



EDUCARE ALLA PACE, AI DIRITTI, ALLA MONDIALITÀ

Obiettivi e metodologie

Corso per insegnanti o aspiranti animatori a cui vengono trasmessi strumenti teorici e pratici per l'animazione interculturale nelle scuole primarie di secondo grado e secondarie di primo e secondo grado.

09.00-11.15 INTERCULTURALITÀ: le favole e i viaggi

- ▶ Chi è l'animatore/educatore e come si presenta
- ▶ Obiettivo: animazione interculturale
- ▶ Cominciamo dai più piccoli attraverso le favole
- ▶ Mettiamoci in viaggio per conoscere il paese (continente) dei nostri compagni di classe
 - Un po' di storia, ma soprattutto oggetti del paese/continente (vestiti, strumenti musicali, giochi, oggetti artigianali, musiche ..)
 - Un po' di geografia: relazione tra clima, alimentazione e attività economiche (per i più grandi)

11.30-13.00 L'ALBERO DELL'INTERCULTURA

- ▶ In che punto dell'albero mi vedo, rispetto a questa dinamica?
 - Quanto conosco degli altri paesi e delle altre culture?
 - La lista della spesa: ovvero i miei stereotipi e pregiudizi
 - Le abilità dei cittadini del mondo: decentralizzazione e capacità di mettersi nei panni altrui - (analisi di alcuni incidenti critici)

14.00-14.30 I DIRITTI DEL FANCIULLO

- ▶ Diritto al gioco (sviluppo esemplificativo di un diritto)

14.30-17.00 DALLA CONQUISTA DI IERI ALLA GLOBALIZZAZIONE DI OGGI

- ▶ Smontiamo i meccanismi che sono alla base dell'economia di impoverimento. Introduzione teorica ad alcuni fenomeni economici:
 - WTO/OMC, Debito estero, Borsa, Commercio internazionale e Commercio equo, gestione dell'Acqua ...
- ▶ Trasformazione di un problema in un gioco di simulazione, tenendo conto delle sue origini, della distinzione tra causa ed effetto, delle soluzioni già in atto e di eventuali soluzioni ancora da sperimentare. Di fronte a tutto questo, cosa possiamo fare noi ora?
- ▶ Test finale: a che animale assomiglio?



www.incontrofraipopoli.it

se vuoi contattarci per la nostra animazione vai sul nostro sito alla pagina :
« CULTURA ED EDUCAZIONE » - « CORSI DI FORMAZIONE »