

per
insegnanti
ed educatori



Incontro fra i Popoli

ETS - Ente di Terzo Settore

OSC - Organizzazione di Società Civile



SCUOLA PLANETARIA

Il mondo in classe



INCONTRO FRA I POPOLI NEL MONDO

RD CONGO, CAMERUN, CIAD, SRI LANKA, NEPAL, 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 Servizio civile in Italia e all'estero
--	---



Obiettivi

- ✓ superare i limiti della propria cultura
- ✓ scoprire la positività della diversità
- ✓ cogliere i valori di ogni cultura
- ✓ leggere la cronaca con gli occhi della storia
- ✓ promuovere i diritti e assumere i doveri
- ✓ stimolare i giovani al pensiero critico e alla cittadinanza 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 rispedite 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 rispediamo 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 € - 5 €/alunno per il labirinto (Africa, Asia, America, Europa, Oceania) - info a pag. 9.
- 1 € /studente per le conferenze e la mostra - info a pag. 19.

CONTATTI



INCONTRO FRA I POPOLI

Ente di Terzo Settore
Organizzazione di Società Civile



049 5975338



335 8367030 (Maria Nichele)



cultura@incontrofraipopoli.it



www.incontrofraipopoli.it

FAVOLE DAL MONDO 3-6 anni

101

Favole dal Mondo

Attraverso il racconto di favole i bambini sono portati a conoscere e apprezzare altre culture, altri mondi ormai non così lontani.

 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

102

A noi bambini piace molto giocare

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

 1,5 h

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.

103

**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

104

**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

SCOPRIAMO IL MONDO CHE È IN NOI 4-6 anni

105

**Il linguaggio
della giraffa**

Attraverso un percorso di consapevolezza riconosciamo le nostre emozioni e lavoriamo sui bisogni del bambino. Lo scopo dell'attività è promuovere l'ascolto di se stessi e l'apertura verso l'altro nelle aule scolastiche e nella vita quotidiana.

 due incontri da 1,5 h

106

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

NOVITÀ

FAVOLE DAL MONDO 6-7 anni

P01

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

P02

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

P03

L'unione fa la forza

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

P04-08

- P04** America Latina: dall'Amazzonia alle Ande
- P05** Africa: suoni e colori dalla culla dell'umanità
- P06** Asia: seguendo le orme di Marco Polo
- P07** Romania: uniti nel passato e nel presente
- P08** 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.

P09

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..."

P 10-13

GIOCANDO CON I DIRITTI 6-8 anni

- P 10** **Diritto al gioco**
- P 11** **Diritto alla famiglia**
- P 12** **Diritto all'acqua**
- P 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

P 14

Il mio mondo nel 2030

 1,5 h cartellone, matite colorate, forbici, colla

Si parla dell'ONU e dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, si famigliarizza con i 17 obiettivi ricomponendoli con un puzzle. In un secondo momento, i bambini individuano gli obiettivi che sentono prioritari e, in piccoli gruppi, cercano di scoprire le azioni personali e collettive che ne permettono il raggiungimento.

NOVITÀ

BENVENUTI, DIRITTI DI TUTTI 9-11 anni

P 15

Attiviamo gli obiettivi

Una breve presentazione dell'Onu fa da cornice giuridico-istituzionale all'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Un gioco da tavolo, dinamico e interattivo, permette un ulteriore approfondimento sui 17 obiettivi. L'attività si sviluppa attraverso una discussione, prima in piccoli gruppi, poi a livello di tutta la classe per mettere a fuoco le azioni, personali e collettive che possono essere attivate per implementare alcuni obiettivi ritenuti più importanti dalla sensibilità degli stessi alunni.

 2 h cartellone, matite colorate, forbici, colla

NOVITÀ

P 17

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

P 18

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

P 16

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

P19**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

P21**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

P20**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

P22**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

P23

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

P24

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

P25

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

P26

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

P27

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:
animazione - 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:
programmate quest'attività
che lascerà traccia e forte positività.
Scrivete a cultura@incontrofraipopoli.it
o telefonate a Maria: 335 836 7030.



**Z02
A**

Mi ascolto, mi conosco, mi voglio bene

SPECIALE per 6-11enni

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

**Z02
B**

Il linguaggio della giraffa

NOVITÀ

Il percorso è finalizzato a sostenere i bambini nella loro quotidianità, ad aiutarli ad apprendere modi comunicativi empatici e rispettosi dell'altro. Aiuta ad acquisire strumenti per un linguaggio assertivo e sostiene i bambini e gli insegnanti nella lettura delle emozioni e dei bisogni correlati, per imparare a comunicare in maniera efficace e senza conflitti.

 da 4 incontri di 2 h cad.

OLTRE I CONFINI - DENTRO I CONFINI 11-12 anni

NOVITÀ**M01**

Attiviamo gli obiettivi

Una breve presentazione dell'ONU fa da cornice giuridico-istituzionale all'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Un gioco da tavolo, dinamico e interattivo, permette un ulteriore approfondimento sui 17 obiettivi.

L'attività si sviluppa attraverso una discussione, prima in piccoli gruppi, poi a livello di gruppo classe per mettere a fuoco le azioni, personali e collettive che possono essere attivate per implementare gli obiettivi ritenuti più importanti dagli stessi alunni.

 2 h cartellone, matite colorate, forbici, colla

M03

La multicoloralità

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

CONSIGLIATO**M02**

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), rivolto alle situazioni di molti loro coetanei che non possono giocare, dei quali conosceranno e mimeranno le storie.

 2 h  planisfero  lavoro di gruppo

M04

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

TRA FORESTA E SAVANA 11-12 anni

M05

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

M07

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

M06

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

M08

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

M09

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

M10

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.

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

M11

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

M 12

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

M 16

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

M 13

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

M 17

Umanopolis

NOVITÀ

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

M 14

La mia agenda
per il futuro di tutti

NOVITÀ

Un breve excursus su ONU e Agenda 2030 con l'ausilio di questionario e filmati permette di mettere a fuoco il quadro Istituzionale di riferimento. I ragazzi, singolarmente o in coppia, presentano i 17 obiettivi alla classe. A questa fase conoscitiva segue un gioco di ruolo che li vede coinvolti in un processo di implementazione di alcuni obiettivi. Si conclude l'attività con la condivisione delle proposte dei gruppi.

2 h Lim fogli, materiale scolas.

M 18

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.

3 h planisfero lavori di gruppo

M 15

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



M19

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

M20

Ma che Polpa abbiamo noi!

L'attività conduce i ragazzi dentro al 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

NOVITÀ

M21

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

M22

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

M23

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

M24

Le vie della sete

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

M25

La mia agenda per il futuro di tutti

Un breve *excursus* su ONU e Agenda 2030, con l'ausilio di un questionario e di filmati, permette di mettere a fuoco il quadro istituzionale di riferimento. I ragazzi, singolarmente o in coppia, presentano i 17 obiettivi alla classe. A questa fase conoscitiva segue un gioco di ruolo che li vede coinvolti in un processo di implementazione di alcuni obiettivi. Si conclude l'attività con la condivisione delle proposte elaborate dai gruppi.

2 h  Lim

 fogli, materiale scolas.



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

M26

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

M28

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

M27

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

M29

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



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

S04

Ma che Polpa abbiamo noi!

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

 2 h  Lim  fogli, materiale scolas.

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

S05

La scelta!

Non sempre i contesti storici permettono di scegliere liberamente il proprio futuro o di agire seguendo i dettami della propria coscienza. Riflettere su questa dimensione strettamente collegata all'etica, permette di conoscere alcune scelte che, in contesti difficili, altre persone hanno fatto, a rischio anche della propria vita. Cosa ne pensano i ragazzi oggi e come capire quali scelte fare o non fare? Il tema viene proposto attraverso un questionario (mi pongo il problema?), dei filmati o ppt (cosa hanno fatto altri), lavori di gruppo e discussione finale (cosa posso fare io, anche insieme agli altri).

 2 h  Lim  fogli, materiale scolas.

S03

L'Agenda 2030: accolta, ostacolata, ignorata?

NOVITÀ

Un breve *excursus* su ONU e Agenda 2030, con l'ausilio di un questionario e di filmati, permette di mettere a fuoco il quadro istituzionale di riferimento. Attraverso un gioco di ruolo si portano i ragazzi ad ipotizzare l'implementazione degli obiettivi in determinati contesti politici e ad individuare ciò che ne facilita il raggiungimento.

Nella seconda parte dell'attività si discute sulle azioni da promuovere a livello individuale e collettivo e sulle iniziative da proporre a livello politico.

 2 h  Lim  fogli, materiale scolas.



HOMO OECOMICUS 14-16 anni

S06

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 emerterà il verdetto finale.

 2 h  planisfero  fogli, cartellone

S08

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

S07

Sfruttati, sfruttatori e chi resta a guardare

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

S09

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

S10

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

S11

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

S12

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

S13

Paleoveneti e Neoveneti

Dopo quante generazioni una persona può considerarsi "appartenente" a un dato territorio? E qual è il patrimonio genetico-culturale dei Veneti? Un avvincente excursus storico e sociale sui Veneti, o meglio sui popoli che, nel corso dei secoli, si sono accavallati nel territorio veneto, fa da coreografia alla società veneta di oggi e mette le basi per comprendere meglio quella futura.

 2 h  LIM o PC - proiettore

S16

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

S14

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

CONSIGLIATO

S15

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

S17

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.



S18

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

S20

L'Agenda 2030: accolta, ostacolata, ignorata?

NOVITÀ

Un breve *excursus* su ONU e Agenda 2030, con l'ausilio di un questionario e di filmati, permette di mettere a fuoco il quadro istituzionale di riferimento. Attraverso un gioco di ruolo si portano i ragazzi ad ipotizzare l'implementazione degli obiettivi in determinati contesti politici e ad individuare ciò che ne facilita il raggiungimento.

Nella seconda parte dell'attività si discute sulle azioni da promuovere a livello individuale e collettivo e sulle iniziative da proporre a livello politico.

 2 h  Lim  fogli, materiale scolas.

S19

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



CONFERENZE INTERATTIVE E MOSTRA

S21

CONSIGLIATA

Il volontariato

Lezione multimediale su: stato, mercato, terzo settore e su tutto ciò che rimanda a profonde scelte motivazionali individuali, che sono anima e forza trainante della società. Questo è il volontariato. Conosceremo questo fondamentale settore della nostra società e il ruolo che vi possono assumere i giovani.

Ideale per classi terze e per assemblee degli studenti

Carta e penna  LIM o computer e proiettore

 2 h, 1 o più classi unite (max 200 studenti)

S23

CONSIGLIATA

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* storico, discorsivo e filmografico, sulla prima guerra mondiale, sulla seconda e sulla terza sconosciuta seppure in corso a macchia di leopardo. Affronteremo le motivazioni e le modalità delle guerre e le loro conseguenze.

Valida per assemblee degli studenti

Carta e penna  LIM o computer e proiettore

 2 h, 1 o più classi unite (max 200 studenti)

S22

CONSIGLIATA

Le vittime del nostro benessere

Di che materiali è composto il nostro smartphone? Chi muore per procurarli a nostra insaputa ma con la nostra responsabilità? Finora dieci milioni di morti in Congo dove si estraggono le 'Terre Rare' che ci hanno permesso 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.

Valida per assemblee degli studenti

Carta e penna  LIM o computer e proiettore

 2 h, 1 o più classi unite (max 200 studenti)

SPECIALE 14-19enni



Mostra didattico-fotografica

Rifugiati, sfollati interni, popolazioni di ritorno
e comunità ospitanti nel bacino del lago Ciad

Nel Sahel, alle porte del Sahara, attorno al lago Ciad, i cambiamenti climatici hanno reso molto fragile la produzione agro-alimentare, dipendente in tutto dalle piogge, sempre più scarse e a macchia di leopardo.

Una delle aree più fragili del mondo dal punto di vista climatico è diventata luogo di rifugio per oltre 400.000 persone fuggite. A fargli lasciare le loro terre gli attacchi di Boko Haram, provenienti dalla Nigeria e da alcune zone del Camerun.

In queste condizioni, più che vivere, si sopravvive unendo le forze per meglio affrontare le difficoltà; chi arriva non ha nulla, né attrezzi agricoli né istruzione. I profughi dipendono dagli aiuti umanitari.

Incontro fra i Popoli, presente da oltre trent'anni nell'estremo Nord Camerun, ha deciso di non tirarsi indietro e attraverso la collaborazione dell'associazione camerunese partner, ACEEN, offre opportunità ai rifugiati e agli sfollati interni, ma anche ai residenti che si trovano in condizioni di difficoltà.

Conoscere quanto sta succedendo in quest'area permette di confrontarsi con il tema dell'accoglienza, in un contesto completamente diverso da quello europeo, e di apprezzare l'originalità delle soluzioni adottate dalla società civile locale.

Durata della mostra

dal 29 novembre al 15 dicembre 2019

Luogo dell'esposizione

PADOVA

Giardino pensile di Palazzo Moroni

Vernice

Venerdì 29 novembre - ore 18.00

Sala Palladin - Palazzo Moroni

Visite didattiche

Su prenotazione, si accolgono classi delle Scuole Secondarie di II grado (visita alla mostra e incontro di presentazione del progetto: 2 ore)

Prenotazioni visite didattiche

Dicembre 2019

mercoledì 11, giovedì 12, venerdì 13

Orari visite didattiche - Sala Palladin

8.30 - 10.30 e 10.30 - 12.30

Z03

GIORNATE INTERNAZIONALI ONU

L'ONU, nel processo di implementazione dei Diritti Umani, si propone di raggiungere **17 obiettivi** entro il 2030 coinvolgendo cittadini ed istituzioni. Il primo passo necessario è la conoscenza dell'*Agenda 2030* e della *Strategia nazionale dello Sviluppo sostenibile*. Agganciando questi obiettivi con le giornate ONU ad essi collegate, proponiamo ai ragazzi una panoramica dei due documenti guida e l'approfondimento di un diritto specifico, collegato alla realtà locale e globale.

**Z03
A**

20 NOVEMBRE 2019

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

**Z03
D**

8 MARZO 2020

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

**Z03
B**

10 DICEMBRE 2019

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

**Z03
E**

22 MARZO 2020

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

**Z03
C**

18 DICEMBRE 2019

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

LIBRI PARLANTI

editi da Incontro fra i Popoli

**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**

L'incontro sarà anticipato dall'invio di cinque copie del libro scelto; è opportuno che siano lette – almeno in parte – dagli studenti prima dell'appuntamento.

Durante l'incontro i ragazzi potranno le domande, preparate in precedenza assieme all'insegnante, all'autore.

**Z04
A**

Autrice Maria Nichele

Celapuoifare


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
**Z04
C**

Autrice Maria Nichele

L'Umana Commedia

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 - 13/19 anni
**Z04
B**

Autore Leopoldo Rebellato

Bisweka Storie di ordinaria quotidianità

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 - 13/19 anni


SPECIALE 10-19enni



sommario

SCUOLA PLANETARIA IL MONDO IN CLASSE

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
- Scopriamo il mondo che è in noi

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 4-12 anni 9

Lafricabirinto, Lasiabirinto,
Lamericabirinto, Leuropabirinto,
Loceaniabirinto

Speciale per 6-11 anni 10

Mi ascolto, mi conosco,
mi voglio bene

Il linguaggio della giraffa

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

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 18

- Economia imperatrice

• Conferenze interattive 19

• Mostra didattico-fotografica 20
"Contadini resilienti"

• Giornate internazionali ONU 21

Speciale per 10-19 anni 22

Libri parlanti



Incontro fra i Popoli

ETS - Ente di Terzo Settore

OSC - Organizzazione di Società Civile

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 IT61F0760112100000012931358
(utilizza il bollettino postale
che trovi all'interno della rivista)
- Conto corrente bancario
IBAN IT56H0832762520000000011861
"Incontro fra i Popoli"
Banca di Credito Cooperativo Roma
- Conto corrente bancario
IBAN IT71S0501811800000011352424
"Incontro fra i Popoli"
Banca Etica succursale di Vicenza

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

In copertina:

i 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile voluti
dall'ONU. Sono universalmente validi e riguardano
la dimensione economica, sociale ed ecologica.
La loro realizzazione è una responsabilità per tutti.