

Progetto “Regoliamoci – AlternatiVita”



Il giorno 22 novembre alle ore 10,00 presso il Teatro del Centro Artistico Il Grattacielo, Via del Platano, Livorno, con la presentazione del gioco da tavolo elaborato durante il percorso didattico, si è tenuta la fase conclusiva del progetto “Regoliamoci – AlternatiVita”, realizzato nell’ambito dei programmi Scuola-Città 2009/10 e Città Sicura del Comune di Livorno a cura del CRED Centro Risorse Educative e Didattiche con la collaborazione dell’Associazione Ceis-Comunità e LIBERA e con il contributo della Regione Toscana. Sono intervenuti Fabio Ferroni, Responsabile del Progetto Città pulita e sicura, Andrea Cadoni, responsabile per la didattica Associazione CEIS Comunità, Nella Benfatto, Responsabile del CRED e del progetto. Finalità dell’itinerario didattico è stata quella di accompagnare il gruppo-classe in un percorso di analisi e riflessione rispetto a tematiche di evidente importanza quali l’uso consapevole e responsabile del denaro, la sobrietà come scelta, il consumo consapevole e lo sviluppo sostenibile. Alla base del progetto è la riflessione sul fatto che in tema di consumi e di stili di vita, quello che oggi ci viene proposto come modello di successo dominante e come pensiero unico, non sia in realtà l’unica via possibile da percorrere; la proposta educativa è rivolta a far emergere che un altro stile alternativo di vita è possibile.

Destinatari degli interventi didattici sono stati i ragazzi di 2 classi seconde, ora terze, sezione G ed N, della scuola secondaria di 1° grado “Borsi” di via S. Gaetano (ex Pazzini) con le loro insegnanti, prof.ssa Colombo e prof.ssa Lascialfari.

Le scuole che fossero interessate potranno richiedere i mazzi delle carte che sono alla base del gioco didattico e tutte le informazioni utili rivolgendosi al CRED - Centro Risorse Educative e Didattiche del Comune di Livorno, ai recapiti telefonici 0586 588211 e-mail: satellite@comune.livorno.it o rivolgendosi direttamente alla sede del CRED a Villa Letizia, Via dei Pensieri 60, dal lunedì al venerdì dalle ore 9 alle ore 13, martedì e giovedì anche il pomeriggio dalle ore 15,30 alle 17,30.

Il gioco

Il gioco realizzato dai ragazzi prevede un kit di 38 carte raffiguranti 38 diversi prodotti di uso comune (beni alimentari, vestiti, accessori personali...). Ciascun prodotto è caratterizzato da 4 diversi aspetti che lo contraddistinguono, ovvero l’utilità (se è un bene primario o meno), l’impatto ambientale (impiego di risorse nel produrlo, confezionarlo e trasportarlo), la qualità del prodotto (ad esempio in riferimento alle materie utilizzate), il rispetto dei diritti dei lavoratori impiegati.

Ciascun aspetto di ciascun prodotto è caratterizzato da un punteggio inerente il valore specifico della voce presa in esame (vedi figura a fianco). Il gioco può essere svolto in due o più giocatori. Al proprio turno, ciascun giocatore prende la prima carta dal mazzo e sfida il secondo giocatore scegliendo il valore più alto tra i criteri: bene primario, impatto ambientale, qualità prodotto, lavoratori. Il giocatore con il punteggio più alto vince la sfida e le carte. Il vincitore di ogni sfida lancia la successiva. Vince chi ottiene il numero più alto di carte.

La presentazione

La presentazione del gioco è avvenuta mediante un’animazione teatrale volta a far sperimentare il gioco ai ragazzi suddivisi in squadre.