



## Workshop

### “Geografia per l’inclusione e la cittadinanza attiva”

condotto da Catia Brunelli  
Esperta Area Geografia e Diritti

**12 dicembre 2018**

Centro di Documentazione  
Comune di Riccione

#### **Finalità**

- Favorire la conoscenza dei contenuti e della metodologia di riferimento dell’area Geografia per l’inclusione e la cittadinanza attiva.
- Condividere nuovi temi e inedite possibili direzioni di sviluppo del curriculum della disciplina geografica e dell’educazione geografica, derivanti dalla ricerca universitaria.
- Promuovere un insegnamento della geografia coerente con i principali documenti diffusi a livello internazionale inerenti alla disciplina (International Geographic Union, UNESCO, ONU, ecc.).
- Favorire la presa di coscienza dell’importanza delle scelte educativo-didattiche in rapporto a un insegnamento della geografia coerente con le emergenze dell’attualità di ordine ambientale, socio-economico e geopolitico (cambiamento climatico, povertà, urbanizzazione, rapporto bisogni-risorse, alimentazione ecc.).

#### **Abstract**

Il laboratorio intende promuovere la conoscenza delle connessioni che alcune questioni ambientali e socio-economiche attuali – evidenziate nell’Agenda 2030 dell’ONU, nell’aggiornamento dell’International Charter on Geographical Education ecc. – hanno con l’insegnamento della Geografia.

Il proposito è anche quello di socializzare nuove metodologie didattiche partecipative che, per le loro caratteristiche, concorrono a veicolare messaggi formativi di competenze di cittadinanza attiva, consapevole ed empatica.

Nello specifico le attività del workshop faranno perno attorno a questioni quali dicotomia ricchezza-povertà, disuguaglianze (di genere e non solo), sostenibilità dello sviluppo, disponibilità delle risorse, caos climatico, migrazioni e mobilità internazionale.

Attraverso giochi di ruolo e rispettivi *debriefing*, commenti a filmati e attività di spaesamento e decentramento, i partecipanti saranno invitati a riflettere sul contributo che la geografia può offrire in un percorso formativo legato alla complessità che la comunità umana sta vivendo.

Il laboratorio ambisce a presentare questa disciplina scolastica quale strumento concettuale grazie al quale leggere in modo responsabile la realtà e assumere un atteggiamento propositivo nei confronti delle questioni che la contraddistinguono.

Il gruppo di lavoro costituitosi in occasione del workshop ha trovato le condizioni migliori, sia per la numerosità dei partecipanti che per la qualità della partecipazione, per sperimentare in prima persona il pregnante significato e incisivo valore di una buona educazione geografica che coniuga i contenuti curricolari della geografia nei diversi gradi scolastici, alle finalità educative della cittadinanza e dell’inclusione.

### ***Cittadinanza e inclusione***

Sebbene il percorso proposto nel pomeriggio poteva non essere sempre direttamente applicabile nella propria sezione o classe di riferimento, si è dimostrato altamente formativo, fornendo tante attività ludiche in grado di stimolare la cifra progettuale della professione insegnante allo scopo di superare il limite del curriculum strettamente inteso, e rendere cittadinanza e inclusione i pilastri della futura scuola che, a parere dell'esperta non regge più: è una scuola che corre e che ha dimenticato le fondamenta.

Il valore dell'inclusione va al di là delle disabilità, dell'immigrazione, perché riguarda tutti e ognuno con le proprie potenzialità e limiti.

L'esperienza raccontata da un'insegnante mostra concretamente l'importanza di lavorare per l'inclusione, anche quando si incontrano in colloquio genitori, magari di provenienza straniera, molto aggressivi nei modi e nelle parole perché il proprio figlio presenta serie difficoltà ortografiche, ma poi ad un certo punto scatta la lingua del cuore, la volontà di capire "perché si mostrano così aggressivi?". Gradualmente capisci che hanno subito un cambio di casa, hanno tre figli, il loro lavoro è sottopagato e pur tuttavia combattono per non voler lasciare la scuola. "Che non sia la scuola ad essere "aggressiva"?"

La logica del potere pare sovrastare quella dell'accoglienza: è una logica semplicistica e semplificante che schiaccia la realtà su due binari antitetici: bianco – nero, uomo – donna, straniero – autoctono. Al contrario quella dell'accoglienza è una logica che apre, che scava nella complessità.

### ***Come sviluppare cittadinanza?***

Poi la domanda maieutica lanciata alle partecipanti del workshop "*Come fate a fare cittadinanza?*": tutto quello che avviene a scuola, comunica un messaggio.

Metodologicamente parlando, le insegnanti di scuola primaria riportano di promuovere cittadinanza tutte le volte che si cerca di carpire le positività dei bambini in favore della didattica, capire la metodologia più appropriata, non accettare quella mnemonica e ripetitiva; anche in assenza di stranieri, l'elemento inclusione è pane quotidiano perché ognuno fatica sempre più ad accettare gli altri.

Continuano nel ribadire che l'insegnamento della geografia è trasversale perché apre tanti collegamenti dai luoghi alle tradizioni, ai costumi... ed è indispensabile per abbattere i muri barriera.

Anche trattare i concetti topologici in relazione al punto di vista e comprendere che qualunque posizione cambia profilo a seconda del punto di vista di osservazione.

Per il livello della Scuola dell'Infanzia sembra apparentemente più difficile rispondere alla domanda che si legittima più facilmente se rivolta a contesti scolastici di età superiore, ma in realtà il workshop dimostrerà che non è affatto così.

### ***Didattica accogliente***

L'esperta evidenzia ulteriormente il concetto di *Intercultura* non limitato alla presenza in classe di alunni stranieri o portatori di Bes ma strettamente connessa all'idea di *Didattica accogliente* contraddistinta da:

- strategie e metodologie per tutti, per garantire a tutti una situazione di equità (Cooperative Learning, gruppi di lavoro sugli stili di apprendimento...)
- valorizzazione delle abilità differenti negli alunni (esperienza del cartellone in classe in cui ad ogni nome dell'alunno sono attribuite abilità speciali, grazie al quale ognuno vive il proprio protagonismo)
- scelta di contenuti inclusivi che pongano la mente dell'alunno in riflessione su tematiche molto importanti: es. le regioni, gli stati sono segnati da confini che possono essere letti in modo diverso, come barriera o come cerniera per fare entrare le cose/persone (declinati alla scuola dell'infanzia diventa il dentro-fuori in un'accezione più relazionale non solo spaziale)

Dal quadro emerge come in ogni grado scolastico si possono individuare degli agganci con il mondo e il senso di cittadinanza in un'ottica inclusiva; è fondamentale documentare ciò che si fa perché si può

ritornare su quello realizzato ma altrettanto importante è riconoscere gli obiettivi sottintesi, impliciti in modo da governarli e non lasciarli all'inconsapevolezza. Può capitare di lavorare per l'inclusione e non saperlo!

In una società complessa, in cui la fragilità è ai massimi livelli, il lavoro educativo deve avere un progetto formativo sempre! Non è la disabilità che porta il problema dell'integrazione ma è una questione di abito mentale da apprendere.

Tra le metodologie possibili vi è il *gioco*, perché:

- promuove le conoscenze con piacere
- favorisce l'apprendimento grazie alla componente emotiva
- comunica senso di libertà: il gioco in situazione, permette di scegliere senza compromettersi, senza esporsi perché all'interno di una simulazione
- sviluppa attività originali, nuove che superano il codice del più bravo-meno bravo

Anche dai contenuti del Documento "Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile" si coglie la necessità di cambiare mentalità per regalare alle nuove generazioni la possibilità di un mondo migliore, ponendo al centro l'aspetto cruciale della *diseguaglianza*.

### **I 17 Obiettivi del Millennio presentati nell'Agenda 2030 dell'ONU, nel 2015**

Obiettivo 1. Porre fine ad ogni forma di povertà nel mondo.

Obiettivo 2. Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile.

Obiettivo 3. Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età.

Obiettivo 4. Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva e opportunità di apprendimento per tutti.

Obiettivo 5. Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze.

Obiettivo 6. Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie.

Obiettivo 7. Assicurare a tutti l'accesso a sistemi di energia economici, affidabili, sostenibili e moderni.

Obiettivo 8. Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti.

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

Obiettivo 10. Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le nazioni.

Obiettivo 11. Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili.

Obiettivo 12. Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo.

Obiettivo 13. Promuovere azioni, a tutti i livelli, per combattere il cambiamento climatico.

Obiettivo 14. Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile.

Obiettivo 15. Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre.

Obiettivo 16. Promuovere società pacifiche e inclusive per uno sviluppo sostenibile.

Obiettivo 17. Rafforzare i mezzi di attuazione e rinnovare il partenariato mondiale per lo sviluppo sostenibile.

La geografia è presente

- *nelle questioni* (povertà, fame, rapporto bisogno-risorse, economia efficiente, sostenibile, moderna; crescita economica sostenibile, inclusiva, dignitosa, equità interregionale e intergenerazionale; sostenibilità urbana; cambiamento climatico; salvaguardia dell'ecosistema marino); cooperazione e partenariato mondiale);
- *negli obiettivi* (costruire e progettare il paesaggio ideale, garante del benessere di tutti gli elementi che lo compongono e delle relazioni tra esse; proteggere e tutelare, valorizzare)

- *nei principi* (equità intergenerazionale e interregionale; efficienza economica; integrità degli ecosistemi)
- *nell'approccio propositivo, attivo, condiviso* (corresponsabilità, partecipazione, cittadinanza, azione, collaborazione, solidarietà);
- *nella modalità di intendere il Pianeta Terra* (= nostra casa comune, Terra della vita degli abitanti di oggi e del futuro).

La geografia apre all'*interdisciplinarietà*: dalle carte geografiche, alle emozioni, alle rappresentazioni grafiche, alla scrittura di temi...

Il workshop è proseguito alternando suggestive situazioni di gioco a momenti di *debriefing* di gruppo durante i quali i partecipanti sono stati sollecitati e sostenuti nel ricostruire assieme il senso dell'esperienza svolta e ricavarne l'apprendimento. Costituiscono tutti strumenti significativi di lavoro con i bambini e i ragazzi che, quando assaporati come insegnanti sulla propria pelle, acquistano maggior spessore all'interno della didattica proposta.

### **Attività ludica: La torta mondiale**

Inerente all'obiettivo 1 e 10 dell'Agenda 2030

Obiettivo: far cogliere il significato del concetto di disuguaglianza (delle risorse, delle tecnologie disponibili e delle condizioni) economica

Permette di avviare in maniera divertente una riflessione sulle differenze fra i livelli di consumo dei paesi ricchi e quelli dei paesi poveri.

Il conduttore porta nella stanza dove si lavora una bella torta e promette ai partecipanti al gioco che ciascuno ne avrà una fetta, prima però i giocatori dovranno cambiare identità: ciascuno dovrà assumere il ruolo di rappresentante di uno Stato del mondo.

Lo Stato da rappresentare non si sceglie a piacere, ma si pesca a sorte da un mazzetto di bigliettini preparato in anticipo dal conduttore.

Naturalmente i bigliettini sono dello stesso numero dei giocatori e su ciascuno di essi c'è scritto il nome di uno Stato diverso.

Quando finalmente si siedono a tavola, i giocatori scoprono che la fetta di torta a cui hanno diritto non è uguale per tutti, ma è proporzionale al reddito medio pro-capite dei cittadini dello Stato che ciascuno rappresenta.

Le reazioni e le considerazioni dei giocatori di fronte a questo fatto consentono di aprire un dibattito sulla iniqua distribuzione della ricchezza.

TEMPI: in questo gioco la durata non è importante; ciò che conta è che non vi siano tempi morti e per evitare questo rischio il conduttore deve avere un assistente.

Infatti mentre intrattiene i giocatori e li guida nell'assunzione della nuova identità, l'assistente prepara i piatti e taglia le fette di torta corrispondenti al reddito di ciascun paese senza farsi notare.

Naturalmente quest'ultimo dispone di una seconda serie di bigliettini, che userà come segnaposto, su cui – oltre al nome del Paese – figura il reddito medio pro-capite dei suoi cittadini.

<http://www.cscsalerno.org/old/altriweb/files/atttorta.htm>



<b>USA</b>	<b>ITALIA</b>	<b>FRANCIA</b>	<b>THAILANDIA</b>	<b>CINA</b>
<b>BANGLADES</b>	<b>NIGERIA</b>	<b>TANZANIA</b>	<b>PERÙ</b>	<b>KENYA</b>

Dopo l'attività ludica sperimentata dal gruppo insegnanti, l'esperta conduce un intervento di *debriefing* anche per dare occasione ai partecipanti di capire quanto sia importante, a conclusione dell'esperienza didattica soffermarsi sui vissuti, rielaborare collettivamente i significati e raccogliere gli elementi significativi dell'esperienza così meglio assimilata e interiorizzata.



A seguito del gioco emerge:

- tanto più i tempi sono concisi e compatti, tanto più l'attività ludica sprigiona energia
- attività adattabile alle diverse età: ad es. alla scuola dell'infanzia è possibile proporre ai bambini un cestino di cioccolatini che apparentemente ne contiene per tutti, ma in realtà la suddivisione (preparata prima dall'adulto) privilegia qualcuno e penalizza qualcun altro e questa situazione quando palesemente sproporzionata provoca disagio anche nei piccoli, empatizzando con chi ne ha tanti e con chi ne ha nessuno, soprattutto alla loro età in cui la giustizia è assolutamente distributiva.

- attribuzione di significato alle azioni svolte durante il gioco:

i cartoncini preposti indicano gli stati (la torta è già stata tagliata preventivamente dall'insegnante) e ogni partecipante ha scelto la fetta in base allo stato rappresentato. Chiaramente in questo caso gli adulti si sono inseriti nel gioco con un bagaglio di conoscenze che hanno permesso di scegliere la fetta corrispondente alla forza dello stato nel cartellino e il criterio della disuguaglianza economica tra gli stati. Tra i bambini può avvenire secondo criteri diversi.

Si riscontra come non necessariamente esiste una corrispondenza tra dimensioni del territorio e livello di ricchezza, ad esempio la Nigeria ha tantissime risorse ma il sua ricchezza è molto limitata.

- dal confronto sui vissuti scaturiti si coglie il peso della disuguaglianza "Come ci si sente nel vedere la propria fetta e quella degli altri?"

Chi ha il cartellino Stati Uniti "da bambina mi sentirei in imbarazzo per gli altri che hanno quasi nulla!"

Il gioco non ha alcuna vena moralistica, per cui ogni percezione è lecita anche "Non mi interessa la fetta degli altri, mi sento contenta perché non mi manca nulla!"

Chi ha Cina "Sono contenta di appartenere ad uno stato che ha una fetta importante che mi dà sicurezza"

Chi ha il Bangladesh "Se mi guardo intorno mi sento un soggetto minoritario e in quanto tale frustrato"

Chi ha la Nigeria "Nella situazione devo fare qualcosa, perché conosco la bellezza del mio paese, tutto quello che gli altri paesi mi hanno tolto e guarda che fetta, mi ritrovo!"

Chi ha la Francia: "Io mi sento molto in equilibrio, mi sento fortunata"

Questa fase del workshop adotta un metodo che punta allo spaesamento iniziale, ad un forte livello partecipativo e dialogico.

### Attività ludica: Arraffa Arraffa

In questo caso l'attività ludica coniuga il tema dell'uguaglianza ai concetti di equità e giustizia

<b>Tempo di realizzazione</b>	1 ora
<b>Materiale e sussidi di supporto</b>	Un numero ragguardevole di graffette o simili (evitare il cibo, sinonimo di spreco) Un tavolo o un supporto dove i partecipanti possano appoggiarsi per l'attività
<b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il concetto di risorsa</li> <li>• Conoscere le diverse dinamiche di approccio alle risorse</li> <li>• Comprendere che l'utilizzo limitato e rispettoso delle capacità rigenerative della natura è quello che garantisce beneficio per tutti per lungo tempo</li> <li>• Stimolare la capacità di esprimere opinioni e di confrontare i reciproci punti di vista</li> <li>• Sottolineare l'importanza di accordarsi su regole condivise e da osservare per il bene di tutti.</li> </ul>
<b>Concetti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo sostenibile – sostenibilità</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapporto uomo-risorse</li> <li>• Tempo di rinnovamento e di recupero ambientale</li> <li>• Scelte insostenibili e implicazioni per le generazioni future</li> <li>• Risorse rinnovabili, non rinnovabili</li> <li>• Diversità e squilibri</li> </ul>
<b>Esecuzione delle attività</b>	<p>Si dispongono 8-10 giocatori intorno al tavolo e i rimanenti alle loro spalle come osservatori. Sul tavolo si mettono a disposizione <math>2n+2</math> graffette (la posta in gioco; <math>n</math> = numero di giocatori). Ogni giocatore deve cercare di ottenere un certo numero di oggetti secondo le seguenti regole:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vince chi raggiunge <math>2n+4</math> graffette;</li> <li>• al via del conduttore ciascun giocatore cerca di prendere le graffette;</li> <li>• allo stop viene raddoppiato il numero delle graffette rimaste sul tavolo senza superare la prima posta;</li> <li>• il conduttore non può rispondere alle domande dei giocatori: è fondamentale che non faccia commenti o indichi possibili soluzioni.</li> </ul> <p>Al via di solito i giocatori si impadroniscono di tutte le graffette. Allora il conduttore dichiara finito il gioco e ritira le graffette senza dare spiegazioni. Poi invita i giocatori a riprovare. Tra i giocatori può sorgere la necessità di una riflessione per ottimizzare i modi della partecipazione al gioco. Si arriva normalmente ad accordi per favorire il raddoppio dei fermagli e continuare a giocare. Su decisione del conduttore (per aver fatto un numero determinato di tentativi o per scadere del tempo a disposizione) il gioco viene interrotto.</p> <p>Si invitano, quindi, giocatori e osservatori a riflettere attraverso alcune domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• qual è stato il risultato del gioco?</li> <li>• come hanno interagito i giocatori?</li> <li>• come si sarebbe potuto concludere il gioco in alternativa?</li> <li>• Cosa ha facilitato il raggiungimento dell'obiettivo per ciascun giocatore? E per tutti i giocatori insieme?</li> </ul> <p>Si invitano, infine, i giocatori a riflettere sulle possibili analogie con la realtà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le graffette rappresentano le risorse;</li> <li>• le dinamiche tra i giocatori rappresentano le modalità di approccio alle risorse;</li> <li>• l'arraffare le graffette indica lo sfruttamento egoistico e illimitato delle risorse, che impedisce il loro rinnovo e porta al loro esaurimento;</li> <li>• l'utilizzo limitato e rispettoso delle capacità rigenerative della natura è quello che garantisce beneficio per tutti per lungo tempo.</li> </ul> <p>I giocatori possono cogliere che è indispensabile un'autolimitazione e una regolazione per evitare di giungere al punto di non ritorno (quando finisce il gioco senza vincitori).</p>



A seguito del gioco emerge:

- i commenti a caldo dopo aver svolto il gioco sono molto importanti e con gli alunni è bene scriverli alla lavagna; aiutano ad analizzare i vissuti di ognuno che ha avuto una parte nel gioco, spesso inconsapevole

- al primo giro avviene il lancio improvviso delle graffette al centro del tavolo e i partecipanti si sono lanciati velocemente per procacciare in favore di se stesso. Dopo il primo giro veloce, con gli alunni si tronca il gioco perché velocemente è stato preso tutto per cui non si può più giocare...solitamente di fronte a questa scelta dell'insegnante, gli alunni protestano, per cui si introduce una regola: va lasciato almeno qualche fermaglio, perché così poi se ne possono aggiungere altri.

L'introduzione di questa regola ha chiaramente modificato lo stile di gioco da parte dei partecipanti perché tutti non si sono più scaraventati sul tavolo per prenderne senza misura ma si sono regolati e hanno rinunciato a qualcosa. Si è avvertito proprio come la regola abbia ridimensionato l'atteggiamento

di potere che invece nella prima partita aveva fatto da padrone. Questo è il momento in cui, anche con gli alunni è bene attivare il ragionamento su quello che tale sensazione significa a livello mondiale.

- “che cosa rappresentano le graffette in geografia?” Le risorse. “Chi dà le risorse?” La madre terra.

In questo quadro i partecipanti sono gli stati e il modo di giocare ha rappresentato come gli stati si appropriano delle risorse: valgono i principi di chi arriva prima, di chi è più potente e più arrogante, di chi è più impaurito e debole e lascia fare. I commenti a caldo dei partecipanti al termine del gioco, sono stati davvero incisivi nel rendere in concreto il valore dei principi enunciati prima.

- alla Scuola dell’Infanzia è possibile giocare in base ad un’equa distribuzione per ribadire il concetto di regola, di diritto di tutti di avere, se non utilizzando graffette, è possibile sostituirle con caramelle, baci, ancor meglio acqua, beni essenziali e qui entriamo nel campo proprio della cittadinanza mondiale: dove prendono gli altri bambini del mondo l’acqua da bere?

- con gli alunni di Scuola Primaria si trasferiscono questi contenuti proprio a partire dalle dinamiche:

Notare che il gioco ha iniziato a funzionare meglio quando si sono inserite le regole.

“Perché madre terra ha chiesto di lasciare delle risorse per poter continuare il gioco?” Il ragionamento porta a capire che se le risorse si esauriscono, madre terra perde la sua capacità rigenerativa. L’esempio attuale della regione Sardegna è paradigmatico: oggi la regione è soggetta ad un processo di desertificazione, degrado ambientale che se raggiungono un certo livello, i processi diventano irreversibili e la terra non risponde più.

Questo gioco consente di ragionare sulle diseguaglianze e sulla realtà che queste appartengono al nostro pianeta. Attraverso le carte geografiche è possibile vedere come certe risorse sono concentrate in certe zone del mondo: il petrolio per il quale si è combattuto per decenni; il coltan minerale presente solo nel cuore dell’Africa, il continente più antico.

Gli uomini sono immersi in squilibri territoriali e se ognuno che arriva pensa di usare lo stile arrogante, le risorse non ci saranno mai per tutti; sta agli uomini porre delle regole per evitare il disequilibrio economico.

### **Diseguaglianza e carte tematiche**

La tematica della diseguaglianza, argomento principe nell’ampia gamma di conoscenze riferite al concetto di cittadinanza, oltre ad attività ludiche, con i bambini di Scuola Primaria e a salire nei gradi scolastici, richiede approfondimenti mirati e pertinenti capaci di spronare l’attenzione degli studenti, essere di facile lettura ma di forte impatto emotivo-cognitivo che sappiano distruggere gli stereotipi, il senso comune, le notizie pregiudiziali che riempiono i nostri mass media.

Il gioco Arraffa Arraffa ha dato modo di aprire la questione della giustizia sociale, dell’iniquità nel nostro pianeta; gli approfondimenti devono arricchire di conoscenze tecniche il fenomeno studiato. Le carte geografiche devono essere scelte oculatamente: in questo caso alcune carte mostrano il rapporto tra PIL del paese e risorse disponibili e quando un paese ha poche risorse ma un PIL alto significa che è andato a prenderselo da qualcun altro.

Dalle carte geografiche si scopre anche che è falso che l’Africa non abbia acqua, perché in realtà il problema è che non è controllata, deve essere depurata per essere utilizzata.

Si tratta anche di rivalutare il significato di risorse perché tendenzialmente si intendono tali solo quelle quantificabili da un punto di vista economico, mentre risorsa può essere anche l’ossigeno, la felicità, la libertà di alzarsi al mattino e godere di un magnifico paesaggio...

E’ fondamentale ampliare i concetti, vedere immagini per capire che la felicità non coincide sempre con il possesso, può coincidere con una situazione, un legame affettivo, un viaggio...

Usare le giuste carte per dimostrare la disparità tra ricchi e poveri. Lo storico cartografo tedesco Arno Peters ha realizzato negli anni ’70° carte equivalenti in cui i continenti vengono rappresentati per l’effettiva proporzione della terra emersa, a differenza della classica carta di Mercatore che era stata concepita essenzialmente per agevolare il tracciamento di rotte sulla superficie terrestre ma che, per le

sue modalità di costruzione, distorce in maniera drastica le effettive proporzioni tra le superfici dei vari continenti.

In Mercatore l'Europa appare più grande del Sud America che, al contrario, è il doppio dell'Europa; il Nord America è più grande dell'Africa, la quale invece ha una superficie quasi doppia, così come la Groenlandia è più grande del Sud America, quando è molto più piccola

## Atlante 17

# Disuguaglianze

Secondo l'organizzazione non governativa Oxfam, le 67 persone più ricche del pianeta possiedono la stessa ricchezza della metà più povera della popolazione mondiale. I calcoli di Oxfam si basano sulla lista dei miliardari stilata dalla rivista Forbes.

La globalizzazione neoliberista degli ultimi venticinque anni ha creato forti concentrazioni di capitale e ha fatto aumentare solo i salari più alti. Il risultato è che le disuguaglianze di patrimonio e di reddito non sono mai state così accentuate.

La geografia della disuguaglianza è cambiata, e nasce da meccanismi diversi da quelli che nella seconda metà del novecento dividevano il nord e il sud del mondo, i paesi industrializzati da quelli in via di sviluppo. Il divario tra l'occidente industrializzato e il resto del mondo è ancora molto ampio, ma aumentano anche le disuguaglianze all'interno dei paesi occidentali: sempre più persone vivono in condizioni di povertà, mentre il decile più ricco della popolazione continua ad arricchirsi. Per la prima volta questo fenomeno riguarda anche i paesi emergenti, dove si concentrano alcuni tra i più grandi patrimoni individuali.

### Cartografare il presente

## Queste pagine

◆ L'Atlante è un progetto realizzato da Cartografare il presente, laboratorio di ricerca e documentazione sulle trasformazioni geopolitiche del mondo contemporaneo del Dipartimento di storia, culture, civiltà dell'Università di Bologna, con la partecipazione del Grid di Arendal (Norvegia). Ogni mese Internazionale ospita una selezione di mappe sui principali temi dell'attualità politica, economica e sociale per orientarsi nelle trasformazioni del mondo globalizzato.

La versione integrale dell'Atlante, con più mappe, è online su: [internazionale.it/atlane](http://internazionale.it/atlane).



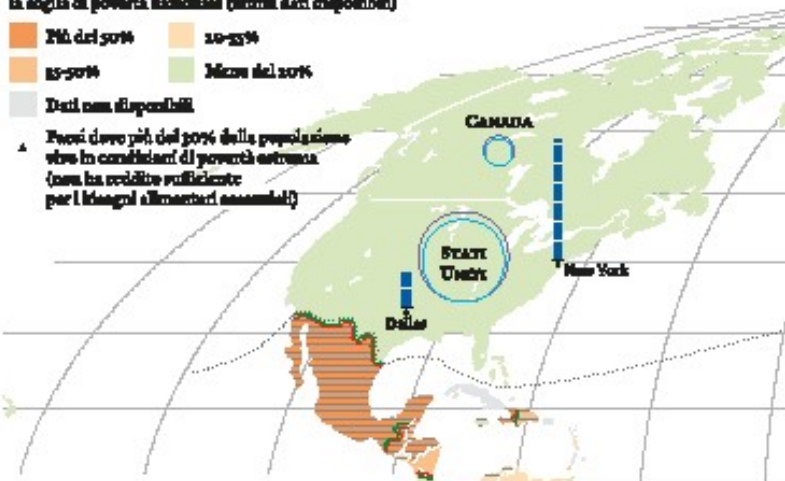
Cartografare il presente

### Povertà

Percentuale della popolazione che vive sotto la soglia di povertà nazionale (ultimi dati disponibili)

- Più del 30%
- 25-30%
- 20-25%
- Meno del 20%
- Dati non disponibili

▲ Paesi dove più del 30% della popolazione vive in condizioni di povertà estrema (non ha reddito sufficiente per i bisogni alimentari essenziali)



### Una disuguale distribuzione della ricchezza

Paesi dove il 20% più ricco della popolazione possiede la metà o più della ricchezza nazionale (ultimi dati disponibili)

▲▲▲ Frontiere tra regioni molto diseguali: il più povero esprime al massimo oltrepassando il confine (dati 2013)

●●● I confini del sud del mondo, secondo la definizione data da Willy Struik nel 1980

Numero di individui con patrimonio da investire di almeno 30 milioni di dollari, per i dieci paesi

- 400mla
- 300mla
- 2013
- 2007 (governativi)

I cinque paesi dove il numero di individui con un patrimonio di almeno 30 milioni di dollari è passato di più da qui al 2013



Le dieci città con il più alto numero di miliardari (persone con un patrimonio di almeno 100 milioni di dollari, 2013)

## Istruzione, genere e acqua: disparità globali

Percentuale della popolazione che ha frequentato scuola secondaria (dati disponibili più recenti)

- Più dell'80%
- 40-80%
- Meno del 40%

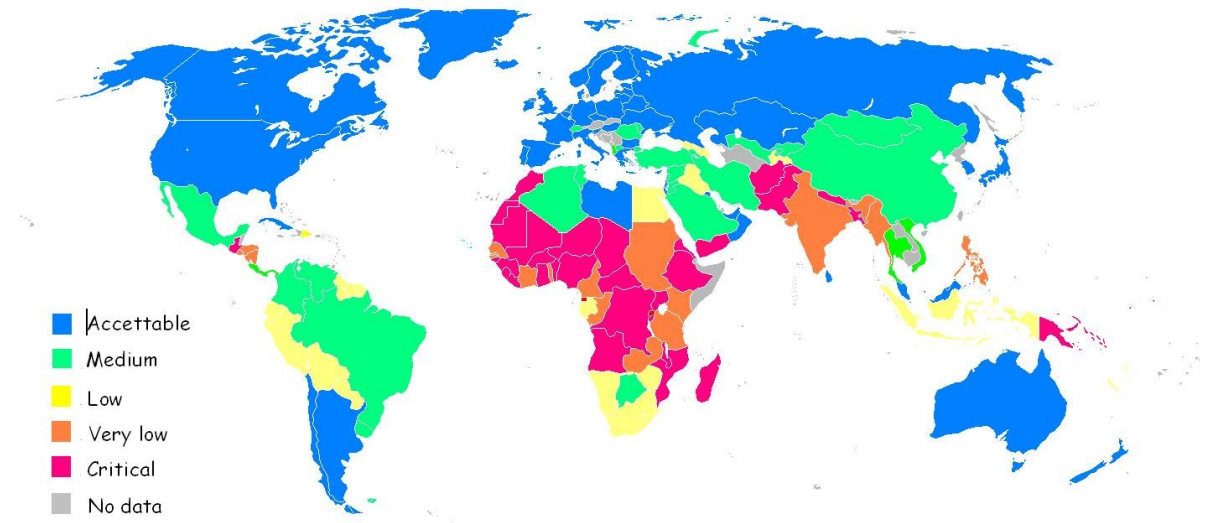


Dati non disponibili

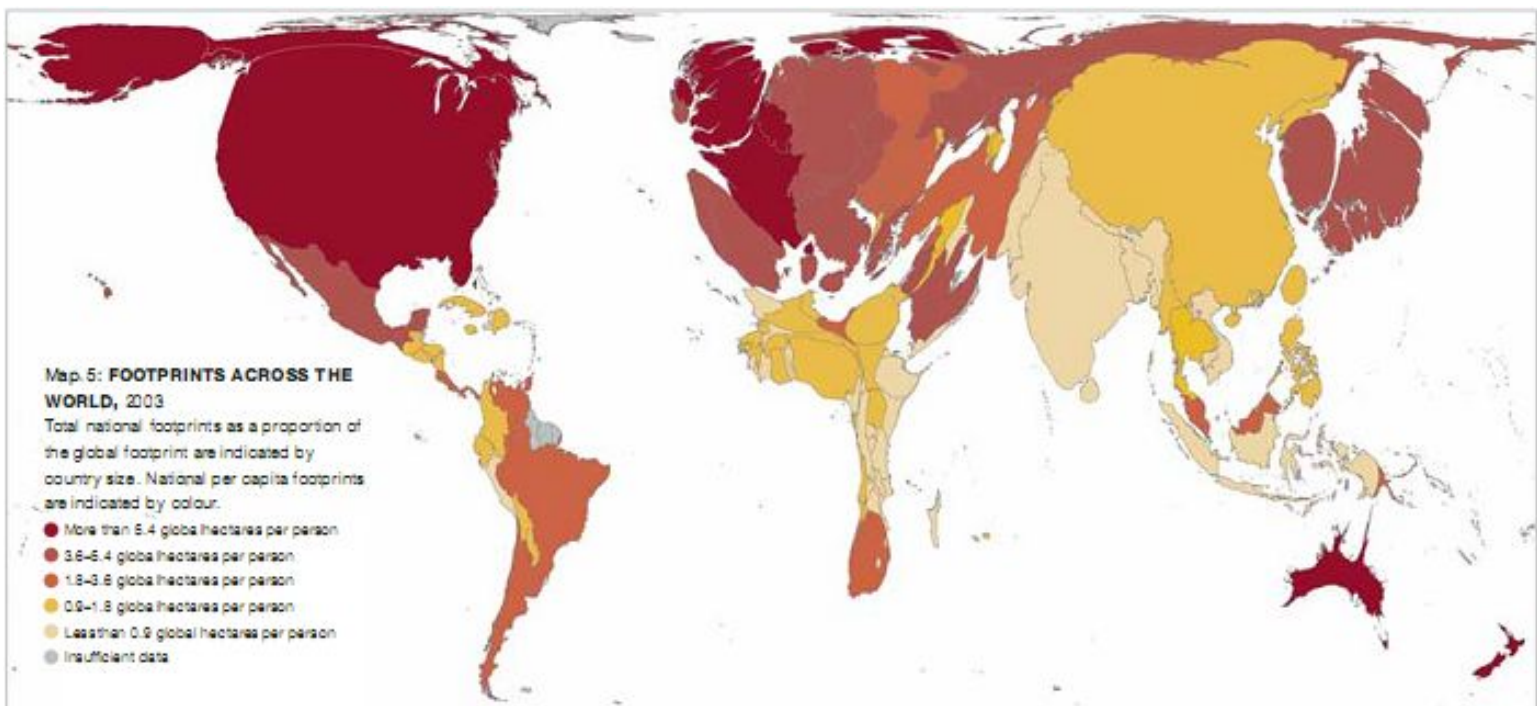
Fonte: I lo planetari; World Bank; Saggi per le disuguaglianze, Istituto 2014; Banca mondiale



## Carta: Capacità di base

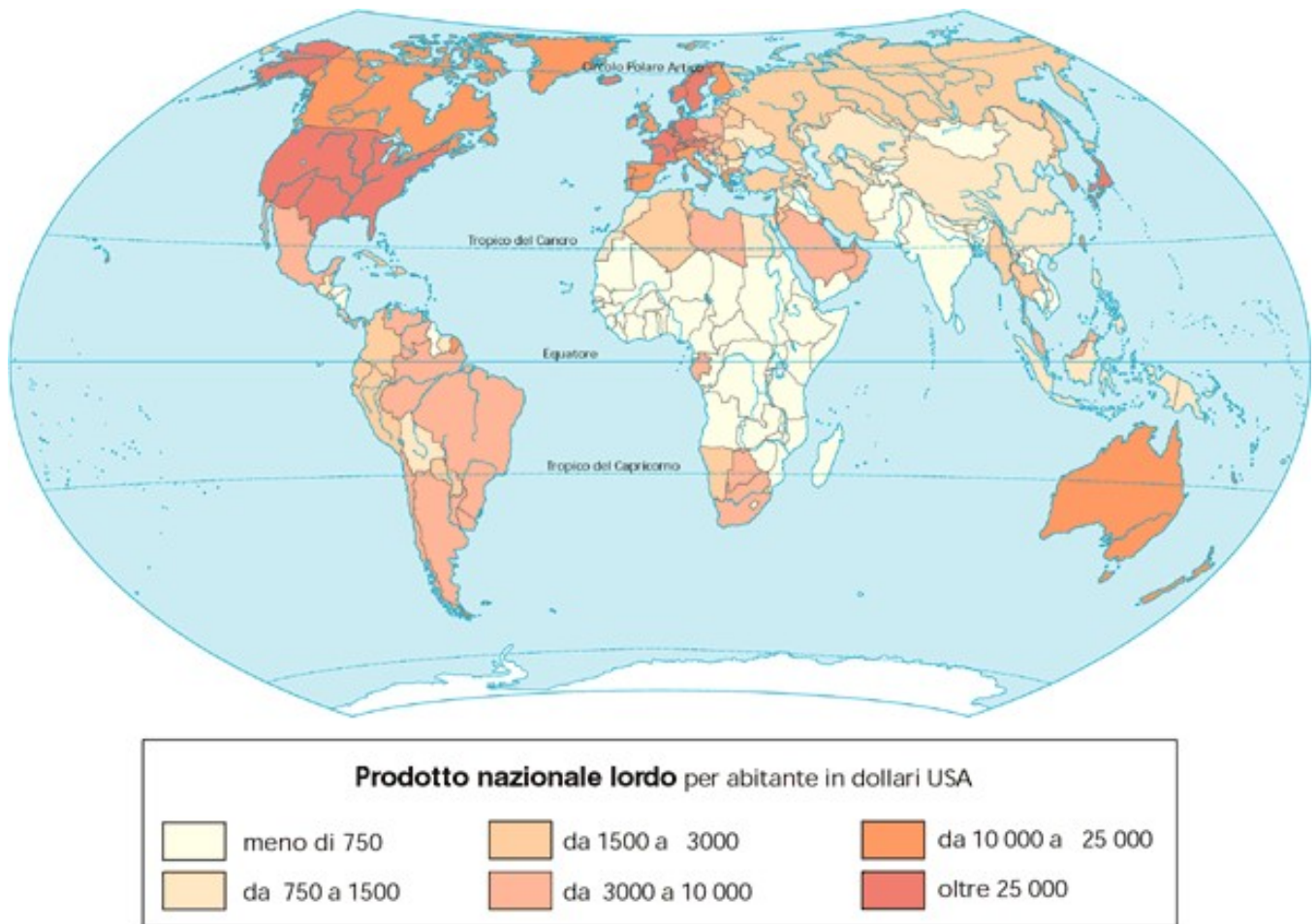


## Carta: Impronta ecologica del mondo





Carta: PIL



→Altre cartine disponibili nel ppt: Risorse (allegato alle presente relazione)

Quando si lavora sulla diseguaglianza la si deve affrontare a più livelli:

- a livello di descrizione delle Regioni è importante far emergere la diversità di ricchezza tra le province (es Campania ha province molto più povere di altre interne)
- a livello interdisciplinare coniugare la descrizione della Regione con la storia della Regione perché la geografia coniugata alla storia spiega i processi, come cambia il fenomeno nel tempo: la geografia è dinamica, è una disciplina mai ferma, cambia continuamente. La storia rende il processo visibile e consente il superamento di stereotipi. Questa prospettiva apre al cambiamento, alla plasticità dei fenomeni, così come alla relatività del punto di vista.  
Chi adesso è ricco non è detto che lo rimanga per sempre, così come il contrario. Pertanto la condizione di povertà può essere letta in termini di transitorietà in un'ottica di inclusione mondiale
- a livello di dinamiche interrelazionali a livello planetario sino a scendere a livello micro della propria classe di appartenenza

### **Attività ludica: Il gioco dei cubi**

È un gioco di simulazione attraverso il quale è possibile fare un'esperienza diretta dei meccanismi sociali ed economici che generano disuguaglianze e ingiustizia sociale sul pianeta.

Per questo gioco è richiesto il seguente materiale: forbici, collastick, fogli bianchi formato A4, cartelli con il nome dei paesi partecipanti (Paesi: USA, Francia, Italia - rappresentanti dei paesi industrializzati; Bangladesh, Nigeria, Perù, Tanzania - rappresentanti dei paesi poveri).

I giocatori vengono disposti in gruppi nazionali: un numero minore per i paesi industrializzati e un numero maggiore per i paesi poveri.

Il materiale viene distribuito secondo il seguente schema:

- Ai paesi industrializzati, per ogni paese:
  - 1 modello di cubo, matite, forbici, righelli, collastick, 1 foglio di carta bianco.
- Ai paesi poveri:
  - Bangladesh: 5 fogli di carta
  - Nigeria: 1 righello, 1 collastick, 5 fogli di carta
  - Perù: 1 collastick, 5 fogli di carta
  - Tanzania: 1 matita, 1 tempera-matita, 5 fogli di carta

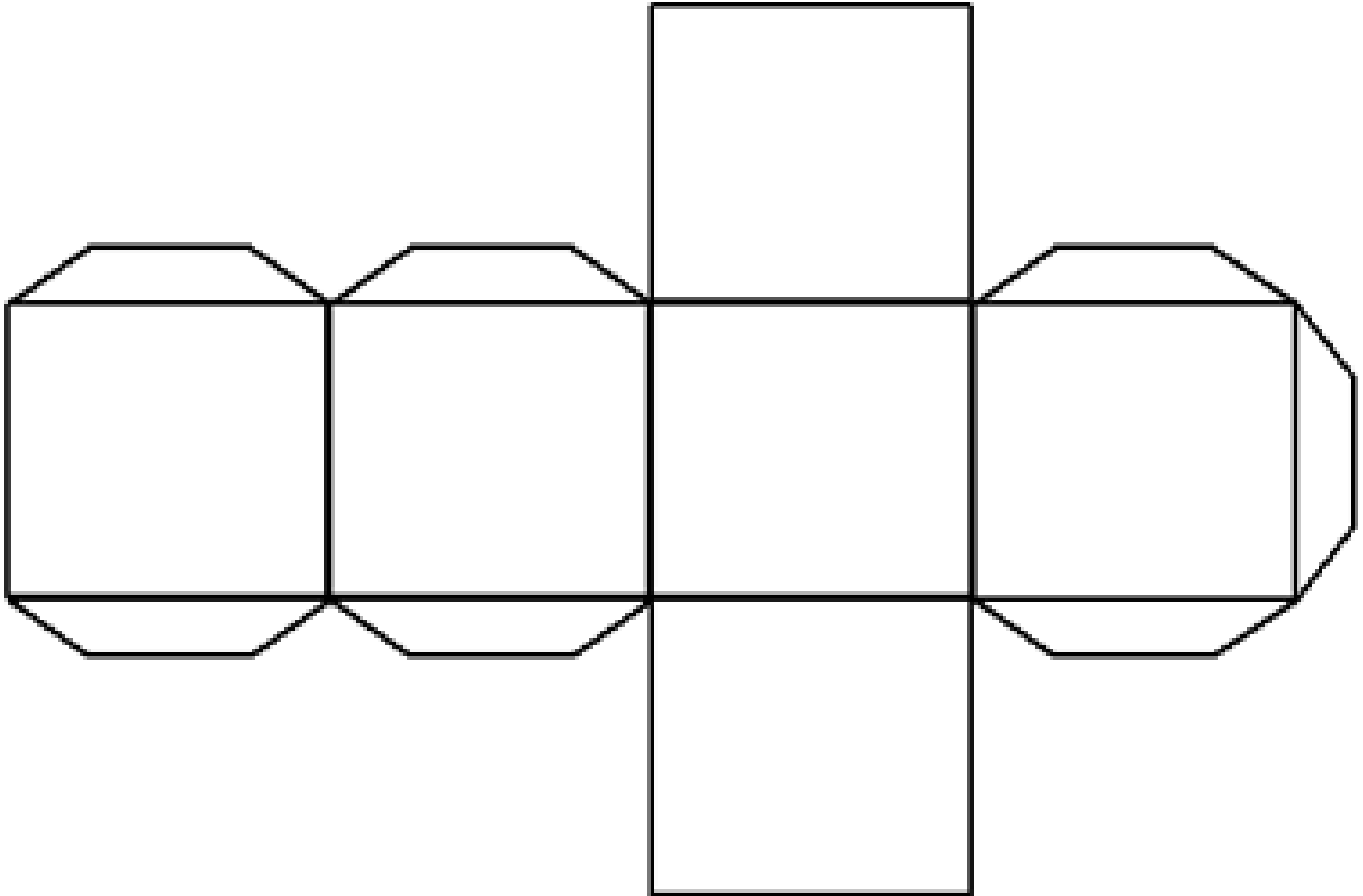
I gruppi nazionali si dispongono intorno a tavoli ben divisi l'uno dall'altro, i Paesi industrializzati su un lato, i Paesi poveri sul lato opposto.

Tutti i paesi devono produrre dei cubi secondo il modello fornito, usando righello, matita, forbici e colla per la costruzione. I cubi fabbricati vengono giudicati e vengono ammessi solo quelli perfetti.

L'animatore vigila e impedisce azioni selvagge tra i Paesi.

I Paesi possono comunicare tra di loro e chiedere materiali: l'animatore controlla i tempi delle trattative. Solo i Paesi industrializzati possono stabilire i prezzi.

Vince il paese che ha prodotto, nel tempo stabilito, il numero più alto di cubi. Chi non ha prodotto niente, muore di fame!





A seguito del gioco emerge:

- I partecipanti/stati sono invitati a spiegare come sono arrivati al risultato:

Chi rappresenta Cina ha realizzato ben 4 cubi. Perché? Mentre svolgeva l'operazione di costruzione ha pensato di ritagliare di 1 mm più piccolo le forme date, senza rispettare l'indicazione avuta inizialmente, ricavando un avanzo di foglio che gli ha consentito di costruire un quarto cubo. Comportamento molto vicino a quello reale della Cina che ha tentato di contraffare il marchio CE dell'Unione Europea!!

Inoltre chi rappresenta la Cina ha utilizzato la colla stick di proprietà degli Stati Uniti, senza che il partecipante nemmeno se ne accorgesse.

Chi rappresenta gli Stati Uniti constata che la sua posizione permette di ben comprendere il valore occidentale "Vinci se produci più degli altri"

Chi rappresenta il Bangladesh riporta vissuti di inadeguatezza trovandosi con scarsissimo materiale di costruzione, nel gioco; o meglio aveva le risorse ma non sapeva come fare, gli mancavano i processi per ottenere il risultato.

Chi rappresenta la Nigeria dice di essere consapevole delle proprie incapacità nel costruire e sa che qualcun altro è perfettamente in grado. Emerge fortemente il senso di imperfezione.

Fondamentale passare dalla perfezione alla perfettibilità, perché nessuno è realmente perfetto e ognuno in quanto tale è soggetto d'interesse, di valore, di opportunità; altrimenti, come nel gioco, ci si siede e la Nigeria con tante potenzialità si ferma e realizza quanto un Bangladesh. Durante il gioco è avvenuto anche un prestito, ma ad es. il Bangladesh non ha pensato neppure di chiederlo!

Nei 10 minuti tassativi di svolgimento del gioco, si sono veramente ricreate le dinamiche politico economiche mondiali. *Il gioco è la realtà del mondo!*

La storia reale e oggettiva ci insegna che la Cina pur non avendo colonie, ha utilizzato tutto quello che aveva, imponendo la dittatura, sfruttando il territorio. Al pari della Muraglia Cinese ha costruito l'imponente, mostruosa Diga delle tre gole posta in confluenza di tre fiumi, a funzionamento idroelettrico, appoggiata su una faglia che al termine della costruzione aveva già provocato delle crepe. A livello ambientale è avvenuto un impatto altissimo: è scomparso il lipote, delfino d'acqua dolce perché ha bloccato il suo percorso per riprodursi; ha sommerso tante città e tanti antichi templi. L'invaso ha modificato l'ecosistema al solo e unico scopo di accrescere la produzione a qualunque costo.



All'interno del gioco tra Francia e Usa è avvenuto un baratto: una colla al posto di un foglio, ovviamente impari perché il foglio è terra-spazio. La stessa cosa accade veramente nel Corno d'Africa più povero del pianeta dove lo stato vende la sua terra per ricevere soldi e gli acquirenti, paesi industrializzati, per sotterrarci rifiuti radioattivi. La Francia ha quintali di rifiuti per la sua attività nucleare.

### **Attività ludica: La rete**

Gioco utilizzabile con argomenti differenti, non solo in ambito geografico

**Età.** 7-12 (adattabile alle età anche di Scuola dell'Infanzia)

**Durata.** 1 ora circa.

**Materiale.** un gomito di lana, dei post-it, penne.

**Obiettivi.**

1. Favorire la presa di coscienza dei vantaggi che la biodiversità (intesa in questo senso esteso) porta alla vita quotidiana di ciascuno e di tutti, dei rischi che potrebbe comportare la sua perdita o drastica

riduzione, dell'importanza di adottare stili di vita sostenibili, coerenti con la sua conservazione e valorizzazione, responsabili;

2. promuovere la consapevolezza delle imprescindibili relazioni che sono alla base dei nessi che legano componenti diverse di uno stesso/di diversi sistema/i territoriale/i.

### **Descrizione**

A ogni partecipante è richiesto di mettersi in cerchio, scegliere una componente ambientale o umana di un paesaggio, indicarla su un cartoncino e attaccarla sulla maglietta in modo che sia visibile a tutti gli altri. Ognuno deve descrivere la componente che impersona e individuare, in quella di un compagno, un possibile elemento ad essa correlato. Nel caso in cui la relazione sia ritenuta giusta e appropriata da tutto il gruppo dei partecipanti, viene fatto passare uno spago che lega le due componenti da coordinare insieme. Quest'ultimo, funzionale alla visualizzazione dei flussi invisibili esistenti tra le componenti di un sistema geoantropico, può essere fatto passare anche più di una volta a seconda dei casi. Una volta creata la ragnatela (ovverosia legate tutte le componenti ambientali e umane in un sistema interrelato), a un paio di partecipanti di lasciare lo spago e di fare un passo indietro. La circostanza è utile a dimostrare la perdita di equilibrio determinato dal non poter considerare e coordinare le componenti impersonate dai due partecipanti al gioco.

Ogni partecipante rappresenta un elemento fisico o antropico e il filo deve collegare ciò che possiede una relazione effettiva, non fantasiosa: la rete che ne emerge rappresenta il nostro sistema. Ci sono elementi naturali connessi a quelli antropici.

Durante il gioco l'esperta modifica una variabile del sistema: la temperatura aumenta vertiginosamente. Alla sua indicazione tutti i partecipanti devono abbassarsi se condizionati dal cambiamento. Ne deriva che la rete si storce, ma regge ancora. Tuttavia se al sistema si carica un'ulteriore criticità, ad es. con ulteriore aumento, o un terremoto, la rete crolla e la situazione diventa irreversibile.

Nella realtà per favorire la sostenibilità gli elementi fisici devono essere sempre strettamente intrecciati a quelli antropici: la collina su cui l'uomo costruisce la casa devono essere sempre in relazione. Anche nell'ambito dei cambiamenti climatici, l'uomo ha perso la relazione con la terra: ha seguito la sua strada (come dire "ha fatto tanti cubi dimenticando che senza risorse non sarebbe stato possibile"), senza capire che la natura ha un limite e anche l'essere umano ha un limite

Questo gioco permette di vedere quelle relazioni invisibili: come avviene quando si getta un sacco dell'immondizia e si pensa che tutto finisca lì ma in realtà parte un processo fatto di tante relazioni. Se non si è capaci di vedere queste relazioni, si è staccati dal contesto e il tempo e la spinta a produrre fregano il sistema.

*La geografia insegna a vedere l'invisibile e crea competenze.*

*La logica del potere è accompagnata dal giudizio piuttosto che dal ragionamento, dalla capacità di decentramento, di mettersi nei panni di chi ha un punto di vista diverso.*

La conduzione dei giochi richiede da parte del docente una preparazione geografica adeguata da utilizzare coi bambini/ragazzi in modo semplice, concreto e nel momento appropriato, seguendo obiettivi molto chiari scelti e preparati ogni volta.

Un esempio di progettazione efficace per Unità di lavoro è la stessa utilizzata dall'esperta per la conduzione del work shop, che segue uno schema di riferimento (che si allega) ma non è mai rigido e imposto come è avvenuto oggi nella flessibilità dei contenuti utilizzati durante il workshop, in base agli interessi e al feedback del gruppo dei partecipanti. I segmenti delle Unità di lavoro è bene che siano brevi e chiari, a partire da un obiettivo estrapolato dalle Indicazioni Curricolari.

L'intervento in classe deve essere vivace, ricco, polifonico, alternando strumenti differenti: il gioco, il confronto, gli audiovisivi, le immagini nel rispetto dei diversi stili di apprendimento. Infatti l'esperta sottolinea come non sia una semplice questione di interessi degli alunni, ma modalità differenti di apprendere che sono tutte da considerare sempre in nome dell'autentico rispetto dei diritti di tutti.

Nodo metodologico centrale e trasversale a tutte le discipline

Si allegano alla presente relazione:

- ✓ “Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile”
- ✓ Video: “200 paesi e 200 anni in 4 minuti”  
“Public awareness”  
“Ricchi e poveri sulla terra”
- ✓ Kit didattico “Educare giocando...sulla sostenibilità, creato dagli studenti per altri studenti”,  
Cevsi
- ✓ ToolKit didattico “Screens.Gli obiettivi di sviluppo del Millennio”
- ✓ Schede didattiche: “Laboratorio sulla globalizzazione”  
“Laboratorio sull’omologazione culturale”  
“5 giochi Fame zero”
- ✓ Schede tecniche: “Impronte diseguali”  
“Overshoot Day”
- ✓ Ppt carte geografiche: Risorse
- ✓ Unità di lavoro: “Workshop Riccione 12 dicembre”
- ✓ Scheda tecnica “Il gioco delle sedie”