



Insegnanti - Educatori - Animatori

*Formatori di creatività, autostima,
cittadinanza attiva, intercultura, sobrietà,
gratuità e volontariato,
pace e diritti umani, democrazia*

Il mondo in classe



2011
2012

**Percorsi di
Educazione alla Mondialità**

www.incontrofraipopoli.it

E 12. Diritto al gioco (2 ore - aula spaziosa e libera)

Il bambino viene condotto a scoprire quanto e come gioca, con uno sguardo al passato (genitori, nonni) e alle situazioni dei bambini di altri paesi.

E 13. Diritto all'identità (2 ore - aula spaziosa e libera)

Attraverso la compilazione della Carta d'Identità e della Carta della Personalità, ogni bambino evidenzia le proprie caratteristiche, capacità, gusti e desideri, conoscendo meglio se stesso e gli altri.

E 14. Diritto alla famiglia (2 ore - aula spaziosa e libera)

Partendo dalla propria esperienza, si va alla scoperta delle varie tipologie di famiglie in altri paesi ed in epoche storiche diverse, divertendosi a mimare i lavori che si svolgono in altre parti del mondo.

E 15. Da emarginati a protagonisti (2 ore - computer e proiettore)

L'accompagnamento umano e scolastico di bambini rumeni di cultura rom e di bambini di strada di Bukavu - Congo, attraverso la partecipazione al doposcuola e i contatti con le famiglie e la scuola, ha tracciato per loro un destino tutt'altro che scontato. Chi era considerato un problema sociale, è divenuto protagonista di una vita piena e dignitosa.

E 16. "Tappa e stappa", ovvero "Tappa lo spreco e stappa la solidarietà"

(2 ore - computer e proiettore)

Un racconto interattivo della storia di un tappo di plastica che, se riciclato, può trasformarsi in acqua potabile per i bambini dell'Africa.

IL VILLAGGIO GLOBALE - 9/11 anni

E 17. Diritto al cibo (2 ore - aula spaziosa e libera)

I bambini, attraverso delle schede che parlano di problemi reali, cercano di individuare alcune tra le cause della fame nel mondo. Si visualizza l'attuale iniqua distribuzione della ricchezza attraverso la suddivisione di una pagnotta di pane, cercando insieme alcune possibili soluzioni.

E 18. Il mondo in movimento (2 ore - planisfero e aula spaziosa e libera)

I bambini, divisi in gruppi, sono invitati a risolvere quiz, indovinelli, sciarade per arrivare a scoprire il paese di origine di frutti, animali, invenzioni. Successivamente, osservando alcuni oggetti presenti in classe, sono invitati ad individuarne il paese di provenienza o di produzione.

E 19. Alla scoperta delle altre culture (2 ore - aula spaziosa e libera)

Dalla lettura di leggende di altre culture, l'ascolto di altre musiche e dall'indossare vestiti di altri popoli, i bambini sono portati a cogliere come ogni gruppo umano abbia sviluppato idee, sensibilità, modalità diverse per rispondere agli stessi bisogni, con pari dignità, nella molteplice diversità.

E 20. Storie colorate (2 ore)

Con una simulazione, si porta dapprima i ragazzi ad assumere il ruolo di cittadini di paesi caratterizzati da un diverso colore e immigrati in un altro paese e le conflittualità che ne derivano. Successivamente, con un gioco da tavolo, si ricostruiscono le storie di persone immigrate in Italia.

E 21. Piccoli cittadini in azione (2 ore - computer - proiettore)

L'impegno sociale di alcuni ragazzi (Felix Finkbeiner e Severn Suxuki) evidenzia come siano presenti nei "piccoli" il senso etico e la volontà di rimuovere le cause che impediscono una vita piena e armoniosa. Far conoscere queste esperienze può contagiare altri coetanei a mettersi in gioco, con semplicità e coraggio.

E 22. Acqua che sgorga da sottoterra (2 ore - computer - proiettore)

Una panoramica sui tipi di interventi tecnologici utilizzati nella zona del Sahel in Africa per ottenere l'acqua da bere dal sottosuolo (pozzi tradizionali, a carrucola, a volano, a giostra, solari, ecc).

E 23. La favola del cioccolato (2 ore)

È un racconto fantastico inventato da Maria Michele e riprodotto in un libro: "La favola del cioccolato". "Un giorno dal mare arrivò un'enorme barca di legno... Xoco e Cau, due fratellini aztechi, cercheranno di salvare il loro popolo..."

RAGAZZI

OLTRE I CONFINI - DENTRO I CONFINI - 11/12 anni

M 01. Storie saporite dal Sud del Mondo (2 ore - aula spaziosa e libera)

I ragazzi ricostruiscono il percorso geografico e socio-economico di alcuni alimenti, dei quali conoscono il sapore, ma non la storia umana di chi li ha prodotti.

M 02. Il gioco della Pace (2 ore - alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo)

Partendo dai conflitti vissuti a livello individuale, se ne scoprono le cause e si raccontano le reazioni personali. Si passa poi ad un gioco da tavolo, "Il gioco della Pace", sperimentando che la cooperazione premia più della competizione.

M 03. Diritto al gioco (2 ore - aula spaziosa e libera)

Partendo dal proprio vissuto, il ragazzo scopre quanto e come gioca, con uno sguardo rivolto al passato (genitori, nonni), ma soprattutto alle situazioni dei bambini di altri paesi, dei quali mimerà alcune storie.

M 04. Storie colorate (2 ore - alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo)

Si portano i ragazzi ad assumere il ruolo di cittadini di paesi caratterizzati da un diverso colore e immigrati in un altro paese e le conflittualità che ne derivano. Successivamente, con un gioco da tavolo, si ricostruiscono le storie di persone immigrate in Italia.

TRA FORESTA E SAVANA - 11/12 anni

M 05. Il lungo cammino del cioccolato (2 ore - classe divisa in 2 gruppi)

È un gioco di simulazione che fa entrare i ragazzi nel mondo della macroeconomia e fa loro percorrere i processi di trasformazione e vendita del cacao, dal frutto, alla tavoletta di cioccolato, sia nella filiera del commercio corrente, che in quella del commercio equo e solidale.

M 06. Ciatibali (2 ore - computer, proiettore, carta dell'Africa ed alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo)

È un gioco da tavolo che fa vivere le ansie e le speranze degli abitanti del Sahel e il loro impegno quotidiano per il cibo, l'acqua, ... per una vita migliore.

M 07. Naomba Maji (Cercò l'Acqua) (2 ore - alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo)

Dopo un brainstorming di gruppo sull'acqua, ai ragazzi è proposto un gioco: chi va al pozzo, fatica, ma non spreca l'acqua.

LE DIFFICOLTÀ DELLA VITA ALTRUI - 12/13 anni

M 08. Il sapore amaro della banana (2 ore - sono previsti lavori di gruppo)

È un serrato incontro-dialogo che, con il metodo del brainstorming e l'uso del flannellografo, porta i ragazzi a scoprire le sofferenze dei produttori di banane, i profitti delle transnazionali e la difficile lotta per un cambiamento del sistema, che tocca anche noi.

M 09. E tu, da che parte stai? (2 ore - sono previsti lavori di gruppo)

È un gioco di ruolo che fa entrare i ragazzi nel mondo dell'economia globalizzata, che porta allo sfruttamento dei più deboli (i lavoratori del Sud del mondo) e dell'ambiente, a vantaggio degli interessi delle grandi imprese multinazionali.

M 10. Diritti negati (2 ore - sono previsti lavori di gruppo)

I ragazzi scoprono il problema dello sfruttamento minorile con il gioco delle cinque parole. Proveranno poi a procurarsi il necessario per vivere, producendo sacchetti di carta a Calcutta - India.

M 11. I bambini di strada di Bukavu in Congo (2 ore - computer - proiettore)

Solo dopo il genocidio del 1994 in Rwanda, nella vicina città congolese di Bukavu hanno iniziato ad esserci i bambini di strada. La lezione è volta a scoprire i "perché" di questo fenomeno e come la società civile congolese recupera e reinserisce questi bambini.

OCCHIO AL PUNTO DI VISTA - 12/13 anni

M 12. Vedo quello che penso (2 ore - aula spaziosa e libera)

Attraverso il confronto con gli altri, i ragazzi sono stimolati dapprima a cogliere degli aspetti di sé e dei compagni, non sempre conosciuti o presi in considerazione, e successivamente quanto del proprio modo di pensare e delle scelte che fanno sono libere o condizionate.

M13. Decodifichiamo il pregiudizio (2 ore - aula spaziosa e libera)

Se gli stereotipi aiutano ad orientarsi in un mondo sempre più complesso, diventano un limite quando si trasformano in pregiudizi. Conoscerli e riconoscerli è di aiuto per diradare nebbie culturali e vedere con maggiore chiarezza la realtà oggettiva di persone e popoli.

M14. Celapuoifare (2 ore - verranno inviate in anticipo, in visione, 5 copie del libro)

È un racconto fantastico di Maria Michele, riprodotto in un libro: "Celapuoifare". La storia di una famiglia di conigli, che nell'arco di tre generazioni, si confronta con problemi psicologici (l'accettazione di sé, la gestione dei rapporti intergenerazionali) e sociali (la convivenza con altri diversi, altre culture, differenti interpretazioni della politica, gli scompensi ecologici)

M15. Da emarginati a protagonisti (2 ore - computer - proiettore)

Accompagnare per anni sul piano umano e scolastico dei bambini rumeni di cultura rom, ha tracciato per loro un destino tutt'altro che scontato. Chi era un problema sociale è divenuto protagonista di vita piena e dignitosa.

LIBERTÀ e SCHIAVITÙ DEI MECCANISMI SOCIALI - 13/14 anni

M16. Il grande banchetto mondiale (3 ore - planisfero, lavagna, 2x2m di parete libera vicino alla lavagna)

L'ingiustizia che permea le regole mondiali dell'economia, del commercio e della politica è riassunta in un gioco-teatro di forte impatto cognitivo ed emotivo. Gli attori sono gli stessi alunni assieme all'animatore e al loro docente. Il gruppo classe rappresenta tutta l'umanità e i ragazzi scoprono, sulla loro pelle, come l'economia segna il destino delle persone.

M17. Un europeo nel Sahel (3 ore - computer - proiettore, carta dell'Africa, lavagna)

L'animatore, avvalendosi di una pluriennale esperienza di vita vissuta con i popoli del Sahel, decostruisce gli stereotipi delle sicurezze occidentali, verso un approccio di umiltà, scoperta e rispetto delle altre culture.

M18. I G8 e le 8 donne africane (3 ore - classe divisa in gruppi)

Gioco di ruolo con la classe divisa in 4 gruppi a confronto: le donne africane, le associazioni del Nord del mondo, i presidenti dei G8, una commissione ONU sui diritti umani.

M19. Bisweka - Storie di ordinaria quotidianità (2 ore - verranno inviate in anticipo, in visione 5 copie del libro)

Sono racconti di vita vissuta da Leopoldo Rebellato in Africa, in Asia e in Europa, raccolti in un libro: "Bisweka". Suggestiscono una globalizzazione vista come momento di incontro/scontro di mondi lontani, occasione di solidarietà concreta.

M20. L'umana commedia (2 ore - verranno inviate in anticipo, in visione 5 copie del libro)

È un libro scritto da Maria Nichele in forma poetica. Racconta la società del nostro tempo, i suoi squilibri sociali, economici e ambientali, le sue nuove opportunità. Fa emergere i dubbi, le preoccupazioni, le paure, ma anche la speranza e il coraggio.

DALL'ECONOMIA DI SUSSISTENZA ALL'ECONOMIA DI MERCATO - 13/14 anni

M21. Debito del Sud - debito del Nord (3 ore - lavori di gruppo)

I ragazzi assumono il ruolo di "ministri" impegnati negli scambi commerciali e nella compilazione della finanziaria di alcuni paesi del Sud e del Nord del Mondo.

M22. Mondopoli (3 ore - carta dell'Africa, alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo)

Gioco da tavolo ambientato nella vita quotidiana dei contadini del Ciad. I ragazzi ampliano i loro orizzonti e condividono empaticamente le ansie e le gioie di chi vive nell'economia di sussistenza e nello stesso tempo è alle prese con i problemi della globalizzazione.

M23. Viaggio nella storia dell'economia (2 ore - lavori di gruppo)

L'approfondimento di alcuni modelli economici del passato porta i ragazzi a coglierne le incidenze sociali nelle diverse epoche e li prepara a capire l'odierna economia di mercato.

M24. Il viaggio di un paio di jeans (2 ore - planisfero, lavori di gruppo)

Si entra nel vivo della globalizzazione, ripercorrendo il lungo viaggio fatto da un paio di jeans, prima di essere indossati da noi europei.

ADOLESCENTI

DIRITTI UGUALI PER TUTTI? - 14/16 anni

S 01. Mondopoli (3 ore - carta dell'Africa, alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo)

Gioco da tavolo ambientato nella vita quotidiana dei contadini del Ciad. I ragazzi ampliano i loro orizzonti e condividono empaticamente le ansie e le gioie di chi vive nell'economia di sussistenza e nello stesso tempo è alle prese con i problemi della globalizzazione.

S 02. Diritto in gioco (2 ore - aula spaziosa e libera)

Con un gioco dell'oca a grandezza naturale, la classe divisa in due gruppi si confronta nella scoperta dei diritti e nella conoscenza degli organismi internazionali che li tutelano.

HOMO OECOMICUS - 14/16 anni

S 03. Giochiamoci la Borsa (2 ore - lavori di gruppo)

I ragazzi diventano membri del Consiglio di Amministrazione di un'importante S.p.A. e prendono delle decisioni che avranno ripercussioni sull'andamento delle proprie azioni in borsa, ma anche sulla società e sull'ambiente.

S 04. L'altro volto della globalizzazione: il caso Coca-Cola (2 ore - planisfero)

Cosa succede in uno stabilimento di produzione e imbottigliamento della Coca-Cola in Colombia? La classe viene suddivisa in gruppi: lavoratori, sindacati, rappresentanti della Rete Italiana Boicottaggio Coca-Cola, consumatori di questa bevanda, dirigenti della multinazionale.

S 05. Il viaggio di un paio di jeans (2 ore - planisfero, lavori di gruppo)

Si entra nel vivo della globalizzazione, ripercorrendo il viaggio fatto da un paio di jeans.

SCOPRIAMO L'ALTRO E... NOI STESSI - 14/16 anni

S 06. Paleoveneti e neoveneti (2 ore - computer - proiettore)

Dopo quante generazioni una persona può considerarsi appartenente ad un dato territorio? E qual è il patrimonio genetico dei Veneti? È un avvincente escursus storico a volo pindarico sui Veneti, presentato sotto forma di spettacolo televisivo.

S 07. Costruttori di pace cercasi (2 ore)

I conflitti sono all'ordine del giorno, a qualunque età e in qualunque situazione. Farli emergere, individuare le "buone prassi", ipotizzarne di nuove e presentarle ai compagni con una modalità "originale", sarà un lavoro intenso e divertente che richiede fantasia, autocritica e un pizzico di ironia.

LA GESTIONE DELL'ACQUA - 14/16 anni

S 08. Acqua tra diritto e mercato (2 ore - planisfero - lavori di gruppo)

I cittadini (studenti della classe), partendo da alcune esperienze di gestione dell'acqua, voteranno se l'acqua è da considerare fonte di guadagno o bene comune da condividere.

S 09. Acqua dal cielo e dalla terra (2 ore - planisfero - lavori di gruppo)

Attraverso un gioco di ruolo ambientato in Burkina Faso, i ragazzi sono invitati a scegliere la soluzione migliore al problema dell'acqua: i pozzi dalla Banca Mondiale o le dighe, in collaborazione con un'ONG (Organizzazione Non Governativa) italiana?

S 10. Acqua: il caso Italia (2 ore - planisfero - lavori di gruppo)

Un gioco di simulazione vedrà a confronto i rappresentanti dei movimenti a favore del diritto all'acqua, i politici italiani e i responsabili delle multinazionali, fino ad arrivare ai due quesiti referendari del 12 - 13 giugno 2011.

TESTIMONIANZE 14/19 anni e gruppi giovani e adulti - Incontri proposti a più classi

S 18. Emigrato per forza e per scelta (2 ore - computer - proiettore, planisfero)

Roberto, da giovane, emigra dal Veneto in America a causa della povertà. Raggiunto il benessere economico, torna in Italia e crea un'azienda agricola. Si offre poi come volontario per 10 mesi in Sri Lanka, per ricostruire due paesetti distrutti dallo Tsunami, e per 5 mesi in Camerun per completare un progetto di costruzione di pozzi.

S 19. Giovani diversi (2 ore - computer - proiettore)

È la testimonianza di giovani che hanno da raccontare storie di vita diversa dal grigiore comune, storie di avventure, di sport, ma nello stesso tempo di solidarietà, di gratuità, di vita all'estero.

GIOVANI

ECONOMIA IMPERATRICE - 16/19 anni

S 11. Il grande banchetto mondiale (3 ore - planisfero, lavagna, 2x2 m di parete libera vicino alla lavagna)

L'ingiustizia che permea le regole mondiali dell'economia, del commercio e della politica è riassunta in un gioco-teatro di forte impatto cognitivo ed emotivo. Gli attori sono gli stessi alunni assieme all'animatore e al loro docente. Il gruppo classe rappresenta tutta l'umanità e i ragazzi scoprono, sulla loro pelle, come l'economia segna il destino delle persone.

S 12. Quando la legge supera l'uomo (2 ore - planisfero - lavori di gruppo)

Con un gioco di simulazione i ragazzi sperimentano come a volte la legge, pur di perseguire gli interessi economici delle aziende, provoca danno alle persone.

S 13. Prove tecniche di colonizzazione per il terzo millennio (2 ore - planisfero - lavori di gruppo)

È un gioco di simulazione con il quale si tocca con mano la dicotomia tra il diritto al lavoro e al giusto guadagno e le regole economiche finalizzate a salvaguardare gli interessi delle grandi multinazionali. La politica diventa serva dell'economia.

NOI E GLI ALTRI VICINI E LONTANI - 16/19 anni

S 14. La creatività dei popoli esclusi (2 ore, una o due classi - planisfero, lavagna)

L'obiettivo dell'incontro-conferenza è di togliere lo stereotipo povero = mendicante e passivo, portando alla scoperta della variegata creatività dei popoli oggi emarginati, dal livello economico a quello culturale, sociale e politico.

S 15. L'umana commedia (2 ore - verranno inviate in anticipo, in visione 5 copie del libro)

È un libro scritto da Maria Nichele in forma poetica. Racconta la società del nostro tempo, i suoi squilibri sociali, economici e ambientali, le sue nuove opportunità. Fa emergere i dubbi, le preoccupazioni, le paure, ma anche la speranza e il coraggio.

S 16. Bisweka - Storie di ordinaria quotidianità (2 ore - verranno inviate in anticipo, in visione 5 copie del libro)

Sono racconti di vita vissuta da Leopoldo Rebellato in Africa, in Asia e in Europa, raccolti in un libro: "Bisweka". Suggestiscono una globalizzazione vista come momento di incontro/ scontro di mondi lontani, occasione di solidarietà.

S 17. Semi di giustizia (2 ore - computer - proiettore)

I semi sono un elemento fondamentale per la vita del pianeta, insieme ad acqua, aria, terra e sole. Attraverso i semi, cibo naturale intero, si possono evitare tante malattie e costruire un mondo libero dalla fame. A parlarne e a suscitare curiosi interrogativi è Marco Tassinari, autore del libro "Semi di giustizia".

Consigliato a chi raccoglie tappi di plastica (visita d'istruzione di 4 ore)

Dapprima si visita la fabbrica "Imbal Nord" di Tombelle - Padova, dove vengono riciclati i tappi di plastica. Si passa poi al Parco delle Energie Rinnovabili "La Fenice" di Padova, dove gli alunni possono divertirsi nelle giostre del prototipo di "pozzo a giostra" e capire come i tappi raccolti permettono la costruzione di pozzi per l'acqua nelle scuole del Camerun.

o nel corso di assemblee studentesche

S 20. Donne da premio Nobel (2 ore - computer - proiettore)

Dall'Africa all'Italia, per cambiare il proprio destino e per renderlo migliore, per sé e per le altre donne che in Africa, portano il peso di tante responsabilità, spesso senza riconoscimenti ufficiali. Per questo, a testa alta, alcune di loro raccontano le loro esperienze, proponendo che venga riconosciuto, a tutte le donne africane, il premio Nobel per la pace.

S 21. Vivi intensamente (2 ore - computer - proiettore)

Stefano e la sua vita vissuta intensamente ogni giorno, una vita di avventure, innamoramenti, ricerca di sé, amici, feste, e infine di volontariato internazionale a servizio di emarginati ed esclusi, finché la leucemia lo fa passare alla vita eterna alle porte dei 24 anni. La sua vita è presentata dai suoi genitori.

PERCHÈ EDUCARE I GIOVANI ALLA MONDIALITÀ?

- Per creare interesse e offrire strumenti ed abilità per una ricerca permanente e per un coinvolgimento attivo nella costruzione della pace, della solidarietà e della cooperazione.
- Per far conoscere le interrelazioni e le interdipendenze fra i popoli ed i meccanismi economici e politici che li allontanano e li avvicinano.
- Per porre le premesse per un coinvolgimento dei giovani nell'elaborazione di nuove forme di economia, finanza, turismo e rapporto con l'ambiente.
- Per proporre la conoscenza di altre culture, della loro storia, del loro presente.
- Per aprire gli orizzonti mentali oltre i confini della propria cultura e i limiti dell'informazione corrente.

INCONTRO FRA I POPOLI PROPONE

- **Incontro fra i Popoli si indirizza a chi è educatore**, che sia insegnante in qualunque ordine di scuola o animatore di gruppo, a chi per vocazione e/o per professione è chiamato ad incidere sulla crescita e formazione di altre personalità.
- Proponiamo una cinquantina di "Percorsi di Educazione alla Mondialità".
Si può scegliere quelli più adatti alla classe, al gruppo.
Consigliamo un paio di incontri all'anno.
- La suddivisione effettuata per fasce di età non è rigida. È possibile attingere a moduli diversi.
- Alcune proposte sono valide per tutte le età. Adatteremo il contenuto a seconda di chi ci troviamo di fronte.

QUANTO COSTA?

Chiediamo alla scuola un contributo volontario, orientativamente di:

- 30 €/ora (richieste da 1 a 5 incontri)
- 25 €/ora (richieste da 6 a 10 incontri)
- 20 €/ora (richieste oltre i 10 incontri)

COME CONTATTARCI

E-mail: cultura@incontrofraipopoli.it

Tel. / fax: 049 597 53 38 - Cell: 335 836 70 30 (Maria Nichele)

CONSIGLI

- Gli animatori di Incontro fra i Popoli non si sostituiscono all'insegnante, all'animatore, ma sono di supporto e complemento. È l'insegnante/educatore che struttura e realizza il suo "percorso di Educazione alla Mondialità".
- Ogni educatore riceverà preventivamente una "scheda prerequisiti", nella quale sono inseriti gli argomenti da approfondire ed eventuali indicazioni riguardo a strumenti e materiali necessari alla realizzazione dell'attività.
- All'insegnante, che è l'educatore di riferimento dei ragazzi, chiediamo che rimanga in classe durante tutta l'attività. La sua presenza è essenziale per dare continuità ed incisività agli argomenti affrontati.
- È più incisivo incontrare i ragazzi due volte l'anno durante tutto il ciclo scolastico (2, 3, 5 anni), anziché realizzare più di due incontri in un unico anno scolastico.
- Se il gruppo-classe è consolidato, consigliamo di realizzare gli incontri nei mesi tranquilli, da ottobre a dicembre; se il gruppo-classe è appena costituito, meglio la seconda metà dell'anno scolastico, da gennaio a maggio.

COME FARE?

- Presentateci la vostra richiesta (via e-mail, telefono, fax, posta).
- Vi rispondiamo inviandovi il "protocollo d'accordo".
- Ci rispedite il protocollo d'accordo aggiornato con le vostre richieste, con la firma del dirigente scolastico ed una proposta di calendario (indicando i giorni e l'orario in cui è presente l'insegnante che ha chiesto gli interventi).
- Vi rispediamo il protocollo, con la controfirma della nostra responsabile, la scheda prerequisiti e la conferma delle date, o l'indicazione di altre date, tenendo conto dell'orario scolastico dell'insegnante interessato.
- Secondo i giorni stabiliti, veniamo nella vostra classe a realizzare gli incontri programmati.
- Una volta conclusi gli interventi previsti nel vostro Istituto, vi facciamo pervenire la richiesta di contributo economico.
- A questo punto, la scuola effettua il versamento a mezzo posta o a mezzo banca.

