



Seeds

titolo	STRANI SMS Spiacenti ma le risorse da voi cercate non sono al momento raggiungibili
Descrizione attività	<p>Si tratta di un gioco di discussione che si inserisce all'interno di una attività di educazione ambientale. Il pretesto del gioco fornisce lo spunto per la riflessione e la consapevolezza delle problematiche sociali ed ecologiche che stanno dietro un oggetto di largo consumo fra i giovani.</p> <p>Dietro al cellulare, apparecchio che ha rappresentato una vera e propria rivoluzione di stile e tecnologia, si nasconde una storia ben più cruda e sporca dove finanza, sviluppo tecnologico, globalizzazione, guerre, povertà e sfruttamento si uniscono in un unico e articolato racconto.</p> <p>Negli ultimi anni il cellulare è passato da oggetto per pochi a oggetto per tutti diventando nel contempo: status, modello, idea, un modo per identificarsi....</p> <p>E' nato così tutto un mondo che gravita attorno ad esso.</p> <p>Ma se cerchiamo di scoprire da dove viene, ci accorgiamo che ogni giorno vengono prodotti circa 2 milioni di cellulari, ovvero circa 25 pezzi al secondo assemblati per conto delle multinazionali da aziende situate in paesi come Cina, Messico, Marocco, India....</p> <p>Se poi scaviamo ancora più in profondità e andiamo a vedere di che cosa sono fatti i nostri cellulari, scopriremo che, per farne uno, c'è bisogno di una trentina di minerali diversi, spesso rari e provenienti dalle miniere di paesi sconosciuti e del terzo mondo.</p>
Materiale e tempo necessario	<ul style="list-style-type: none">• Un tabellone con la planimetria del mondo (proiezione di Peters),• 10/15 pedine con simbolo cellulare;• 10/15 pedine con simbolo "Made in";• 10/15 pedine con il simbolo del minerale;• 10/15 pedine con il simbolo del cellulare rotto;• uno o più cellulari vecchi e non funzionanti da poter smontare;• set di cacciaviti piccoli per smontarli;• schede sulle materie prime;• schede approfondimento;• tabella produttori. <p>Il gioco-discussione può essere sviluppato in uno o due incontri, da due ore ciascuno, a discrezione del conduttore del gioco, con una classe e, comunque, da un minimo di 10 a un massimo di 30 ragazzi.</p>

istruzione

Partendo dalla riflessione sui cellulari il conduttore del gioco pone le seguenti domande ai ragazzi:

“Quanti cellulari ho/ho avuto?” “Perché li ho cambiati?”

Dopo il primo giro di risposte si passa alla domanda:

“Dove hanno sede le ditte che producono i nostri cellulari?”

Consegnare la tabella produttori (si suggerisce di far rispondere ai ragazzi su foglietti anonimi in modo da favorire la partecipazione di tutti). Le pedine con il simbolo del cellulare vengono posizionate sulla planimetria del mondo.

A questo punto si osservano più da vicino i cellulari in dotazione, si smontano dove possibile e si chiede:

“Dove vengono prodotte le varie componenti? Chi l'ha costruito?”e si posizionano le pedine del “Made in” sulla planimetria del mondo.

Si approfondisce ancora di più l'analisi, scendendo ad un maggior livello, ovvero alle materie prime che costituiscono le varie parti del prodotto (in questo caso sono utili le Schede di approfondimento nella Sezione “Aggiornamenti e Approfondimenti” del presente Manuale) e ci si chiede:

“Da dove vengono?” e si posizionano le pedine dei minerali sulla planimetria del mondo.

Ulteriori domande/spunti di discussione, che possono essere fatte dopo aver fornito la documentazione necessaria, possono essere: ***“Come sono questi paesi?” “Cosa succede?” “Come vivono le persone che raccolgono o producono la materia prima che innesca tutto il processo?”***

Infine ***“Dove vengono smaltiti i cellulari usati? Come?”***.

Per rispondere a questa domanda si fornisce ulteriore documentazione e si possono posizionare le pedine con il simbolo del cellulare rotto sulla planimetria.

La risposta a queste domande innesca altre riflessioni come ad esempio: ***“Il mio stile di vita può influenzare tutto questo?” “Cosa significa essere informati e sapere da dove nascono le cose?”***

A questo punto la cartina del mondo avrà materializzato questo strano e complesso puzzle. Il conduttore del gioco dovrà essere in grado di gestire la discussione motivando e fornendo le giuste spiegazioni a dubbi e quesiti.

per continuare

Vedi schede di approfondimento nella Sezione “Aggiornamenti e Approfondimenti” del presente Manuale:

Strani SMS – Made in ...

Strani SMS – Produttori

Strani SMS – Risorse

Strani SMS - Smaltimento