

per
insegnanti
ed educatori



Incontro fra i Popoli
Organizzazione di Società Civile

IL MONDO IN CLASSE

Percorsi di Educazione alla Cittadinanza Globale



2018-2019

INCONTRO FRA I POPOLI NEL MONDO

RD CONGO, CAMERUN, CIAD, SRI LANKA, ROMANIA

Sostegno
a Distanza

Affiancamento
alle
società civili locali

Promozione
delle
fasce sociali
deboli

Servizi sociali
acqua,
igiene...

Imprenditoria
societaria



Obiettivi

- ✓ accompagnare verso la ripresa della soggettività politico-culturale-economica
- ✓ valorizzare le risorse umane e naturali endogene

ITALIA

Percorsi di Educazione
alla Cittadinanza Globale
nelle scuole e nei gruppi

Proposte Giovani
Settimane Giovani in Romania - Gap year
Stage - Tirocini - Soggiorni di condivisione



Obiettivi

- ✓ superare i limiti della propria cultura
- ✓ scoprire la positività della diversità
- ✓ promuovere i diritti
- ✓ stimolare i giovani alla cittadinanza internazionale attiva

Educatori

*scegliete tra le nostre settanta proposte
quelle che fanno per voi e per i vostri bambini-ragazzi-giovani*

Burocrazia semplificata per chiedere i nostri interventi

1. Presentateci la vostra richiesta (via mail o fax).
2. Vi rispondiamo inviandovi il "protocollo d'accordo" da completare.
3. Ci rispedito il "protocollo d'accordo" compilato con:
 - le attività richieste;
 - le vostre proposte di calendario con i giorni previsti, l'ora di inizio e di fine dell'intervento, il nome del docente o animatore per ogni attività;
 - la firma del dirigente scolastico o del responsabile del gruppo.
4. Vi rispedito il protocollo, con:
 - la controfirma della nostra responsabile;
 - la scheda prerequisiti per ogni attività, con gli argomenti da approfondire ed eventuali indicazioni su strumenti e materiali necessari alla sua realizzazione;
 - la conferma delle date o l'indicazione di altre date.
5. Secondo i giorni e gli orari stabiliti, veniamo nella vostra classe o gruppo a realizzare gli incontri programmati. **È fondamentale che il docente o l'animatore che ha chiesto l'intervento resti in classe (o con il gruppo) per tutta la durata dell'attività.**
6. Una volta conclusi tutti gli interventi nel vostro Istituto (o gruppo), vi facciamo pervenire la richiesta di contributo economico.
7. A questo punto, effettuate il versamento via banca o via posta.

Chiediamo un contributo, per finanziare le opere umanitarie che realizziamo nel mondo, dare un compenso ai nostri animatori e sostenere le spese correnti della nostra associazione.

Orientativamente:

- 30 €/ora (richieste da 1 a 5 incontri)
- 25 €/ora (richieste da 6 a 10 incontri)
- 20 €/ora (oltre i 10 incontri – anche di più plessi dello stesso comprensivo)
- 3 €/alunno per il labirinto (Africa, Asia, America, Europa, Oceania) - info a pag. 9.

CONTATTI



INCONTRO FRA I POPOLI

  049 5975338  335 8367030 (Maria Nichele)

 cultura@incontrofraipopoli.it  www.incontrofraipopoli.it

FAVOLE DAL MONDO 3-6 anni

A01

Favole dal Mondo

Attraverso il racconto di favole i bambini sono portati a conoscere ed apprezzare altre culture, altri mondi ormai non così lontani. Le favole potranno essere "raccontate" anche con un teatrino.

 1,5 h  aula spaziosa e libera

**"Solo noi bambini
giochiamo con i nostri diritti"**



è un album da colorare con il linguaggio dei bambini, per introdurli nel mondo dei diritti umani con immagini semplici. Una scheda sintetica raccoglie i più importanti diritti inseriti nella Convenzione internazionale dei Diritti dei bambini. Chiedi le copie che servono.



È richiesto un contributo di almeno 1,50€ a libretto

A PICCOLI PASSI PER IL MONDO 4-6 anni

A02

A noi bambini piace molto giocare

Attraverso dei giocattoli artigianali, provenienti da vari paesi, i bambini incontrano altre culture

e scoprono che non dappertutto arrivano Babbo Natale e la Befana. In molti paesi i giocattoli vengono costruiti dai bambini, con materiali di recupero e molta fantasia.

 1,5 h

A03

**L'acqua è buona
e non si spreca**

Il richiamo della pioggia fatto con le mani... il trasporto dell'acqua che coinvolge i piedi e richiede fatica e tempo... ma anche l'acqua come fonte di vita e segno d'amore familiare con la favola del "bicchiere d'acqua".

 1,5 h

A05

Insieme si può

Fare delle cose insieme agli altri bambini è importante ed entusiasmante. Attraverso il gioco, le favole e la filastrocca dei diritti dei bambini, si sperimenta l'importanza del mettersi insieme per raggiungere un obiettivo positivo, facendo esperienza di gioco cooperativo.

 1,5 h

A04

**Cosa e come si
mangia in altri Paesi**

I bambini imparano che il cibo è legato alle tradizioni, in particolare a piante e animali che vivono nei diversi Paesi del mondo.

Scoprono come e cosa si mangia riflettendo sul lavoro necessario perché le piante coltivate nei campi possano diventare cibo nutriente e buono.

 1,5 h

A06

**Accendiamo
le stelle**

Riconoscere le cose che piacciono e viverle è come accendere la propria stella interiore. Con dei giochi e piccole attività i bambini imparano ad ascoltare i loro desideri positivi. In un secondo incontro ogni bambino individua il modo per accendere le stelle nel cuore di altre persone.

 due incontri da 1,5 h

FAVOLE DAL MONDO 6-7 anni

E01

Favole dal Mondo

Attraverso il racconto di favole i bambini sono portati a conoscere e apprezzare altre culture, altri mondi ormai non così lontani. Se nella classe ci sono bambini la cui famiglia proviene da un altro continente (Africa, Asia, America Latina) vengono scelte le favole di quell'area geografica.

CONSIGLIATO

 1,5 h

 aula spaziosa e libera

E02

L'Europa nelle favole

Con il racconto di alcune favole di paesi dell'Europa, si introduce nei bambini il senso di appartenenza alla grande famiglia europea, dove la diversità è un valore che unisce.

 1,5 h  aula spaziosa e libera

E03

L'unione fa la forza

NOVITÀ

Insieme è più facile superare le difficoltà! La saggezza popolare è ricca di proverbi e favole che aiutano i bambini a capire quanto sia importante collaborare e aiutarsi nelle diverse situazioni della vita.

Ascoltare e drammatizzare alcune di queste favole permette di trasmettere questo valore alle nuove generazioni.

 1,5 h  aula spaziosa e libera

UNA FINESTRA SUL MONDO 6-8 anni

E04-08

E04 America Latina: dall'Amazzonia alle Ande

E05 Africa: suoni e colori dalla culla dell'umanità

E06 Asia: seguendo le orme di Marco Polo

E07 Romania: uniti nel passato e nel presente

E08 Albania: i nostri vicini di casa

 1,5 h  aula spaziosa e libera

I bambini scoprono che ogni cosa ha una storia attraverso il racconto del rapporto affettivo con gli oggetti a loro cari.

Si procede alla scoperta di altri popoli, le loro musiche, vestiti, favole e la loro vita, fatta di gioie e di sofferenze.

E09

La favola del cioccolato

 2 h

È un racconto fantastico che viene letto assieme ai bambini. Ripercorre gli eventi storici dell'incontro/scontro fra i popoli dell'Europa e quelli che abitavano dall'altra parte dell'Oceano Atlantico.

"Un giorno dal mare arrivò un'enorme barca... Xoco e Cau, due fratellini aztechi, cercheranno di salvare il loro popolo..."

CONSIGLIATO

E 10-13

GIOCANDO CON I DIRITTI 6-8 anni

- E 10** **Diritto al gioco**
- E 11** **Diritto alla famiglia**
- E 12** **Diritto all'acqua**
- E 13** **Diritto chiama dovere**

Attraverso attività interattive e di gruppo, i bambini vengono immersi in alcuni diritti fondamentali per la vita e l'equilibrio affettivo, arrivando a cogliere che ad ogni diritto corrispondono dei doveri e che, pur essendo i diritti uguali per tutti i bambini, c'è chi non può goderli.

 1,5 h  aula spaziosa e libera

BENVENUTI, DIRITTI DI TUTTI 9-11 anni

E 14

Dalla Protesta alla Proposta

L'attività mette a fuoco alcuni ostacoli che impediscono il pieno fiorire dei diritti umani e dell'ambiente.

La classe, suddivisa in coppie, si informa e denuncia alcune di queste difficoltà. Poi, attraverso un disegno, uno scritto, un simbolo, uno slogan, gli stessi bambini propongono il cartellone delle soluzioni.

 2 h  cartellone, matite colorate, forbici, colla

E 17

Diritto alla famiglia

Partendo dalla propria esperienza, il bambino è condotto alla scoperta delle varie tipologie di famiglie in altri Paesi ed epoche, divertendosi a mimare i lavori dei componenti di alcune famiglie del mondo.

 2 h  aula spaziosa e libera  planisfero

E 15

Diritto al gioco

Il gioco è tipico di ogni bambino e di ogni epoca: come si giocava nel passato (genitori, nonni, bisnonni)? Confrontarsi sui motivi per cui a volte i bambini non giocano aiuta a riflettere sulle proprie esperienze e sulle difficoltà che incontrano molti loro coetanei nel mondo.

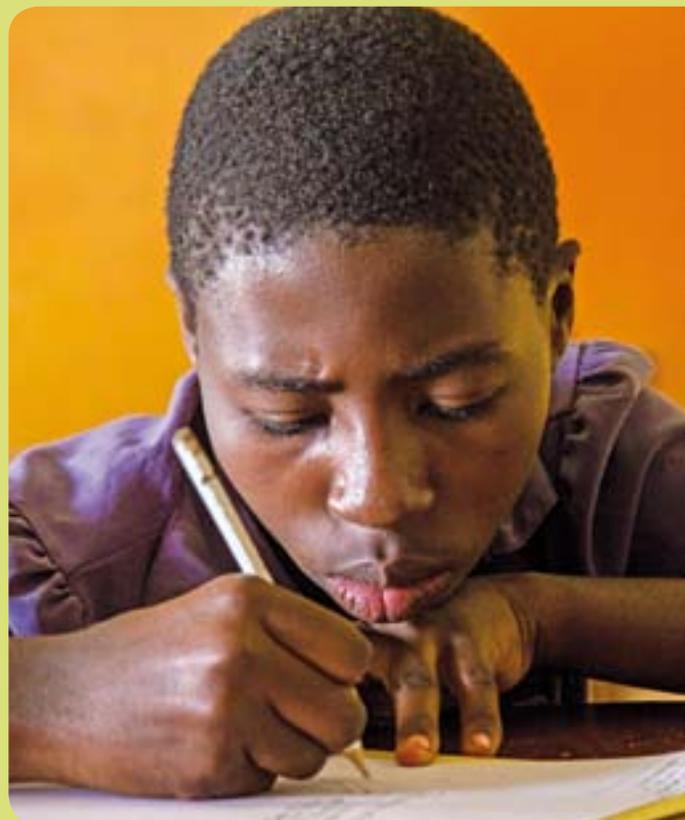
 2 h  planisfero

E 16

Diritto all'identità

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

 2 h  aula spaziosa e libera



E 18**Diritto al cibo**

Attraverso alcune storie di famiglie che vivono in altri paesi, i bambini cercano di individuare le cause della mancanza di cibo. Vivono poi in prima persona l'iniqua distribuzione della ricchezza attraverso la suddivisione di un filone di pane di 1 metro.

 2 h  planisfero

E 20**In spirito di fratellanza**

Il primo articolo della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo ci introduce a tutti gli altri diritti. Attraverso un gioco dell'oca sui diritti dei bambini, si arriva a conoscerli di più e a scoprire le cause che li negano a troppi bambini nel mondo.

 2 h  aula spaziosa e libera

NOVITÀ**E 19****Regolando**

I bambini sono portati a cogliere che il dovere di rispettare le regole non è fine a se stesso. Presso altri Paesi e Popoli, possono esserci regole diverse, ma interessanti da scoprire.

 2 h  aula spaziosa e libera

E 21**Mi gioco la Pace**

Partendo dai conflitti vissuti a livello individuale, i ragazzi condividono le cause che li generano e le reazioni individuali. Si passa dal personale all'internazionale attraverso "Il gioco della Pace", la cooperazione premia più della competizione.

 2 h  lavoro di gruppo



QUARTIERI DEL MONDO 9-11 anni

E22

Alla scoperta delle altre culture

Dalla lettura di leggende e miti 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 diversità.

🕒 2 h 🌐 planisfero



E23

Storie colorate

Attraverso un gioco da tavolo, si ricostruiscono i percorsi di vita di persone immigrate in Italia. Ogni bambino costruisce una storia e la presenta ai compagni, evidenziando i motivi che hanno spinto i protagonisti a lasciare il loro Paese, tra le difficoltà del viaggio e i loro sogni.

🕒 2 h 🌐 planisfero

E25

Ciatibali

È un gioco da tavolo ambientato a Ciatibali, un paesetto del Ciad, che immette direttamente nella quotidianità, facendo vivere le ansie e le speranze degli abitanti del Sahel e il loro impegno per ottenere il cibo, l'acqua e una vita migliore.

🕒 2 h 🏠 aula spaziosa e libera 🌐 planisfero

E24

Il mondo in movimento

I bambini, divisi in gruppi, gareggiano nel risolvere quiz ed indovinelli, per arrivare a conoscere il paese di origine di frutti, animali, scoperte ed invenzioni. Successivamente, leggendo le etichette dei loro vestiti e del materiale scolastico, cercano di individuare il paese di provenienza delle materie prime e di fabbricazione del prodotto.

🕒 2 h 🌐 planisfero 🏠 aula spaziosa

E26

Io non mangio i tuoi diritti

Con un gioco di ruolo, i bambini ricostruiscono le due filiere del cioccolato (nel commercio internazionale e nel commercio equo-solidale). Sono invitati a raccontare e a disegnare l'attività che stanno simulando e le loro condizioni di vita. I bambini che hanno il ruolo di clienti, distribuiscono i quadratini di due tavolette di cioccolato: una del commercio equo e una del commercio internazionale per scoprire come il mercato può accentrare la ricchezza nelle mani di pochi o distribuirla tra tutti gli anelli della catena produttiva.

🕒 2 h 🌐 planisfero

LAFRICABIRINTO LASIABIRINTO LAMERICABIRINTO LEUROPABIRINTO LOCEANIABIRINTO**Z01****Tre indimenticabili ore di lezione:
sensibilizzazione - divertimento - apprendimento!**

✓ **Un tunnel di 25 metri, alto 80 centimetri:** con curve e percorsi alternativi, con i colori delle stagioni. **I bambini (4 - 12 anni) lo percorrono carponi**, trovando al suo interno animali tipici e suoli diversi (simil... argilloso, sabbioso, fangoso) e gustando, attraverso le strisce trasparenti del tunnel, un panorama esterno fatto di **grandi foto del continente scelto** (Africa, Asia, America, Europa, Oceania). Successivamente, prima di ripercorrere il tunnel, il bambino/la bambina si trova incanalato in un **percorso ad ostacoli** da attraversare con un cestino di frutta in testa (Lafricabirinto) o un **ponte tibetano** (Lasiabirinto) o **saltando di albero in albero** (Lamericabirinto) o **dopo aver attaccato la bandiera di un Paese Europeo** nel posto corrispondente in una grande carta geografica (Leuropabirinto) o attraversando la savana australiana con il **salto del canguro** (Loceaniabirinto).

E si riprende il tunnel... con calma! Sempre avvolti da un dolce sottofondo di musiche etnico-tradizionali del continente scelto.

✓ **Un'ampia sala-museo** con vestiti, strumenti musicali, utensili da lavoro, prodotti agricoli, oggetti religiosi e piccoli laboratori del continente scelto.

✓ Infine... **un terzo ambiente dove lasciarsi incantare** da splendide immagini di paesaggi, popoli e tradizioni, paesi e città, dell'Africa, dell'Asia, dell'America Latina, dell'Europa o dell'Oceania.

P.S.: per gli insegnanti-educatori-responsabili di gruppi che chiedono quest'attività:

1. garantiamo la presenza continua di due o tre nostri esperti;
2. accettiamo richieste solo se è assicurata la fruizione dell'evento da parte di almeno 300 bambini/ragazzi, provenienti anche da più plessi scolastici e per almeno 3 giorni (l'attività è indicata per bambini dai 4 ai 12 anni);
3. garantiteci tre spazi limitrofi, uno di almeno 120 mq (per il tunnel), due di 30-40 mq per il museo e le proiezioni (quindi con pc e proiettore o lim);
4. se possibile trovate alcuni adulti (personale ATA, genitori volontari) di supporto per l'installazione e la disinstallazione;
5. chiediamo un contributo volontario di almeno 4€/ragazzo;
6. l'attività dura 3 ore e prevede l'intervallo.

Insegnanti-educatori-responsabili di gruppi: non mancate di programmare quest'attività che lascerà traccia forte e positiva.

Scrivete a cultura@incontrofraipopoli.it o telefonate a Maria: 335 836 7030.



202



SPECIALE per 6-12enni

Mi ascolto, mi conosco, mi voglio bene

Spesso s'impara a entrare in contatto con se stessi solo strada facendo nella vita. La consapevolezza è la chiave che permette di collegare il proprio stato d'animo con le situazioni che si vivono o si sono vissute.

I ragazzi vengono accompagnati nell'acquisire un metodo che li aiuta a riconoscere, dare un nome e capire l'origine dell'emozione che stanno vivendo, così da favorire il fluire di una maggiore armonia con se stessi e con gli altri e a vivere la propria energia creativa attraverso l'espressione dei propri talenti e desideri positivi.



da 1 a 5 incontri di 2 h cad. da realizzare anche in più anni scolastici



aula spaziosa e libera

OLTRE I CONFINI - DENTRO I CONFINI 11-12 anni

M01

Diritto al gioco

Partendo dal proprio vissuto, i ragazzi si rendono conto di quanto e come giocano, con uno sguardo rivolto al passato (genitori e nonni), ma soprattutto rivolto alle situazioni di molti loro coetanei che non possono giocare, dei quali conosceranno e mimeranno le storie.



2 h



planisfero



lavoro di gruppo

M03

Un solo Dio, tante religioni

I ragazzi, divisi in gruppi, sono invitati a scoprire il valore che loro individualmente danno alla pace, al dialogo tra le religioni, a figure come i bambini e gli stranieri e a confrontarli con i principi fondamentali delle principali religioni.

Con semplicità e liberi da pregiudizi arrivano a scoprire che quello che pensano loro non si discosta molto dai valori proposti dalle diverse religioni.



2 h



fogli-cartellone

M02

La multicolorità

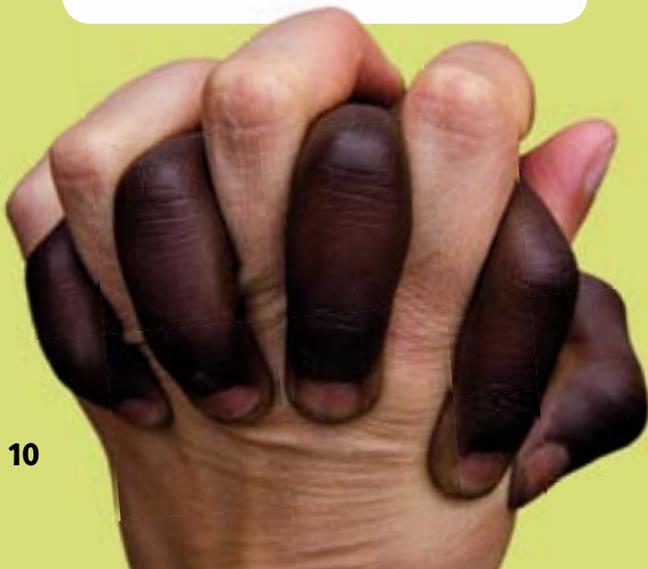
Con una simulazione, si porta i ragazzi ad assumere il ruolo di cittadini provenienti dai paesi blu, verde e rosso, immigrati nel paese viola e le conflittualità che ne derivano. Ogni gruppo di cittadini avrà la possibilità di presentare le proprie istanze al governo locale, impegnato a varare leggi eque.



2 h



lavoro di gruppo



TRA FORESTA E SAVANA 11-12 anni

M04

Il lungo cammino del cioccolato

È un gioco di simulazione che fa entrare i ragazzi nel mondo dell'economia 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.

 2 h  planisfero  lavoro di gruppo

M06

Naomba Maji

Dopo un brainstorming di gruppo sull'acqua ('maji' in lingua swahili), ai ragazzi è proposto un gioco da tavolo: chi va al pozzo, fatica, ma non spreca l'acqua.

 2 h  4 gruppi per il gioco da tavolo

M05

CONSIGLIATO

Storie saporite dal Sud del Mondo

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.

 2 h  planisfero  lavoro di gruppo

M07

Ciatibali (Ciad)

È un gioco da tavolo ambientato in un paesetto del Ciad, che fa vivere la quotidianità, le ansie e le speranze degli abitanti del Sahel e il loro impegno per ottenere il cibo, l'acqua e una vita migliore.

 2 h  planisfero  aula spaziosa

LE DIFFICOLTÀ DELLA VITA ALTRUI 12-13 anni

M08

Tu da che parte stai?

È un gioco di ruolo che ripercorre la campagna "Il Bastone e la banana", facendo entrare i ragazzi nel mondo dell'economia globalizzata del settore bananiero:

sfruttamento dei più deboli e dell'ambiente. I ragazzi potranno sperimentare come l'alleanza tra lavoratori e consumatori sia la chiave di volta per il cambiamento.

 2 h  planisfero  lavoro di gruppo

M09

Diritti negati

I ragazzi sono portati a scoprire il lavoro di bambini e adolescenti nella sua degenerazione a sfruttamento

minorile, vivendo in prima persona la difficoltà nel procurarsi il necessario, producendo imballaggi per i minerali degli smartphone in Congo RD.

CONSIGLIATO

 2 h  in gruppo  Lim  4-5 calcolatrici  4-5 forbici, 4-5 rotolini scotch, 10 giornali

M10

Diritti in gioco

Con un gioco dell'oca a grandezza naturale, la classe, divisa in due gruppi, si confronta nella scoperta dei

diritti umani e nella conoscenza degli organismi internazionali che li tutelano.

 2 h  spazio libero da banchi

OCCHIO AL PUNTO DI VISTA 12-13 anni

M11

Vedo quello che penso

I ragazzi sono stimolati a cogliere degli aspetti di sé e dei compagni non sempre conosciuti o presi in considerazione, ma soprattutto ad interrogarsi su quanto del proprio modo di pensare e delle scelte che fanno è libero da condizionamenti.

 2 h  aula spaziosa e libera

M12

Decodifichiamo il pregiudizio

Se gli stereotipi aiutano ad orientarsi in un mondo sempre più complesso, quando se ne abusa essi conducono alla superficialità e al pregiudizio. Conoscerli e riconoscerli, permette di diradare nebbie culturali e vedere con maggiore chiarezza la realtà oggettiva di persone e popoli.

 2 h  aula spaziosa e libera

M13

Noi popoli europei

Gli Europei di oggi sono stati forgiati dal mescolamento genetico e culturale di popoli diversi per tradizioni e idiomi, fino a darsi, dopo la seconda guerra mondiale, delle Istituzioni politiche ed economiche comuni. Quale Europa desiderano i ragazzi del terzo millennio? Attività dinamiche e coinvolgenti.

 3 h anche divise in 2 incontri di 2h + 1h

 fogli-cartellone

M14

9 maggio: Giornata dell'Europa

Filmati, indovinelli, bandiere da colorare, con cui costruire l'Europa, ma soprattutto quale Europa chiedono le nuove generazioni? Le proposte sono frutto di lavoro di gruppo, poi condiviso.

 2 h, da 1 a 2 classi unite

 Lim, computer-proiettore  planisfero

NOVITÀ

M15

Pace a tutto tondo

Attraverso quest'attività i ragazzi colgono che la pace è il risultato di un intreccio armonioso tra rispetto dei diritti umani e dell'ambiente, assenza di guerra, positiva e profonda relazione con se stessi e gli altri. Con un gioco da tavolo, gli alunni saranno poi coinvolti nell'eliminare gli ostacoli che impediscono il pieno sviluppo della pace globale.

 2 h  fogli-cartellone

NOVITÀ

M16

La chimica nel piatto

I ragazzi, suddivisi in piccoli gruppi, si informano sul percorso che il cibo compie dal campo (o dagli allevamenti) fino alla tavola. Il cibo che assumiamo quante e quali sostanze chimiche ha incontrato lungo la filiera produttivo-commerciale?

Su di un piatto di carta, ognuno evidenzia il proprio comportamento rispetto al consumo responsabile, colorando o non colorando lo spazio destinato ad ogni singola scelta. Su di una pergamena, ogni ragazzo elenca gli impegni che, a livello individuale, decide di mettere in atto.

 planisfero  lavori di gruppo



M17

CONSIGLIATO

Il grande banchetto mondiale

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 insegnante. Il gruppo classe rappresenta tutta l'umanità e i ragazzi scoprono, sulla loro pelle, come l'ordine economico odierno determini il destino delle persone.

3 h planisfero lavagna, 2x2m muro



M21

Migranti del passato e del presente

Le nuove generazioni faticano a immaginare gli Italiani come popolo di emigranti. Attraverso alcune canzoni popolari si faranno conoscere le difficoltà e le speranze che, in tempi lontani, li hanno spinti a partire. Saranno i ragazzi a valutare se gli immigrati di oggi sono spinti da motivazioni simili.

2 h LIM o computer e proiettore

M18

NOVITÀ

Ma che Polpa abbiamo noi!

L'attività conduce i ragazzi dentro il fenomeno del caporalato nelle campagne italiane e permette di conoscere le alternative etiche a questa filiera. Con un gioco da tavolo, la classe sperimenta le dure condizioni di lavoro e le violazioni dei diritti dei braccianti.

2 h

M22

Morire di debito

I ragazzi entrano nel vivo del problema del debito pubblico, assumendo ruoli istituzionali (governi e organismi internazionali) e di comitati di cittadini di alcuni paesi del Nord e del Sud del mondo. Ogni gruppo presenta alcune proposte di soluzione alle istituzioni finanziarie, tra cui il F.M.I. e la B.C.E., chiamate a dare risposte. Si apre così un dibattito alla ricerca di soluzioni che tengano conto della qualità di vita dei cittadini di oggi e di domani.

3 h planisfero fogli Lim

M19

Un europeo nel Sahel

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

3 h, una o più classi carta dell'Africa

LIM o computer e proiettore lavagna

M23

Le vie della sete

NOVITÀ

In passato la *Via della Seta* era un itinerario di scambio di saperi, merci e culture. Giochiamo sull'assonanza "seta-sete" e scopriamo che, oggi, per molti migranti ci sono molte "vie della sete": sete di giustizia, di diritti, di opportunità, di salvezza. Attraverso quest'attività i ragazzi conosceranno aspirazioni e sofferenze dei migranti di oggi.

2 h

M20

I G8 e le 8 donne africane

Nel terzo millennio si rafforza l'alleanza tra la società civile del Sud e del Nord del mondo (donne africane con esponenti di associazioni italiane). Dalla collaborazione dei cittadini, nascono delle richieste concrete che vengono presentate ai presidenti delle maggiori potenze economiche. A vigilare e far valere i "diritti", sarà una commissione ONU.

3 h carta dell'Africa lavori di gruppo



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

M24

Il filo rosso della globalizzazione

Come in un'istantanea si riporta nello stesso spazio l'intera filiera tessile: contadini, produttori di cotone, operaie che confezionano jeans e altri capi di abbigliamento, proprietari di grandi marchi. Ognuno espone la propria situazione a una commissione internazionale che vigila sui diritti dei lavoratori e dell'ambiente e che emetterà un verdetto finale.

2 h cartellone, pennarelli Lim

M26

Il caso Coca-Cola

Cos'è successo 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 e un tribunale federale degli Stati Uniti che emetterà il verdetto finale.

2 h planisfero fogli-cartellone

M25

Il viaggio di un paio di jeans

I ragazzi sono fatti entrare nel vivo della globalizzazione, ripercorrendo il lungo viaggio fatto da un paio di jeans nella geografia socio-economica del mondo, prima di essere indossati da un giovane europeo.

2 h planisfero lavori di gruppo

M27

CONSIGLIATO

Mondopoli

È un gioco da tavolo ambientato nella vita quotidiana dei contadini del Sahel, che porta i ragazzi ad ampliare i loro orizzonti e condividere empaticamente le ansie e le gioie di chi vive nell'economia di sussistenza ma nello stesso tempo è assoggettato all'economia di mercato e alla globalizzazione.

3 h carta dell'Africa 4 gruppi



Z03**LIBRI PARLANTI**editi da **Incontro fra i Popoli**

Per una lettura critica dei problemi del nostro tempo, a partire dalle speranze e dai dubbi che orientano le scelte di vita di singoli, famiglie, popoli.

Verranno inviate preventivamente cinque copie del libro scelto. È opportuno che siano lette, almeno in parte, dagli studenti prima dell'incontro. Durante l'incontro i ragazzi pongono agli autori le domande preparate in precedenza assieme all'insegnante. Seguirà il dibattito.

**Z03
A****Celapuoifare***Autrice* Maria Nichele

È un racconto fantastico sull'accettazione di sé, la gestione dei rapporti intergenerazionali e sociali, la convivenza con diverse culture, i timori, i conflitti e sogni dell'adolescenza e della giovinezza.

 **2 h, 1 o 2 classi unite - 10/13 anni**
**Z03
C****L'Umana Commedia***Autrice* Maria Nichele

È un libro scritto 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.

 **2 h, 1 o 2 classi unite**
**Z03
B****Bisweka**
Storie di ordinaria quotidianità*Autore* Leopoldo Rebellato

Sono racconti di vita vissuta in Africa, Asia ed Europa, raccolti in un libro, "Bisweka", che suggeriscono una globalizzazione vista come momento di incontro/scontro di mondi lontani, occasione di solidarietà concreta.

 **2 h, 1 o 2 classi unite**


DIRITTI UGUALI PER TUTTI? 14-16 anni

S01

Mondopoli

Gioco da tavolo ambientato nella vita quotidiana dei contadini del Sahel, che porta i ragazzi ad ampliare i loro orizzonti e condividere empaticamente le ansie e le gioie di chi vive nell'economia di sussistenza e nello stesso tempo è assoggettato all'economia di mercato e alla globalizzazione.

CONSIGLIATO

3 h carta dell'Africa 4 gruppi

S02

Il grande banchetto mondiale

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 insegnante. Il gruppo classe rappresenta tutta l'umanità e i ragazzi scoprono, sulla loro pelle, come l'ordine economico odierno determini il destino delle persone.

3 h planisfero lavagna, 2x2m muro

HOMO OECOMICUS 14-16 anni

S03

Il caso Coca-Cola

Cosa è successo 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 e un Tribunale Federale degli Stati Uniti che emetterà il verdetto finale.

2 h planisfero fogli, cartellone

S05

Consum-Attori

In un mondo sempre più connesso, le azioni si ripercuotono nella vita di altre persone e popoli. Prenderne coscienza attraverso un gioco, permette ai giovani di allenarsi a divenire "Cittadini Consum-Attori", consapevoli e liberi, capaci di unire l'etica all'estetica.

2 h forbice, colla cartellone

S04

Sfruttati, sfruttatori e chi resta a guardare

NOVITÀ

Attraverso un gioco di ruolo si fanno sperimentare ai ragazzi emozioni, frustrazioni, atteggiamenti prevaricatori che si vivono quando il lavoro non è garantito dai diritti e la legge viene stabilita da chi ha il potere. Emerge così il nesso tra il nostro stile di vita e chi viene sfruttato.

2 h quotidiani scotch, forbice

LIM o PC proiettore planisfero

S06

Il viaggio di un paio di jeans

I ragazzi sono fatti entrare nel vivo della globalizzazione, ripercorrendo il lungo viaggio fatto da un paio di jeans nella geografia socio-economica del mondo, prima di essere indossati da un giovane europeo.

2 h planisfero lavori di gruppo

S07

Acquamercato

Un gioco di simulazione fa rivivere la storia dei movimenti nati a livello internazionale e nazionale in difesa del diritto all'acqua, mettendo a confronto le istanze della società civile, le scelte politiche e quelle effettuate dalle multinazionali dell'acqua, fino ai due quesiti referendari del 2011. Ma che ne sarà della gestione dell'acqua nel prossimo futuro?

2 h planisfero lavori di gruppo

FINANZA KILLER 14-16 anni

S08

Morire di debito

I ragazzi entrano nel vivo del problema del debito pubblico, assumendo ruoli istituzionali (governi e organismi internazionali) e di comitati di cittadini attivi di alcuni Paesi del Nord e del Sud del Mondo. Ogni gruppo presenta alcune proposte di soluzione alle istituzioni finanziarie, tra cui il F.M.I. e la B.C.E., chiamati a dare delle risposte. Partendo da queste, si apre un dibattito alla ricerca di soluzioni che tengano conto della qualità di vita dei cittadini di oggi e di domani.

 3 h  planisfero  LIM o PC proiettore, fogli

S09

O la borsa o la vita

In Borsa, spesso lo scambio è sinonimo di speculazione. Attraverso un gioco di ruolo, i ragazzi possono scoprirne i limiti, quando a farne le spese sono i diritti dei lavoratori, dei consumatori e dell'ambiente, ma anche a proporre delle leggi finalizzate alla salvaguardia di attività produttive ed investimenti a lungo termine.

 2 h  lavori di gruppo

SCOPRIAMO L'ALTRO E NOI STESSI 14-16 anni

S10

Le vie della sete

In passato la Via della Seta era un itinerario di scambio di saperi, merci e culture. Giocando sull'assonanza 'seta - sete' ... oggi, per molti migranti, ci sono molte 'vie della sete': sete di giustizia, di diritti, di opportunità, di miglioramento delle proprie condizioni di vita. Attraverso quest'attività, i ragazzi conosceranno alcune delle rotte migratorie e delle aspirazioni dei migranti di oggi, così come gli ostacoli che trovano lungo il percorso.

 2 h

NOVITÀ

S12

Turista responsabile

Viaggiare e conoscere è un diritto di tutti. Essere rispettati come persone con una propria cultura e un proprio ambiente naturale, è un diritto di coloro che accolgono i turisti. Attraverso dei giochi dinamici i ragazzi sono portati a riconoscere i diversi modi di viaggiare e di incontrare altre persone e altri popoli.

 2 h  LIM o PC - proiettore  planisfero

S11

**9 maggio
Giornata dell'Europa**

Conferenza interattiva alla scoperta dell'Unione Europea, dagli originari obiettivi di benessere e di pace alle attuali sfide per il futuro (economia, democrazia, conflitti, terrorismo, migrazioni), dal sistema istituzionale alle opportunità per i giovani.

 2 h, da 1 a 2 classi unite, Sec. I e II grado

 LIM o PC - proiettore  planisfero

NOVITÀ

S13

Costruttori di pace cercasi

I conflitti sono all'ordine del giorno, a qualunque età e in qualunque situazione. Farli emergere, individuare le "cause profonde" che li alimentano e ipotizzare proposte di soluzione, sarà un lavoro intenso e divertente che richiede fantasia, autocritica e un pizzico di ironia.

 2 h  lavori di gruppo  fogli, forbice, cartel.

NOVITÀ

ECONOMIA IMPERATRICE 16-19 anni

S15

Obiettivo lavoro

Opportunità, furto di futuro, dignità, conflitto sociale. I ragazzi, dopo essersi misurati in modalità brainstorming sulla loro visione del mondo del lavoro e confrontatisi con numeri e situazioni reali del Nord come del Sud del mondo, si cimentano nella connessione di idee e passioni, fino a costruire una propria opportunità di lavoro e di imprenditoria. Tra il primo e il secondo incontro, sono anche invitati a filmare e/o intervistare dei giovani che si sono creati il proprio lavoro.

 4 h, 2 incontri da 2 h  planisfero

 LIM o computer e proiettore  30 fogli A3

S16

Figli del debito sovrano

Il Sud del mondo, da decenni attanagliato dal debito estero, è l'esempio di come le risorse di un Paese possano essere risucchiate da un sistema politico-finanziario perverso. Attraverso i lavori di gruppo, si arriva a cogliere alcune cause e conseguenze del debito pubblico anche del nostro Paese, e si cercano insieme delle possibili vie di uscita.

 4 h, 2 incontri da 2 h  planisfero

 LIM o computer e proiettore

NOI E GLI ALTRI VICINI E LONTANI 16-19 anni

CONSIGLIATO

S17

Il Volontariato

Lezione multimediale su: stato, mercato, terzo settore, soprattutto su tutto ciò che rimanda a profonde scelte motivazionali individuali che diventano strutture, forza trainante della società: è il volontariato. Perché i nostri giovani conoscano e siano attratti da questo fondamentale settore del nostro vivere sociale.

(Ideale per classi terze, proposta valida anche per assemblee degli studenti)

 ogni alunno: carta e penna  LIM o PC - proiettore

 1 o 2 h, a classi riunite (max 200 studenti)

CONSIGLIATO

S19

Le tre guerre mondiali

Ricordare il passato per aprire gli occhi sui conflitti in corso e attivarsi per costruire pace.

Lezione multimediale interattiva: un excursus discorsivo e filmografico sulla prima guerra mondiale, sulla seconda e, infine, sulla terza, sconosciuta seppure in corso a macchia di leopardo. Le motivazioni e le modalità delle guerre e le relative conseguenze.

(Ideale per classi terze, proposta valida anche per assemblee degli studenti)

 ogni alunno: carta e penna  LIM o PC - proiettore

 2 h, a classi riunite (max 200 studenti)

S18

Le vittime del nostro benessere

Di che materiali è composto il nostro smartphone e chi muore per estrarli, a nostra insaputa ma con nostra responsabilità? Finora dieci milioni di morti in Congo dove si estraggono le 'terre rare' che ci hanno permesso l'era di internet. Lezione multimediale: dalla storia del Congo alla chimica dello smartphone, alle guerre occulte che tengono in piedi il nostro benessere, generando emarginazioni e morti invisibili ai nostri occhi.

(Ideale per classi terze, proposta valida anche per assemblee degli studenti)

 2 h, a classi riunite (max 200 studenti)

 ogni alunno: carta e penna  LIM o PC - proiettore

CONSIGLIATO

GIORNATE INTERNAZIONALI ONU

Nel processo di implementazione dei Diritti Umani l'ONU si propone di raggiungere 17 obiettivi entro il 2030. Il primo passo necessario è la conoscenza dell'*Agenda 2030* e della *Strategia Nazionale dello Sviluppo Sostenibile*. Proponiamo ai ragazzi una panoramica di questi due documenti e l'approfondimento di un diritto specifico.

Z04 A **20 NOVEMBRE 2018**
Giornata Internazionale per i DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA

Con l'aiuto di immagini, si presentano gli aspetti salienti della "Convenzione sui diritti dei bambini" del 1989, ma anche il fatto che per milioni di bambini questi diritti sono negati. Gli alunni, tenendo conto anche del proprio vissuto, sono chiamati a discutere e drammatizzare i diritti analizzati per giungere a un livello di consapevolezza maggiore.

 2 h, da 1 a 2 classi, Primaria e/o Sec. I grado

 LIM o PC - proiettore  planisfero

Z04 D **20 FEBBRAIO 2019**
Giornata mondiale per la GIUSTIZIA SOCIALE

La giustizia sociale è la base per poter accedere ai diritti e ad una vita dignitosa. Capire insieme alcune dinamiche che impediscono ai quattro quinti dell'umanità di godere di una giustizia sociale adeguata è l'obiettivo dell'intervento che vedrà attivi, in prima persona, anche gli studenti.

 2 h, da 1 a 2 classi unite, Sec. I e II grado

 LIM o PC - proiettore  planisfero

Z04 B **10 DICEMBRE 2018**
Giornata Internazionale dei DIRITTI UMANI

Con l'aiuto di immagini, si presentano gli aspetti salienti della "Dichiarazione universale dei diritti umani". I diritti da scritti diventano vissuti quando le persone agiscono insieme per ottenere istruzione, acqua, cibo, lavoro dignitoso... come avviene nei progetti realizzati da alcune associazioni del Sud del Mondo, in collaborazione con Incontro fra i Popoli.

 2 h, da 1 a 3 classi, Sec. I e II grado

 LIM o PC - proiettore  planisfero

Z04 E **8 MARZO 2019**
GIORNATA della DONNA

Le donne, in tempi non lontani e in molte culture di oggi, sono ingabbiate da ruoli, prassi e tradizioni, che impediscono di esprimere le loro potenzialità. Conoscerli e farne oggetto di ricerca, dibattito, drammatizzazione, porta ad una maggiore consapevolezza, aiutando le ragazze ad esprimere la loro energia interiore e offrendo ai ragazzi un'altra visione dell'universo femminile.

 2 h, da 1 a 2 classi unite, Sec. I e II grado

 LIM o PC - proiettore  planisfero

Z04 C **18 DICEMBRE 2018**
Giornata Internazionale per i DIRITTI dei MIGRANTI

Nel 2000 l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite ha proclamato il 18 dicembre "Giornata internazionale per i diritti dei migranti". Mai come oggi questo tema è all'ordine del giorno in tutto il mondo: conoscerne le dimensioni, le cause e le possibilità di soluzione è un impegno della politica, ma anche della società civile.

 2 h, da 1 a 2 classi unite, Sec. I e II grado

 LIM o PC - proiettore  planisfero

Z04 F **22 MARZO 2019**
GIORNATA dell'ACQUA

Excursus sull'acqua: dall'oro blu, a uno dei più recenti diritti riconosciuti dall'ONU; dall'acqua in bottiglia, alle faticose corvée di cui, giorno dopo giorno, le donne e i bambini nel Sud del Mondo, devono farsi carico, fino alla costruzione di pozzi e potabilizzazione di sorgenti in Africa.

 2 h, da 1 a 2 classi, Primaria e/o Sec. I e II grado

 LIM o PC - proiettore  planisfero

sommario

IL MONDO IN CLASSE 2018-2019

Incontro fra i Popoli
nel mondo 2

Come scegliere fra
le nostre 70 proposte 3

SCUOLA DELL'INFANZIA 3-6 anni 4

- Favole dal mondo
- A piccoli passi per il mondo

SCUOLA PRIMARIA 6-11 anni 5

- Favole dal mondo
- Una finestra sul mondo
- Giocando con i diritti
- Benvenuti, diritti di tutti
- Quartieri del mondo

Speciale per 4-12enni 9

*Lafricabirinto, Lasiabirinto,
Lamericabirinto, Leuropabirinto,
Loceaniabirinto*

Speciale per 6-12enni 10

*Mi ascolto, mi conosco,
mi voglio bene*

SECONDARIA I grado 11-14 anni 10

- Oltre i confini - Dentro i confini
- Tra foresta e savana
- Le difficoltà della vita altrui
- Occhio al punto di vista
- Libertà e schiavitù
dei meccanismi sociali
- Dall'economia di sussistenza
all'economia di mercato

Speciale per 10-19enni 15

Libri parlanti

SECONDARIA II grado 14-16 anni 15

- Diritti uguali per tutti?
- Homo oeconomicus
- Finanza killer
- Scopriamo l'altro e noi stessi

SECONDARIA II grado 16-19 anni 16

- Economia imperatrice
- Noi e gli altri vicini e lontani

GIORNATE PARTICOLARI 19



INCONTRO FRA I POPOLI OSC

Sede operativa: 35013 Cittadella (PD)
Contrà Corte Tosoni, 99

Sede legale: 35137 Padova
Via San Giovanni da Verdara, 139

tel. / fax: 049 597 53 38
cultura@incontrofraipopoli.it
www.incontrofraipopoli.it

Il tuo contributo

- Conto corrente postale
IBAN IT61F07601121000000 12931358
(utilizza il bollettino postale
che trovi all'interno della rivista)
- Conto corrente bancario
IBAN IT56H0832762520000000011861
"Incontro fra i Popoli"
BIC: PDCCIT2PXXX
Banca di Credito Cooperativo Roma
- Conto corrente bancario
IBAN IT71S0501811800000011352424
"Incontro fra i Popoli"
BIC: CCRTIT2T84A
Banca Etica succursale di Vicenza

*Le offerte sono deducibili dal reddito
(art. 14, co. 1-6 del D.L. 35/2005)
o detraibili dall'imposta
(art. 15 co. 2 e 3 della L.96/2012).*