

Tecnologie innovative per uno sviluppo sostenibile

Obiettivo 2030 #9: Costruire un'infrastruttura resiliente e promuovere l'innovazione ed una industrializzazione equa, responsabile e sostenibile

Età: +14

Durata: 3-6 ore

Obiettivi didattici: le materie prime degli apparecchi elettronici spesso vengono estratte in zone di guerra o di sfruttamento, ugualmente i rifiuti elettronici dei paesi cosiddetti *sviluppati* vengono non di rado smaltiti nei paesi cosiddetti *impoveriti*. Decidere di acquistare e utilizzare determinati apparecchi incide quindi sulle condizioni di vita di intere comunità. Il percorso desidera stimolare la conoscenza di questi fenomeni, incentivare l'uso consapevole e pro-positivo della tecnologia, informando sulle filiere elettroniche e su come può intervenire la cooperazione internazionale sul fenomeno.

Contenuti: le filiere elettroniche, l'obsolescenza programmata, la carta di Peters, progetto ICT4D, Restart Project, cosa c'è dentro e dietro al mio smartphone.

Materiali multimediali

Video

Dove finiscono gli schermi televisivi e i computer una volta buttati via? Molti, troppi, sono spediti illegalmente nei Paesi in via di sviluppo, dove vengono abbandonati senza alcuna precauzione. Altroconsumo con questo video mostra che cosa succede a questi rifiuti elettronici trasportati in Nigeria, dove inquinano l'ambiente e mettono a rischio la salute delle popolazioni. Per maggiori informazioni leggi l'articolo sul sito <http://www.altroconsumo.it> <https://www.youtube.com/watch?v=-1T6eJ7ho-c>

video rifiuti a Guiyu in Cina (15 mila tonnellate di oggetti al giorno)

<https://www.youtube.com/watch?v=s8pXUrXpj7I>

Discarica di rifiuti elettronici di Agbogbloshie, ad Accra (Ghana).

<https://www.youtube.com/watch?v=qYSCc2IK4PI>

Restart Project

Vivere secondo le quattro R – riduci, ripara, ricicla, riusa – è il nuovo lifestyle ma si fa presto a dirlo, un po' meno a farlo. L'importante è provarci e non arrendersi. Fortunatamente sul tema non si è soli ma c'è tutto un mondo intorno. Ecco così che la tendenza di collaborare e aiutarsi per cambiare stile di vita si afferma anche da noi e in molte forme. Una di queste, nata in Inghilterra ed esportata in tutto il mondo arriva, con successo, anche in Italia. Si tratta dei Restart Party: incontri pubblici e vere e proprie feste in cui volontari "aggiusta-tutto" mettono a disposizione la propria professionalità e competenza per aiutare le persone nell'aggiustare oggetti di piccola tecnologia e di uso quotidiano che altrimenti finirebbero per ingrossare le discariche tecnologiche di cui ormai siamo pieni.

Sull'onda del piccolo caso cinematografico di [The Repairman](#), opera prima di Paolo Mitton, storia curiosa e ironica delle disavventure di un ingegnere mancato che si guadagna da vivere riparando macchine da caffè si è creato un movimento di associazioni e un portale web che al motto di 'Ogni riparazione è una piccola rivoluzione' raccoglie diverse sensibilità vicine a temi quanto mai attuali quali il recupero, il riuso, la migliore gestione e il migliore

consumo delle risorse, facendosi promotrici di un pensiero comune. Il sito si chiama [Viva la riparacion](#) e le associazioni che hanno fatto di Scania una sorta di icona di stile di vita alternativo sono Legambiente Italia, Slow Food Italia, Collisioni 2015, Aiace Torino, Arci Asti, Langhe e Roero, Cinemavekkio, Basta Un Seme, Restarters.

Riparare la tecnologia, digitale o analogica, a costo zero, lottando contro gli sprechi del consumismo sfrenato, istigato dalla “[obsolescenza programmata](#)” di tutti quei device di cui non possiamo fare a meno (anche di rinnovare ciclicamente). Così è nato il [Restart Project](#), esperienza non profit che da Camden e Brixton e Londra è diventata, complice la frustrazione di tanti, un modo di vivere e rapportarsi, lento, alla tecnologia. Il format è stato inventato da due trentenni, un italiano e una britannica.

Gioco di ruolo sull' empowerment

<http://www.parlezvousglobal.org/47-un-passo-avanti/>

Gioco “nei panni degli altri”: Spiegare ai partecipanti che verrà loro richiesto di mettersi nei panni di qualcun altro. Ciascuno avrà un ruolo e dovrà utilizzare l'immaginazione per rispondere alle domande. Dare [una carta ruolo](#) ad ogni partecipante. Almeno 3 partecipanti saranno loro stessi. Dire ai partecipanti che devono tenere segreto il proprio ruolo. Chiedere ai partecipanti di mettersi tutti lungo una linea uno di fianco all'altro. E' necessario collocarsi in uno spazio vuoto. Chiedere ai partecipanti di immedesimarsi nel ruolo attraverso queste domande stimolo:

- Com'è stata la tua infanzia?
- Com'è la casa in cui hai vissuto?
- Che lavoro facevano i tuoi genitori?
- Com'è la tua vita quotidiana?
- Dove vivi?
- Cosa fai durante il giorno?
- Quanto guadagni?
- Cosa ti fa paura?
- Qual è la tua passione? Dove vai in vacanza?

Dire ai partecipanti che il conduttore leggerà [alcune frasi](#) che indicano alcune situazioni e che a ciascuna ognuno di loro potrà rispondere SI o NO. Se la risposta alla frase è SI si dovrà fare un passo avanti, se è NO si resta fermi sul posto. E' fondamentale che in questa fase del gioco i partecipanti restino in silenzio. Leggere una frase per volta e dare il tempo a ognuno di riflettere, scegliere se fare il passo. Alla fine chiedere a ciascuno di restare fermo nella posizione in cui è arrivato e guardarsi intorno (suggerire di annotarsi mentalmente le posizioni dei compagni).

Domande: la mattina ti svegli e vai a scuola?

Mettersi in cerchio e porre le seguenti questioni:

- ☒ Come vi siete sentiti quando avete fatto un passo avanti ?
 - ☒ E quando siete rimasti fermi ?
 - ☒ Per coloro che è fatto molti passi in avanti : quando vi siete accorti che gli altri restavano indietro ? Come vi siete sentiti?
 - ☒ Per coloro che sono rimasti indietro : come vi siete sentiti a rimanere indietro ?
- Quando vi siete accorti che voi restavate indietro rispetto agli altri?

Provate a attribuire i ruoli agli altri

Chi vuole (senza obbligare nessuno) può svelare il proprio ruolo

- ☒ E' facile o difficile identificarsi con un ruolo ?
- ☒ Quali sono le informazioni e le idee che avete usato per creare il ruolo ? I ruoli si basano su stereotipi?
- ☒ L'esercizio che avete fatto riflette la società ? In che modo?
- ☒ Quali sono i diritti negati a certe persone ?
- ☒ Qual è il primo passo per affrontare l'ineguaglianza della società ?

CARTE RUOLO

TAPAN da DHAKA, BANGLADESH, 13 anni

età media del paese: 22.5 anni

popolazione: 150,448,339 (sotto il livello di povertà: 45%)

mortalità infantile: 59.12 morti/1,000 nati vivi

accesso ad adeguati impianti igienici: 39%

alfabetizzazione adulta: 43.1%

Il Bangladesh è localizzato nel Sud dell'Asia nella baia del Bengal tra l'India e la Birmania. E' composto prevalentemente da pianure alluvionali con colline nel sud-est. E' diventato un paese indipendente nel 1971 quando si separò dal Pakistan occidentale. Ogni anno nell'estate monsonica circa un terzo del paese si inonda. Le inondazioni spesso costringono la popolazione a lasciare la proprie case, e ostacolano lo sviluppo economico del paese. Malattie prevenibili, spesso risultato della povertà e del sovraffollamento, rimangono altamente prevalenti e sono la principale causa di morte di 72 bambini su 1000 che muoiono prima del loro quinto compleanno.

SUYEN da GUIYU, CINA, 14 anni

Basatevi sul video che avete visto e chiedetevi: Com'è stata la tua infanzia? Com'è la casa in cui hai vissuto? Che lavoro fanno i tuoi genitori? Com'è la tua vita quotidiana? Dove vivi? Cosa fai durante il giorno? Qual è la tua passione? Dove vai in vacanza?

UNO DI VOI

Basatevi sulla vostra vita e chiedetevi: Com'è stata la tua infanzia? Com'è la casa in cui hai vissuto? Che lavoro fanno i tuoi genitori? Com'è la tua vita quotidiana? Dove vivi? Cosa fai durante il giorno? Qual è la tua passione? Dove vai in vacanza?

AUGUSTIN, AUSTIN, TEXAS (USA), 12 anni

Basatevi sulle conoscenze che avete degli Stati Uniti d'America e chiedetevi: Com'è stata la tua infanzia? Com'è la casa in cui hai vissuto? Che lavoro fanno i tuoi genitori? Com'è la tua vita quotidiana? Dove vivi? Cosa fai durante il giorno? Qual è la tua passione? Dove vai in vacanza?

DENIS, regione del KIVU, REPUBBLICA DEMOCRATICA DEL CONGO, 13 anni

Basatevi su ciò che sapete delle miniere di coltan in Congo, pensate di essere Denis, un ragazzino che vive nelle tendopoli e chiedetevi: Com'è stata la tua infanzia? Com'è la casa in cui hai vissuto? Che lavoro fanno i tuoi genitori? Com'è la tua vita quotidiana? Dove vivi? Cosa fai durante il giorno? Qual è la tua passione? Dove vai in vacanza?

TRASFORMARE IL NOSTRO MONDO