

La Bottega Solidale

per un equo commercio tra i popoli



SCU  LIDALE

percorsi didattici di educazione alla mondialità

INTRODUZIONE

IL COMMERCIO EQUO E SOLIDALE...COS'È?

...è un commercio che:

- si svolge con gruppi di piccoli produttori impegnati in attività cooperative su progetti di autosviluppo
- è garanzia di giusta retribuzione e condizioni di vita dignitose per artigiani e contadini del Sud del mondo
- è salvaguardia dell'ambiente e rispetto delle culture
- è prevenzione dell'indebitamento dei piccoli produttori attraverso i prefinanziamenti per l'acquisto di materie prime
- garantisce rapporti continuativi.

EDUCAZIONE ALLA MONDIALITÀ E ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE

Parte integrante dell'attività del commercio equo e solidale è l'azione di sensibilizzazione per la promozione di una economia di giustizia e solidarietà.

La Bottega Solidale di Genova, che da vent'anni opera a Genova per promuovere e diffondere il commercio equo e solidale, è impegnata anche nella promozione di incontri didattici con alunni delle scuole di Genova e Provincia.

PERCHÉ COINVOLGERE UN ESPERTO ESTERNO?

Le proposte didattiche offrono la possibilità di integrare l'offerta formativa della scuola sul fronte dell'intercultura e dell'educazione alla mondialità, fornendo agli studenti stimoli e strumenti per imparare a leggere la realtà che li circonda. La presenza di un esperto esterno favorisce la predisposizione degli studenti all'apprendimento e alla partecipazione attiva, in quanto stimola la loro curiosità verso tematiche e attività che vengono "classificate" e quindi percepite come straordinarie rispetto al programma scolastico curricolare.

INDICE

MODULI DIDATTICI:

IL COMMERCIO EQUO E SOLIDALE	pag. 4
IN VIAGGIO SULL' 'EQUO'	pag. 4
IL VIAGGIO DEL CACAO	pag. 5
BANANE SCATENATE	pag. 5
LA COLAZIONE E' PRONTA!: prepariamo insieme una buona e sana colazione	pag. 6
A SCUOLA DI MONDO IN CUCINA: ricette ed ingredienti per un'alimentazione giusta	pag. 6
IL PROFUMO DELLA BIODIVERSITÀ: i maghi delle spezie	pag. 7
CIBO PER TUTTI: la sovranità alimentare	pag. 7
VIAGGIARE AD OCCHI APERTI: il turismo responsabile	pag. 8
IL MONDO SOTTOSOPRA: la carta di Peters	pag. 8
IL RUBINETTO PERDE!: acqua bene dell'umanità	pag. 9
DAL PIL ALL'ECONOMIA DELLE CAPACITÀ	pag. 9
FIORI E DIRITTI: la produzione di fiori e le problematiche socio-economiche	pag. 10
LA FIABA CHE NON C'E': il lavoro minorile	pag. 10
TESSERE IL FUTURO: il lungo viaggio del cotone	pag. 11
FIABE DAL MONDO	pag. 11

BARATTOLIAMO: giochi dal mondo e riciclo	pag. 12
STRUMENTI A COLORI	pag. 12
POPOLI IN FESTA: le feste e le danze dei popoli IO.EQUO	pag. 13
GIRO GIRO MONDO: Festa – caccia al tesoro	pag. 14

MOSTRE INTERATTIVE:

IL VIAGGIO DI BANANITA	pag. 14
ALLA SCOPERTA DEL CACAO SOLIDAO: il viaggio del cacao	pag. 15
TESSERE IL FUTURO: Seguendo le trame del cotone	pag. 16
DONNE DEL SUD DEL MONDO: cuore di imprese, integrazione ed economia solidale	pag. 17
IL PROFUMO DELLA BIODIVERSITÀ: i maghi delle spezie	pag. 18

NOTE

pag. 19

secondo ciclo scuola primaria, scuola secondaria

OBIETTIVI

Rendere i bambini/ragazzi consapevoli dei meccanismi del commercio internazionale e delle conseguenze negative sui paesi in via di sviluppo attraverso divertenti e coinvolgenti giochi di ruolo. Promuovere la conoscenza del commercio equo e solidale come alternativa possibile.

GIOCHI

“*Gioco delle sedie*”: per rappresentare fisicamente la distribuzione della popolazione e della ricchezza del pianeta.

“*Scambi commerciali*” (gioco di ruolo): ai ragazzi divisi in gruppi, a rappresentare i diversi paesi del mondo, viene dato del materiale con il quale devono realizzare delle forme geometriche. All’insaputa dei ragazzi, il materiale viene distribuito in modo disomogeneo a rappresentare le diverse “ricchezze” dei paesi.

“*ABC del commercio equo*”: gioco di abbinamento tra parole e definizioni per scoprire i criteri del commercio equo e solidale.

Video: “*Un'altra via d'uscita*”.

secondo ciclo scuola primaria, scuola secondaria

OBIETTIVI

Accompagnare i bambini/ragazzi alla scoperta di progetti e prodotti del sud del mondo, per mettere alla prova la loro conoscenza dell'economia solidale e del consumo critico attraverso un viaggio in dieci tappe, in giro per i cinque continenti, su un tappeto grande come il mondo.

GIOCO

Su un tappeto-gioco che rappresenta la Carta di Peters, quiz e prove pratiche su consumo critico, progetti e prodotti di commercio equo e solidale, biodiversità, lavoro minorile, ambiente, riciclo, rapporto Nord – Sud, pubblicità, degustazioni. Adattabile alle diverse fasce di età.

“Sei un consumatore che non se ne sta di quello che gli racconta la pubblicità sulle cose che usi, e quindi decidi di partire per un avventuroso viaggio che ti porterà alla scoperta del mondo che sta dietro ad ogni prodotto: luoghi, persone e situazioni che contribuiscono alla produzione e commercializzazione degli oggetti e degli alimenti che utilizzi ogni giorno”.

scuola primaria e secondaria

OBIETTIVI

Approfondire le dinamiche dei rapporti tra paesi produttori e consumatori e quelle relative ai paesi del sud del mondo attraverso la conoscenza del cacao, dei suoi metodi di coltivazione e lavorazione. Promuovere la conoscenza del commercio equo solidale come alternativa possibile.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“*Il prezzo trasparente*”: quanto del prezzo finale di una tavoletta di cioccolato spetta ai produttori? Quanto all’azienda che la produce? Quanto ai negozianti?

“*La fiaba di Xoco Atl*” lettura ed animazione del mito dell’origine del cacao.

LABORATORI

Degustazione guidata di diversi tipi di cioccolato attraverso i cinque sensi.

Realizzazione di dolcetti a base di cacao.

Note: Il laboratorio può essere abbinato alla mostra “*Il viaggio del cacao*”, pag. 15

scuola primaria e secondaria

OBIETTIVI

Approfondire le dinamiche dei rapporti tra paesi produttori e consumatori, denunciando la situazione di sfruttamento esistente nelle grandi piantagioni di banane di proprietà delle multinazionali e illustrando la proposta alternativa del commercio equo e solidale. Scoperta del ciclo vitale delle banane e dei metodi di coltivazione e lavorazione.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“*Banana republic*” (gioco di ruolo): tra imprevisti e prove i ragazzi, divisi a gruppi, devono produrre e inscatolare banane da vendere all’ingrosso. Al termine di ogni annata si fa il bilancio tra ricavi e costi: non mancheranno gli imprevisti!

“*Il prezzo trasparente*”: quanto del prezzo finale di una banana spetta ai coltivatori? Quanto all’azienda che la produce? Quanto a chi la trasporta? Quanto ai negozianti? Banana del commercio equo e banana di una multinazionale a confronto.

Video: “*L’ora X delle banane buone*”.

Note: il laboratorio può essere abbinato alla mostra “*Il viaggio di bananita*” (pag. 14).



LA COLAZIONE È PRONTA!

Prepariamo insieme una buona e sana colazione

scuola primaria e secondaria di primo grado

OBIETTIVI

Prendere consapevolezza dell'importanza della prima colazione, sia per prevenire l'obesità precoce infantile sia per permettere di iniziare la giornata con vitalità e concentrazione, senza arrivare stanchi ed affamati al pranzo. Conoscere i gruppi alimentari e i prodotti e i progetti del commercio equo e solidale.

GIOCHI/ ATTIVITA'

"I 5 gruppi alimentari": coloriamo i diversi prodotti alimentari per scoprire la piramide alimentare.

"La colazione dei nonni": per riflettere su prodotti confezionati o casalinghi.

LABORATORIO DI CUCINA

Prepariamo insieme la nostra buona e sana colazione: con marmellate, miele, gallette di riso, crema di nocciole, cereali, biscotti, tè, succo di arancia, cacao e frutta del commercio equo e solidale. Il laboratorio permetterà di riflettere anche sugli ingredienti che compongono i prodotti che mangiamo.

Note: realizzato in collaborazione con una dietista.

A SCUOLA DI MONDO IN CUCINA

Ricette ed ingredienti per un'alimentazione giusta

scuola secondaria

OBIETTIVI

Approfondire il tema della corretta alimentazione nei 5 continenti, individuando la provenienza degli alimenti e delle ricette nella nostra cartina alimentare, verificandone il contenuto e il rispetto dei valori LARN e approfondendo il concetto di sovranità alimentare e diritto al cibo. Conoscenza e degustazione di prodotti e progetti del commercio equo e solidale.

GIOCHI/ATTIVITA'

Gioco a squadre per scoprire le origini dei prodotti e verificare i valori nutrizionali delle ricette rispetto al fabbisogno energetico e proteico dell'individuo. Si analizzeranno anche la possibilità delle diverse popolazioni all'accesso al cibo.

LABORATORIO DI CUCINA

Si proporranno ai ragazzi due prodotti del "sud" del commercio equo e solidale: quinoa (Bolivia) e cous cous (Palestina) che si sperimenteranno in due divertenti ricette "interculturali" abbinati a verdure di stagione.

Note: il laboratorio è in collaborazione con una dietista e si realizza in una cucina.

IL PROFUMO DELLA BIODIVERSITÀ

I maghi delle spezie

scuola primaria e secondaria

OBIETTIVI

Attraverso la conoscenza del profumato e caleidoscopico mondo delle spezie si aiutano i bambini a prendere consapevolezza delle tematiche legate al Sud del mondo, in un'ottica interculturale, ad imparare a valorizzare le diversità esistenti e a conoscere il commercio equo e solidale.

GIOCHI

"Indovina la spezia": attraverso l'uso dei 5 sensi i ragazzi dovranno riconoscere diverse spezie ed abbinarle a foto delle loro piante.

LABORATORI

Creazione di didò naturale (plastilina) da tingere con la curcuma (una pallina di didò sarà lasciata ad ogni bambino). In alternativa: tintura vegetale (con la curcuma) di cotone (braccialetti, shoppers o magliette).

Note: il laboratorio può essere abbinato alla mostra "Il profumo della biodiversità" (pag. 18)

CIBO PER TUTTI

La sovranità alimentare

secondo ciclo scuola primaria, scuola secondaria

OBIETTIVI

Conoscere e incontrare altre culture a partire dal cibo e dalla cucina, conoscere l'importanza del diritto al cibo e della giusta alimentazione in tutto il mondo. Analizzare lo squilibrio tra nord e sud del mondo, la relazione tra produzione e consumo di beni alimentari, il significato della biodiversità e i comportamenti critici e responsabili per garantire l'accesso alle risorse per ogni essere umano.

GIOCHI

"Io, sovrano alimentare" (gioco di presentazione): ogni partecipante si presenta, indossando una "corona" e dicendo il proprio cibo preferito. Simbolicamente per la durata del gioco diventerà "sovrano" di quel "piatto".

"Alimentiamo il commercio" (gioco di ruolo): i ragazzi sono divisi in gruppi, rappresentando diversi paesi del mondo. Ogni gruppo deve simulare la produzione alimentare caratteristica del paese che rappresenta disegnando e tagliando sagome di prodotti alimentari.

Video: "Un'altra via d'uscita", "Semi di libertà" e "Storia di un riso speciale".



VIAGGIARE AD OCCHI A PERTI

Il Turismo responsabile

scuola secondaria

OBIETTIVI

Promuovere la conoscenza dell'impatto che il mercato del turismo ha a livello sociale, economico ed ambientale sui paesi del sud del mondo e le alternative possibili che stanno nascendo grazie al turismo responsabile.

GIOCHI

“Quest'estate vado a ...”(gioco di ruolo): si divide la classe in quattro gruppi (due di viaggiatori, uno di tour operator, uno di comunità ospitante), si creano simulazioni di incontro per l'acquisto di un viaggio.

I “viaggiatori” devono quindi scegliere l'offerta del tour operator o della comunità ospitante che propongono modalità differenti di viaggio sotto diversi aspetti (alloggio, escursioni, cibo, trasporti,...); si condividono le scelte effettuate.

In conclusione si inseriscono i viaggi costruiti attraverso il gioco nel contesto del mercato mondiale del turismo, approfondendo gli impatti socio-economici ed ambientali e individuando l'alternativa proposta dal Turismo Responsabile.

IL MONDO SOTTOSOPRA

La carta di Peters

scuola secondaria

OBIETTIVI

Analizzare gli squilibri Nord - Sud attraverso le diverse rappresentazioni geografiche del mondo.

Presentazione della Carta di Peters che, restituendo alle superfici della terra la loro corretta proporzione, visualizza la trasposizione grafica del rapporto Nord Sud che più si avvicina ai valori del commercio equo e solidale.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“Disegno il mio mondo”: lavoro individuale sulla propria visione del mondo, osservazione e confronto dei disegni e riflessione sul significato di una visione “ufficiale” del mondo.

“La cartina più giusta!”: lavoro di gruppo su diverse rappresentazioni ufficiali del mondo, riflessione sul rapporto tra rappresentazione scientifica e visione personale, analisi e riflessioni su: Carta di Peters, significato dell'idea di Nord e Sud, squilibri Nord - Sud, commercio equo e solidale.

Video: “Tutti uguali sulla carta”.

IL RUBINETTO PERDE!

Acqua bene dell'umanità

scuola primaria e secondaria

OBIETTIVI

Educare sul valore dell'acqua come bene comune. Riflettere sullo sfruttamento indiscriminato di questa risorsa soprattutto da parte dei paesi industrializzati. Acquisire consapevolezza degli abusi nei consumi domestici e sull'influenza della pubblicità nel consumo di acqua imbottigliata.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“Pioggia”: gioco sonoro di presentazione.

“mAQUAntakilometri fa?”: analisi della provenienza dell'acqua in bottiglia e riflessione sull'impatto ambientale.

“Gioco dell'oca”: gioco a quiz sul tema.

“Lettura di immagini”: dall'immagine dell'acqua alla creazione e analisi di storie.

LABORATORI (per scuola primaria)

Costruzione di una bambolina con materiali di recupero. Animazione di filastrocche sull'acqua dentro e fuori di noi. Realizzazione del libretto “10 regole per non sprecare l'acqua”.

Video: “Intervista doppia: acqua libera e acqua in bottiglia”. “Il ciclo di vita della gocciolina d'acqua”.

DAL PIL ALL'ECONOMIA DELLE CAPACITÀ

scuola secondaria

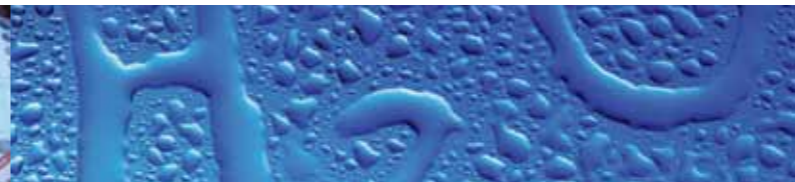
OBIETTIVI

Scoprire una differente visione dell'economia che supera il primato del reddito e del PIL. Imparare a valutare invece la qualità della vita in base all'approccio delle capacità, per arrivare a comprendere che cosa gli individui siano in grado di essere e fare in un contesto, se siano garantite condizioni rispettose della loro dignità di esseri umani e la libertà di scegliere quali opportunità realizzare. Testare modelli alternativi adatti all'analisi e comprensione delle economie equosolidali nel sud del mondo ma anche alla misurazione del benessere dei ragazzi stessi.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“La scala del PIL”: gioco per capire il PIL e le differenze tra i paesi in proporzione con la popolazione. (Dati World Development Indicators 2012). “ISU e PIL a confronto”: alla scoperta dell'Indice di Sviluppo Umano. “Il nostro indicatore”: studio del benessere della classe attraverso un brainstorming collettivo. “Economie solidali come casi studio”.

Video: Discorso di Robert Kennedy sul PIL. Stralcio di documentario “Vivere senza soldi”. Infografiche Altreconomia.



FIORI E DIRITTI, la Produzione di fiori e le problematiche socio-economiche

scuola secondaria

OBIETTIVI

Analizzare e riflettere su implicazioni storiche, letterarie, geografiche, scientifiche, ambientali, politiche e sociali di un prodotto agricolo protagonista del commercio internazionale.

GIOCHI

"Costruiamo la filiera dei fiori": un gioco a squadre alla scoperta di quali e quanti sono gli attori della filiera dei fiori.

"Formo il prezzo": se una rosa prodotta in Kenya viene venduta a Genova a 1€, come vengono distribuiti i soldi tra i vari attori della catena? Quanto guadagna chi la coltiva lavorando in una serra anche 10 ore al giorno? I ragazzi lo scoprono attraverso un gioco.

Video: "Bouquet mondiale" videoproiezione con dati e immagini sulla produzione, esportazione ed importazione di fiori nel mondo.

"C'era una volta", "Behind the flowers" video sulla produzione di fiori in Kenia e in Ecuador.

Note: in collaborazione con Movimento Fiori e diritti.



LA FIABA CHE NON C'E' Il lavoro minorile

secondo ciclo scuola primaria, scuola secondaria

OBIETTIVI

Riflettere sulla difficile condizione dei bambini in molti paesi del mondo e sul problema dello sfruttamento del lavoro minorile, attraverso un'analisi delle fiabe di ieri e di oggi, film e cartoni animati. Promuovere la conoscenza del commercio equo e solidale come garanzia della tutela dei diritti.

GIOCHI - ATTIVITÀ

"I sacchetti di carta" (gioco di ruolo): i ragazzi vengono divisi in squadre che rappresentano famiglie indiane. Durante il gioco si scatena un meccanismo per cui gli adulti, per guadagnare un salario che permetta la sopravvivenza della famiglia, chiameranno in aiuto i bambini, allontanandoli dalla scuola.

"Lettura di immagini": i ragazzi dovranno analizzare e inventarsi delle storie legate a diverse immagini che raffigurano bambini al lavoro.

"Sette storie di lavoro minorile": una per ogni giorno della settimana, si racconta l'inizio di storie di bambini di paesi diversi. I ragazzi dovranno inventarsi la conclusione: disegnandola, scrivendola o recitandola.

Video: Presentazione Power Point "La fiaba che non c'è".



TESSERE IL FUTURO Il lungo viaggio del cotone

scuola primaria e secondaria

OBIETTIVI

Far conoscere il cotone e la sua filiera produttiva. Il percorso porta alla scoperta, teorica e pratica, di diverse tipologie di lavorazione per vedere come i semi di cotone si "trasformano" in una delle tante magliette, che ogni giorno indossiamo senza conoscerne la lunga storia.

Con i ragazzi della scuola secondaria si approfondirà anche la fase di confezionamento, denunciando le politiche di sfruttamento di molte multinazionali del settore che lavorano soprattutto nel Sud Est asiatico e presentando il commercio equo e solidale come alternativa sostenibile.

GIOCHI

"Il mio vestito preferito" (gioco di presentazione).

"Il prezzo trasparente della scarpa da ginnastica".

"Nei panni degli altri" (gioco di ruolo).

LABORATORI (PER SCUOLA PRIMARIA):

"I quadretti di cotone": si realizza un disegno con batuffoli di cotone e si manipola il fiore di cotone.

Note: Il laboratorio può essere abbinato alla mostra "Tessere il futuro" (pag. 16)



FIABE DAL MONDO

scuola primaria

OBIETTIVI

Favorire la conoscenza delle culture del mondo attraverso la narrazione di fiabe e favole dal mondo alla scoperta di storie, luoghi e personaggi.

GIOCHI/ATTIVITÀ

"La fiaba che non c'è": viaggio nelle fiabe europee di ieri e di oggi con uno sguardo sulle problematiche sociali.

Narrazione di una o più tra le seguenti fiabe utilizzando diverse modalità di racconto (orale, marionette, teatrino delle ombre, animazione musicale).

"Fiaba dell'albero del panino"

"L'elefante di pietra" fiaba indiana.

"Il colibri e il colore degli uccelli" fiaba dal sud America.

"Il flauto" fiaba africana.

LABORATORI

Realizzazione di una drammatizzazione ideata dai bambini, dal vivo o con marionette.

Costruzione di strumenti musicali e/o marionette, e/o costumi per la drammatizzazione.



BARATTOLIAMO

giochi dal mondo e riciclo

scuola primaria

OBIETTIVI

Avvicinare i bambini a culture e realtà sociali diverse (nel tempo e nello spazio) dalle nostre, in modo che l'altro diventi uno stimolo per la curiosità del bambino e gli permetta di sviluppare un rapporto positivo con le diverse realtà del mondo. Sviluppare un senso critico dell'uso delle cose, recuperando materiali e tradizioni sui giochi e i giocattoli.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“Io gioco, tu giochi, noi giochiamo...”: brainstorming su tutti i giochi che conoscono i bambini, con successiva riflessione sui vari tipi di giochi e giocattoli.

“Loro giocavano”: intervista ai nonni su giochi e giocattoli dei loro tempi.

“Tutti i giochi del mondo”: visione di giocattoli provenienti da paesi lontani e scoperta di nuovi giochi collettivi.

LABORATORI

Costruzione di giocattoli con materiali di recupero.

Video: “Tulilem”.



STRUMENTI A COLORI

scuola primaria e secondaria di primo grado

OBIETTIVI

Approfondire la conoscenza delle culture del mondo attraverso la scoperta e la costruzione di strumenti musicali. Promuovere la musica come occasione di incontro, linguaggio universale e modalità di comunicazione. Riflettere sul valore delle differenze e la bellezza delle contaminazioni.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“Il direttore d'orchestra”: gioco di conoscenza e socializzazione. “Strumenti dal mondo”: visione e manipolazione di strumenti musicali del commercio equo e realizzazione di una mappa dei paesi d'origine e dei materiali impiegati. “Coloriamo i ritmi” e “Cerchio copione”: giochi di chiusura.

LABORATORI MANUALI E DI MOVIMENTO

Invenzione e costruzione di uno strumento musicale con materiale di recupero. Ritmi dal mondo “interno”: si suona e si balla col proprio corpo e con gli strumenti costruiti. Ritmi dal mondo “esterno”: animazione del gruppo al ritmo di alcune semplici danze etniche.

Video: “Un'altra via d'uscita”.



POPOLI IN FESTA

le feste e le danze dei popoli

scuola primaria e secondaria di primo grado

OBIETTIVI

Avvicinare i ragazzi a culture, musiche, gusti diversi dai nostri attraverso la conoscenza delle feste dei popoli come momenti rituali e di socializzazione. Riscoprire diversità e somiglianze nelle feste di tutte le culture, con particolare attenzione a quelle dei Paesi del Sud del mondo.

GIOCHI/ATTIVITÀ

“Festa? Come? Perché? Quando? Con chi?...”: brainstorming sulle tradizioni “festose” conosciute dai ragazzi con integrazioni sulle tradizioni dei vari continenti. Eventuale coinvolgimento (tramite interviste) di famiglie straniere parenti, vicini o amici dei bimbi presenti in classe.

LABORATORI

Ideazione e costruzione di costumi e addobbi da usare nella festa finale.

Apprendimento di semplici danze popolari.

“E festa sia!”: preparazione di una festa: costumi, addobbi, giochi tipici, danze, musiche e cibi caratteristici dei diversi popoli.



IO.EQUO

Coltiviamo un'altra economia

secondo ciclo scuola primaria, scuola secondaria

OBIETTIVI

Stimolare alla riflessione sul tema dell'economia reale e giusta, conoscere le dinamiche dei mercati delle materie prime agricole e ragionare sulle filiere.

Analizzare comportamenti critici e responsabili possibili per rendere i bambini e i ragazzi protagonisti di scelte consapevoli. Far conoscere alcuni esempi di produzione agricola rispettosa dell'uomo e dell'ambiente; identificare i valori e gli obiettivi del Commercio Equo e Solidale.

GIOCHI

Scuola primaria: attraverso storie, filmati, esperienze tattili e sensoriali, giochi e sperimentazioni i bambini saranno guidati alla scoperta di metodi alternativi e sostenibili di coltivare un'altra economia!

Scuola secondaria: “IO.EQUO” (gioco di simulazione): per far emergere e sperimentare i meccanismi iniqui del sistema economico. “Il gioco della spesa sostenibile”: gioco a squadre per rendere i ragazzi consapevoli delle loro potenzialità di consumatori.

Video: “IO.EQUO” e “IO.ADERISCO”.



"GIROGIRO MONDO"

Festa - caccia al tesoro

INIZIO / FINE ANNO (per tutta la scuola)

OBIETTIVI

Proporre un momento di festa conviviale - interculturale per i bambini della scuola in collaborazione con mediatori culturali e musicisti stranieri.

GIOCHI

Festa Interculturale: I bambini, divisi in squadre con nomi di diversi paesi e caratterizzate dal loro tipico saluto, affronteranno un giro del mondo attraverso i cinque continenti facendo giochi tipici dei paesi ricostruiti nei costumi, nelle musiche, negli odori. Sono previste anche degustazioni di prodotti equi e solidali.

Caccia al tesoro: Un percorso a squadre con quiz, giochi, prove e indizi sui temi del commercio equo e solidale, sull'ecologia e sul risparmio energetico, alla ricerca di un tesoro equo e sostenibile.

Note: La durata della festa è di circa 2 ore. Si possono coinvolgere sino a 150/200 bambini. Costi da concordare.



LE MOSTRE INTERATTIVE

IL VIAGGIO DI BANANITA

scuola primaria e secondaria

OBIETTIVI

Avvicinare bambini e ragazzi al tema del Commercio Equo e Solidale attraverso la storia delle banane.

I compagni di viaggio di Bananita scopriranno che esistono tanti modi con cui una banana può arrivare dall'America centrale fino alle nostre tavole.

Nella maggior parte dei casi, questo viaggio è caratterizzato da inquinamento, violenza sociale e diritti negati. Bananita però compierà un percorso alternativo e arriverà fino a noi secondo i principi del Commercio Equo e Solidale.

GIOCHI - ATTIVITA'

Giochi interattivi, quiz, prove pratiche che ricostruiscono l'ambiente e il contesto di produzione delle banane.

SUPPORTI

10 roll - up autoportanti della misura di 90 X 200 cm.

LE MOSTRE INTERATTIVE

"ALLA SCOPERTA DEL CACAO SOLIDAO", Il viaggio del cacao

Scuola primaria e secondaria di primo grado

OBIETTIVI

Rendere i bambini/ragazzi protagonisti di un "percorso alla scoperta del cacao", partendo dalla pianta del cacao, dai suoi frutti e dal suo ambiente naturale, in un viaggio a 5 sensi nel quale possano vedere, toccare, annusare, assaggiare. Si parla delle origini della pianta tra leggenda e storia, della diffusione in Europa e in Africa del cacao. Si analizza inoltre il viaggio del cacao sottolineando il contrasto tra chi produce e chi compra. Si scoprono infine i progetti del commercio equo e solidale che difende valori di giustizia sociale e vuole porsi come garanzia per i consumatori di rispetto dei diritti umani, dell'ambiente e di opportunità di sviluppo per i produttori. A fine percorso degustazione "a 5 sensi" di cioccolata bianca, al latte e fondente del commercio equo e solidale.

GIOCHI

"Gioco dell'OCACAO": prove pratiche e quiz per scoprire come il seme del cacao si trasforma in una gustosa tavoletta.

"Gioco dei produttori e dei consumatori": scopriamo sulla Carta di Peters i principali paesi produttori di cacao e i principali paesi consumatori di cioccolata e mettiamoli a confronto! *"Gioco del prezzo trasparente":* quanto del prezzo finale di una tavoletta di cioccolata spetta ai produttori? Quanto all'azienda che la produce? Quanto ai negozianti?

SUPPORTI: 10 roll - up autoportanti della misura di 90 X 200 cm.



LE MOSTRE INTERATTIVE

"TESSERE IL FUTURO", Seguendo le trame del cotone

Scuola secondaria

OBIETTIVI

Un percorso interattivo alla scoperta della filiera del cotone e di un capo di abbigliamento: la pianta, i paesi di produzione, le fasi di lavorazione, le problematiche sociali e ambientali legate alla produzione.

GIOCHI – ATTIVITA'

"Gioco delle etichette": i ragazzi cercano nelle etichette dei propri vestiti l'indicazione del luogo di produzione e mettono un post-it sulla Carta di Peters in corrispondenza al paese del "Made in" e un altro di colore diverso in corrispondenza del paese d'origine della marca.

"Costruiamo il nostro telaio": con una scatola da scarpe e dello spago di lana colorato i ragazzi potranno costruire un piccolo telaio e sperimentare la loro creatività tra trama ed ordito.

SUPPORTI

10 roll – up autoportanti della misura di 90 X 200 cm.



LE MOSTRE INTERATTIVE

"DONNE DEL SUD DEL MONDO", Cuore di imprese, integrazione ed economia solidale

Scuola secondaria

OBIETTIVI

Un viaggio alla scoperta delle donne protagoniste di un'economia sostenibile e virtuosa. Da Asia, Africa e America latina storie di donne che hanno rovesciato le regole del mercato. In parallelo, in Italia, donne emigrate che hanno superato la diffidenza e sono esempio di integrazione. Tante esperienze di commercio equo solidale e imprenditorialità, raccontate attraverso i volti e le storie delle loro protagoniste.

GIOCHI – ATTIVITA'

"Indovina la spezia": attraverso l'uso dei 5 sensi i ragazzi dovranno riconoscere diverse spezie.

"ABC del commercio equo": gioco di abbinamento tra parole e definizioni per scoprire i criteri del commercio equo e solidale.

"Caccia al tesoro": prove pratiche e quiz alla scoperta di notizie e dettagli della mostra, per mettere alla prova l'attenzione dei ragazzi!

SUPPORTI

12 roll up bifacciali autoportanti della misura di 90 X 200 cm.

Oggetti e materie prime provenienti dal commercio equo e solidale.



LE MOSTRE INTERATTIVE

"IL PROFUMO DELLA BIODIVERSITÀ", I maghi delle Spezie

Scuola primaria e secondaria

OBIETTIVI

Attraverso la conoscenza del profumato e caleidoscopico mondo delle spezie si aiutano i bambini a prendere consapevolezza delle tematiche legate al Sud del mondo, in un'ottica interculturale, a imparare a valorizzare le diversità esistenti e a conoscere il commercio equo e solidale. Si approfondisce lo stretto legame tra biodiversità e coltivazione delle spezie, colture tradizionali e diversificate finalizzate all'economia di comunità. Due simpatici maghi accompagneranno i bambini /ragazzi alla scoperta delle spezie.

GIOCHI - ATTIVITA'

"*Indovina la spezia*": attraverso l'uso dei 5 sensi i ragazzi dovranno riconoscere diverse spezie.

"*Il memorillo dei cereali biodiversi*": un gioco di memoria per scoprire prodotti simbolo della biodiversità.

Creazione di un masala (miscela di spezie). Creazione di didò naturale (plastilina) da tingere con la curcuma (una pallina di didò sarà lasciata ad ogni bambino). Tintura vegetale (con la curcuma) di cotone (braccialetti, shoppers o magliette).

SUPPORTI: 10 roll – up bifacciali autoportanti della misura di 90 X 200 cm. Due versioni grafiche differenti, una più adatta alla scuola primaria (Mago Maton) e l'altra alla scuola secondaria e per un pubblico adulto (Maga Cannella).



Come previsto dalla circolare ministeriale 86/2010 la Bottega Solidale si propone come partner delle scuole per un più efficace raggiungimento dei traguardi formativi previsti dal Ministero.

METODOLOGIE

Gli approfondimenti proposti si realizzano attraverso laboratori interattivi che prevedono la partecipazione attiva degli studenti utilizzando strumenti e linguaggi che ne facilitino il coinvolgimento: audiovisivi (cartoons, filmati, videoproiezioni), giochi di ruolo, laboratori manuali, brainstorming, danze, mostre interattive, degustazioni guidate e merende equosolidali, laboratori di cucina.

A seconda della fascia di età si utilizzano diverse metodologie per rendere l'alunno protagonista in ogni fase dell'attività.

COSTI E TEMPI

Si consiglia di realizzare i laboratori in almeno due incontri di due ore ciascuno.

Gli interventi hanno un costo orario di € 30,00 IVA esente. È possibile in ogni attività proporre una merenda solidale con un costo di € 1 a bambino. I costi delle mostre e delle feste sono da concordare in base al numero di giorni di attività e delle classi che si vogliono coinvolgere. I laboratori "*La colazione è pronta*" e "*A scuola di mondo in cucina*" prevedono 2 incontri di 2 ore ciascuno e hanno un costo di € 180.

VARIE

Per favorire il raggiungimento degli obiettivi è preferibile la partecipazione di un solo gruppo classe alla volta (o comunque circa 25 ragazzi). È possibile far seguire al modulo didattico una visita guidata ad una Bottega del Mondo.

Segnalateci il vostro interesse per i moduli presentati, anche nel caso non ci fossero disponibilità economiche da parte della scuola, in quanto talvolta lavoriamo su progetti sovvenzionati che includono anche attività educative da realizzarsi nelle scuole. Inoltre è possibile ideare con le scuole progetti per la partecipazione a bandi di finanziamento.

Si organizzano anche percorsi di formazione per gli insegnanti.

Per prenotazioni e informazioni contattare: Dott.sa Alessia Bordo

Tel. 010/265828 alessia.bordo@bottegasolidale.it

WWW.BOTTEGA SOLIDALE.IT

CARTA D'IDENTITA'

Nome: La Bottega Solidale

Anno di fondazione: 1990

Le Botteghe del Mondo:

GENOVA CENTRO:

Via Galata 122 r, tel 010/8685468, bdm.galata@bottegasolidale.it

Galleria Acquario, Ponte Spinola, tel 010/2470852, bdm.acquario@bottegasolidale.it

GENOVA RIVAROLO:

Via Canepari 92r, tel. 010/4694121, bdm.certosa@bottegasolidale.it

GENOVA SESTRI PONENTE:

Via Chiappori 25r, Tel 010/6047398

GENOVA NERVI:

Via Oberdan 86 r, Tel 010/3727198, bdm.nervi@bottegasolidale.it

Uffici (Amministrazione, Import, comunicazione e servizi per le aziende, progetti e attività educative):

Tel 010/265828 mail: info@bottegasolidale.it

Segni particolari: Cooperativa senza scopo di lucro

Amici: 150 gruppi di produttori in 40 Paesi del sud del Mondo

Compagni di viaggio: più di 1000 soci e 120 volontari

Prodotti: alimentari, artigianato e prodotti editoriali

Professione: commercio equo e solidale, cooperazione internazionale, educazione allo sviluppo, turismo responsabile, finanza etica

Specialità: prezzo equo e trasparente, coltivazione e produzione eco-compatibile, rispetto dei diritti di bambini, delle donne e di ogni minoranza

La BOTTEGA SOLIDALE è socia del consorzio CTM altromercato
e membro dell'Associazione Generale Italiana Commercio Equo e Solidale



member of
Register

AGICE2

WWW.BOTTEGA.SOLIDALE.IT