

Consumi e risorse per tutti e per sempre?



II. Integrità ambientale

Quali modelli di consumo e di produzione adottare per rispettare e salvaguardare la capacità rigenerativa della Terra, i diritti umani e il benessere delle comunità al Nord e al Sud del Mondo?

Carta della Terra, Il ambito, articolo 7

In breve

Il percorso didattico, partendo da una riflessione sui concetti di benessere e di sviluppo, vuole rendere gli allievi consapevoli che una crescita secondo i nostri parametri per tutti gli esseri umani è materialmente impossibile e che lo star bene delle persone e della società non coincide semplicemente con il benessere economico.

Invita a cogliere l'interdipendenza esistente tra valori e

comportamenti, legati al consumismo e allo spreco, e il depauperamento del pianeta Terra e di gran parte della comunità umana.

Vuole inoltre promuovere l'assunzione di responsabilità e la ricerca di nuovi stili di vita più sobri e solidali capaci di diminuire l'impatto ambientale e permettere una maggiore giustizia sociale.

	TEMATICHE	COMPETENZE-OBIETTIVO	ATTIVITÀ
FASE I	<ul style="list-style-type: none"> Benessere Sviluppo 	<ul style="list-style-type: none"> Delineare gli indicatori del benessere di una comunità Conoscere concetti base dello sviluppo sostenibile 	<ul style="list-style-type: none"> Brainstorming Mappa cognitiva
FASE II	<ul style="list-style-type: none"> Critiche allo sviluppo sostenibile ed economia della sobrietà 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere i concetti principali e relazionare 	<ul style="list-style-type: none"> Lavoro di gruppo
FASE III	<ul style="list-style-type: none"> Modelli economici "neoliberisti" ed "eco-solidali" 	<ul style="list-style-type: none"> Trovare argomentazioni per sostenere una tesi Scambiare opinioni 	<ul style="list-style-type: none"> Simulazione: Cosmoparlamento
UN'AZIONE CONCRETA	<ul style="list-style-type: none"> La rivoluzione delle 4 R 	<ul style="list-style-type: none"> Rivedere stili di vita personali e di gruppo Valutare i risultati 	<ul style="list-style-type: none"> Lavoro individuale e di gruppo

FASE I Quale benessere?

1 Tempo di realizzazione delle attività

- 1 ora scolastica (30 minuti per il brainstorming; 20 minuti per gli indici dello sviluppo e concetto di sostenibilità ambientale).

2 Materiale e sussidi di supporto

- 1 tabellone di carta da impacco bianca per presentare le tematiche del percorso
- 1 tabellone per il brainstorming
- Pennarelli colorati

3 Obiettivi specifici

- Far emergere le conoscenze pregresse degli allievi e le loro opinioni sul concetto di benessere e di sviluppo.
- Coinvolgere attivamente gli allievi nel processo cognitivo.
- Attraverso la classificazione degli indicatori, far prendere coscienza degli aspetti qualitativi e quantitativi del benessere, da loro espressi in termini economici, sociali e ambientali.
- Far conoscere l'evoluzione del concetto di sviluppo sostenibile e gli indicatori dello sviluppo.

4 La nostra proposta di attività

Introduzione

- Introdurre il tema in rapporto all'articolo della Carta della Terra, presentando in breve il percorso che si intende fare e informando gli allievi che esso richiede la partecipazione ad attività interattive e a giochi che permettono di entrare da protagonisti nel percorso di apprendimento.

Brainstorming

- Rivolgere agli allievi la domanda "Quali sono gli indicatori del benessere/lo star bene di una popolazione?", incoraggiare la libera espressione e annotare sul tabellone in modo sintetico tutto quello che i ragazzi esprimono – emergerà così la mappa cognitiva della classe.
- Chiedere agli allievi se ritengono che il concetto di benessere sia equivalente a quello di sviluppo.
- Dare un tempo limitato per la discussione, poi trovare una definizione condivisa del concetto di sviluppo e di benessere. Far conoscere gli indicatori attuali dello sviluppo: Prodotto Interno Lordo, Indice di Sviluppo Umano, Genuine Progress Indicator.
- Sottolineare che la bellezza e la vivibilità delle città con aree verdi e spazi per la relazione e la socializzazione, la purezza dell'acqua e dell'aria che respiriamo, la salute degli oceani, la preservazione della fauna e della flora selvatiche, il godimento del patrimonio culturale e naturale dell'umanità non sono compresi nel PIL ma fanno parte del nostro concetto di qualità della vita e quindi di benessere, come probabilmente è emerso durante il brainstorming.
- Spiegare brevemente l'evoluzione del concetto di sviluppo (illimitato, umano, sostenibile) Se si ritiene opportuno si può accennare ai principali Vertici e Apuntamenti internazionali sulla questione ambientale: (vedi in Approfondimenti nel CD rom).

FASE II Critiche socio-ambientali al concetto di sviluppo sostenibile

1 Tempo di realizzazione delle attività:

- 1 ora scolastica per il lavoro di gruppo ed esposizione alla classe.

2 Materiale e sussidi di supporto

- schede didattiche (allegati n° 1)

3 Obiettivi specifici

- Lavorare in gruppo favorendo lo scambio di opinioni.
- Cogliere i punti principali di una tesi e saperli esporre al gruppo classe.
- Rendere gli allievi consapevoli dell'insostenibilità di una crescita economica illimitata.

4 La nostra proposta di attività

Lavoro di gruppo

- Introdurre il postulato dello sviluppo sostenibile e spiegare il significato del termine paradosso.
- Dividere la classe in 4 gruppi e ad ognuno di essi viene affidato una parte delle schede didattiche che contengono alcune critiche alla teoria dello sviluppo sostenibile inteso come crescita economica, i due paradossi: quello dell'efficienza e quello del benessere e l'economia della sobrietà (allegato n° 1).
- Ogni gruppo deve leggere e discutere la parte assegnata, sottolineare la/le tesi sostenute, preparare una esposizione orale, corredata da esempi, e affidarla ad un portavoce.
- Ogni portavoce relaziona al gruppo classe e tutti possono alla fine intervenire per chiedere chiarimenti o dare spiegazioni ulteriori.

Se si ritiene opportuno, si possono far approfondire alcuni punti facendo ricerche a casa sui siti internet indicati o presso la Biblioteca del Mondo dell'ACCRI.

FASE III Una sostenibilità socio-ambientale

1 Tempo di realizzazione delle attività

- 2 ore per **Il cosmoparlamento** (gioco di ruolo)³

2 Materiale e sussidi di supporto

- Aula con sedie disposte in cerchio
- Introduzione al gioco (allegato n° 2 nel CD)
- Un foglio di carta da impacco su cui riprodurre il grafico (allegato n° 3 nel CD)
- Le carte da consegnare ad ogni partecipante (allegato n° 4 nel CD)

3 Obiettivi specifici

- Mettere in discussione il modello economico dominante oggi, basato sulla crescita, sullo sfruttamento delle risorse non rinnovabili e spesso sulla negazione dei diritti delle persone al Nord come al Sud del Mondo.
- Confrontare le proprie posizioni personali nell'assemblea, trovare argomenti a favore o contro determinate politiche.
- Elaborare queste posizioni alla luce del modello che viene offerto come riferimento in fase di debriefing.

GLOSSARIO

Ecoefficienza: quantità di risorse naturali utilizzate per produrre una unità di beni.

Effetto rimbalzo: un miglioramento tecnologico provoca una relativa diminuzione del prezzo ed ha come effetto un aumento di consumi e quindi di beni prodotti.

Genuine Progress Indicator (GPI) o Indice di progresso autentico¹: è un indicatore monetario, simile al PIL nella sua composizione, ma a differenza dal PIL scorpora alcuni costi di carattere sociale, inquinamento e degrado ambientale, attribuendo loro segno negativo. Dal 1970 per gli USA il GPI è stagnante, o addirittura in regresso, mentre il PIL continua a registrare aumenti.

Indice di Sviluppo Umano (ISU) inteso come “ampliamento della gamma di scelte della gente”²: si ottiene misurando in una media ponderata la speranza di vita alla nascita, la percentuale di alfabetizzazione e il reddito economico, corretto in base all’effettivo potere di acquisto locale. Dal 1990 ha consentito di misurare la povertà in un’ottica più completa rispetto al PIL. Nonostante che negli ultimi 20 anni l’ISU

sia migliorato, specialmente in Asia e in alcuni paesi arabi, tutta l’Africa, a causa delle guerre e delle malattie, e in molte parti del mondo si registrano forti squilibri interni e sociali. Si è poveri se si vive in ambienti rurali e se si è donne.

Prodotto Interno Lordo (PIL): il PIL, reddito pro capite espresso in dollari, è un indicatore monetario e corrisponde al valore dei beni e servizi prodotti in una data nazione in un anno. Esso è un indicatore che contabilizza in positivo ogni sorta di attività produttiva ed è considerato l’indice della crescita economica e quindi dello sviluppo, obiettivo di ogni politica economica. Però il PIL contabilizza anche i costi per la salute, per gli incidenti stradali, per il ripristino dei danni ecologici e sociali derivati da inquinamento, alluvioni, ecc. che non possiamo certamente indicare come aspetti del benessere di una nazione.

¹ Cfr. il sito www.rprogress.org/projects/gpi/

² Sito del VIS: www.volint.it/scuolevis/sviluppo

4 La nostra proposta di attività

Premessa

L’ipotesi di partenza di questo gioco di simulazione è che le concrete scelte politiche sottendono un’idea di sviluppo, certi obiettivi e certi strumenti per raggiungerli. Si parte dalla percezione che ciascuno ha delle singole scelte e dei singoli passi che fanno riferimento ad un certo modello. Lo sfondo integratore, dato dall’introduzione che immagina l’invasione pacifica di un popolo di alieni disposto a sottomettere i terrestri se non si dimostreranno saggi, pone anche una questione fondamentale legata ai rapporti ambientali e della giustizia in rapporto alla democrazia, cioè alla questione della libertà di pensiero e di azione e pone la questione della possibilità di realizzare una sostenibilità all’interno o meno di un processo democratico.

Esecuzione

- Agli allievi seduti in cerchio il conduttore racconta l’introduzione (allegato n° 2), poi distribuisce le carte, in numero uguale e della stessa lettera (A-A; B-B) ad ogni partecipante.
- Il conduttore, che rappresenta i plutoniani, dà inizio alla seduta parlamentare. I partecipanti potranno prendere liberamente la parola e proporre la votazione di una delle leggi che si trova ad avere sulle carte (finito il giro, si può ricominciare con la seconda legge e così via). La proposta dovrà essere accompagnata da una presentazione tale che convinca a votare a favore. Alla fine della proposta il plutoniano invita a votare a favore o contro (chi la presenta invece deve astenersi). La legge approvata a maggioranza determinerà uno spostamento del grafico (allegato n° 3) secondo il punteggio segnato sulla carta, se bocciata o in caso di parità non potrà essere ripresentata e non determinerà spostamenti sul grafico. I parlamentari possono intervenire chiedendo chiarimenti o modifiche.
- Il gioco termina con del tempo a disposizione o l’esaurimento delle carte (è importante che ciascuno faccia almeno una proposta se il gruppo è numeroso) Si passa poi a spiegare il grafico che il plutoniano avrà tenuto aggiornato durante il gioco.

- Se il grafico avrà raggiunto o superato quota -70, il plutoniano dichiarerà sciolto il parlamento e assumerà il potere perché -70 è considerata Quota/catastrofe sotto la quale la terra non avrà più speranza di vita. I plutoniani prenderanno il governo della terra per garantire politiche di salvaguardia e di benessere per tutti.
- Se invece il grafico non avrà raggiunto quota -70 i plutoniani lasceranno il potere ai terrestri perché si sono mostrati lungimiranti nell’uso delle risorse messe a disposizione dalla Terra.

DA NON SVELARE AI PARTECIPANTI
Sulla base delle leggi che verranno approvate i plutoniani costruiranno un grafico previsionale sul futuro della terra ed in base ai risultati del grafico decideranno se lasciare o no il potere ai terrestri. Il grafico dovrà essere senza indicazioni in quanto il suo significato sarà spiegato solo alla fine.

Guida al debriefing

I fase: Si chiede ai partecipanti come si sono sentiti nel loro ruolo, se hanno dovuto interpretare una posizione diversa dalla loro, se si sono sentiti coinvolti e perché. Si commenta velocemente il risultato ripercorrendo le proposte approvate o meno.

II fase: Il gruppo con le carte A e quello con le carte B si dividono e vanno in due stanze diverse per redigere una Magna Charta Economica da presentare ai plutoniani. Tale Magna Charta dovrà essere coerente con le leggi presentate dal gruppo e dovrà rappresentare, in termini schematici, l’insieme delle soluzioni che ciascun gruppo propone ai plutoniani in termini di modello economico al quale ci si ispira, le tecnologie che si intendono privilegiare, i diritti/doveri degli imprenditori e dei lavoratori e gli obiettivi che si vogliono raggiungere. (tempo massimo 20 minuti).

III fase: Queste due Magna Charta verranno declamate pubblicamente ai plutoniani i quali, assieme ai partecipanti, le metteranno a confronto con la tabella seguente. ►

	MODELLO NEO-LIBERISTA	MODELLO ECO-SOLIDALE
PROTAGONISTA	Impresa: massimizzazione dei profitti. Non equa distribuzione della ricchezza, spreco, aumento di rifiuti, inquinamento	Uomo: economia al servizio dell'uomo, sottomessa alla politica per una società più solidale e giusta
OBIETTIVI	Profitti/espansione/sfruttamento delle risorse (paradossi)	Sostenibilità socio-ambientale. In quanto sottomessa all'uomo l'economia deve rispettare i diritti dell'uomo e la biosfera
INDICATORI	PIL: concezione di tipo consumistico. Felicità direttamente proporzionale all' avere e produrre di più Uomo = consumatore indotto	Qualità della vita: tempo libero, partecipazione, spazio all'essere, eccetera
TECNOLOGIE	Energia petrolifera - atomica	Energie rinnovabili/risparmio-efficienza energetica

³ Tratto da *L'economia giocata*, di Morozzi M. e Valer A., EMI, Bologna, 2001

APPROFONDIMENTI DISCIPLINARI

- La teoria della bioeconomia (economia e biologia)⁵
- L'impronta ecologica⁶ (scienze)
- L'immaginario collettivo e il ruolo dei media (lettere e psicologia)
- La decodifica del linguaggio pubblicitario (lettere, psicologia, arte)
- I due principi della termodinamica (fisica e biologia)⁷
- Il rapporto tra etica ed economia (filosofia)
- Il sistema mercantile ed il sistema capitalistico (storia e economia)
- Funzione aggregata di produzione nell'economia classica (economia)
- La percezione del limite nelle culture e nelle religioni non occidentali (lettere e religione)⁸
- Lettera di Seattle, capo dei Dwamish (tribù indiana), al Presidente degli USA Franklin Pierce (lettere)

⁵ In Bonaiuti M., *Obiettivo decrescita*, EMI, 2005

⁶ Vedi il percorso dell'ACCRI "Impronte disuguali"

⁷ Bonaiuti M., op. cit.

⁸ Zoja L., *Storia dell'arroganza. Psicologia e limiti dello sviluppo*, Moretti & Vitali, Bergamo 2004, pp. 32-44

UN'AZIONE CONCRETA La rivoluzione delle 4 R

L'azione può riguardare solo la classe o può esserne coinvolto l'intero istituto sul piano culturale per decostruire l'immaginario collettivo "crescita economica = benessere tout court" (es. immagine pubblicitaria, fumetto, articolo per il giornalino, inchiesta scolastica, ricerca sul territorio...) per diffondere il messaggio che a loro sembra più urgente o rilevante. E' possibile anche una collaborazione con un'associazione di volontariato o con classi del Sud del Mondo. Si può proporre alla classe di conoscere e sostenere un progetto dell'ACCRI in Ciad in appoggio allo sviluppo socio-economico, nel rispetto dell'ambiente, della popolazione agricola della zona di Galgal Keuni (allegato n°6 nel CD).

Il primo cambiamento, però, da effettuare è sul **piano personale** che si realizza nel quotidiano per sperimentare in gruppo comportamenti eco-sostenibili. Ed è questo che viene qui proposto con la rivoluzione delle 4 R.

Materiali necessari

- 4 tabelloni
- Copie dell'allegato n° 5 nel CD (tante quanti gli allievi)
- 1 elenco dei materiali per la raccolta differenziata nel proprio territorio e loro destinazione disponibile presso enti locali come l'*AcegasAPS* a Trieste (www.acegasaps.it)

Obiettivi

- Coinvolgere attivamente gli allievi in una revisione dei propri stili di vita personale e di gruppo.
- Abitarli alla valutazione periodica dei risultati raggiunti.

Esecuzione

- Si prende visione dell'elenco dei materiali per la raccolta differenziata e dell'allegato n° 7 (nel CD).
- Si preparano 4 tabelloni intitolati: **RIDURRE, RIUTILIZZARE, RICICLARE, RILOCALIZZARE.**

- Si invitano i ragazzi a scrivere, in breve, su postit, durante la settimana, le loro proposte individuali di cambiamento dei propri comportamenti in base ai propri stili di vita.
- All'inizio della riunione si invitano i ragazzi a leggere le loro proposte ed attaccarle sui 4 cartelloni.
- Alla fine si decide di scegliere e impegnarsi a realizzare le proposte più fattibili ed efficaci e di effettuare una verifica con dati dopo un determinato periodo di tempo in cui verranno espresse anche le difficoltà incontrate ed il grado di soddisfazione riscontrato nel cambiamento.

BIBLIOGRAFIA

- Gesualdi F., *Sobrietà: dallo spreco di pochi ai diritti per tutti*, Feltrinelli, Milano, 2005
- Pochettino S., Trovato A., *Dizionario del cittadino del mondo*, EMI Bologna, 2003
- Tosolini A., Trovato S., *New Media, Internet e intercultura*, EMI, Bologna, 2001
- Ottaviano C. Media, *Scuola e società*, Carocci, Roma, 2001
- Myers N., *Lesodo ambientale*, Edizioni Ambiente, Milano, 2003
- Worldwatch Institute, *State of the World*, Edizioni Ambiente, Milano, 2003
- Ramonet I., *La tirannia della comunicazione*, Asterios, Trieste, 1999
- Diamond J., *Collasso*, Einaudi, 2005
- Gore Al., *Una scomoda verità*, RCS Libri, 2008
- AA.VV. *Economia e ambiente. La sfida del terzo millennio*, EMI, Bologna 2005
- Gran parte dei libri citati o segnalati sono disponibili presso la Biblioteca del Mondo – Via Cavana, 16/a - Trieste**

SITOGRAFIA

- www.saveriani.bs.it/cem Dossier CEM Mondialità, Interdipendenza e ecopedagogia, agosto-settembre 2000
- www.volint.it per percorsi tematici con attività pratiche e dossier di approfondimento
- www.ilo.org/public/italian/standards/ipec/scream/didattico2 SCREAM è articolato in 16 dossier, interamente scaricabili, che offrono suggerimenti su come fare educazione alla cittadinanza attiva attraverso gli strumenti della comunicazione: servizi giornalistici, interviste e scrittura creativa
- www.undp.org agenzia per lo sviluppo dell'ONU
- www.oneworld.org sito intercultuale per lo sviluppo umano
- www.indymedia.org rete internazionale di informazione indipendente
- www.panda.org per l'impronta ecologica e informazioni sull'ambiente
- www.unimondo.org sito intercultuale per lo sviluppo sostenibile
- www.regione.emilia-romagna.it/infea sito per l'educazione ambientale: giochi e attività didattiche, scaricabili on-line