

SCHEDE LABORATORI a.s. 2018-2019

1-2
ELEMENTARE

Modulo: KAMISHIBAI

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IL KAMISHIBAI “dramma di carta”	Favorire attraverso lo sviluppo per immagini la comprensione di un testo su vari temi inerenti la mondialità.	La proposta si ispira alla forma di narrazione giapponese, chiamata Kamishibai. Si propone una storia che viene narrata. I ragazzi saranno invitati a realizzare delle illustrazioni su parti della storia che, assemblate, serviranno per l'esposizione finale. I testi saranno scelti insieme agli insegnanti ed in relazione alla tematica specifica.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza (nome e sogno/passione)	
2^ FASE	Presentazione del Kamishibai	Storia dell'origine del Kamishibai e perché veniva utilizzato	
3^ FASE	Lettura di una favola (i contenuti vengono definiti con l'insegnante)	L'operatore legge la favola ai bambini e chiede una restituzione, definendo le scene principali trattate nella favola. I bambini vengono poi divisi in coppia e viene consegnato loro un pezzetto di storia. Viene chiesto loro di illustrare la scenetta. (se alcuni hanno finito troppo presto, possono fare su un altro foglio la copertina con il titolo)	- Testo della favola scritto in stampatello maiuscolo (attenzione che non tutti i bimbi sanno leggere bene), attenzione a ripetere il soggetto nella scenetta - Materiale vario per disegnare fare collage, ecc...(valigia) - Teatrino - Cartoncini dimensioni specifiche per questa attività (tipse)
4^ FASE	Riconsegna della favola attraverso le immagini	Raccolta dei disegni e racconto	
5^ FASE	Discussione con i ragazzi su cosa comunica la favola	Che cosa voleva dire la favola? Qual è la morale? Che cosa mi ha insegnato? Cosa posso fare io?	- Cartellone - Cuoricini in cui scrivere l'azione

Modulo: **IL GIOCO DELLA SPESA** Classico

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IL GIOCO DELLA SPESA	Stimolare la riflessione sugli stili di vita	I ragazzi acquistano i prodotti in base al loro potere di acquisto e alle scelte personali. Lo svolgimento dell'attività e i confronti favoriscono l'approfondimento, la condivisione di temi legati agli stili di vita: come e cosa si mangia, come si sceglie il prodotto, lo spreco e l'attenzione agli ultimi.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza del piatto: viene consegnato una sagoma di un piatto e viene chiesto a i bambini di disegnare una pietanza preferita che li riporti nelle relazioni per loro più familiari. Si condivide e si valorizza la diversità degli stili di vita.	- Fotocopie di piatti, - Cartellone con la tavola
2^ FASE	Dinamica sul senso/tema della scelta e dell'acquisto del cibo. Aiutare i ragazzi ad avere una maggiore consapevolezza sul cibo, sullo spreco e sull'attenzione all'altro	Presentazione del gioco: - disposizione dei prodotti sul tavolo con etichetta visibile, consegna portafoglio (sacchetto) con numero di bottoni diversi (divisione in gruppi (3 o 4) a seconda del numero di alunni della classe) - gli alunni vengono invitati ad acquistare i loro prodotti ("adesso fate la spesa per la giornata di oggi, cosa vi servirà?). Una volta finiti gli acquisti ritornano al loro posto. Ogni bambino poi dichiara cosa ha comprato.	- Alimenti confezionati e oggetti di diverso valore - Bottoni e sacchetti Se si riesce, curare la disposizione dei cibi (modello supermercato).
3^ FASE	- Consapevolezza su quanto hanno fatto - Raccolta delle emozioni	Inizio discussione: - Con quello che avete acquistato cosa si può cucinare oggi? Si sono spesi tutti i bottoni? Dopo la visione di ogni spesa ... domanda: come vi siete sentiti (ad avere pochi o tanti bottoni? A chi non ha cibo per mangiare possiamo darli una mano?...))	
4^ FASE	Visione del video	Video "Zero spreco"	- Video (chiavetta USB)
5^ FASE	Feedback + Conclusione e compiti per casa	Conclusione dell'attività di gioco: CONDIVISIONE Cosa posso fare io?	- Cartellone riassuntivo

Modulo: **NON MI RIFIUTO**

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
NON MI RIFIUTO	Favorire la comprensione dell'importanza e della possibilità di uno stile di vita sano e di relazioni rispettose verso l'altro e l'ambiente	Attività atta a mettere in relazione l'alunno con se stesso, con il compagno, l'amico e con la realtà che lo circonda.

Il titolo è una provocazione che permette attraverso le attività proposte di mettere in relazione l'alunno con se stesso, con il compagno, l'amico e con la realtà che lo circonda

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza: cartellone bianco in cui disegnare la propria mano, scrivendo il proprio nome	Cartellone bianco e pennarelli
2^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti: <ol style="list-style-type: none"> 1. io non mi rifiuto verso me stesso 2. io non mi rifiuto di accogliere l'altro 3. io non mi rifiuto di salvaguardare ciò che mi circonda 	Divisione della classe in 7 gruppi come i colori dell'arcobaleno. 1) Consegna ad ogni gruppo di un pacco di pennarelli monocolori e un cartoncino con cui devono realizzare un disegno libero. Alla fine c'è la condivisione. 2) I vari gruppi consegnano tutti i pennarelli, tranne uno, agli altri così da averne 7 di diversi colori. Si consegna un altro cartoncino e si chiede di realizzare un altro disegno. Alla fine si avvia una condivisione, mettendo in luce la diversità dal primo al secondo disegno. 3) Lettura storia dell'arcobaleno.	- (14) Cartoncini A4 - 7 pennarelli per colore - Storia arcobaleno Colori: - giallo - rosso - arancione - azzurro/blu - verde - viola/rosa - marrone
3^ FASE	Rafforzare l'interiorizzazione dei concetti	Visione video "Il libro della giungla" per classi 1-2	- Video (chiavetta USB)
4^ FASE	Rielaborazione + compiti a casa	Descrivere che cosa li ha colpiti e un impegno che si possono scrivere nella propria mano	Cartellone (della 1^ fase)

Modulo: L'ALBERO DELL'AMICIZIA

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
L'ALBERO DELL'AMICIZIA	Suscitare nei bambini interesse e curiosità inerenti le tematiche della diversità e l'appartenenza al mondo come bene comune	I bambini vengono invitati a presentarsi disegnando una foglia che li caratterizzi per poi appenderla in un albero costruito da tutti che rappresenta la terra. La riflessione parte dalla percezione di sé come unico e diverso dagli altri ma connesso con il resto del mondo. I bambini si impegneranno in azioni per la cura della terra.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza: i bambini disegnano una foglia che li caratterizzi e si devono presentare (nome + perché la scelta della foglia)	- Fogli con diverse foglie - Pennarelli/pasetti - forbici piccole
2^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti: 1- Io come persona unica 2- Io in relazione ai compagni	Ai bambini viene presentato un cartellone con la sagoma dell'albero e viene chiesto loro di attaccare la propria foglia dove vogliono (perché l'hai voluta posizionare lì?) Si invitano i bambini a guardare tutti assieme l'albero formato e a farli riflettere all'appartenenza di un unico mondo che è l'albero. Le foglie sono tutte uguali? Perché sono diverse? Come sono collegate le foglie tra di loro? (attraverso i rami, ossia l'amicizia)	- Cartellone con sagoma albero - Colle
3^ FASE	3- Io in relazione ai bambini nel mondo	Chiedere se l'albero è da solo o ci sono altri alberi e invitarli a parlare degli altri continenti/paesi. Verrà disegnato sotto le radici dell'albero un mondo. (Il collegamento viene dalle radici, dalla Terra)	
4^ FASE	Interiorizzare i concetti	Visione video "Lo scriverò nel vento - Zecchino d'oro"	- Video (chiavetta USB)
5^ FASE	Rielaborazione + compiti a casa	Si invitano i bambini a prendersi un impegno e a scriverlo vicino alla propria foglia o dentro il mondo	Segnalibri

3

ELEMENTARE

Modulo: KAMISHIBAI

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IL KAMISHIBAI “dramma di carta”	Favorire attraverso lo sviluppo per immagini la comprensione di un testo su vari temi inerenti la mondialità	La proposta si ispira alla forma di narrazione giapponese, chiamata Kamishibai. Si propone una storia che viene narrata. I ragazzi saranno invitati a realizzare delle illustrazioni su parti della storia che, assemblate, serviranno per l'esposizione finale. I testi saranno scelti insieme agli insegnanti ed in relazione alla tematica specifica.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza (nome e sogno/passione)	
2^ FASE	Presentazione del Kamishibai	Storia dell'origine del Kamishibai e perché veniva utilizzato	
3^ FASE	Lettura di una favola (i contenuti vengono definiti con l'insegnante)	L'operatore legge la favola ai bambini e chiede una restituzione, definendo le scene principali trattate nella favola. I bambini vengono poi divisi in coppia e viene consegnato loro un pezzetto di storia. Viene chiesto loro di illustrare la scenetta. (se alcuni hanno finito troppo presto, possono fare su un altro foglio la copertina con il titolo)	- Testo della favola scritto in stampatello maiuscolo (attenzione che non tutti i bimbi sanno leggere bene), attenzione a ripetere il soggetto nella scenetta - Materiale vario per disegnare fare collage, ecc...(valigia) - Teatrino - Cartoncini dimensioni specifiche per questa attività (tipse)
4^ FASE	Riconsegna della favola attraverso le immagini	Raccolta dei disegni e racconto	
5^ FASE	Discussione con i ragazzi su cosa comunica la favola	Che cosa voleva dire la favola? Qual è la morale? Che cosa mi ha insegnato? Cosa posso fare io?	- Cartellone - Cuoricini in cui scrivere l'azione

Modulo: IL GIOCO DELLA SPESA
Il gioco dell'oca

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IL GIOCO DELLA SPESA	Stimolare la riflessione sugli stili di vita	Attraverso un percorso (tipo "gioco dell'oca"), i ragazzi divisi in squadre eseguono delle prove che permettono di riflettere su temi legati agli stili di vita e cogliere quelle dinamiche che determinano la povertà e l'abbandono.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: i bambini a turno diranno il proprio nome, il loro cibo preferito e il perché	
2^ FASE	Gioco a squadre che favorisce lo scambio e la condivisione dell'esperienza	La classe viene divisa in 4/5 gruppi a seconda del numero. Ad ogni gruppo si consegna una pedina per procedere nel gioco. Ogni squadra nomina il responsabile, si comunicano le regole del gioco e si inizia il gioco (fare riferimento allo schema del gioco dell'oca)	- Pannello con indicate le prove del gioco, - Dadi - Regole del gioco - Prodotti alimentari - Pedine del gioco
3^ FASE	Interiorizzazione dei concetti, alla luce delle dinamiche del gioco	Riflessione sui contenuti proposti dal gioco favorendo una riflessione sull'uso del cibo, lo spreco, la povertà del territorio e la condivisione di stili più adeguati	Cartellone per accogliere gli stimoli nati dai ragazzi
4^ FASE	Conclusione	I bambini si prendono un impegno da scrivere sul cartellone + Consegna del segnalibro (mediare con insegnante la consegna del materiale)	- Segnalibro

Modulo: **NON MI RIFIUTO**

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
NON MI RIFIUTO	Favorire la comprensione dell'importanza e della possibilità di uno stile di vita sano e di relazioni rispettose verso l'altro e l'ambiente	Attività atta a mettere in relazione l'alunno con se stesso, con il compagno, l'amico e con la realtà che lo circonda.

Il titolo è una provocazione che permette attraverso le attività proposte di mettere in relazione l'alunno con se stesso, con il compagno, l'amico e con la realtà che lo circonda

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza: cartellone bianco in cui disegnare la propria mano, scrivendo il proprio nome	Cartellone bianco e pennarelli
2^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti: 4. io non mi rifiuto verso me stesso 5. io non mi rifiuto di accogliere l'altro io non mi rifiuto di salvaguardare ciò che mi circonda	Divisione della classe in 7 gruppi come i colori dell'arcobaleno. 1) Consegna ad ogni gruppo di un pacco di pennarelli monocolori e un cartoncino con cui devono realizzare un disegno libero. Alla fine c'è la condivisione. 2) I vari gruppi consegnano tutti i pennarelli, tranne uno, agli altri così da averne 7 di diversi colori. Si consegna un altro cartoncino e si chiede di realizzare un altro disegno. Alla fine si avvia una condivisione, mettendo in luce la diversità dal primo al secondo disegno. 3) Lettura storia dell'arcobaleno.	- (14) Cartoncini - Pennarelli - Storia arcobaleno Colori: - giallo - rosso - arancione - azzurro/blu - verde - viola/rosa - marrone
3^ FASE	Rafforzare l'interiorizzazione dei concetti	Visione video "Il libro della giungla" per classe 3	- Video (chiavetta USB)
4^ FASE	Rielaborazione + compiti a casa	Descrivere che cosa li ha colpiti e un impegno che si possono scrivere nella propria mano	Cartellone (della 1^ fase)

Modulo: L'ALBERO DELL'AMICIZIA

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
L'ALBERO DELL'AMICIZIA	Suscitare nei bambini interesse e curiosità inerenti le tematiche della diversità e l'appartenenza al mondo come bene comune	I bambini vengono invitati a presentarsi disegnando una foglia che li caratterizzi per poi appenderla in un albero costruito da tutti che rappresenta la terra. La riflessione parte dalla percezione di sé come unico e diverso dagli altri ma connesso con il resto del mondo. I bambini si impegneranno in azioni per la cura della terra.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza: i bambini disegnano una foglia che li caratterizzi e si devono presentare (nome + perché la scelta della foglia)	- Fogli con diverse foglie - Pennarelli/pasetti - forbici piccole
2^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti: 1- Io come persona unica 2- Io in relazione ai compagni	Ai bambini viene presentato un cartellone con la sagoma dell'albero e viene chiesto loro di attaccare la propria foglia dove vogliono (perché l'hai voluta posizionare lì?) Si invitano i bambini a guardare tutti assieme l'albero formato e a farli riflettere all'appartenenza di un unico mondo che è l'albero. Le foglie sono tutte uguali? Perché sono diverse? Come sono collegate le foglie tra di loro? (attraverso i rami, ossia l'amicizia)	- Cartellone con sagoma albero - Colle
3^ FASE	3- Io in relazione ai bambini nel mondo	Chiedere se l'albero è da solo o ci sono altri alberi e invitarli a parlare degli altri continenti/paesi. Verrà disegnato sotto le radici dell'albero un mondo. (Il collegamento viene dalle radici, dalla Terra)	
4^ FASE	Interiorizzare i concetti	Visione video "Lo scriverò nel vento - Zecchino d'oro"	- Video (chiavetta USB)
5^ FASE	Rielaborazione + compiti a casa	Si invitano i bambini a prendersi un impegno e a scriverlo vicino alla propria foglia o dentro il mondo	Segnalibri

4-5
ELEMENTARE

Modulo: **KAMISHIBAI**

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IL KAMISHIBAI “dramma di carta”	Favorire attraverso lo sviluppo per immagini la comprensione di un testo su vari temi inerenti la mondialità	La proposta si ispira alla forma di narrazione giapponese, chiamata Kamishibai. Si propone una storia che viene narrata. I ragazzi saranno invitati a realizzare delle illustrazioni su parti della storia che, assemblate, serviranno per l'esposizione finale. I testi saranno scelti insieme agli insegnanti ed in relazione alla tematica specifica.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza (nome e sogno/passione)	
2^ FASE	Presentazione del Kamishibai	Storia dell'origine del Kamishibai e perché veniva utilizzato	
3^ FASE	Lettura di una favola (i contenuti vengono definiti con l'insegnante)	L'operatore legge la favola ai bambini e chiede una restituzione, definendo le scene principali trattate nella favola. I bambini vengono poi divisi in coppia e viene consegnato loro un pezzetto di storia. Viene chiesto loro di illustrare la scenetta. (se alcuni hanno finito troppo presto, possono fare su un altro foglio la copertina con il titolo)	<ul style="list-style-type: none"> - Testo della favola scritto in stampatello maiuscolo (attenzione che non tutti i bimbi sanno leggere bene), attenzione a ripetere il soggetto nella scenetta - Materiale vario per disegnare fare collage, ecc...(valigia) - Teatrino - Cartoncini dimensioni specifiche per questa attività (tipse)
4^ FASE	Riconsegna della favola attraverso le immagini	Raccolta dei disegni e racconto	
5^ FASE	Discussione con i ragazzi su cosa comunica la favola	Che cosa voleva dire la favola? Qual è la morale? Che cosa mi ha insegnato? Cosa posso fare io?	<ul style="list-style-type: none"> - Cartellone - Cuoricini in cui scrivere l'azione

Modulo: **IL GIOCO DELLA SPESA** Boicottega

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
II GIOCO DELLA SPESA	Stimolare la riflessione sugli stili di vita	Attraverso un percorso (tipo boicottega), i ragazzi divisi in squadre eseguono delle prove che permettono di riflettere su temi legati agli stili di vita e cogliere quelle dinamiche che determinano la povertà e l'abbandono.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: spicchio di pizza da colorare e poi unire nel cartellone per ricostruire la pizzone	- Cartellone bianco - Pizza a spicchi - Pennarelli - Colla
2^ FASE	Dinamica sul senso/tema della scelta e dell'acquisto del cibo.	Vengono appesi nella classe dei pannelli con le varie marche di prodotti. Ad ogni ragazzo viene consegnato un "carrello dello spesa" e dovrà scegliere un solo prodotto per ogni categoria. Alla fine vengono dati i punti per ogni prodotto scelto e si fa il totale.	- Pannelli - Fotocopie "carrelli della spesa" - Lista prodotti con punti
3^ FASE	Aiutare i ragazzi ad avere una maggiore consapevolezza sul cibo, sull'attenzione all'altro, sull'inquinamento, sfruttamento ecc.	Raccolta di idee sul criterio con cui sono stati assegnati i punti per ogni prodotto. Spiegazione di marche non conosciute (equo e solidale, biologico, prodotti locali, k0). Lettura e assegnazione del profilo del consumatore in base al punteggio totale.	
4^ FASE	Interiorizzare i concetti	Visione del video "Il gioco della spesa" per classi 4-5	Video (chiavetta USB)
5^ FASE	Feedback + Conclusione	Partendo dal concetto di potere di acquisto (la scelta del portafoglio), quali sono le azioni che possiamo fare per migliorarci? (da scrivere sul cartellone) Come esempio, consegna del "diario contro lo spreco".	- Fotocopie "diario contro lo spreco" - Cartellone (con i piatti) attorno al mandala

Modulo: **NON MI RIFIUTO**

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
NON MI RIFIUTO	Favorire la comprensione dell'importanza e della possibilità di uno stile di vita sano e di relazioni rispettose verso l'altro e l'ambiente	Attività atta a creare motivazioni per cui la raccolta differenziata, il riutilizzo, uno stile di vita rispettoso dell'ambiente e delle persone.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza: gomitolo (nome e passione)	Gomitolo
2^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti: 1- io non mi rifiuto verso me stesso 2- io non mi rifiuto di accogliere l'altro 3- io non mi rifiuto di salvaguardare ciò che mi circonda	La classe viene divisa in 2 gruppi, si propone un quiz a squadre alternato. Ad ogni risposta esatta viene tolta un'immagine brutta che nasconde e sporca la terra, i temi sono: - Rifiuti e riciclaggio - Risparmio energetico\ energie alternative - Spesa e boicottaggio - Comunicazione relazioni	Cartellone con mondo e rifiuti/immagini brutte
3^ FASE	Interiorizzazione dei concetti	Visione del video Laudato sii	Video (chiavetta USB)
4^ FASE	Rielaborazione finale	Recuperiamo cartellone del mondo e con i ragazzi individuiamo le azioni concrete da mettere in atto nella vita quotidiana. Consegna della scheda riassuntiva delle azioni.	Cartellone riassuntivo

Modulo: IO e L'ACQUA

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IO E L'ACQUA	Stimolare la riflessione sul consumo delle risorse, in particolare sullo spreco dell'acqua	Attraverso un quiz a squadre, i bambini saranno stimolati a riflettere sul tema del consumo dell'acqua e sullo spreco.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: consegna di gocce di carta, dove ogni ragazzo scrive il nome e cosa associa all'acqua. Gli operatori raccolgono le gocce e le mettono assieme per affinità. Condivisione di quanto emerge sul cartellone.	30 minuti fogli di carta a goccia e pennarelli cartellone
2^ FASE	Presentazione della tematica attraverso la visione di un video	Visione del video "La storia dell'acqua in bottiglia italiano" e raccolta di quanto emerge	Video 15 minuti Confronto video con cartellone
3^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti	La classe viene divisa in 2 gruppi, quiz a squadre, ad ogni risposta esatta viene riempita una tacca di bottiglia. Una tacca corrisponde ad una percentuale del consumo medio di acqua in Italia (tot. Litri 150 a pers.) Quanto hanno conquistato gli permetterà di elaborare una scheda di consumo medio in base ai bisogni giornalieri. Al termine confronto tra i consumi reali e i consumi proposti dall'OMS per uso etico e rispettoso	Realizzazione di due sagome a forma di bottiglia. Schede per confronto.
4^ FASE	attuazione	consegna e lettura dei 18 obiettivi mondiali	

La fase 2 e 3 possono essere invertite cronologicamente.

1-2
SECONDARIA DI 1°
(medie)

Modulo: ACCENDI LA TUA "APP"

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
ACCENDI LA TUA APP	Favorire una riflessione sul valore dell'identità personale e sul valore delle relazioni con gli altri	Attraverso un' "Asta delle qualità" (cosa mi serve, cosa sono disposto a pagare per avere una certa qualità?), i ragazzi sono stimolati a riflettere sull'importanza dei valori e della relazione con l'altro (chi sono e cosa posso mettere a disposizione per gli altri).

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di presentazione: scegliere una carta con il cuore che più lo rappresenta. (Se c'è tempo, chiedere ai ragazzi, se vogliono, di donare il proprio cuore a un compagno che secondo loro ne ha bisogno)	Carte con cuori
2^ FASE	Dinamica per favorire il confronto sui valori che riconoscono importanti per realizzare le proprie potenzialità	1) Asta delle "QUALITÀ" tempo, natura, amore, felicità, pazienza, denaro, orgoglio, coraggio, paura, famiglia, amici, fratelli, solitudine, lavoro, diversità, i-phone 8, scuola, istruzione, comunità ecc... La classe viene divisa in 4 gruppi ad ogni gruppo viene assegnato del denaro e si dà avvio all'asta. Dopodiché dovranno ordinarle in ordine di importanza. Al termine viene condiviso cosa è stato acquistato, quali le motivazioni della scelta fatta e cosa avrebbero voluto aggiungere o togliere da quanto acquistato.	Qualità, denaro
3^ FASE	Video con diversi riferimenti per favorire la riflessione e la conoscenza, fare conoscere la realtà di servizio del territorio e non	- Video "I tre porcellini": com'è la mia casa, la mia vita su cosa è fondata	Video (chiavetta USB)
4^ FASE	Conclusione con cartellone	Al termine riprendere l'attività iniziale: come ti senti? Che cosa hai imparato? Cosa ti ha colpito? Cosa ti porti a casa?	Cartellone e pennarelli

Modulo: **NON MI RIFIUTO**

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
NON MI RIFIUTO	Favorire la comprensione dell'importanza e della possibilità di uno stile di vita e di relazioni rispettose verso l'altro e l'ambiente	Attività svolta attraverso articoli di giornale, invitando i ragazzi a riflettere sui temi dei rifiuti, dei profughi, delle relazioni complesse e dell'ambiente.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza: realizzazione di una stella, per ogni punta porre: nome, genere musicale, luogo, relazione, sogno. Se possibile: consegnare fili colorati con i quali devono collegare una punta della stella corrispondente alla similitudine. Riflessione finale sulle connessioni, tutti siamo in rete! o scegliere al buio una tessera memory con una emozione e pensare ad un episodio in cui si è sentiti in quel modo.	- Fogli di carta a4 - Pennarelli - Fili colorati - Scotch o tessere memory emozioni
2^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti	La classe viene divisa in 4 gruppi, ad ognuno viene consegnato un articolo su: RIFIUTI, PROFUGHI, RELAZIONI COMPLESSE, AMBIENTE. Ad ogni gruppo si consegna una griglia con alcune tracce che favoriscono l'analisi del testo secondo criteri indicati. Restituzione del lavoro	- Articoli di giornale - Griglia "IL FATTO"
3^ FASE	Visione di un video	Visione del video estratto Laudato si	- Video
4^ FASE	Rielaborazione finale	Quali azioni posso mettere in atto? Raccolta su cartellone (i ragazzi dicono e gli operatori lo scrivono)	Cartellone con il mondo

Modulo: S...PESIAMOCI

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
S...PESIAMOCI	Creare consapevolezza sul proprio stile di vita	Attività di confronto su stili alimentari, sociologici e culturali differenti favorendo una riflessione sulla consapevolezza del peso economico delle nostre scelte quotidiane (es spesa).

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione da parte degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: Consegna di foglietti con indicate varie modalità di saluto: es: stringere la mano a lungo e chinare la testa; i ragazzi si devono trovare a coppie per affinità di saluto. Una volta che hanno trovato i loro simili, si presentano. o scegliere al buio una tessera memory con una emozione e pensare ad un episodio in cui si è sentiti in quel modo.	Fraasi con saluti e sacchetto o tessere memory emozioni
2^ FASE	Lavoro di gruppo sulla suddivisione delle risorse, sulla mancanza di possibilità di acquistare il cibo, sullo spreco del cibo e sulla produzione di rifiuti, sul tipo di alimentazione ecc...	Divisione in 5/6 gruppi. Vengono sparse delle foto di famiglie di varie parti del mondo con la propria spesa settimanale. Ogni gruppo dovrà scegliere due foto e lavorare in gruppo sulle seguenti domande: - perché avete scelto quella foto? - cosa vi piace. cosa non vi piace? - cosa ne pensate, differenze e similitudini con voi? - vorresti essere al loro posto? se si, no perché? Riflessioni si possono scrivere su un cartellone.	- Foto - Griglia "S...pesiamoci" - Cartellone del mondo vuoto
3^ FASE	Favorire la riflessione sull'uso che ognuno di noi fa delle risorse che abbiamo a disposizione.	Ad ogni ragazzo viene chiesto di compilare il questionario sull'impronta ecologica. In base al risultato, verrà consegnato un piedino con una faccina (sorridente, triste, indifferente). Riflessione sul proprio consumo, cosa migliorare ecc	- Questionario impronta ecologica - Piedini con varie faccine
4^ FASE	Conclusione e compiti per casa.	Sintesi finale sul tema della corresponsabilità: Cosa posso fare io? Che azioni posso mettere in atto? Scrivere sulla propria formina del piede un'azione/compito che si impegna a fare.	- Cartellone dove appendere le formine

Modulo: EQUOCHEF

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
EQUOCHEF	Favorire una riflessione sull'uso del cibo, sul tema della condivisione e del consumo critico.	I ragazzi, divisi in squadre, dovranno acquistare dei prodotti e costruire un programma alimentare. Verranno poi invitati a confrontarsi con le linee del consumo critico rendendosi conto di cosa ci sia dietro ad un prodotto.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione da parte degli operatori e della classe		
2^ FASE			
3^ FASE			
4^ FASE			

Modulo: IO e L'ACQUA

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IO E L'ACQUA	Stimolare la riflessione sul consumo delle risorse, in particolare sullo spreco dell'acqua	Attraverso un quiz a squadre, i bambini saranno stimolati a riflettere sul tema del consumo dell'acqua e sullo spreco.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza: consegna di gocce di carta, dove ogni ragazzo scrive il nome e cosa associa all'acqua. Gli operatori raccolgono le gocce e le mettono assieme per affinità. Condivisione di quanto emerge sul cartellone.	- Fogli di carta - Pennarelli - Cartellone
2^ FASE	Attività/ gioco per interiorizzare i concetti	La classe viene divisa in 2 gruppi, quiz a squadre, ad ogni risposta esatta viene riempita una tacca di bottiglia. Una tacca corrisponde ad una percentuale del consumo medio di acqua in Italia (tot. Litri 150 a pers.) Quanto hanno conquistato gli permetterà di elaborare una scheda di consumo medio in base ai bisogni giornalieri. Al termine confronto tra i consumi reali e i consumi proposti dall'OMS per uso etico e rispettoso	- Realizzazione di due sagome a forma di bottiglia. - Schede per confronto.
3^ FASE	Presentazione della tematica attraverso la visione di un video	Visione del video "La storia dell'acqua in bottiglia italiano"	- Video
4^ FASE	Attuazione	Raccolta sul cartellone di quanto emerge, riflessioni e cosa posso fare io. Consegna segnalibri	- Cartellone - Segnalibri

3
SECONDARIA DI 1°
(medie)

Modulo: IO DONO PER TE

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
IO DONO PER TE	Favorire un'introspezione personale per poter relazionarsi con l'altro in modo più adeguato	Proposta finalizzata ad una riflessione su temi legati alla propria identità e alla relazione con l'altro nella gratuità, il tutto per mettere in luce il tema dell'accettazione e del perdono.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di presentazione: scegliere una carta con il cuore che più lo rappresenta. (Se c'è tempo, chiedere ai ragazzi, se vogliono, di donare il proprio cuore a un compagno che secondo loro ne ha bisogno)	Carte con cuori
2^ FASE	Stimolare all'osservazione, cercando di cogliere le situazioni proposte	Visione di un video - <i>Io dono per te</i> - <i>Circo della farfalla, (persone in difficoltà) da modificare</i>	Pc, videoproiettore tempi: 20 minuti
3^ FASE	CONDIVISIONE, DIALOGO	Ai ragazzi viene assegnato un foglio dove scrivono situazioni significative, (in cui si sono trovati in difficoltà) anche positive, in forma anonima	Fogli con il pacco regalo
4^ FASE	Empatia, attenzione negli altri	Si riuniscono tutti i biglietti. Dopodiché ognuno prende un foglio di un altro, cerca di entrare nei panni del compagno e pensa "che cosa vorrei sentirmi dire se fosse in questa situazione?" e lo scrive. Dopodiché di rimettono tutti i fogli nella scatola	
5^ FASE	Restituzione	In un cartellone che resterà in classe, si scrivono alcuni consigli che sono stati dati, in modo generico (non la situazione)	Cartellone
6^ FASE	Conclusione	Ognuno si prende il proprio foglio. Consegna dei segnalibri	Segnalibri

Modulo: CENA DEI POPOLI

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
CENA DEI POPOLI	Far sperimentare quanto lo scegliere determina il futuro dell'altro in un'ottica di mondialità	Gioco in cui si lavora per realizzare il prodotto interno lordo, facendo parte di un'area geografica con lo scopo di distribuire in modo diseguale le risorse e il cibo. La riflessione e il dibattito finale aiuteranno a comprendere gli squilibri tra nord e sud del mondo.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di presentazione (nome e sogno/passione)	
2^ FASE	Proporre un'attività dove i ragazzi in base all'area di appartenenza si attivano per acquisire materiali e realizzare i compiti assegnati. Gli operatori dovranno seguire e dinamiche che si creano nello svolgimento per poter poi riprendere le dinamiche nella parte conclusiva	- Divisione della classe in sette aree geografiche. La divisione della classe viene concordata con gli insegnanti. - Ogni gruppo avrà a disposizione carta, strumenti e denaro distribuiti in modo differenziato, per simboleggiare le diverse risorse e tecnologie dei paesi del Nord e del Sud del mondo; i gruppi potranno effettuare degli acquisti/scambi, cercando di terminare i compiti assegnati. Gli operatori che rappresentano l'ONU, pongono attenzione a come sono stati svolti i compiti, indicato i tempi di realizzazione di ogni gruppo e quanti soldi hanno	Materiali per simulare le aree di appartenenza: matite, pastelli, forbici, colle, cartine geografiche, denaro....
3^ FASE	Con la distribuzione del cibo si intende rafforzare le differenze tra paesi più sviluppati e meno	Ad ogni gruppo verrà fornito del cibo in quantità diverse. Consegnato il cibo, dopo aver osservato cosa gli è stato consegnato e in quale quantità, si dà la possibilità ai ragazzi di decidere cosa fare se tenere per se o distribuire equamente.....	Cibo: Equo solidale, recupero "brutti ma buoni", ecc
4^ FASE	Suscitare il dibattito	Cartellone dove raccogliere emozioni, sensazioni provate.... Cosa è successo? Le dinamiche proposte, possono essere paragonate a dinamiche mondiali? Come e perché?	Cartellone e penarelli
5^ FASE	Realizzazione di una scheda da parte dei ragazzi: cosa mi porto a casa, cosa vorrei approfondire?	" Il male è stupido. La violenza è auto distruttiva. A un certo punto, diventa insostenibile. Ma per interrompere il circolo vizioso dell'odio serve più ben della vittoria di un gruppo sull'altro. Servono	www.viedifuga.org

		pietà, perdono, guarigione e riconciliazione. La grazia di perdonare l'imperdonabile." teologo Dietrich Bonhoeffer, carcere nazista Berlino	
--	--	---	--

Modulo: S...PESIAMOCI

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
S...PESIAMOCI	Creare consapevolezza sul proprio stile di vita	Attività di confronto su stili alimentari, sociologici e culturali differenti favorendo una riflessione sulla consapevolezza del peso economico delle nostre scelte quotidiane (es spesa).

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: Consegna di foglietti con indicate varie modalità di saluto: es: stringere la mano a lungo e chinare la testa; i ragazzi si devono trovare a coppie per affinità di saluto. o scegliere al buio una tessera memory con una emozione e pensare ad un episodio in cui si è sentiti in quel modo.	Fraasi con saluti e sacchetto o tessere memory emozioni
2^ FASE	Lavoro di gruppo sulla suddivisione delle risorse, sulla mancanza di possibilità di acquistare il cibo, sullo spreco del cibo e sulla produzione di rifiuti, sul tipo di alimentazione ecc...	Divisione in 5/6gruppi. Vengono sparse delle foto di famiglie di varie parti del mondo con la propria spesa settimanale. Ogni gruppo dovrà scegliere due foto e lavorare in gruppo sulle seguenti domande: - perché avete scelto quella foto? - cosa vi piace. cosa non vi piace? - cosa ne pensate, differenze e similitudini con voi? - vorresti essere al loro posto? se si, no perché? Riflessioni e dati si possono scrivere su un cartellone	Foto Cartellone in cui inseriamo i dati
3^ FASE	Favorire la riflessione sull'uso che ognuno di noi fa delle risorse che abbiamo a disposizione.	Ad ogni ragazzo viene chiesto di compilare il questionario sull'impronta ecologica. In base al risultato, verrà consegnato un piedino con una faccina (sorridente, triste, indifferente). Riflessione sul proprio consumo, cosa migliorare ecc	questionario impronta ecologica piedini con varie faccine
4^ FASE	Conclusione e compiti per casa.	Sintesi finale sul tema della corresponsabilità. Cosa posso fare io? Che azioni posso mettere in atto? Scrivere sulla propria formina del piede un'azione/compito che si	cartellone

impegna a fare.

MODULO: TIPO-STEREO o STEREO-TIPO

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
TIPO-STEREO o STEREO-TIPO	Favorire la comprensione di quanto la non conoscenza crea difficoltà nella relazione e della differenza come ricchezza	Articoli di giornale inerenti storie di povertà, solitudine, emarginazione, ecc. Analisi, confronto per far emergere stereotipi, pregiudizi ed affrontarli per favorire la crescita di strumenti per la lettura obiettiva degli eventi.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: disegno astratto in cui ogni ragazzo pensa a due emozioni (una positiva, una negativa) e sceglie due colori e realizza un disegno astratto. o scegliere al buio una tessera memory con una emozione e pensare ad un episodio in cui si è sentiti in quel modo.	Fogli, scotch, pennarelli o tessere memory emozioni
2^ FASE	Lavoro i gruppo per favorire la comprensione di un testo, l'analisi della situazione ed elaborazione di una proposta	La classe viene divisa in gruppi (4-5). Consegna di articoli riguardanti situazioni di disagio del territorio. Divisi per gruppi i ragazzi analizzano l'articolo, proponendo delle attenzioni da presentare alla classe. Messa in comune delle situazioni e raccogliere in un cartellone le attenzioni rilevate sui testi proposti.	Usare diversi articoli sullo stesso argomento. Cartellone e pennarelli per raccogliere le proposte
3^ FASE	Favorire la riflessione su GIUDIZIO e PRE GIUDIZIO	Visione di un video (varie povertà/drammi in corso) e breve dibattito su cosa li ha maggiormente colpiti ("stereotipo" Teresa Mannino)	Video (chiavetta USB)
4^ FASE	Lavoro in gruppo sulla CONOSCENZA e le sue fonti. Stimolare i ragazzi alla riflessione - non sempre i media permettono di conoscere adeguatamente la realtà: l'esperienza, il confronto, il muoversi, spostarsi, provare, chiedere permette di arricchire la conoscenza ed evitare gli stereotipi	Quali sono le nostre fonti per conoscere? Definizione di GIUDIZIO, PRE-GIUDIZIO, STEREOTIPO, OPINIONE. Le parole che usiamo sono importanti, sono l'esito di un pensiero e di una cultura, ma quando prevale la cultura dello scarto e del potere, della denigrazione e della violenza, le parole diventano proiettili e «possono uccidere». Nessuna parola è neutra! Getta le parole cattive e tieni quelle preziose !	Cartellone iniziale per fissare idee
5^ FASE	Conclusione e "compiti per casa" . realizzazione di una scheda da parte dei ragazzi: cosa mi porto a casa, cosa vorrei approfondire?	Al termine viene consegnato il foglio e ognuno indica in 1 aspetto che si ritrova e 1 che non si ritrova. <i>"Mi ritrovo in quanto scritto dai miei compagni?"</i> Con questa attività si possono cogliere difficoltà di relazione legate al modo di vedersi che non corrisponde al reale ... In preparazione all'incontro successivo chiedere di riflettere su quanto i compagni hanno indicato: Mi corrisponde, sono in cammino per ... essere come, per fare come.	Fogli A4

Modulo: **CI SEI o CI FAI?**

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
CI SEI o CI FAI?	Aiutare i ragazzi a comprendere quanto le scelte personali sono dettate dal bisogno o dalle influenze esterne	Nike, Apple, H&M ... chi li produce, quale mercato? Un'attività interattiva che permetta di comprendere quanto le nostre scelte quotidiane influiscono sulla realtà e sulla globalità del mondo.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: Consegna di foglietti con indicate varie modalità di saluto: es: stringere la mano a lungo e chinare la testa; i ragazzi si devono trovare a coppie per affinità di saluto. o scegliere al buio una tessera memory con una emozione e pensare ad un episodio in cui si è sentiti in quel modo.	Fraasi con saluti e sacchetto o tessere memory emozioni
2^ FASE	Lavoro di gruppo sul senso di appartenenza al mondo. Sollecitare i ragazzi a recuperare una percezione di APPARTENENZA AL MONDO	Divisione in gruppi e consegna di un testo diviso in pezzi. Il testo deve essere riorganizzato per senso di lettura e contenuto: fasi produttive e persone coinvolte nella produzione, con implicazioni economiche, sociali quotidiane. Es. dove viene prodotto la scarpa Nike, Benetton, Apple, vestiti H&M, Nokia/Coltan, Coca Cola, Disney	fogli A4 bianchi e colla cartellone dove indicare le storie e i movimenti di mercato
3^ FASE	Favorire la riflessione POVERTA' RELAZIONALE	Visione di un video sul tema della povertà relazionale – ad es. periferie umane (anche locali e nazionali)	
4^ FASE	Conclusione e compiti per casa.	Sintesi finale sul tema della corresponsabilità. Cosa posso fare io? Che azioni posso mettere in atto?	cartellone

Modulo: EQUOCHEF

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
EQUOCHEF	Favorire una riflessione sull'uso del cibo, sul consumo critico e sul tema della condivisione	I ragazzi, divisi in squadre, dovranno acquistare dei prodotti e costruire un programma alimentare. Verranno poi invitati a confrontarsi con le linee del consumo critico rendendosi conto di cosa ci sia dietro ad un prodotto.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza	
2^ FASE			
3^ FASE			
4^ FASE			

SCHEDE LABORATORI a.s. 2018-2019

1-2-3
SECONDARIA DI 2°
(superiori)

Modulo: IO DONO PER TE

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
IO DONO PER TE	Favorire un'introspezione personale per poter relazionarsi con l'altro in modo più adeguato	Proposta finalizzata ad una riflessione su temi legati alla propria identità e alla relazione con l'altro nella gratuità, il tutto per mettere in luce il tema dell'accettazione e del perdono.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di conoscenza: spargere per terra al centro le tessere con i cuori e ogni ragazzo deve scegliere il cuore che più lo rappresenta/lo colpisce. Ognuno si presenta e spiega la propria scelta.	-Tessere cuori
2^ FASE	Ricerca dentro di sé, fare contatto con se stessi	Ai ragazzi viene assegnato un foglio dove scrivono un evento significativo (può essere sia negativo, di difficoltà, o positivo) in forma anonima. Dopodiché il foglietto viene piegato e messo all'interno di un sacchetto.	- Fogli con il pacco regalo - Sacchetto
3^ FASE	Empatia, attenzione per gli altri	Ognuno pesca dal sacchetto un foglio e deve entrare nei panni dell'altro e pensare "che cosa vorrei sentirmi dire in un momento del genere?" Questa operazione si può fare anche più volte. Una volta finito, i fogli vengono rimessi nel sacchetto.	
4^ FASE	Approfondire i contenuti attraverso il video	Gli operatori possono scegliere di leggerne alcuni ad alta voce (se si vede che è troppo dettagliato, personale, leggerlo restando in generale). Dopodiché viene fatto vedere un video a riguardo.	- Video (USB)
5^ FASE	Restituzione e conclusione	In un cartellone che resterà in classe, si appuntano le cose positive/utili oppure le situazioni difficili e come sono migliorate ecc (negative → positive) ???	Segnalibri

Modulo: CENA DEI POPOLI

TITOLO	OBIETTIVI SPECIFICI	BREVE DESCRIZIONE
CENA DEI POPOLI	Far sperimentare quanto lo scegliere determina il futuro dell'altro in un'ottica di mondialità	Gioco in cui si lavora per realizzare il prodotto interno lordo, facendo parte di un'area geografica con lo scopo di distribuire in modo diseguale le risorse e il cibo. La riflessione e il dibattito finale aiuteranno a comprendere gli squilibri tra nord e sud del mondo.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione degli operatori e della classe	Gioco di presentazione (nome e sogno/passione)	
2^ FASE	Proporre un'attività dove i ragazzi in base all'area di appartenenza si attivano per acquisire materiali e realizzare i compiti assegnati. Gli operatori dovranno seguire e dinamiche che si creano nello svolgimento per poter poi riprendere le dinamiche nella parte conclusiva	- Divisione della classe in sette aree geografiche. La divisione della classe viene concordata con gli insegnanti. - Ogni gruppo avrà a disposizione carta, strumenti e denaro distribuiti in modo differenziato, per simboleggiare le diverse risorse e tecnologie dei paesi del Nord e del Sud del mondo; i gruppi potranno effettuare degli acquisti/scambi, cercando di terminare i compiti assegnati. Gli operatori che rappresentano l'ONU, pongono attenzione a come sono stati svolti i compiti, indicato i tempi di realizzazione di ogni gruppo e quanti soldi hanno	Materiali per simulare le aree di appartenenza: matite, pastelli, forbici, colle, cartine geografiche, denaro....
3^ FASE	Con la distribuzione del cibo si intende rafforzare le differenze tra paesi più sviluppati e meno	Ad ogni gruppo verrà fornito del cibo in quantità diverse. Consegnato il cibo, dopo aver osservato cosa gli è stato consegnato e in quale quantità, si dà la possibilità ai ragazzi di decidere cosa fare se tenere per se o distribuire equamente.....	Cibo: Equo solidale, recupero "brutti ma buoni", ecc
4^ FASE	Suscitare il dibattito	Cartellone dove raccogliere emozioni, sensazioni provate.... Cosa è successo? Le dinamiche proposte, possono essere paragonate a dinamiche mondiali? Come e perché?	Cartellone e penarelli
5^ FASE	Realizzazione di una scheda da parte dei ragazzi: cosa mi porto a casa, cosa vorrei approfondire?	" Il male è stupido. La violenza è auto distruttiva. A un certo punto, diventa insostenibile. Ma per interrompere il circolo vizioso dell'odio serve più ben della vittoria di un gruppo sull'altro. Servono	www.viedifuga.org

		pietà, perdono, guarigione e riconciliazione. La grazia di perdonare l'imperdonabile." teologo Dietrich Bonhoeffer, carcere nazista Berlino	
--	--	---	--

Modulo: **IL CAMMINO DEL CACAO**

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
IL CAMMINO DEL CACAO	Creare consapevolezza sul proprio stile di vita in relazione a ciò che mangiamo e acquistiamo	Attività di confronto sul processo di produzione del cioccolato come possibile esempio di sviluppo sostenibile.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1 [^] FASE	presentazione della classe e degli operatori	gioco di conoscenza (nome + passione/sogno)	
2 [^] FASE	Attività di confronto sul processo di produzione del cioccolato come possibile esempio di sviluppo sostenibile.	1) Divisione della classe in 2 gruppi + 2 persone singole (non provenienti dal gruppo). 2) Consegna ad ogni ragazzo di una carta d'identità con il ruolo che dovranno interpretare. 3) isolamento dei 2 ragazzi singoli con regole apposite. 4) Consegna delle regole e del materiale. Inizio attività	materiale attività: regole da appendere; carte d'identità + ruoli; foglio con leggenda del cioccolato; sagome di cioccolato; fogli a4; forbici; matite; pennarelli;
3 [^] FASE	Rafforzare l'interiorizzazione dei concetti	Visione video equosolidale	Video
4 [^] FASE	Rielaborazione	Descrivere che cosa li ha colpiti e quali impegni si possono prendere nella loro quotidianità	Cartellone con mondo

Modulo: **VERSUS – IMMIGRAZIONE**

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
VERSUS IMMIGRAZIONE	Favorire la conoscenza di dinamiche che portano le persone ad uscire dal proprio Paese di origine attraverso l'immedesimazione	Attraverso delle vignette, i ragazzi saranno stimolati a riflettere sugli stereotipi, sui sentiti dire riguardo al fenomeno dell'immigrazione, a conoscere ed avere un pensiero al riguardo.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	1) Presentazione da parte degli operatori e comunicazione delle regole di "ingaggio"	Gioco di conoscenza (es. carte con i cuori)	Mazzo di carte con espressioni facciali di diverso tipo
2^ FASE	Gioco dei ruoli: Dinamica che aiuta a riflettere sugli stereotipi, sul sentito dire... e aiuta a conoscere ed avere un pensiero rispetto al fenomeno dell'Immigrazione	Utilizzo di 5 vignette relative all'immigrazione, vengono esposte lungo le pareti della classe. I ragazzi scelgono in base all'affinità la vignetta che meglio li rappresenta. Una volta costituiti i gruppi, condividono il contenuto: cosa esprime la vignetta, condivido, qual è il mio pensiero, cosa propongo? Ogni gruppo espone alla classe il contenuto	Vignette
3^ FASE		Al termine gli operatori raccolgono le varie indicazioni/richieste da parte dei ragazzi e cercano di dare informazioni, conoscenze che permettano di smantellare eventuali stereotipi	Cartellone per porre gli impegni che personalmente possiamo attuare
4^ FASE		Visione video: le accoglienze in Caritas 2011 e 2014 oppure Versus	
5^ FASE	Feedback + Conclusione cosa mi porto a casa, cosa vorrei approfondire?		

4-5
SECONDARIA DI 2°
(superiori)

Modulo: L'ARTE DEL RESISTERE – RESILIENZA

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
L'ARTE DEL RESISTERE: RESILIENZA	Favorire una lettura positiva della realtà	Resistere è una cosa possibile. Proposta di attività che permettano il confronto tra il tema della crisi, degli effetti sulla persona, sulla sua storia e sull'interiorità. Il confronto dovrebbe definire un'immagine, un'intuizione, una nuova prospettiva, condivisa nel gruppo che aiuti a leggere gli avvenimenti attuali con chiave diversa.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	<p>1) Presentazione da parte degli operatori e comunicazione delle regole di “ingaggio” o ripresa altro modulo</p> <p>2) L'animatore aiuta a raggruppare le parole simili e allontanare quelle “lontane”.</p>	<p>Gioco di conoscenza: scelta di due colori, uno che rappresenta i momenti positivi e uno i negativi, e poi realizzare un disegno libero.</p> <p>tempesta di idee su quattro parole chiave: crisi, tempo, desideri, la mia vita. Le parole verranno scritte su dei cartelloni appesi alle pareti, visibili a tutti. Ogni partecipante, scrive su dei post-it una o due parole per ogni cartellone, senza pensarci troppo. Al termine si osserva in silenzio quanto scritto.</p> <p>Vengono divisi in 4 gruppi, ognuno con un cartellone diverso e devono trovare dei collegamenti</p>	<p>fogli cartoncini e pennarelli</p> <p>Cartelloni (4) – post it</p>
2^ FASE	Obiettivo: ascolto e possibilità di far emergere echi della propria storia personale	<p>Vengono consegnate delle Storie di vita, per una lettura personale: quale dei racconti mi tocca di più, ha più risonanza/echi nella mia vita personale?</p> <p>Dividere le persone in gruppi a seconda della storia scelta. Ogni gruppo dovrà far emergere il contesto, le caratteristiche, la spinta motivazionale, risposte interne ed esterne. Durata 15/20 minuti.</p> <p>Si ritorna nel cerchio grande e ogni gruppo condivide con gli altri i 4 aspetti. Raccogliere in cartellone gli aspetti in comune e discordanti delle storie e aiutare le persone presenti per rispondere a questo aspetto: che messaggio posso prendere per la mia storia personale in questo momento? Cosa mi stanno dicendo queste storie?</p>	<p>Le storie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - relazioni - povertà /mancanza di lavoro - profughi - disabilità /malattia <p>Cartellone</p>
3^ FASE		Sintesi del percorso con alcune parole: RESILIENZA, PASSIONE, BELLEZZA	
4^ FASE	Obiettivo: creare fiducia e far emergere i temi	<p>Visione video Albert Einstein.</p> <p>Video dove emergono gli aspetti tratti in modalità positiva ed ironica.</p>	Computer
5^ FASE	<p>Feedback + Conclusione e compiti per casa.</p> <p>Realizzazione di una scheda (zainetto) da parte dei ragazzi: cosa mi porto a casa, cosa vorrei</p>	Consegna ad ognuno una valigia/zainetto: cosa mettiamo dentro per andare verso il domani?	Schede con zainetti/valigie

	approfondire?		
--	---------------	--	--

Modulo: **VERSUS - IMMIGRAZIONE**

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
VERSUS IMMIGRAZIONE	Favorire la conoscenza di dinamiche che portano le persone ad uscire dal proprio Paese di origine attraverso l'immedesimazione	Gioco di ruolo - socio dramma per presentare e conoscere la storia dell'immigrazione italiana e della realtà migratoria attuale: cause ed effetti di un fenomeno complesso, attraverso la condivisione di storie.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	1) Presentazione da parte degli operatori e comunicazione delle regole di "ingaggio"	Consegna ad ogni ragazzo l'immagine dell'albero genealogico, ognuno vi indica i componenti della famiglia e si presenta. Facendo emergere eventuali provenienze dei familiari: si sono spostati per lavoro, studio, amore, malattia ecc..	Fotocopie dell'albero
2^ FASE	Gioco dei ruoli: Dinamica che aiuta a riflettere sulla presenza dei richiedenti protezione internazionale nel nostro territorio tempo 20 minuti	La classe viene divisa in due gruppi, corrispondenti a due paesi: uno industrializzato e l'altro dedito all'agricoltura. Ai partecipanti viene consegnato il ruolo che devono rappresentare. Il conduttore darà la comunicazione: Oggi vi abbiamo riunito perché come sapete stanno arrivando 300 profughi e lo Stato ci obbliga ad accoglierli. Le possibilità individuate sono: 1. Creare una tendopoli a Bel campo, 2 assegnare alloggi sfitti a Zocabassa. Avete 20 minuti per prepararvi al dibattito comune dove presentate la proposta e le motivazioni. I sindaci fanno da coordinatori.	Fogli con i ruoli da assegnare.
3^ FASE	20 minuti per le consultazioni	Al termine consultazioni libere tra i cittadini e votazioni	Cartellone per porre le proposte
4^ FASE		Visione video: le accoglienze in Caritas 2011 e 2014. In viaggio con la sposa....	
5^ FASE	Feedback + Conclusione e compiti per casa. . realizzazione di una scheda da parte dei ragazzi: cosa mi porto a casa, cosa vorrei approfondire?	Realizzazione di un planisfero con i maggiori conflitti presenti Consegna di una traccia: Emergenza migranti: 40 cose da sapere	fotocopie

Modulo: LAVOROGGI

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
LAVOROGGI	Offrire una riflessione sul mondo del lavoro oggi	Stimolare i ragazzi a riflettere sulle prospettive lavorative come opportunità di crescita personale e di appartenenza a un contesto socio-economico

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza	
2^ FASE			
3^ FASE			
4^ FASE			

Modulo: CHI PIÙ CHI MENO

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
CHI PIÙ CHI MENO	Favorire una riflessione critica sulla distribuzione delle risorse nel mondo ed in Italia	Attuazione di attività interattive che permettono di sperimentare le disuguaglianze e le diverse ripartizioni delle risorse a livello mondiale e italiano, aiutando i ragazzi a riflettere sulle cause che determinano le povertà e quali possono essere gli stili e le azioni condivise da attuare.

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	1) Presentazione da parte degli operatori e comunicazione delle regole di "ingaggio" o ripresa altro modulo 2) Presentazione della classe	Gioco di conoscenza: Consegna di foglietti con indicate varie modalità di saluto: es: stringere la mano a lungo e chinare la testa; i ragazzi si devono trovare a coppie per affinità di saluto. o scegliere al buio una tessera memory con una emozione e pensare ad un episodio in cui si è sentiti in quel modo.	Frase con saluti e sacchetto o tessere memory emozioni
2^ FASE	Lavoro di gruppo sulla suddivisione della popolazione nel mondo.	Le sedie vengono poste al centro dell'aula. Il conduttore appende sui muri, opportunamente distanziati, i cartelloni con i nomi dei cinque continenti. Poi informa gli studenti che essi rappresentano la popolazione mondiale e chiede loro di ripartirsi nei cinque continenti, mettendosi in piedi sotto i corrispondenti cartelloni, nel modo che ritengono più conforme alla realtà. Una volta fatto questo, il conduttore fornirà le cifre reali, ricollocando eventualmente gli studenti.	cartelloni con continenti, n° sedie = n° alunni
3^ FASE	Favorire la riflessione sulla distribuzione delle risorse nel mondo, in confronto anche con distribuzione della popolazione mondiale.	Poi il conduttore dice che le sedie rappresentano il prodotto lordo mondiale e, analogamente a prima, chiede ai gruppi di ciascun continente di prendersi le sedie che pensano spettino loro, senza ancora sedersi sopra. Suddivise le sedie, il conduttore fornisce le cifre reali della ripartizione della ricchezza, spostando sedie da un continente all'altro, se necessario. A questo punto il conduttore annuncia che chi non riuscirà ad accedere alle risorse	

		<p>simboleggiate dalle sedie sarà in pericolo di vita, ed invita quindi gli studenti a salire sulle sedie: nessuna sedia deve restare inutilizzata e nessuno studente dovrebbe rimanere sul pavimento. Sarà necessario stare in piedi sulle sedie o sdraiarsi sopra!</p> <p>A questo punto si ha una visione della situazione dei vari continenti. Il conduttore fa mantenere questa disposizione per 5-10 minuti, chiedendo agli studenti come si sentono, cogliendo e rilanciando a tutti i commenti e le idee che nascono.</p> <p>La situazione dell'Asia può essere resa più realistica, isolando il Giappone e l'Oceania.</p>	
4^ FASE	Riflessione sulle condizioni economiche (di povertà) dell'Italia	Si può anche riportare il gioco sulla situazione italiana, dividendo il gruppo in 5 (ricchissimi, ricchi, 1000€, poveri, poverissimi)	cartelloni (con riferimenti in Italia)
5^ FASE	Conclusione e compiti per casa.	Sintesi finale sul tema della corresponsabilità. Cosa posso fare io? Che azioni posso mettere in atto?	cartellone

Modulo: **PARTIRE PER RITORNARE**

TITOLO	OBIETTIVO	BREVE DESCRIZIONE
PARTIRE PER RITORNARE	Stimolare la riflessione sull'impegno sociale e comunitario e una visione del mondo globale, favorendo un'attenzione alle povertà e diversità e attivando atteggiamenti concreti di solidarietà	I giovani vengono stimolati a riflettere sulla possibilità di mettersi in gioco nel contesto comunitario, attraverso proposte di esperienze concrete

Tempi	Obiettivi	Modalità	Materiali
1^ FASE	Presentazione della classe e degli operatori	Gioco di conoscenza	
2^ FASE			
3^ FASE			
4^ FASE			

