d'altronde ben sanno gli scout a partire dai lupetti e dalle coccinelle.

Buona strada,

Stefano e Nuccia

Incaricati Nazionali al Settore Competenze



Il concetto di sostenibilità

Parlare di sostenibilità non è semplice e immediato perché è un concetto che comporta la necessità di fare analisi su un ampio e vario numero di elementi e che comprende, paradossalmente, da un lato alcuni problemi gravi e diffusi (di natura ambientale e non solo) e dall'altro idee più o meno risolutive di particolari situazioni.

Sostenibilità è qualcosa che lavora su due piani: il primo, di alto livello, è quello politico, industriale, costituito da grandi operazioni di valorizzazione ambientale e da processi razionali di ottimizzazione delle risorse, di norme internazionali, ecc. Il secondo, invece, è un piano più basso, caratterizzato da un aspetto sociale fondamentale, che vede nella correzione delle abitudini quotidiane e della mentalità dei singoli individui la possibilità di migliorare con tanti piccoli gesti le condizioni ambientali, sociali ed economiche di un territorio.

Gli eventi sostenibili

Un evento è sostenibile quando è *“ideato, pianificato e realizzato in modo da minimizzare l'impatto negativo sull'ambiente e da lasciare un'eredità positiva alla comunità che lo ospita”* (United Nations Environment Programme – UNEP 2009).

Gli eventi, indipendentemente dalle loro dimensioni, hanno un impatto sociale, economico e ambientale sulla comunità in cui si svolgono: basti pensare all'impiego e al dispendio di risorse che questi comportano: consumo di acqua e di energia elettrica, produzione di scarti, effetti sulla biodiversità, organizzazione e gestione logistica, impatto sul territorio, ma anche attenta selezione e impiego di personale e fornitori.



Un evento sostenibile tiene conto di questi elementi e si propone di minimizzare l'impatto negativo, lavorando anche per aumentare quello positivo.

Questo grafico spiega come interagiscono questi elementi e fornisce alcuni esempi di azioni che portano a un impatto positivo in tutte e tre le aree.



Realizzare un evento sostenibile attraverso gli strumenti che saranno descritti è pertanto un'operazione mista, che da un lato ha lo scopo migliorare le dinamiche organizzative di attività che di per sé hanno un grosso impatto nel contesto in cui si inseriscono, dall'altro mira a sensibilizzare i partecipanti a intraprendere comportamenti in linea con una politica sostenibile, non solo in termini ambientali ma anche sociali ed economici.

Più nello specifico non si parla solo di chiudere l'acqua del rubinetto durante la doccia, di spegnere le luci delle stanze inutilizzate, non basta valorizzare la raccolta differenziata, sostenibilità è anche scegliere prodotti etici, basati su lavoro regolare e sicuro, vuol dire anche premiare nelle proprie scelte d'acquisto aziende provenienti da zone limitrofe, alimentando così il tessuto economico locale.

La sostenibilità dell'evento va ricercata in ogni fase dell'evento:

- ideazione, preparazione e allestimento
- organizzazione ed erogazione
- chiusura dell'evento.

Tutti coloro che organizzano l'evento, ma anche coloro che vi partecipano, vengono sensibilizzati, coinvolti e incoraggiati a contribuire con il proprio comportamento a realizzare un *Evento Sostenibile*.



La checklist per eventi sostenibili

Ambito di applicazione

Questa checklist di azioni sostenibili si applica a eventi per capi e ragazzi, organizzati dal Settore Competenze AGESCI, indipendentemente dalla durata degli stessi.

Concetti Chiave

1. Questa checklist si concentra principalmente sull'impatto ambientale degli eventi e sul miglioramento delle pratiche relative a quest'area. Tuttavia, poiché le tre aree sono interconnesse e impossibili da separare, esistono alcune pratiche che riguardano sia l'impatto economico che quello sociale.
2. Si consiglia di seguire il seguente ordine di priorità per la realizzazione delle azioni sostenibili:
 1. Azioni di pianificazione, progettazione, scelte
 2. Azioni di riduzione
 3. Azioni di misurazione
 4. Azioni di Compensazione
2. La checklist è pensata sotto forma di gioco a punti, con l'intento di suggerire una rosa (non esaustiva) di azioni da realizzare per contribuire alla sostenibilità dell'evento in oggetto e ridurre così gli impatti negativi dello stesso.
3. La sostenibilità deve permeare tutti i passaggi legati alla gestione dell'evento e non essere considerata come un plus.
4. Ogni azione sostenibile ipotizzata e realizzata consente di ottenere un punteggio. Ad ogni campo viene chiesto, per l'anno 2023, di prendere confidenza con lo strumento e raggiungere un punteggio minimo di **12**

punti per poi totalizzare un punteggio sempre maggiore nelle edizioni successive dello stesso evento, fino ad arrivare al 2030 con un punteggio che si avvicina al massimo ottenibile.

5. Sono previste 4 azioni di base, indispensabili per giocare il gioco, contrassegnate con l'asterisco. Si tratta di azioni che sono state scelte per stimolare lo staff ad approcciare il tema della sostenibilità con spirito progettuale e che da sole permettono di raggiungere già un punteggio di 8/12.

Le 10 Aree d'impatto

Di seguito le 10 aree di impatto individuate, per ognuna delle quali sono state identificate delle azioni sostenibili da mettere in atto per contribuire alla riduzione del potenziale impatto negativo o all'incremento dell'impatto positivo.



Checklist Eventi Sostenibili

ID	Azioni sostenibili	Punti
1. RIFIUTI		
R001	Viene effettuata la raccolta differenziata dei rifiuti e la separazione in bidoni è chiaramente identificata e comunicata ai partecipanti	1
R002	I rifiuti prodotti dall'evento vengono quantificati in peso, distinguendoli per tipologia	2
R003	Vengono calcolate le emissioni di CO ₂ dei rifiuti prodotti	1
R004	La produzione di rifiuto indifferenziato (Secco) è pari a zero	3
R005	Vengono implementate delle iniziative per ridurre la quantità di rifiuti prodotta al campo (es: sacchetti di tessuto per pranzi al sacco, carta di cera d'api anziché pellicola, ecc.)	2
R006	Vengono implementate delle iniziative di riciclo o di riutilizzo dei rifiuti prodotti al campo	2
R007	Vengono realizzate attività con materiali di recupero	1
2. TRASPORTI		
T001 *	Viene sostituita almeno una riunione di preparazione dal vivo con una on-line oppure vengono ottimizzati gli incontri di persona (es: vengono concentrati più argomenti in incontro di un'intera giornata)	1

T002	Vengono utilizzati i mezzi pubblici o il car pooling (condivisione veicolo) per raggiungere il luogo dell'evento <i>Almeno 1/3 dei partecipanti: 1 pt - Almeno 2/3 dei partecipanti: 2 pt - Tutti i partecipanti: 3pt</i>	1,2,3
T003	Vengono calcolate le emissioni di CO ₂ dei trasporti dello staff	2
T004	Vengono calcolate le emissioni di CO ₂ complessive dei trasporti per il campo (partecipanti, staff, logistica, ecc.)	3
T005	Vengono inserite nell'invito al campo specifiche indicazioni per ridurre l'impatto dei trasporti sulla produzione di CO ₂ . Incentivare la scelta di un mezzo pubblico per raggiungere il luogo dell'evento e in caso di possibilità di scelta, suggerire l'uso di quello meno inquinante (es: preferire treno ad aereo). Se è necessario muoversi in auto chiedere di favorire il percorso meno inquinante (es: seguendo le indicazioni green Google Maps).	1
3. ENERGIA		
E001	Vengono calcolate le emissioni di CO ₂ generate dal consumo di energia (elettricità, gas, ecc.)	2
E002	La Base Scout scelta per l'evento usa energie rinnovabili (mix energetico rinnovabile, pannelli fotovoltaici, pannelli solari, altri sistemi...)	1
E003	Vengono scelti cibi che necessitano di minore energia o zero energia per essere cucinati, quantificando il numero di pasti sul totale in cui si ricorre parzialmente o completamente a preparazioni a basso consumo energetico <i>Almeno il 30% dei pasti: 1 pt; almeno il 50%: 2 pt; almeno il 75%: 3 pt</i>	1,2,3



E004	Vengono impiegati forni solari o altri sistemi alternativi per generare calore (per cucinare, ad es.)	2
4. ACQUA		
A001	Vengono utilizzati detersivi e prodotti per pulizia ecologici (es: Officina Naturae, AlmacaBio, Verdevero, Ecor, Tea Natura, Ecover, ecc.)	1
A002	Al campo, ai partecipanti vengono forniti sapone e dentifricio ecologici in condivisione	1
A003	Vengono calcolati i consumi di acqua dell'evento [m ³]	2
A004	L'acqua viene riscaldata tramite pannelli solari o sistemi alimentati a energia rinnovabile	2
A005	Vengono scelti cibi che necessitano di minore acqua per essere prodotti o cotti (es: cous cous vs spaghetti) <i>Almeno il 30% dei pasti: 1 pt; almeno il 50%: 2 pt; almeno il 75%: 3 pt</i>	1,2,3
A006	Viene scelta una Base Scout o un luogo che dispone di sistemi di risparmio idrico (es: rubinetti e docce a flusso ridotto, servizi igienici a scarico ridotto)	2
A007	Vengono realizzate attività tecniche e progetti di riduzione degli sprechi o di riutilizzo dell'acqua	3
5. CIBO		
C001	Il menù del campo è composto ricorrendo a cibo stagionale e biologico <i>Almeno il 50% dei pasti: 1 pt - Almeno il 75% dei pasti: 2 pt - Il 100% dei pasti: 3 pt</i>	1,2,3

C002	Il cibo viene acquistato localmente (entro un raggio di 5 km da dove si tiene l'evento) o comunque privilegiando i piccoli venditori <i>Almeno il 50% dei pasti: 1 pt - Almeno il 75% dei pasti: 2 pt - Il 100% dei pasti: 3 pt</i>	1,2,3
C003	Il menu del campo prevede piatti completamente vegetariani <i>Almeno il 30% dei pasti: 1 pt; almeno il 50%: 2 pt; almeno il 75%: 3 pt</i>	1,2,3
C004	Il cibo acquistato proviene da un progetto tipo Cambuse Consapevoli o è prevista l'adesione ad un GAS per l'approvvigionamento dell'evento <i>(Parzialmente: 1 punto - Interamente: 2 pt)</i>	1,2
C005	Vengono calcolate le emissioni di CO ₂ dovute al cibo acquistato e consumato	2
C006	Viene scelta una Base che mette a disposizione una lista fornitori alimentari che applicano politiche e condotte di sostenibilità	1
C007	Parte del cibo previsto al campo proviene da <i>scarti o avanzi</i> della grande distribuzione	1
6. MATERIALI e GADGET		
M001	Vengono acquistati materiali di consumo con certificazioni ambientali/sociali o a basso impatto (es. carta FSC o carta riciclata per stampa libretti, prodotti di cancelleria riciclati)	1
M002	Sono previsti gadget significativi che abbiano un impatto positivo sull'ambiente e sulle persone (es. matita che si pianta, penne in plastica riciclata, prodotti da mangiare di provenienza equo/solidale, prodotti costruiti da cooperative sociali o altre realtà simili)	2

M003	Vengono ridotti o eliminati del tutto gli omaggi e i gadget. Il budget previsto per tale spesa viene investito in azioni di impatto positivo (es: attività di riforestazione o compensazione CO2 e/o H ₂ O) e magari viene consegnato all'ospite un biglietto che racconta l'azione sostenibile intrapresa.	3
M004	I documenti e i libretti che si consegnerebbero ai partecipanti sono solamente digitali (Evento Paperless)	1

7. LOCATION

L001	Se non è previsto l'uso della Base del Settore Competenze, viene scelto un luogo educativamente significativo che abbia un impatto ambientale/sociale positivo (es: beni confiscati alle mafie, case servite da energie rinnovabili, luoghi che si prodigano in progetti sociali/ambientali particolari)	2
L002	Se non è previsto l'uso della Base del Settore Competenze, viene scelto un luogo facilmente accessibile e raggiungibile con mezzi pubblici	1
L003	Il luogo scelto per l'evento prevede il compostaggio del rifiuto organico	1
L004	Viene suggerito alla Base del Settore, presso la quale si tiene l'evento, un progetto a impatto sociale/ambientale positivo, fare da facilitatori e/o apripista per tale impresa	3

8. GESTIONE ECONOMICA e AMMINISTRATIVA

G001	Sono previsti rimborsi che valorizzano scelte sostenibili legate ai mezzi di trasporto (es: auto con almeno 3 persone, treno al posto dell'auto, ecc..)	1
-------------	---	----------

G002 *	Viene realizzato un report finale di sostenibilità dell'evento con riportate, accuratamente descritte e documentate, le azioni sostenibili messe in atto e gli eventuali indicatori di misurazione	3
G003	Viene investita la rimanenza economica dell'evento in progetti a impatto sociale/ambientale positivo in fase di realizzazione nella location scelta per l'evento o in altri luoghi	2
9. COMPENSAZIONE		
X001	Vengono compensate le emissioni di CO ₂ dei trasporti dello staff	2
X002	Vengono compensate le emissioni di CO ₂ complessive dei trasporti per l'evento	3
X003	Vengono compensate le emissioni di CO ₂ del cibo acquistato e consumato per l'evento	2
X004	Vengono compensate le emissioni di CO ₂ dei consumi di energia per l'evento	2
X005	Vengono compensate le emissioni di CO ₂ dei rifiuti prodotti	2
X006	L'avanzo economico del campo viene investito in progetti di compensazione	1
X007	L'acqua consumata durante l'evento viene compensata tramite progetti <i>water equal</i> (vedi ad es. https://wa-mi.org/)	3
10. IMPATTO POSITIVO – GENERATIVITÀ		
I001 *	Viene nominato un referente sostenibilità del campo che verrà formato sulla gestione sostenibile di un evento con specifici momenti formativi del Settore C.	2



I002 *	Durante l'evento viene trattato il tema della sostenibilità declinandolo in base alla tecnica proposta al campo	2
I003	I partecipanti sono coinvolti direttamente in qualche azione sostenibile specifica sia durante che prima o dopo l'evento (es. scelta mezzi di trasporto, ecc.)	2

* Azione indispensabile

Punteggio totale realizzabile: **100 punti**

Punteggio minimo eventi 2023: **12 punti**

Come calcolare le emissioni di CO₂ equivalente?

Per calcolare le emissioni di CO₂ equivalente di uno o più aspetti del campo o dello stage è possibile usare **CarboNGEI**, lo strumento di calcolo predisposto e messo a disposizione da CNGEI.



Suggerimenti e modifiche

Questo Vademecum è il frutto dei pensieri, dei ragionamenti e delle visioni dei componenti della pattuglia sostenibilità del Settore Competenze. Non è un punto di arrivo ma solamente un inizio e proprio per questo siamo aperti a idee e contributi per migliorarne contenuti e forma.

Per ogni suggerimento scrivetece a competenzesostenibili@staff.agesci.it

Grazie e buon divertimento!

Diego e Paolo



