ACCRI Volontari nel mondo FOCSIV
Associazione di Cooperazione Cristiana Internazionale

cultura di solidarietà fra popoli

Cittadini del mondo

L'AMBIENTE "FA ACQUA": CAMBIAMO ROTTA!

Questo percorso consente di accostarsi al concetto di limite delle risorse, in particolare della risorsa acqua. Qui viene suggerito che il limite non è un ostacolo alla propria libertà e alla realizzazione personale, ma è invece un fattore indispensabile per trovare l'equilibrio tra uomo e ambiente, tra la risorsa acqua e i nostri consumi, tra nord e sud del mondo, sollecita la collaborazione, la solidarietà, il sentirsi parte di un sistema sociale e ambientale più vasto.

PERCORSO DIDATTICO INTERCULTURALE
per il secondo ciclo della scuola primaria e per la scuola secondaria di primo grado

Schema del percorso

Fasi	*Tematiche*	*Obiettivi - Competenze*	*Attività*
I	Limite delle risorse	- Riconoscere **l'importanza del limite** e **di regole** nella gestione delle risorse naturali - Esprimere opinioni - Imparare ad accordarsi con gli altri	Gioco: Arraffa
II	L'acqua è vita	- Essere consapevoli **dell'importanza dell'acqua** - Conoscere la distribuzione **ineguale dell'acqua** nel mondo - Conoscere l'entità dei nostri consumi	Brainstorming Laboratorio
III	Acqua: bene comune dell'umanità Impronta idrica e acqua virtuale	- Conoscere alcune **problematiche** mondiali **relative all'acqua** - Ricercare **comportamenti coerenti** con uno sviluppo sostenibile	Visione di slides Lavoro di gruppo
IV	Cosa possiamo fare noi?	- Favorire l'assunzione di **comportamenti consapevoli** e **responsabili** in qualità di cittadini del mondo	Tabellone Gioco dell'O-qua Spot o manifesti

Con il contributo della Direzione Centrale istruzione, cultura, sport, pace della Regione Friuli Venezia Giulia.
Servizio politiche della pace, solidarietà e associazionismo.
Tavolo educazione allo sviluppo, alla mondialità, informazione e formazione.

Gioco: Arraffa!

Questo gioco di solito coinvolge molto i partecipanti nella loro dimensione affettiva e costituisce un'occasione per conoscerli e per osservare le dinamiche di gruppo.

Obiettivi

- Riconoscere l'importanza del "limite" riferito alla gestione delle risorse naturali e dell'osservanza di "regole".
- Partecipare, esprimere opinioni, confrontare i reciproci punti di vista.
- Compiere scelte motivate. Imparare ad accordarsi con gli altri.

Tempo

Il gioco può durare pochi minuti fino ad un massimo di circa 30 minuti (2 turni) più il debriefing.

Giocatori

Massimo 10 giocatori e 1 animatore. I giocatori rimanenti sono "osservatori" e giocano nel secondo turno.

Materiali e spazi

- Un tavolo o più banchi intorno ai quali possano sedersi 10 persone
- Un gran numero di bottoni (o graffette, fagioli..)

Svolgimento

- I giocatori siedono intorno al tavolo e gli osservatori stanno in piedi alle loro spalle. L'animatore mette a disposizione dei giocatori 2n+2 bottoni (o altro) che costituiscono la posta in gioco (se i giocatori indicati con n sono 10, i bottoni saranno 2x10+2=22). **L'animatore non deve spiegare il significato del gioco né come si deve giocare.**
- Si leggono insieme le regole del gioco.
- Succede sempre che, al via dell'animatore, i giocatori si impadroniscono di tutti i bottoni senza lasciare nulla sul tavolo. In questo caso l'animatore dichiara finito il gioco e rilegge le regole evidenziando la terza per far comprendere il motivo. Può invitare i giocatori a riprovare subito o può far sedere il gruppo degli osservatori per farli giocare a loro volta. Inizia tra i ragazzi una riflessione per ottimizzare i modi della partecipazione al gioco e normalmente si arriva ad un accordo. Può accadere che qualcuno, infischiandosene degli accordi realizzati, arraffi tutto senza raggiungere il numero richiesto per vincere. Possono anche vincere tutti se gli accordi sono rispettati e se ciascuno prende un ugual numero di bottoni. Le dinamiche che si instaurano sono molto interessanti e significative dei rapporti esistenti all'interno della classe.
- Il gioco finisce se i bottoni sono stati tutti "arraffati" o se si raggiunge il numero stabilito. Se il gioco ha coinvolto molto i ragazzi, per ritornare ad un clima più tranquillo si può far scrivere su un foglietto un pensiero/suggestione che il gioco ha suggerito.

Regole

1. Vince chi raggiunge 2n+4 bottoni (nell'esempio fatto 24).
2. Al via ciascun giocatore cercherà di prendere i bottoni.
3. Allo stop dell'animatore verrà raddoppiato il numero dei bottoni rimasti sul tavolo, senza superare il numero dei bottoni posti sul tavolo all'inizio del gioco.
4. L'animatore non può rispondere alle domande dei giocatori.

Guida al debriefing

Il gioco diventa uno strumento di apprendimento se il gruppo sviluppa una riflessione intorno al gioco stesso. In questa fase si condividono gli stati d'animo, il vissuto emotivo, che deve essere espresso liberamente e si capiscono i riferimenti tra quanto sperimentato e la realtà.
Per facilitare questo recupero emotivo e cognitivo, l'animatore deve aiutare a ricordare ponendo delle domande.
I fase: Si fanno emergere, individualmente, le impressioni e la motivazione dei propri comportamenti. Possono partecipare anche gli "osservatori".
"Cosa avete pensato e provato durante il gioco?"
"Avete provato sensazioni spiacevoli, di disagio, di rabbia? Quando e perché?"
II fase: L'animatore inviterà a riflettere sulle dinamiche del gioco, attraverso alcune domande. Si ricostruisce passo a passo ciò che è avvenuto durante il gioco di ciascun gruppo e lo si scrive alla lavagna (annotando anche il n° di bottoni presi da ciascun giocatore)
"Cosa è avvenuto durante il gioco?"
"Qual è stato il risultato del gioco?"
"Come si sarebbe potuto concludere il gioco in alternativa?"
"Avevate un obiettivo comune o ciascuno aveva il proprio?"
"Cosa ha facilitato o ostacolato il raggiungimento dell'obiettivo individuale o comune?"
III fase: Si invitano i giocatori a trovare il significato del gioco e le analogie con la realtà.
"Che significato ha questo gioco? Che collegamento può esserci tra gioco e realtà?" "Che insegnamento possiamo trarre dal gioco sperimentato?" I bottini rappresentano le risorse, le varie manches rappresentano il tempo necessario alla natura per rigenerare le risorse che vengono garantite a tutti da un utilizzo limitato e rispettoso. Lo sfruttamento egoistico, senza regole e illimitato (= arraffare) delle risorse impedisce il loro rinnovo e porta all'esaurimento delle stesse. Le dinamiche che si instaurano tra i giocatori durante l'attività possono rappresentare le diverse modalità di approccio alle risorse e le relazioni tra paesi ricchi e poveri. I giocatori possono cogliere, per analogia con il comportamento tenuto durante il gioco, che è indispensabile un'autoregolamentazione ed il rispetto degli accordi per evitare di giungere al punto di non ritorno (quando cioè il gioco finisce per mancanza di bottoni) e per evitare guerre (rabbia e delusione di chi è riuscito a prendere solo pochi bottoni o di chi ha visto non rispettati gli accordi).
È importante trarre indicazioni positive e collegamenti con la realtà da tutti i comportamenti tenuti dai ragazzi, senza criticarli o giudicarli.
Gioco tratto e adattato da "L'economia giocata" di M. Morozzi e A.Valer, EMI, 2001

FASE 2

L'acqua è vita

Obiettivi

- Essere consapevoli che senza l'acqua non esiste la vita.
- Essere consapevoli che è un diritto di tutti e di conseguenza non può essere una merce.
- Essere consapevoli dei nostri consumi e della mancanza di accesso all'acqua in molte zone del mondo.

Materiali

- Schede per le 5 aree geografiche. (allegato su CD)
- 54 bottiglie da ½ litro riempite di acqua. (per la scuola primaria)

Attività

A. Brainstorming: A cosa serve l'acqua?

- Sulla lavagna viene scritta la frase: L'ACQUA SERVE PER…
- Ogni allievo deve completare la frase non ripetendo quelle già scritte.
- Si avranno così una ventina di utilizzi che l'insegnante potrà completare alla fine del giro.
- Le considerazioni finali da fare sono:
  1. l'acqua serve per produrre altri beni (usi industriali)
  2. serve per produrre cibi
  3. serve tutti i giorni
  4. serve per mantenersi sani
  5. serve in tutte le parti del mondo
  6. senza acqua non c'è vita e quindi tutti ne hanno diritto

B. Laboratorio: L'acqua non è illimitata e disponibile in ugual misura per tutti

- L'insegnante chiede se la quantità d'acqua che oggi esiste al mondo è la stessa che c'era ai tempi dell'impero romano.
- Dopo aver ascoltato le risposte spiega che **le risorse idriche della Terra rappresentano un sistema chiuso, nel senso che sul nostro pianeta la quantità di acqua è più o meno sempre la stessa da millenni, rispiegando il ciclo dell'acqua per dimostrarlo.**
- Poi mostra una grande bottiglia di acqua e chiede ai ragazzi di far finta che rappresenti tutta l'acqua del pianeta… si versa un po' d'acqua dalla bottiglia in un bicchiere di plastica trasparente che rappresenta tutta l'acqua dolce del pianeta (2,5 %). Dal bicchiere si toglie un'abbondante tazzina da caffè che rappresenta l'acqua dolce inglobata nelle calotte polari o sotto terra. Quella che rimane nel bicchiere, poche gocce, è l'acqua dolce di superficie che possiamo usare (1% dell'acqua dolce).
- Partendo dai seguenti dati sui consumi medi quotidiani pro capite per i diversi continenti, l'insegnante preparerà 5 schede, 1 per ogni area geografica:

EU	158 (arrotondati a 160) litri
Africa	30 (30) litri
Asia	64 (70) litri
America del Nord	230 (230) litri
America Latina	50 (50) litri

- Sul retro della scheda saranno riportati i consumi dettagliati di acqua per ogni attività che quotidianamente viene svolta in media in Italia (es: bere, cucinare, lavarsi, andare al bagno, lavare la verdura, lavare i vestiti, lavare la macchina ecc…), fotocopiando l'allegato 1.
- Si dividono i ragazzi in 5 gruppi (uno per ogni continente) di ugual numero, si dà ad ogni gruppo una scheda contenente informazioni sui consumi del continente di appartenenza.
- Per la scuola primaria: vengono prima preparate 54 bottigliette di acqua da mezzo litro (chiaramente riciclate e riempite dal rubinetto) a cui è stata applicata l'etichetta con scritto un grande "10 LITRI", si mettono le bottigliette nel mezzo e si dice ad ogni gruppo di prendere tanti litri di acqua quanti sono i litri pro capite che vengono consumati ogni giorno nel loro continente: Europa 16 bottigliette, Africa 3, Asia 7, America del Nord 23, America Latina 5)
- Ogni gruppo dovrà elencare quali sono le attività che ritiene prioritarie e che possono essere svolte con la quantità di acqua a sua disposizione.
- I risultati verranno elencati a voce da un rappresentante per gruppo e riportati sulla lavagna.
- La discussione successiva partirà dalla considerazione che alcune attività in alcuni luoghi non possono essere svolte per carenza idrica, mentre in altri luoghi l'abbondanza d'acqua permette grandi sprechi. Si può citare ad esempio che da noi fare il bagno nella vasca fa consumare dai 130 ai 150 litri.
- Dire che secondo l'organizzazione Mondiale della Sanità il minimo vitale per la sopravvivenza è di almeno 40 litri al giorno e che ogni giorno muoiono 10.000 persone per malattie legate alla mancanza d'acqua o al consumo di liquidi contaminati, di cui 5.000 bambini.
- Per approfondire il tema con dati relativi alla quantità d'acqua vedi allegato 2 (adatto ad allievi della scuola secondaria inferiore)

Allegato 1

UTILIZZO	LITRI
Lavarsi (con una doccia al giorno)	50
Cucinare	5
Lavare i piatti con lavastoviglie (ultima tecnologia) Con vecchia lavapiatti	20 40
Lavare i panni in lavatrice (ultima tecnologia) Con vecchia lavatrice	50 70-100
Scarico WC con due pulsanti (3 volte al giorno) Con 1 pulsante	25 48
Lavare il cane	20
Lavare la macchina con la pompa	150
Bere	2
Dare da bere alle piante	10
Irrigare l'orto	50

FASE 3

Acqua bene comune dell'umanità

Obiettivi

- Prendere coscienza del problema "acqua" nel mondo.
- Accrescere la consapevolezza della nostra appartenenza al genere umano con un comune destino.
- Conoscere le possibilità esistenti per ridurre il consumo di acqua.
- Approfondire la conoscenza di alcuni problemi legati all'acqua (per le secondarie inferiori).
- Conoscere la situazione dell'acqua della propria città (per le secondarie inferiori).

Materiali

- Power point: Acqua bene comune dell'umanità (allegato su CD).
- Allegati 3, 4, 5, 6, 7 per le scuole secondarie di primo grado.

Attività

A. ***Visione delle slides:*** Acqua bene comune dell'umanità.

B. ***Inchiesta*** in famiglia (genitori o nonni) su come si può risparmiare l'acqua.

C. ***Ricerca (anche in famiglia)*** delle metafore dell'acqua, rappresentazione grafica delle stesse e/o invenzione di una storia su una metafora in modo da spiegarla in modo umoristico e pertinente. Esempio: "Mi sembri un pesce fuor d'acqua" "E' facile come bere un bicchier d'acqua" "Quella ragazza è un'acqua cheta".

D. ***Lavori di gruppo*** per la scuola secondaria di primo grado utilizzando gli allegati 3-4-5-6-7.
Dividere la classe in 5 gruppi e ad ognuno di essi viene affidato uno degli allegati (desertificazione, acqua di rubinetto o acqua in bottiglia?, Acqua virtuale e impronta idrica, L'acqua a Trieste, Un caso emblematico: la Bolivia)
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.

FASE 4

Cosa possiamo fare noi?

Obiettivi

- Favorire comportamenti da cittadini del mondo consapevoli e responsabili.

Materiali

- Allegati 7 e 8
- Lavagna, gessi rosso e verde o in alternativa carta da impacco per disegnare il percorso del gioco dell'O-qua

Attività

A. Tabellone

- Confrontare i risultati dell'inchiesta fatta a casa e realizzare un elenco da esporre su un tabellone in classe. Leggere l'allegato 8 e aggiungere quanto manca all'elenco.

B. Gioco dell'O-qua a squadre

- Disegnare sulla lavagna o su un tabellone un percorso numerato con 30 caselle, di cui 9 rosse e 9 verdi sparse sul percorso. Le caselle verdi indicano comportamenti virtuosi da premiare e quelle rosse comportamenti spreconi da sanzionare secondo quanto riportato nell'allegato 9. Si divide la classe in 4 o 5 gruppi, all'interno dei quali ogni allievo tirerà, a turno, il dado. A seconda della casella di arrivo verde o rossa, l'insegnante leggerà in sequenza i premi o le penalizzazioni. Vincerà la squadra che arriva esattamente alla casella 30.

C. Si possono realizzare degli **spot o dei manifesti** per diffondere il messaggio "non c'è vita senz'acqua" o "stop agli sprechi".

D. Si può effettuare una **visita** agli impianti dell'Acegas-aps per conoscere "l'acqua di Trieste"

Per ulteriori approfondimenti vedi allegati 10, 11, 12 *(Lo sapevi che?, Il Nobel per la Pace a Wangari Maathai, Acqua: verso una crisi mondiale, salteranno gli obiettivi ONU)*

ACCRI
Associazione di Cooperazione Cristiana Internazionale
Volontari nel mondo FOCSIV
cultura di solidarietà fra popoli

ACCRI
Associazione di Cooperazione Cristiana Internazionale
Via S.G. Bosco, 7 - 38100 Trento
Tel. 0461 891279 - Fax 0461 891280
E-mail: trento@accri.it www.accri.it

Via Cavana 16/a - 34124 Trieste
Tel. 040 307899 - Fax 040 310123
E-mail: trieste@accri.it