

**Cooperativa A.C.L.I. San Gaetano
Botteghe del Mondo per un commercio equo e solidale**



**PERCORSI DIDATTICI
alla scoperta dell'economia solidale,
del consumo responsabile e del commercio equo**

a cura di **BANDERA FLORIDA**



**Bottega del Commercio Equo e Solidale
di Mirano (Venezia)**

Tel/Fax 041-432452

www.banderaflorida.it

info@banderaflorida.it

Cosa sono i PERCORSI DIDATTICI proposti da Bandera Florida?

I percorsi didattici che proponiamo, sono moduli centrati sul tema dell'*economia solidale e del consumo critico*. A partire dall'analisi e dalla sperimentazione delle dinamiche del mercato tradizionale, vengono proposte alcune riflessioni su alcuni comportamenti più responsabili verso se stessi, gli altri e l'ambiente.

Il *commercio equo e solidale* fa parte delle alternative proposte in quanto promuove il rispetto dei diritti e della dignità umana, dell'ambiente e dei consumatori.

Le tematiche che vengono approfondite hanno a che fare con il consumo critico, le relazioni Nord/Sud del mondo, il commercio internazionale, i rapporti tra le culture e le relazioni con la diversità, la giustizia economica.

Come nascono i PERCORSI DIDATTICI proposti da Bandera Florida?

Questi moduli educativi nascono dall'attività della bottega *Bandera Florida* di Mirano - affiancata dalla bottega Karibu di Scorzè e dall'associazione Pacha Mama di Martellago, socie della *Cooperativa Acli San Gaetano* di Mirano - che da più di 10 anni *diffonde e promuove il commercio equo e solidale* nel Miranese.

Nel Bandera Florida è attivo un gruppo di giovani formatori, sensibili alle tematiche socio-economiche contemporanee, preparati per proporre alle classi dei vari cicli didattici diverse attività di introduzione alle tematiche legate al commercio equo e solidale, calibrate in relazione all'età degli alunni.

Quali sono le finalità del progetto?

La nostra società è caratterizzata in modo sempre crescente dal fenomeno della *globalizzazione*, che, da un lato, permette di comunicare, conoscersi e scambiare informazioni e prodotti; dall'altro, è imperniata su rapporti di sudditanza Nord-Sud del mondo, su forme di omologazione culturale e sulla subordinazione alle regole che governano attualmente il mercato mondiale dettate dalle multinazionali. A partire da questo scenario, i percorsi di approfondimento che proponiamo contribuiscono alla formazione di una *personalità critica* fornendo strumenti per analizzare i fenomeni sociali, economici e culturali e per compiere scelte consapevoli, responsabili e autonome.

Il commercio equo e solidale, basato su relazioni tra persone concrete, produttori, lavoratori, consumatori, membri di una comunità, portatori di una cultura, permette di avere una visione articolata del "diverso", della dimensione globale, delle contraddizioni odierne e propone degli strumenti concreti di azione locale.

Come sono strutturate le attività e a chi sono rivolte?

Gli interventi verranno adattati in base alle conoscenze, alle competenze e al livello di maturazione delle classi. Tutte le attività verranno condotte da uno o due formatori, a seconda del modulo.

Qual è la metodologia dei PERCORSI DIDATTICI?

La metodologia utilizzata prevede il *coinvolgimento attivo* degli alunni, con *simulazioni, giochi di ruolo e di gruppo*. Il fine è di *sperimentare in prima persona* le problematiche via via esaminate, ed è richiesto il “*mettersi in gioco*” e non solo il “*fare il gioco*”. Ci proponiamo di stimolare la motivazione degli alunni e l'utilizzo di *diversi linguaggi*, favorendo l'interazione tra esperienze cognitive ed affettive.

Educare alla mondialità ed all'economia solidale significa puntare ad una consapevolezza nuova che dovrebbe tradursi in un *impegno concreto*.

Ancora più importante è l'*esperienza*, che si configura non come il punto finale, bensì come il punto di partenza dell'apprendimento. Conoscere il funzionamento dell'economia, il ruolo delle istituzioni mondiali, la vita dei piccoli produttori del Sud del mondo è possibile solo attraverso l'esperienza del “*mettersi nei panni di...*”, dello sperimentare sulla propria pelle, seppure in forma di gioco o simulazione, il contorto mondo attuale.

Questi giochi si rivelano delle vere *fonti di emozioni* per gli alunni, le quali, però, non sono fini a sé stesse, ma vengono rielaborate e discusse con l'aiuto dei nostri formatori: la fase di *debriefing*, tanto importante quanto quella di gioco, permette di confrontare punti di vista diversi, proporre soluzioni e dare voce ad ogni alunno.

Le attività proposte sono state svolte da varie Botteghe di commercio equo in tutta Italia.

I temi proposti offrono molte connessioni con altri percorsi didattici – geografia, storia, scienze, educazione civica, educazione alla pace e ai diritti umani, matematica, letteratura italiana e straniera, educazione musicale ed artistica - e si prestano alla creazione di percorsi interdisciplinari, come sollecitano le direttive sull'autonomia scolastica (DPR, n. 275, marzo 1999, capo II, art. 4, par. 3).

MODULI PER LA SCUOLA PRIMARIA

IL CHICCO DI CAFFÈ

Obiettivi:

- conoscere il caffè, la sua provenienza, le sue particolarità e i suoi produttori;
- analizzare gli squilibri tra Nord e Sud del mondo;
- conoscere il commercio equo e solidale attraverso testimonianze e racconti

Destinatari e tempi :

Alunni delle classi terze delle scuole primarie (2 incontri da 2 ore)

Alunni delle classi quinte delle scuole primarie (3 incontri da 2 ore)

Metodologia: giochi di ruolo, simulazioni e debriefing emotivo.

Collegamenti con il programma didattico: geografia, storia, scienze, educazione civica, italiano.

C'È PIÙ GUSTO A MANGIAR GIUSTO

Obiettivi:

- conoscere ed incontrare altre culture a partire dal cibo e dalla cucina
- riflettere su di sé e sulla propria cultura di appartenenza, per confrontarsi con culture diverse nel reciproco rispetto
- conoscere l'importanza del diritto al cibo e alla giusta alimentazione in tutto il mondo, analizzando lo squilibrio tra nord e sud del mondo
- presentare il concetto di biodiversità a partire dal riso come prodotto simbolo
- analizzare comportamenti e scelte quotidiane per una corretta alimentazione e che favoriscano una più corretta distribuzione delle risorse

Destinatari: alunni delle classi quarte e quinte delle scuole primarie.

Metodologia: quiz, giochi di ruolo, simulazioni e debriefing emotivo.

Tempi: 3 incontri di 2 ore, per un totale di 6 ore.

Collegamenti con il programma didattico: geografia, storia, scienze, educazione civica, italiano e lingue straniere.

UN MONDO D'ACQUA

Obiettivi:

- riflettere sul ruolo dell'acqua, bene prezioso ma spesso sottovalutato
- comprendere il ciclo dell'acqua
- riconoscere l'importanza dell'acqua attraverso alcuni strumenti musicali e rituali di popoli diversi legati a questo elemento
- conoscere quanta acqua serve per produrre beni e servizi di uso quotidiano e stimolare una riflessione sull'impatto del singolo
- riflettere sugli squilibri legati all'accesso all'acqua e sulle possibilità uso critico dell'acqua

Destinatari: alunni delle classi terze e quarte delle scuole primarie.

Metodologia: lettura di storie legate all'acqua, laboratori pratici, simulazioni e debriefing emotivo.

Tempi: 2 incontri di 2 ore, per un totale di 4 ore.

Collegamenti con il programma didattico: geografia, storia, scienze, educazione civica, italiano.

L'AVVENTURA DI EQUOK, alla scoperta dei diritti

Obiettivi:

- conoscere i diritti umani e le responsabilità ad essi collegate
- comprendere i concetti di diritto, giustizia, responsabilità, esseri umani, conflitto, doveri
- partire dalla propria vita quotidiana per capire cosa sono i diritti
- analizzare gli squilibri nord/sud e le violazioni dei diritti nel mondo
- conoscere il commercio equo come alternativa che garantisce il rispetto dei diritti

Destinatari: alunni delle classi quarte e quinte delle scuole primarie.

Metodologia: racconti, giochi di gruppo, cartelloni, collage, immedesimazioni e debriefing emotivo

Tempi: 3 incontri di 2 ore, per un totale di 6 ore.

Collegamenti con il programma didattico: geografia, storia, scienze, educazione civica, italiano.