

Il cinema racconta



Il cinema come strumento educativo	7
Spunti per l'analisi collettiva e individuale di un film	8
Risorse didattiche per sviluppare competenze di cittadinanza globale	13
Sinossi dei film e attività didattiche	
Fear of flying	17
Hedgehog's home	19
Jaalgedi - A curious girl	22
Loved by All: The Story of Apa Sherpa	23
La màquina	26
We're human, after all	28
Imagination	30
The common chameleon	31
Undiscovered.	33
Mira	35
La courbe de tes yeux	38
Beyond the wall	38
Why?	38

L'alleanza educativa tra il Centro per la Cooperazione Internazionale e il Trento Film Festival: l'Educazione alla Cittadinanza Globale

*Il cinema è un'esplosione del mio amore per la realtà.
Pier Paolo Pasolini*

L'Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG) si basa sulla consapevolezza che le persone oggi vivono il processo di apprendimento in un contesto globale e, anche se in modo diseguale, interagiscono a livello planetario. L'ECG promuove un senso di appartenenza alla comunità globale e un'idea di umanità comune condivisa tra le persone che si riconoscono interconnesse tra loro.

L'ECG intende offrire a ciascun abitante del pianeta la possibilità di conoscere e comprendere, nel corso della sua vita, i problemi legati allo sviluppo globale e di declinare il loro significato a livello locale e personale, nonché di esercitare i propri diritti e le proprie responsabilità di cittadino, contribuendo altresì al suo procedere verso una maggiore giustizia e sostenibilità.

Il concetto di ECG nasce e si sviluppa negli anni Duemila come l'evoluzione dell'educazione alla mondialità, comprendendo anche educazione interculturale, educazione allo sviluppo ed educazione ambientale, mira pertanto a costruire e diffondere competenze globali che emergono da diversi approcci relativi a diritti umani, relazioni interculturali, educazione allo sviluppo (sviluppo internazionale, crescita economica, riduzione della povertà, sostenibilità ambientale).

In ambito formale l'ECG mette in dialogo gli attori della società civile con gli insegnanti per accompagnare le nuove generazioni verso un senso di responsabilità planetaria. Il sistema educativo formale richiede la partecipazione di tutti gli attori – studenti, insegnanti, funzionari, responsabili educativi, famiglie – e il loro riconoscimento come protagonisti del processo educativo attraverso una progettazione aperta ed inclusiva.

La sezione Kids del Trento Film Festival offre agli alunni e alle alunne la possibilità di entrare in contatto, attraverso la visione di cortometraggi selezionati da una giuria di esperti, con temi che promuovono la giustizia, i diritti umani e stili di vita sostenibili incentivando resilienza, creatività e ottimismo nell'agire, individualmente e collettivamente, per un mondo giusto e sostenibile.

Il presente toolkit vuole essere uno spunto per gli insegnanti per promuovere competenze di Cittadinanza Globale attraverso attività legate alla visione dei film e sull'utilizzo delle risorse didattiche. La visione del video accompagnata da strumenti che supportano la partecipazione attiva degli studenti, è utile per incoraggiare lo sviluppo di pensiero critico e per esplorare valori in coerenza con l'intento trasformativo dell'Educazione alla Cittadinanza Globale.



Il Centro per la Cooperazione Internazionale (già Centro per la Formazione alla Solidarietà Internazionale dal 2008) si dedica a rafforzare la conoscenza e le competenze dei soggetti impegnati – a vario titolo – per la costruzione di una società globale più giusta, equa, pacifica, sostenibile attraverso la formazione, l'analisi e la ricerca, la sensibilizzazione e l'informazione ai temi della cooperazione internazionale, della promozione dello sviluppo umano, della pace e i diritti umani nell'ambito dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dalle Nazioni Unite.

Formare significa accompagnare persone, gruppi e organizzazioni ad apprendere per cambiare, per meglio raggiungere i propri obiettivi e traguardi organizzativi in rapporto al contesto. Nei dieci anni di operatività, sono state formate circa 10.000 persone e sono stati erogati circa 350 corsi di formazione. Le attività di sensibilizzazione alla cittadinanza hanno raggiunto circa 30.000 persone.

In un'epoca caratterizzata dal paradigma globale la società si connota in quanto meticcias, interdipendente, in movimento, disomogenea internamente. La transizione de facto verso una società globale rende necessaria la revisione di nuovi principi di coesione nonché il passaggio da una solidarietà meccanica ad una solidarietà organica che modifica sostanzialmente i concetti di sviluppo e di relazioni internazionali. Le competenze, ovvero la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche in situazioni di studio, di lavoro, di sviluppo personale e professionale, richieste per alimentare queste nuove relazioni internazionali si ispirano ai principi di responsabilità e di autonomia.

Il cinema come strumento educativo

Il video che racconta e fa raccontare

"Il cinema è il viaggio per antonomasia che la mente umana compie nella solitudine della sala di proiezione: via libera alle associazioni, alle identificazioni, agli spostamenti, alla riattivazione di tutti quei meccanismi psichici in funzione allorché siamo immersi nel sogno...Così il grande schermo per me si è trasformato in uno scalo dove si prende un aereo e via in ogni luogo, e via con la fantasia e la ragione ben unite, l'una per dare il piacere del vedere, l'altra per quello del guardare"

(G. Grossini)

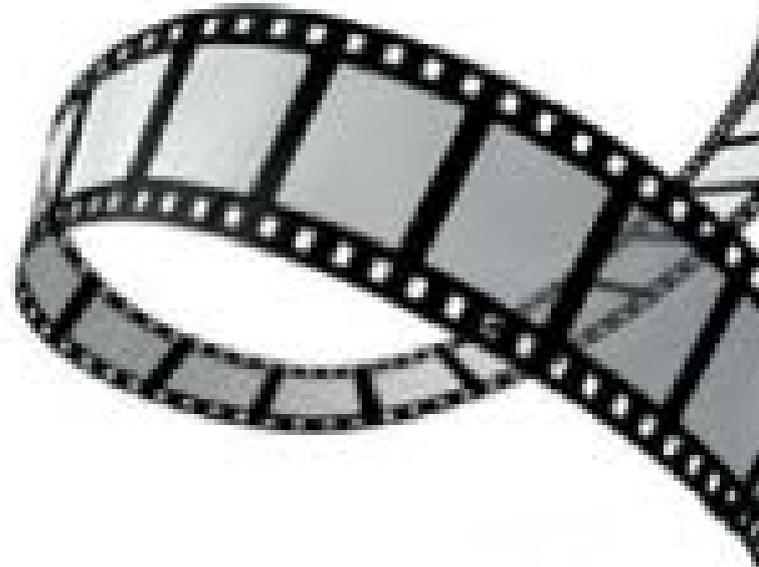
L'utilizzo dei film caratterizza il progetto "Storie da cinema" nella sua interezza: il materiale filmico non viene utilizzato solamente in classe come dispositivo di narrazione di storie coinvolgenti, ma anche come strumento preparatorio per attivare racconti autobiografici ed esperienziali, per strutturare e mettere in comune ricordi.

"Il cinema può regalare svariate occasioni in cui attraversare storie, luoghi e situazioni e farsi attraversare da sensazioni, domande, pensieri sul proprio mondo interiore e sui mondi fuori da sé. ...può offrire agli spettatori una miniera di storie infinite tutte da scoprire, capire, interpretare; può contribuire a costruire l'identità di ciascuno, può stimolare a riconoscere meglio le proprie emozioni, può incidere sulla creazione dell'immaginario, può aiutare a esplorare, sentire, guardare in modo diverso, a volte nuovo, lo spazio vicino e lontano. E dunque viaggiare nel cinema e con il cinema, guardare con gli occhi e con il cuore, può divenire una nuova esperienza di viaggio da consumarsi nella relazione educativa"¹.

Viaggiare nel cinema e con il cinema diviene un'occasione particolarmente ricca per accostarsi a varie interpretazioni del mondo e della sua complessità, per parlare di interculturalità, di identità plurali: il cinema come sguardo culturalmente situato (nessun prodotto visivo è scollegato dal contesto culturale che ne permette la nascita) che apre spazi di dialogo e riflessione sulla visione del mondo – altra o nostra -, sulle chiavi interpretative della realtà. Ecco che guardando un film si attivano diverse sfere sensoriali: la parola è accompagnata dall'immagine, dai linguaggi non verbali, dai canali sonori, dalle inquadrature, dai movimenti della videocamera e il nostro sguardo decodifica insieme tutta questa complessità. Una complessità che usata come strumento didattico permette di evidenziare alcuni elementi legati ai prodotti audiovisivi:

Eterogeneità. Il video rappresenta un elemento costante della quotidianità di ognuno: da internet alla pubblicità televisiva, al cinema. La forza comunicativa del video non solo nel film d'autore, ma anche nei messaggi di tutti i giorni, nel linguaggio quotidiano.

¹ CANOVA P., Visioni in BARGELLINI C.; CANTÙ S., Viaggi nelle Storie, Fondazione ISMU, 2009, p. 23 cfr. www.viagginnellestorie.ismu.org



Libertà. Il video, anche nella didattica, non fornisce un'unica chiave di lettura, non prevede una risposta interpretativa corretta o scorretta a tutto tondo. Il rapporto tra coinvolgimento emotivo e argomentazioni coerenti come elemento da facilitare e stimolare.

Elicitazione. Proiettare un video può rappresentare una tecnica per suscitare il racconto di un'esperienza, che appoggiandosi a una narrazione visiva si delinea e prende forma seguendo o discostandosi da alcuni punti chiave del video stesso. Il racconto del sé che prende forma a partire dal racconto dell'altro.

Spettatore-Produttore. Ogni telefono cellulare oggi ha una videocamera; produrre video, divulgarli, manipolarli, mixare materiali diversi è qualcosa che tutti possono fare, e che molti ragazzi fanno. Il video non solo da guardare, ma anche da fare, da immaginare, da rielaborare.

Spunti per l'analisi collettiva e individuale di un film⁵

Attività di post-visione collettive

1. Sul filo della memoria...

Per far rivivere agli studenti i vissuti provati durante la visione cinematografica e per far riaffiorare alla mente gli aspetti del film che li hanno maggiormente colpiti, si può proporre loro di tracciare una sorta di breve racconto che ciascuno poi leggerà ai compagni. In questo modo ognuno potrà ripensare al film dal proprio punto di vista e i ricordi dei singoli potranno contribuire a ricreare la fisionomia del film, utile per svolgere poi le attività successive. Il racconto potrebbe contenere voci del tipo: un personaggio con il quale mi piacerebbe entrare nel mondo del film è... / un colore che mi ha colpito... / un luogo che ricordo... / una frase importante... / un gesto che mi è (non) mi è piaciuto... / un'emozione positiva che ho provato... / un'emozione negativa che ho provato... / un mio pensiero sul film... /.

2. Commento "a caldo" del film visto: brainstorming collettivo

Il primo aspetto da considerare di fronte a un film è il proprio atteggiamento nei suoi confronti. Come abbiamo vissuto la proiezione? Cosa ci ha lasciato negli occhi, nel cuore, nella testa il film visto? Quali elementi ci hanno maggiormente colpito? Quali frammenti riaffiorano per primi alla memoria e perché? Per rispondere a queste domande si può procedere anche raccogliendo tutte le impressioni, sensazioni, idee suscitate dalla visione in un brainstorming realizzato su grandi fogli o utilizzando la lavagna luminosa o, per chi ne dispone, una LIM.

Si scrive al centro il titolo del film, lo si circhia e si invitano gli studenti a dire, "a caldo" e a ruota libera, tutte le associazioni che vengono loro in mente ripensando al film. Possono essere emozioni, sensazioni, tematiche, associazioni mentali, figure di protagonisti, luoghi, oggetti, colori, suoni, frasi significative...

Ciascuno dovrebbe cercare di condensare la propria idea in una parola-chiave o, comunque, in poche parole. Chi conduce l'attività scrive tutto quanto viene detto, collegandolo direttamente con il cerchio dentro cui è indicato il titolo del film o collegandolo, tramite freccia, ad altre parole, secondo un criterio di associazione logica. Quanto emerge dal

brainstorming può rappresentare il punto di partenza per un duplice percorso:

- aprire e stimolare la discussione e la riflessione più approfondita proprio a partire dalle parole-chiave;
- sviluppare delle mappe mentali su alcuni degli elementi emersi.

Attività di post-visione individuali

Dopo una prima fase di lavoro collettivo, è importante anche valutare il grado di comprensione contenutistica e tematica a livello di piccolo gruppo o individuale.

I focus d'analisi dovrebbero in questa fase essere in relazione agli aspetti tematico/contenutistici del film (non disgiunti dagli aspetti estetico/linguistici). Precisamente si dovrebbe porre l'attenzione su chi agisce (tipologia dei personaggi), come agisce (comportamenti, atteggiamenti, emozioni dei personaggi del film) perché agisce (le motivazioni), dove agisce (la tipologia e la funzione dei luoghi) quando agisce (l'ordine degli eventi narrati).

1. Analisi della dimensione narrativa e tematica del film

Molto importante è valutare il livello di interiorizzazione e comprensione dei nuclei narrativi e il significato attribuito a ciascuno di essi dagli studenti.

Cercando di evitare i tanti diffusi quanto pedanti riassunti della trama, potrebbe essere interessante proporre attività che uniscano l'analisi dell'intreccio narrativo con l'individuazione delle tematiche centrali del film.

Alcuni suggerimenti:

Le strade del film

Ogni gruppo disegna su un cartellone le “metaforiche strade” percorse dai personaggi del film, indicando le tappe fondamentali della narrazione (inizio del film, momenti fondamentali, finale) e scrivendo per ogni tappa quali eventi significativi l'hanno caratterizzata, quali comportamenti hanno assunto in quella tappa il/i protagonista/i, quali sentimenti possono aver provato. Potrebbe essere interessante provare a disegnare strade di forme e grandezze diverse e dare dei nomi alle strade, usando sentimenti ed emozioni (via del coraggio, via della sconfitta, piazza della solitudine, viale della malinconia, vicolo della paura, incrocio nuovi orizzonti, largo degli incontri...).

Il film da “ascoltare”

La dimensione sonora è fondamentale in un film, ma frequentemente è anche la componente verso cui gli studenti pongono meno attenzione. Abituati più a vedere che ad ascoltare, attratti dal flusso d'immagini che lo schermo invia ai loro occhi, spesso trattengono una percentuale molto limitata del suono che accompagna il film. Importante dunque ritornare sulla componente sonora, riproponendo ascolti attenti e capaci di favorire il processo di analisi e comprensione dell'opera. Privando il film dell'apparato visivo, l'ascolto diventa molto più incisivo e può rappresentare un buon stimolo per ulteriori discussioni-riflessioni su temi, idee, posizioni, messaggi proposti dal film. Per far ciò è sufficiente riascoltare la colonna sonora di alcune sequenze particolarmente significative coprendo lo schermo televisivo con un panno nero e proponendo agli studenti di individuare a quale sequenza si riferisce il commento verbale.

Fotogrammi mescolati

Utilizzare i fotogrammi del film non per ricostruire gli eventi visti, ma per inventare una nuova storia, completamente diversa da quella presentata nel film. Confrontare collettivamente i lavori emersi dai singoli gruppi.

Potrebbe finire anche così...

Far inventare ai vari gruppi un finale diverso per il film e socializzare poi le diverse idee emerse.

Dopo il "The End"!...

Invitare gli studenti a ipotizzare cosa potrebbe succedere se la storia narrata potesse proseguire oltre il "The End". Come potrebbe evolversi? Quali altri avvenimenti o situazioni potrebbero essere rappresentati?

Un salto nello spazio... Un salto nel tempo

Proporre agli studenti di riscrivere la storia narrata nel film cambiando però i luoghi della messa in scena o i tempi della narrazione. Confrontare poi le diverse invenzioni prodotte da ogni gruppo. Trasferire la narrazione cinematografica in un altro spazio o in un altro tempo.

2. Analisi dei personaggi

Una riflessione di gruppo o individuale sui diversi personaggi del film potrebbe essere svolta attraverso alcuni esercizi-gioco simili ai seguenti.

La carta d'identità dei personaggi

Fornire a ogni gruppo o studente un modello di "carta d'identità" da compilare oppure proporre a ogni gruppo di inventarsi un modello originale di carta d'identità.

Al termine del lavoro sarebbe opportuno socializzare tutte le produzioni. Le carte d'identità potrebbero contenere le informazioni più varie (aspetto fisico, carattere, stile comportamentale e di vita, ruolo nel film, sogni, desideri, paure, aspirazioni...).

Mi metto nei panni di...

Proporre agli studenti di immedesimarsi in un personaggio a scelta fra quelli proposti nel film e presentarsi agli altri raccontando qualcosa di sé in prima persona. Questa attività è particolarmente utile come esercizio di decentramento e di assunzione del punto di vista altrui.

Dal punto di vista di...

Importante è anche provare a presentare i vari personaggi cercando di descriverli da diversi punti di vista (es. il personaggio A narrato e descritto dal punto di vista di B, di C, di D).

Il cerchio delle relazioni

Può essere interessante anche analizzare l'aspetto relazionale che unisce i personaggi di un film. In questo caso si fornisce a ogni gruppo un foglio con scritto al centro il nome di un personaggio e intorno, in cerchio, tutti gli altri. L'indicazione è quella di definire la tipologia

di relazione esistente fra i vari protagonisti della storia. (es. fiducia, affetto, comprensione, attenzione, amicizia, rispetto, indifferenza, disattenzione, cattiveria, paura, coraggio, disprezzo, aiuto, difesa, incomunicabilità, bisogno di amore...).

La rappresentazione dei personaggi. Come lavora la macchina da presa

I diversi modi di riprendere un personaggio sono molto importanti al fine del messaggio che si vuole trasmettere allo spettatore. L'angolazione di ripresa, la vicinanza e/o lontananza della cinepresa dal soggetto rappresentato, la luce che lo illumina, il cromatismo che lo avvolge sono strumenti linguistici che vengono utilizzati per descrivere i personaggi nella loro individualità o nelle loro relazioni interpersonali. Importante dunque è porre attenzione anche alle modalità descrittive andando a rivedere alcune situazioni particolarmente significative o analizzando alcuni fotogrammi del film. Gli studenti dovrebbero essere guidati nell'analisi attraverso una serie di domande stimolo tipo: a quale momento si riferisce questo fotogramma? Chi è il soggetto inquadrato? Dov'è posta la macchina da presa? Come definiresti questo tipo di inquadratura? Perché pensi che il personaggio sia stato ripreso in questo modo? Cosa voleva trasmetterti questa modalità di messa in scena? Che effetto produce questa inquadratura?

3. Analisi del sistema di oggetti e dei luoghi del film

Per molti film il sistema degli oggetti messi in scena e la collocazione spaziale sono elementi di estrema importanza: oggetti e luoghi possono essere simbolo/ metafora di altro. È opportuno in questi casi sviluppare un'osservazione approfondita degli uni e degli altri del loro significato. Nell'analisi degli ambienti va posta particolare attenzione alla loro tipologia.

La rappresentazione dei luoghi. Come lavora la macchina da presa

Anche i diversi modi di riprendere un ambiente sono molto importanti al fine del messaggio che si vuole trasmettere allo spettatore. Le luci e i colori che "dipingono" i diversi luoghi, il modo in cui la macchina da presa ce li descrive e ce li svela (grandezza del campo, inclinazione, angolazione, movimenti di macchina) sono scelte di regia significative al fine della costruzione di senso. In questo caso dunque si potrà porre l'attenzione sulle modalità descrittive andando a rivedere alcune situazioni particolarmente significative o analizzando alcuni fotogrammi del film.

Gli studenti dovrebbero venire guidati nell'analisi attraverso una serie di domande stimolo tipo: a quale momento si riferisce questo fotogramma? Di che luogo si tratta? Dov'è posta la macchina da presa? Com'è illuminata la scena? Da quali tinte cromatiche è caratterizzata? Perché pensi che l'ambiente sia stato ripreso in questo modo? Come definiresti questo tipo di inquadratura? Cosa voleva trasmetterti questa modalità di messa in scena? Che effetto produce questa inquadratura?

Oggetti e dettagli

Spesso nei film vengono proposti degli oggetti che hanno un significato narrativo molto importante. Per renderli incisivi e far sì che colpiscano l'attenzione dello spettatore, capita frequentemente che gli stessi vengano ripresi in dettaglio, in modo cioè da riempire tutta l'inquadratura. Per analizzarne funzione e significato si può proporre agli alunni di ricordare e spiegare poi per ciascuno di essi il momento del film in cui l'oggetto entra in scena e la sua funzione.

4. Critici off e on line...

Al termine del lavoro di analisi collettiva e di gruppo, si può chiedere agli studenti di esprimere un loro giudizio di valore su quanto hanno visto, attraverso delle recensioni critiche dell'opera.

La pagella del film

Stabilire collettivamente dei simboli di valutazione del film (stelline, facce sorridenti o arrabiate...) ed esprimere il voto di ciascuno.

Di questo film penso che...

Esprimere un giudizio sul film cercando di individuare il maggior numero possibile di aggettivi.

Recensioni off e on line

Invitare gli studenti a scrivere delle recensioni sul film visto. Le recensioni potrebbero venire raccolte in una "rivista autoprodotta". Potrebbe essere anche interessante decidere la grafica e il nome della testata della rivista e predisporre, per ogni film visto, un numero speciale da far conoscere a studenti delle altre classi o da inserire nel sito internet della scuola o in altri siti che accolgono forum di discussioni.

⁵CANOVA P., Percorsi di lettura dei film in "Percorsi di cinema con la scuola nella Regione Lombardia", cfr. www.cinemascuola.lombardiaspettacolo.com/uploads/ckeditor/attachments/5649f606494e2635c5000016/Percorsi_di_lettura_dei_film.pdf

Risorse didattiche per sviluppare competenze di cittadinanza globale

È competenza del docente individuare la risorsa didattica funzionale alla progettazione di un percorso didattico, scegliendola in coerenza con le proprie competenze, la tipologia del gruppo classe, gli obiettivi che vuole raggiungere (formativi e di apprendimento), la metodologia che intende adottare, le risorse già esistenti (interne alla Scuola e/o presenti sul territorio), al fine di migliorare e rendere più significativo l'apprendimento dei suoi studenti, è ragionevole affermare che una risorsa non è valida in sé, ma "assume" valore attraverso il suo utilizzo in un determinato contesto.

Tuttavia si possono individuare alcune caratteristiche proprie della risorsa che permettono di caratterizzarla come "utile" in sé, proprio perché rispondenti a criteri di efficacia didattica funzionali ad un approccio e ad un percorso didattico che vuole promuovere l'inclusione di ECG nel curriculum disciplinare per competenze. Utilizzare la risorsa all'interno della pianificazione di un percorso didattico rappresenta comunque una modalità non solo per valutare l'efficacia della risorsa stessa, ma anche per esercitare i docenti ad integrare l'ECG con intenzionalità e consapevolezza nel curriculum disciplinare.

FOCUS RISORSE DIDATTICHE da *"Linee guida per l'ECG" pag.38*

Criteri per selezionare e valutare le risorse

Non tutte le risorse possono essere usate in tutti i gruppi di apprendimento; una risorsa non può essere usata nello stesso modo con un gruppo differente o in condizioni differenti. Ciò deve essere ben chiaro in mente quando si vogliono scegliere le risorse da usare in una specifica lezione o attività.

Tuttavia, alcuni criteri per la selezione di risorse utili per l'educazione globale si possono raccomandare a tutti i professionisti dell'educazione globale nei settori formale e non-formale. Criteri simili si possono usare per valutare le risorse in relazione agli scopi dell'educazione globale e in base all'impatto sul gruppo di apprendimento. Naturalmente, gli educatori non devono aspettarsi di trovare risorse che abbiano tutte le caratteristiche che verranno menzionate di seguito, altrimenti rischierebbero di non poterne mai scegliere nessuna.

Usare una risorsa con un gruppo di apprendimento

Scegliete le risorse in base alle caratteristiche del vostro gruppo di apprendimento cioè:

- l'età dei discenti: risorse non troppo semplici, non troppo complicate, non troppo infantili, non troppo serie;

- il livello linguistico dei discenti: se non comprendono le istruzioni di una risorsa, non possono partecipare; se le istruzioni sono troppo semplici, sentiranno che non li considerate abbastanza intelligenti o maturi per usare la risorsa;
- le abilità di tutti i discenti, specialmente in gruppi ad abilità mista: è inutile provare una risorsa se non si è sicuri che i discenti possano farcela;
- la diversità culturale del gruppo: risorse non troppo orientate verso una cultura specifica, specie se il gruppo è multiculturale, poiché i discenti potrebbero non capire o travisare il contenuto;
- gli interessi del gruppo: una risorsa molto interessante per l'educatore o il formatore può essere noiosa per i discenti.

Format e contenuto

Una buona risorsa:

- è flessibile per poter essere utilizzata in diverse situazioni;
- può essere adattata a situazioni differenti;
- può essere facilmente modificata, se necessario;
- può essere facilmente tradotta in un'altra lingua, se necessario.

Contenuto

Una risorsa di educazione globale:

- solleva questioni per la discussione sui temi dell'educazione globale;
- induce domande su punti di vista stereotipati;
- dà prospettive realistiche ma positive;
- include le prospettive degli altri;
- migliora l'ambiente di apprendimento.

Obiettivi e aspettative

Una buona risorsa durante l'attività:

- sfida sia l'educatore che il gruppo di discenti a usarla;
- aiuta gli educatori a raggiungere gli obiettivi in modo più interessante e stimolante;
- aiuta i discenti a raggiungere gli obiettivi e ad acquisire conoscenza;
- corrisponde alle aspettative di educatori e discenti ma può sorprendere in modo piacevole;

- stimola la creatività;
- è appropriata al contenuto e al contesto dell'attività.

Una buona risorsa dopo l'attività:

- crea il desiderio di imparare di più;
- apre prospettive per nuove attività;
- ispira l'uso di un'altra risorsa di educazione globale;
- aiuta a sviluppare un occhio critico (positivo o negativo) su altre risorse;
- aiuta a costruire criteri per la selezione delle risorse;
- permette a discenti ed educatori di riflettere e migliorare la loro metodologia di apprendimento.

Impatto

Una buona risorsa è godibile.

- può essere divertente o seria;
- può contenere idee semplici o complicate;
- può farci ridere o piangere;
- ma sicuramente provoca una riflessione critica.

Come usarla

Una buona risorsa di educazione globale:

- stimola alla partecipazione;
- può essere usata da tutti;
- è presentata in un modo che rispetti chi la usa;
- risveglia la creatività di chi la usa;
- ricerca l'interattività;
- mostra come prendersene cura.

Prima di scegliere una risorsa:

- se possibile, chiedete l'opinione di altri educatori che l'hanno già usata. Ricordate, però, che l'uso della stessa risorsa non è mai uguale perché esso dipende da condizioni di apprendimento diverse e fattori non anticipabili;

- provatela prima in piccoli gruppi per verificare che funzioni. È meglio cambiare i vostri piani in un gruppo piccolo anziché in uno grande, se qualcosa dovesse non funzionare;
- mettetevi nella posizione del discente e chiedetevi se vi piacerebbe imparare da quella risorsa;
- calcolate il costo della risorsa e il budget necessario per l'intero progetto.

Dopo aver usato una risorsa:

- pensate se vi ha aiutati a raggiungere i vostri obiettivi;
- riflettete sulle domande sollevate;
- misurate l'impatto sul vostro gruppo di apprendimento;
- trovate il valore aggiunto della vostra attività, in termini di questioni di educazione globale.

Non dimenticare mai che una risorsa è solo una risorsa

I vantaggi di una risorsa dipendono da:

- Come la usi
- Per quanto tempo la usi
- Quanto spesso la usi all'interno dello stesso gruppo
- Come viene recepita dal tuo gruppo
- Che cosa ottieni dopo averla usata

SINOSSI

Dougal è un piccolo uccello che ha paura di volare.

Di notte i suoi sogni sono tormentati dall'incubo ricorrente di cadere a terra e di giorno continua a camminare piuttosto che affrontare le sue paure.

Quando all'improvviso arriva un rigido inverno e Daugal deve migrare al sud, ma come?

Obiettivo: offrire l'occasione per riflettere e riconoscere le nostre paure.



ATTIVITÀ (età 8 - 10)

Chi ha paura?

- Scriviamo alla lavagna la parola PAURA e costruiamo uno schema a ragno. Quindi creiamo un percorso lessicale partendo dall'emotività. Chiediamo ai ragazzi tutto ciò che gli viene in mente rispetto a questo tema, quindi di che cosa hanno paura.
- Nel frattempo facciamo raccontare le esperienze di ciascuno aiutandoli con domande quali: "Perché ti fa paura l'insegnante? Il buio? I serpenti? La morte?"
- Cerchiamo di entrare nel particolare domandando quali sensazioni si provano quando si ha paura: es. tremano le gambe, sudano le mani, si sviene, gira la testa...
- A questo punto cerchiamo insieme di trovare delle soluzioni per rendere la paura meno spaventosa: es. accendere la luce, chiamare la mamma, telefonare all'amico...
- Chiediamo agli alunni di investigare le paure che hanno i famigliari annotandole sul quaderno.

Mostriamo dei particolari di quadri che rappresentano l'espressione della paura nel volto e altri che incutono timore e spavento. Es: Hyeronimus Bosch, Medusa di Caravaggio, L'urlo di Munch.



Osserviamo assieme i colori, le linee e i movimenti facciali che poi possiamo riprodurre a gruppi.

Lavoriamo ora sul linguaggio

Troviamo assieme:

- **Modi di dire** che riguardano la paura: es. “Farsela addosso dalla paura”, “Avere paura della propria ombra”, “avere paura anche di respirare”, “diventare giallo di paura”, “non aver paura neanche del diavolo”, “la paura fa novanta”. Capirne il significato con gli studenti.
- **Verbi** che si utilizzano con la parola paura (incutere, prendere, sentire, mettere...) e quelli che indicano la sensazione (tremare, rabbrivire, impallidire, svenire...).
- **Paragoni**: “ho paura come un coniglio”. Giocare a costruirne altri.
- **Metafore**: tremare come una foglia, essere più morto che vivo, far venire i capelli dritti...
- **Sinonimi**: Cerchiamo altre parole che indicano la paura: spavento, fifa, timore, etc.

A gruppi si crea una **filastrocca** in rima che riassume le paure viste in classe e che utilizzi il lessico appreso.

Costruiamo assieme un **cartellone** dove verranno scritte le frasi e le parole sulla paura e appese le filastrocche ideate dagli alunni.

Fonte

http://www.comune.bologna.it/media/files/unit_didattica_chi_ha_paura.pdf

Hedgehog's home

Hedgehog's Home è una ripresa in stop-motion per grandi e piccini, basata sul poema di Branko Ćopić, scrittore dell'ex Jugoslavia. Questo racconto moderno è radicato nella tradizione popolare ma trascende culture, epoche e generazioni concentrandosi sull'essenza della casa. La casa di Hedgehog è un atto, non un luogo o una cultura. Rappresenta la devozione e la coltivazione della sicurezza, della dignità e del comfort, è un rifugio protettivo che riflette e definisce anche chi siamo.



Obiettivo: esplorare tra gli alunni l'idea nei confronti dell'abitazione, riflettere sul diritto di ciascuno di avere una casa.

ATTIVITÀ (età 8 - 11)

Cosa significa casa per te?

- Ciascun gruppo di alunni ha un mazzo di venti carte stampate con i nomi dei seguenti oggetti, o con le immagini che li rappresentano:

rubinetto	lucchetti e chiavi	immagini
cibo	sbarre della finestra	quadri o strumenti musicali
letto	libri	giochi e giocattoli
bagno	computer	giardino
termosifone	televisione	amici e vicini di casa
luci	famiglia	oggetti religiosi
porte	cellulare	

Cosa faccio?

- Chiedi agli alunni cosa significa casa per te. Nel gruppo un bambino prende nota delle risposte.
- Disponi venti carte su una lavagna insieme alla domanda: di cosa pensi abbiamo più bisogno a casa?
- Leggi i nomi degli oggetti uno alla volta e chiedi agli alunni di alzare la mano per votarne nove che pensano siano i più importanti per una casa.
- Per ogni oggetto chiedi a un alunno di fornire le ragioni della scelta e registrale. Quindi

chiedi se intercorrono ragioni diverse tra chi ha alzato la mano. Registra tutte le differenti ragioni.

- Tieni un conteggio del numero di voti per ciascun oggetto e annota i nove più votati.
- Prendi le nove carte più votate e toglie le altre dalla lavagna.
- Chiedi all'intera classe di alunni in gruppi di tre o quattro di disporre le carte a diamante, con le più importanti in cima e le meno importanti in fondo.
- Chiedi a un membro del gruppo di registrare tutti i commenti degli alunni anche se la discussione è già stata chiusa.

Come analizzo i risultati?

- Osserva i criteri usati dagli alunni per giustificare le loro scelte e i cartellini più popolari che hanno preferito. Fai considerare agli alunni:
 - Bisogni fondamentali (dormire, mangiare e bere, igiene, stare al caldo)
 - Bisogni di sicurezza e privacy (luce, porta, chiavi, sbarre alla finestra)
 - Bisogni intellettuali (libri, computer, giochi e giocattoli, televisione)
 - Bisogni sociali (famiglia, amici e vicini di casa, telefono cellulare)
 - Bisogni di auto-realizzazione (oggetti religiosi, colori o strumenti musicali, giardino, quadri).
- Verifica le ragioni e le giustificazioni che gli alunni hanno offerto per le loro scelte e denota in che misura gli alunni sono consapevoli delle somiglianze dei bisogni della popolazione in tutto il mondo e del mancato accesso per alcune persone ai propri bisogni fondamentali, sia nel mondo in via di sviluppo sia nel "primo mondo".
- Osserva se gli alunni menzionano qualche altro criterio per costruire una buona abitazione e se sono in grado di discutere, condividere rispettosamente idee concordi o discordi.

Come misuro il cambiamento?

- A seconda del tempo impiegato tra ciascuna verifica, puoi ripetere l'attività allo stesso modo, o usare le alternative sottostanti.

Alternative e variazioni

- Dividi gli alunni in gruppi di cinque o sei.
- Chiedi che un membro del gruppo prenda nota.
- Dai a ciascun gruppo sei cartellini dalla selezione soprastante.
- Spiega che ora faranno un gioco di carte e che in ciascuna mano devono togliere una carta che rappresenta la cosa di cui c'è meno bisogno a casa.
- Concentra l'attenzione degli alunni sul fatto che stanno per scartare le carte come gruppo e che perciò l'intero gruppo dovrebbe essere concorde sulle carte che saranno state scartate.
- Il gruppo dovrebbe tenere l'ultima carta rimanente.
- Ad ogni passo, l'annotatore dovrebbe porre al gruppo le seguenti domande e registrare le loro risposte:

Perché decidete di scartare questa carta?

Come vi sentite rispetto all'assenza di questo in casa?

- Una volta che si è giunti all'ultima carta, chiedi a ciascun gruppo

Perché tieni questa carta? Cosa rappresenta questa carta?

Cosa succederebbe se non avessi questo a casa?

Gli annotatori possono usare un modello compilativo per raccogliere le risposte più agilmente.

Immagine	Mano in cui la carta è stata scartata	Motivazione

Fonte

www.risc.org.uk/toolkit

Jaalgedi - A curious girl

SINOSSI

In alto, in un villaggio dell'altopiano nepalese, i bambini guidano il loro bestiame al pascolo. In questi imponenti ambienti naturali trascorrono le loro giornate a cantare, giocare e custodire gli animali. Quando improvvisamente arrivano due viaggiatori zaino in spalla; i bambini sono pieni di stupita eccitazione e Jaalgedi è particolarmente curioso. Ma con tutto il suo stupore e fascino per i due estranei, dimentica di tenere d'occhio le mucche.



Obiettivo: offrire l'occasione di riflettere sul nostro modo di percepire le persone e sui messaggi che, in modo più o meno consapevole, vengono veicolati al nostro modo di presentarci, agire, parlare,...

ATTIVITÀ (età 11 - 14)

La percezione dell'altro

Vengono distribuiti ai partecipanti due o tre biglietti con scritto un aggettivo, un sostantivo che possono caratterizzare una persona. Naturalmente l'aggettivo potrà essere più o meno articolato a seconda del gruppo classe di riferimento.

Quando il conduttore dà il via, ciascuno va alla ricerca della persona sulla quale attaccare il bigliettino che, in base all'impressione che ne ha avuto, gli si adatta meglio.

Alla fine ognuno dice se chi ha attaccato i biglietti ha avuto o no una giusta impressione.

Esempi di caratterizzazione di una persona:

ottimista, pessimista, ordinato, disordinato, ama la natura, ama la città, ama scrivere, usa la bici, odia il calcio, si irrita facilmente, curioso, fa sport, suona uno strumento, canta bene, ha il pollice verde,.....

Verifica

Terminata l'attività, i partecipanti si confronteranno a partire dalle seguenti domande:

- Quanto si sono rivelate esatte le nostre prime impressioni?
- Quali riflessioni possiamo trarre?
- Cosa ci ha sorpreso maggiormente?
- Quali sono i giudizi che si nascondono dietro certe percezioni?

Fonte

"Io non vinco, tu non perdi" Unicef.

Loved by All: The Story of Apa Sherpa

SINOSSI

Apa Sherpa ha scalato l'Everest 21 volte, più di ogni altro. Cresciuto nella remota regione del Khumbu in Nepal, Apa è stato costretto a lasciare la scuola e lavorare come portatore all'età di 12 anni. È un destino comune per gli Sherpa del Nepal, una storia che Apa intende cambiare con il suo lavoro alla Fondazione Apa Sherpa. In questo cortometraggio seguiamo il giovane Pemba Sherpa, un bambino che deve camminare sei ore ogni giorno per andare a scuola. La storia di Pemba oggi riflette il passato di Apa.



Obiettivo: riflettere e conoscere il fenomeno del lavoro minorile che priva del diritto all'istruzione dei bambini.

ATTIVITÀ (età 11 - 14)

Istruzione: diritto o privilegio?

Il **diritto all'istruzione dei bambini** è garantito dalla **Convenzione Internazionale dei diritti dell'Infanzia**. Tutti i bambini del mondo hanno il diritto di andare a scuola e di ricevere un'istruzione. Ogni bambino ha anche il diritto d'imparare un mestiere. Educare, istruire i bambini è fondamentale perché indispensabile a garantire loro una vita migliore. In Italia, l'istruzione scolastica è obbligatoria dai 6 ai 16 anni.

Nel mondo sono **più di 150 milioni** i bambini intrappolati in impieghi che mettono a rischio la loro salute mentale e fisica e li condannano ad una vita senza svago né istruzione.

Il fenomeno del **lavoro minorile** è concentrato soprattutto nelle aree più povere del pianeta, in quanto sottoprodotto della **povertà**, che contribuisce anche a riprodurre. Tuttavia, non mancano casi di bambini lavoratori anche nelle aree marginali del Nord del mondo.

Fonte

<https://www.cosepercrescere.it/diritto-istruzione/>

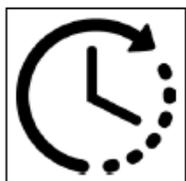
<https://www.unicef.it/doc/364/lavoro-minorile.htm>

- Dopo aver visto il filmato Loved by All: The Story of Apa Sherpa, rifletti sulle difficoltà che Pemba Sherpa incontra per raggiungere la scuola. Cosa ti ha colpito maggiormente?

- Ora completa la scheda relativa al tuo percorso casa-scuola.



La distanza da scuola in Km:



La distanza da scuola in min:



Vedo - elementi prevalenti:



Con chi:



Con quale mezzo:



Cose piacevoli:

.....

.....



Difficoltà e pericoli:

.....

.....

- Confronta il tuo percorso con quello di Pemba Sherpa.
- Per approfondire l'argomento consulta i seguenti siti che possono servire per una discussione sulle cause che portano allo sfruttamento del lavoro minorile:

<https://www.apasherpaoundation.org/>

<https://www.unicef.it/doc/364/lavoro-minorile.htm>

<https://terredeshommes.it/iosonopresente/diritto%20all'istruzione.pdf>

SINOSSI

Don Juan è un inventore molto divertente che vive con il suo giovane figlio Diego, che ama la natura. Dopo aver provato la sua ultima macchina per fare torte, Diego si stupisce nel vedere le terribili conseguenze che l'invenzione di suo padre provoca all'ambiente e ai rifiuti che produce. Diego potrebbe aiutare a risolvere il problema?



Obiettivo: sensibilizzare gli alunni alle problematiche legate alla tutela dell'ambiente.

ATTIVITÀ (età 6 - 9)

Differenziare da mattina a sera.

La raccolta differenziata

- Leggi e osserva ogni illustrazione, poi spiega con l'aiuto dei compagni.

Quando non si possono riutilizzare, i rifiuti devono essere raccolti in modo differenziato.



*Quali sono i colori
dei contenitori per la
raccolta differenziata usati
nel tuo paese o nella tua città?
Informati e colora!*

Differenziare da mattina a sera

- Dove andranno gettati questi rifiuti? Leggi, poi colora con il giusto colore la figura del contenitore per la raccolta differenziata.

Il vasetto di vetro della marmellata della colazione.



La scatola dei cereali.



I ritagli di carta dell'attività di scienze.



La buccia del frutto mangiato durante l'intervallo.



La bottiglia di acqua della mensa scolastica.



La bustina vuota delle figurine.



Il biglietto dell'autobus che hai usato nel pomeriggio.



Il palloncino che si è bucato mentre giocavi.



La crosta del formaggio che la mamma ha usato per l'insalata di riso.



Il bicchiere che il papà ha rotto lavando i piatti.



Il flacone vuoto del bagnoschiuma.



Fonte

“La Mia Guida Agenda” Edizioni Gaia

We're human, after all

SINOSSI

Durante un rigido inverno la lepre deve affrontare il freddo glaciale, la fame, i pericoli dei cacciatori e degli altri animali. Un giorno scopre i comfort della vita dei conigli domestici.

Obiettivi: arricchire l'immaginazione del bambino attraverso l'offerta di molteplici situazioni che vanno a stimolarne la creatività.



ATTIVITÀ (età 10 - 14)

Cosa succederà?

- Attraverso un'attività di brainstorming trova le parole chiave che caratterizzano il racconto;
- Ricostruisci il racconto (a gruppi/ individualmente o tutti insieme) attraverso le immagini;
- A piccoli gruppi di lavoro trova un finale per la storia;
- Ogni gruppo presenta alla classe il finale trovato.





5



6



7



8



9



10



11

SINOSSI

Sei mai stato quel ragazzino seduto sul sedile posteriore dell'auto dei tuoi genitori sperando di essere da qualche altra parte? E se la tua immaginazione prendesse vita? Unisciti a noi mentre percorriamo le strade di Nelson, nella British Columbia, attraverso gli occhi di un bambino che, insieme allo sciatore urbano professionista Tom Wallisch, riuscirà a trasformare un banale viaggio in macchina in un'avventura sugli sci.



Obiettivo: : favorire la capacità di esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, la curiosità, l'immaginazione.

ATTIVITÀ (età 10 - 14)

E se la tua immaginazione prendesse vita?

Immagina anche tu di essere seduto sul sedile posteriore dell'auto dei tuoi genitori e prova a trasformare un banale viaggio in un'avventura strepitosa.

Quali ambienti potresti attraversare?

Quali personaggi potresti incontrare? In quali difficoltà, pericoli, avventure insolite ti puoi imbattere?

Racconta il tuo viaggio e prova a descrivere le emozioni provate.

The common chameleon

SINOSSI

Le abitudini alimentari del camaleonte comune, come mai viste prima.



Obiettivo: imparare a nutrirsi in modo corretto per crescere bene e mantenersi in buona salute.

ATTIVITÀ (età 8 -11)

Le tue abitudini alimentari

- Esprimi le tue preferenze tra i seguenti cibi ricchi di carboidrati, con un punteggio da 1 a 10.

- | | | |
|--|---|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> pasta | <input type="checkbox"/> pizza | <input type="checkbox"/> riso |
| <input type="checkbox"/> pasta integrale | <input type="checkbox"/> fagioli | <input type="checkbox"/> orzo |
| <input type="checkbox"/> pane all'olio, al latte | <input type="checkbox"/> ceci | <input type="checkbox"/> biscotti |
| <input type="checkbox"/> pane integrale | <input type="checkbox"/> patate | <input type="checkbox"/> focaccia |
| <input type="checkbox"/> riso integrale | <input type="checkbox"/> pane semplice | |
| <input type="checkbox"/> torta | <input type="checkbox"/> pane di segale | |

- Quali carboidrati consumi più spesso? Indicali con una crocetta.

Colazione	<input type="checkbox"/> fette biscottate <input type="checkbox"/> biscotti	<input type="checkbox"/> brioches <input type="checkbox"/> torta	<input type="checkbox"/> fiocchi di cereali <input type="checkbox"/>
Spuntino	<input type="checkbox"/> panino <input type="checkbox"/> merendina <input type="checkbox"/> patatine	<input type="checkbox"/> pizza <input type="checkbox"/> biscotti <input type="checkbox"/> popcorn	<input type="checkbox"/> crackers <input type="checkbox"/> crostatina <input type="checkbox"/>
Pranzo	<input type="checkbox"/> pasta <input type="checkbox"/> riso	<input type="checkbox"/> pane <input type="checkbox"/> legumi	<input type="checkbox"/> grissini <input type="checkbox"/> patate
Merenda	<input type="checkbox"/> panino <input type="checkbox"/> pizza	<input type="checkbox"/> crackers <input type="checkbox"/> biscotti	<input type="checkbox"/> merendina <input type="checkbox"/>
Cena	<input type="checkbox"/> pasta <input type="checkbox"/> pane	<input type="checkbox"/> patate <input type="checkbox"/> riso	<input type="checkbox"/> grissini <input type="checkbox"/> legumi

- Quali verdure mangi più spesso?
- Ne consumi almeno una porzione al giorno?

Indagine in classe

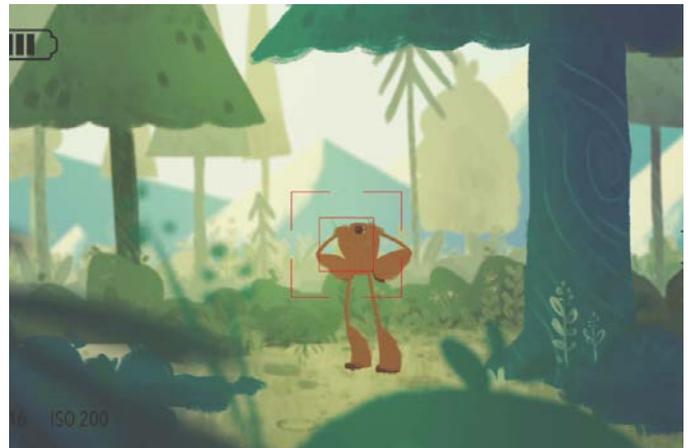
- Cosa mangi a colazione?

	Alunno	Colazione
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

SINOSSI

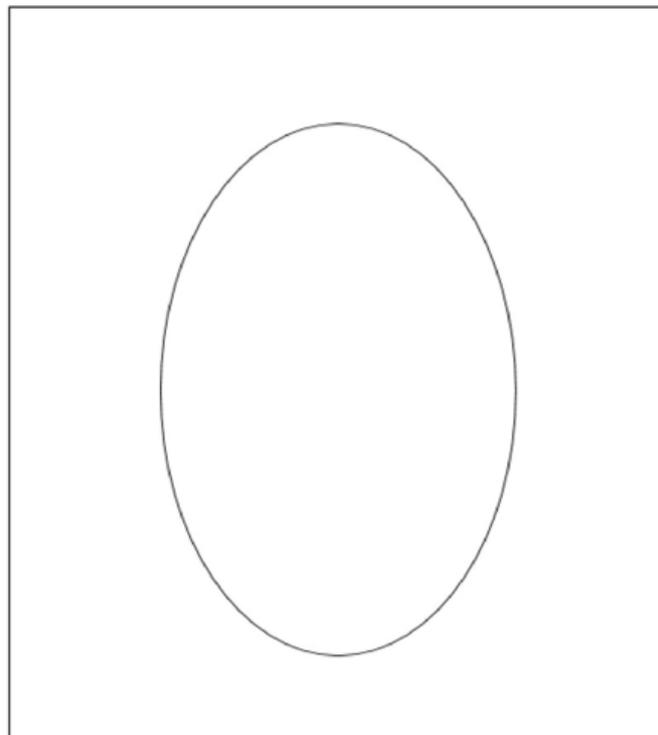
“Undiscovered” segue Sasquatch nella ricerca di una buona foto di sè stesso. I suoi tentativi di entrare in una foto prima di spaventare gli escursionisti che li stanno prendendo sono ostacolati dai soliti sospetti: cibo tra i denti, occhi chiusi, capelli arruffati, uno scatto sfuocato e di conseguenza le foto vengono cancellate di volta in volta...

Obiettivo: far emergere le diversità perché ognuno ha abitudini, gusti e modi di esprimersi che lo caratterizzano.

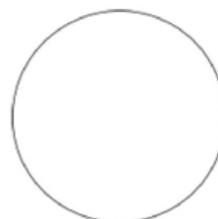


ATTIVITÀ (età 6 - 9)

Siamo proprio tutti diversi!



FIRMA



Gioco dei ritratti

Ad ogni bambino si consegna una fotocopia A4 sulla quale è disegnato solamente un ovale, è interessante non esplicitare subito che si tratta della sagoma di un viso che dovranno usare come base per rappresentare il loro ritratto. La composizione del ritratto sarà fatta in base alle risposte che i bambini daranno a domande che riguardano i loro gusti e le loro abitudini. Ecco la griglia-guida per la rappresentazione:

- Chi di voi alla mattina per andare a scuola si alza prima delle 7.00 si disegni i capelli di verde, tutti gli altri si dipingano i capelli di rosso.
- Tutti quelli che vanno matti per il gelato al cioccolato si dipingano gli occhi di viola, tutti gli altri di marrone.
- Tutti quelli che preferiscono andare in vacanza al mare si facciano un nasino blu a punta, quelli che invece preferiscono la montagna si facciano un nasino da porcellino rosa.
- Quelli che aiutano a sparecchiare la tavola si dipingano la bocca di azzurro, tutti gli altri di verde.
- A chi piace andare in bicicletta si disegni le lentiggini arancioni, a chi non piace si dipinga le guance gialle.
- Chi di voi mangia frutta ogni giorno si disegni le orecchie a punta rosa, tutti gli altri nere.
- Per concludere ognuno scrive il suo nome con il colore che preferisce.

Concluse le domande tutti i ritratti risulteranno diversi. Si invita i bambini ad appenderli tutti in fila al muro o alla lavagna. Insieme si inizia ad osservarli: sono buffi, colorati, tutti diversi e particolari. Si pongono ai bambini le domande: in cosa sono diversi questi ritratti e perché sono diversi? In cosa invece sono uguali?

L'obiettivo della discussione è far emergere che i ritratti sono diversi perché ognuno ha abitudini, gusti e modi di esprimersi che lo caratterizzano e che costituiscono la diversità ma, fondamentalmente, ciò che li unisce e li rende uguali è che tutti loro sono bambini, esseri umani (infatti la base da cui sono partiti a disegnare è stata una sagoma uguale per tutti).

Fonte

Raccolta "A scuola di progetto Mondo" - Progetto Mondo MlaI

SINOSSI

Cresciuta in un piccolo villaggio sulle montagne nepalesi, Mira ha coltivato fin da bambina il sogno di riuscire a emanciparsi attraverso lo sport, superando gli ostacoli che, al pari di tutte le altre ragazze in Nepal, deve quotidianamente affrontare. Non le resterà altra via che fuggire da casa e confrontarsi direttamente con i suoi sogni.



Obiettivo: sensibilizzare i ragazzi sul tema dello sport come occasione di riscatto sociale, di inclusione e integrazione.

ATTIVITÀ (età 10 - 14)

Quiz sullo sport

- Cosa ne pensi dello sport?

è utile è una perdita di tempo
 è inutile altro

- Ti piace lo sport?

sì poco per niente
 no molto

- Pratici sport?

sì poco per niente
 no molto

- Quali sport pratici?
-

- A che età hai cominciato?
-

• Che genere di sport preferisci?

- sport di squadra
 sport individuale

• Perché pratici sport?

- per il piacere di stare con gli amici
 per distrazione personale
 perché i miei genitori mi obbligano
 per conoscere nuove persone
 per la salute e per migliorare la forma fisica
 altro

• Pratici sport a scuola?

- sì
 no

• Fate competizioni sportive tra le scuole?

- sì no raramente

• Partecipano anche persone con disabilità?

- sì no raramente

• Partecipano anche alunni (maschi e femmine) stranieri?

- sì no raramente

• Secondo te lo sport può avvicinare le persone?

- sì no sì, ma c'è bisogno di ulteriori sforzi

• Quante ore di sport pratici fuori dalla scuola?

- 0-2
 2-4
 > 4

• Quali problematiche possiamo incontrare nello sport?

- la discriminazione la violenza il doping
 i soldi la corruzione altro

- Le Olimpiadi possono avvicinare positivamente le persone?

sì poco per niente
 no molto

- Perché?

perché sono l'incontro di differenti culture
 perché superano le barriere geografiche e politiche

- Sai cosa sono le paralimpiadi?

parzialmente
 no
 assolutamente sì

Fonte

<http://spazioinwind.libero.it/peacewaves/old/QuestSport.htm#03>

Per saperne di più:

- http://www.repubblica.it/speciali/sportsenzabarriere/eventi/2018/02/28/news/paralimpiadi_pronta_la_squadra-190012913/
- <http://www.gazzetta.it/Paralimpici/15-10-2017/paralimpici-storie-campioni-oltre-limiti-2201341374690.shtml>
- <https://www.lifegate.it/persone/news/storie-incredibili-paralimpiadi-rio>
- <http://www.giuntiscuola.it/sesamo/cultura-e-societa/intercultura-in-pratica/fare-inclusione-attraverso-lo-sport/>

Beyond the wall

SINOSSI

La creazione della prima palestra di arrampicata Wadi Climbing in Palestina, a Ramallah è stata la chiave per lo sviluppo di una comunità di alpinisti in Cisgiordania. Questo cortometraggio ci mostra cosa significa essere uno scalatore, passando il tempo con due alpinisti locali Anas e Urwah Askar, e parlando con uno dei fondatori del progetto Wadi Climbing, Tim Bruns.



Why?

SINOSSI

Due alpinisti, Ola e Bole, partono per l'avventura della loro vita: l'ascensione invernale della pericolosa rotta Messer-Schmidt. Ola descrive con brevi note quello che è successo durante l'ascensione fino a che devono rinunciare alla cima. Perdono la speranza di sopravvivere e si immaginano uno scenario più felice. Il film soddisfa i loro desideri e così inizia la ricerca di una vita migliore.



La courbe de tes yeux

SINOSSI

Il primo amore di un ragazzino durante il campo estivo.



Il Centro per la Cooperazione Internazionale - Competenze per la società globale - è da anni attivo nella formazione di insegnanti e operatori delle ONG, nell'ambito dell'Educazione alla Cittadinanza Globale.

Il CCI offre consulenza e accompagnamento nei percorsi di formazione in ambito formale e non formale, una ricca bibliografia sui temi dell'intercultura, dell'educazione allo sviluppo, dell'educazione ambientale e molto altro.

Ha inoltre tradotto per l'UNESCO il documento "Educazione alla Cittadinanza Globale. Temi e obiettivi di apprendimento", che è possibile scaricare a questo [link](#).

Per informazioni contattare
martina.camatta@cci.tn.it
annalisa.pischedda@cci.tn.it

Il presente volume è a cura di Martina Camatta e Annalisa Pischedda.

Illustrazione a cura di Giulia Raffi

Centro per la Cooperazione Internazionale - Competenze per la Società Globale

Vicolo San Marco 1, Trento

0461093000

www.tcic.eu