

TRAINERS IN ACTION

Innovare la formazione professionale attraverso uno sviluppo sostenibile e solidale

Sperimentazione italiana nell'ambito del progetto Erasmus+ VET
"Strengthening VET trainers' competencies and skills" 2018-2021



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

INDICE

Introduzione	3
Sperimentazione Area di Como	8
– Introduzione ai materiali didattici creati	10
– In cerca di valore	12
Allegato 1- Carte di ruolo	31
Allegato 2- Gioco delle sedie	36
Sperimentazione Area di Bergamo	38
– Questione di etichetta!	40
Allegato 3 – Materiali didattici per contenuti ESS nelle scuole professionali	50
Riferimenti bibliografici minimi	63



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Introduzione

Il lavoro che presentiamo è frutto di un percorso formativo rivolto a formatori della Formazione Professionale e di reti e realtà dell'Economia Sociale Solidale, realizzato nel quadro di un progetto Erasmus+ VET che ha visto due province della Lombardia (Como e Bergamo) protagoniste di una sperimentazione nazionale promossa da Solidarius Italia, partner italiano del progetto e responsabile dell'attività formativa.

Il progetto, con capofila portoghese, vede coinvolti altri 5 paesi europei (Francia, Germania, Grecia, Italia e Romania)¹ e Ripess- EU (Rete Intercontinentale di Promozione dell'Economia Sociale Solidale) e si pone l'obiettivo di rafforzare le competenze dei formatori della formazione professionale attraverso la prospettiva economica, sociale e culturale dell'Economia Sociale Solidale (ESS) verso uno sviluppo sostenibile e solidale delle comunità locali e una cultura del lavoro diversa da quella dominante nel sistema neoliberista.

Le sperimentazioni nazionali, realizzate in ciascun Paese partner tra Gennaio e Luglio del 2020, seguono un primo momento formativo internazionale di accomunamento e coprogettazione tra i Partner (5 giornate coordinate da Solidarius e realizzate a Bergamo tra il 13 e il 18 Ottobre 2019) e saranno seguite da un momento di condivisione finale e scambio di esperienze (3 giornate formative e di scambio a Timisoara da realizzare in autunno 2020).

Proprio dal lavoro svolto durante la formazione internazionale di Bergamo sono scaturite le premesse per il lavoro nelle aree di sperimentazione individuate dai diversi partner (2 in Italia, Francia, Romania, Grecia e 1 in Portogallo e Germania): 8 giornate formative per gruppi di formatori/trici locali sia della FP sia di ESS, intervallati da attività intermedie condotte assumendo la metodologia della ricerca-azione e da riproporre successivamente agli allievi dei corsi di qualificazione professionale o ai quadri dell'ESS.

In Italia la sperimentazione ha visto coinvolte due province della Lombardia – Como e Bergamo – con i seguenti obiettivi, condivisi fin dal principio con i partner locali:

- ideare contenuti /materiali formativi innovativi
- sperimentare metodologie didattiche cooperative
- sperimentare processi di ricerca azione da comparare con gli altri partner nell'incontro internazionale di Timisoara e al quale parteciperanno anche esponenti di ciascun'area di sperimentazione.

In entrambe le province si è scelto di lavorare con formatori della Formazione Professionale Iniziale (IeFP) che dunque lavorano con ragazzi tra i 14 e i 18 anni che entreranno, subito dopo il percorso formativo, nel mondo del lavoro e ai quali dunque è importante offrire da subito una prospettiva differente, valori e strumenti di

¹ Le organizzazioni partner: APDES (Portogallo), CRIES (Romania), DOCK (Grecia), MES (Francia), Technet (Germania)



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

analisi critica per mettere in discussione il paradigma economico cui sono abituati e sperimentarne uno nuovo, che è economico ma prima ancora sociale e culturale.

Ragazzi e ragazze che frequentano corsi di formazione professionale e che sono spesso accomunati da una condizione di fragilità poiché

- in genere chiamati a confrontarsi con scelte professionali quando ancora non sanno che orientamento complessivo dare alla propria vita;
- in molti casi, esposti a situazioni di povertà economiche e/o educative e segnati da insuccessi nei percorsi scolastici precedenti;
- e che vivono in una fase storica particolarmente difficile e complessa, dal punto di vista del lavoro e dell'occupazione.

A loro, quindi, è dedicato infine questo lavoro, ma ancor prima e necessariamente ai loro formatori affinché possano accompagnarli in questa fase, storica e di vita, tanto delicata e aggravata oggi dal nuovo scenario dovuto alla pandemia da Covid-19.

In questo tempo di convivenza con la pandemia, caratterizzato da confusione, solitudine e impotenza, perdita del senso di controllo e di scopo, ci ritroviamo infatti in primis noi adulti di fronte a una sfida rispetto alla quale non abbiamo ricette risolutorie. Ci ripetiamo che "nulla sarà, dovrà essere come prima" e sentiamo la responsabilità di continuare a tenere aperti spazi di ricerca e sperimentazione, non individuali ma collettivi.

È per questo che offriamo il frutto, sicuramente ancora acerbo, del nostro lavoro per incoraggiare i formatori e le formatrici a unirsi per affrontare questa sfida insieme, in maniera non isolata e non in una logica di lavoro "ordinario".

Ci sembra pertanto che l'invito possa essere non tanto che riaprano ogni settembre il loro quaderno di appunti dell'anno precedente – già dato! – quanto piuttosto fronteggino – ancora, di nuovo! – la relazione empatica che lega formatori e formandi in ascolto e confronto, verso la comprensione e la rielaborazione dei bisogni e desideri dei ragazzi e delle ragazze reali là, nei contesti esperienziali in cui si caleranno, sia esso il centro di formazione, un'azienda, una comunità, dove comunque la vita prenderà forma.

Rivisitati con questa finalità e con questo sguardo, sarà possibile prendere in mano i contenuti specifici della formazione e provare a riorientarne i significati verso una condivisione sempre più diffusa, consapevole e generativa di cambiamento.

Noi ci abbiamo provato partendo da alcuni materiali e strumenti didattici che i docenti utilizzano nei corsi e abbiamo sentito l'urgenza di declinare in modo differente da quello che viene dato generalmente per scontato, alcuni concetti e parole-chiave. Tra queste la parola **economia**.

Già: quale idea di economia stiamo continuando a proporre?

Se l'economia è un concetto che richiama dimensioni storiche, geografiche, politiche, se è un concetto che ha subito modifiche di significato ed è relativo al tempo, al luogo e a chi l'ha pensato, qual è l'idea di economia che dobbiamo utilizzare per la fase storica che stiamo vivendo?



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Se siamo convinti della necessità e dell'urgenza di costruire processi economici orientati alla cura delle persone e del pianeta, cioè di tutti gli esseri viventi e della loro casa comune, alla collaborazione e all'affermazione della diversità piuttosto che alla competitività e alla standardizzazione, alla necessità di garantire alle nostre vite sostenibilità economica e allo stesso tempo significati coerenti e relazioni alla pari, è fondamentale che i ragazzi e le ragazze in formazione siano messi in condizione di diventare protagonisti del cambiamento reale atteso, che è, prima, un cambiamento di paradigma.

Perché questo obiettivo possa essere raggiunto è necessario che ciascun formatore comprenda fino in fondo che

- apprendere non è compito solo degli allievi;
- i processi formativi contengono – e vanno accettati – scarti, deviazioni, aperture impreviste, suggestioni, intuizioni;
- è proprio all'interno del processo formativo che è possibile trovare nuove occasioni per imparare - ricercando coerenza rispetto agli obiettivi di apprendimento – senza rincorrere soluzioni certe, sicure, univoche per ogni situazione conflittuale o a partire da valori e regole rigidamente dati;
- che sono necessarie - e impari a praticare - le funzioni di mediazione, di facilitazione, di accompagnamento

e, dunque, assuma consapevolmente il ruolo di **agente di trasformazione**, in quanto mediatore di significati, facilitatore dei processi di apprendimento di conoscenze, di abilità, di atteggiamenti di base, trasversali e tecnico-professionali perché ragazzi e ragazze siano orientat* all'agire da cittadini* liber* e responsabil* anche nei ruoli di lavorat* e consumat* all'interno delle proprie comunità avendo consapevolezza dei **valori e** perseguendo **pratiche di economia sostenibile e solidale**.

È opportuno sottolineare che non pensiamo a un approccio solo teorico: perché questa diventerà ricerca, per ciascuno dei ragazzi e delle ragazze una ricerca individuale, un percorso che ricomporrà, passo dopo passo, il dire e il fare, la teoria e la pratica, il pensiero e l'azione, la conoscenza e l'esperienza.

Sta qui **il valore metodologico della ricerca-azione**. Abbiamo individuato questa metodologia perché afferma che i processi di acquisizione e di ri-conoscimento di bisogni sono legati a luoghi, persone, culture, vocazioni territoriali e che con questi si costruiscono (o ri-costruiscono) oltre che i legami sociali anche quelli economici.

È nel mandato del nostro progetto che la formazione professionale, tradizionalmente proposta dai centri di formazione professionale, e le esperienze di Economia Sociale Solidale di un territorio possano incontrarsi per condividere le loro diversità: si possono contaminare reciprocamente le riflessioni sulle esperienze, le metodologie di formazione, le prospettive comuni di cambiamento socioeconomico. Certamente si confrontano un mondo adulto e un mondo giovanile: lavoratori che hanno fatto scelte impegnative, non solo professionalmente, in formazione/cambiamento permanente e ragazzi e ragazze sulla via per accedere al mondo del lavoro attraverso percorsi professionalizzanti, in formazione di base.

L'itinerario che abbiamo compiuto, anche attraverso interviste e visite sul campo, laboratori sperimentali e lavoro in gruppo condotti tra una sessione e l'altra ha prodotto materiali che mettiamo a disposizione di formatori che siano disponibili, siano motivati a:

- **interrogarsi sul proprio ruolo** in questo tempo straordinario di crisi e di trasformazioni;
- **collaborare con altri formatori** per elaborare in gruppo risposte e proposte di contenuti e metodologie innovative da sperimentare in diversi CFP e luoghi di tirocinio.

Il materiale che viene messo a disposizione, dunque, **non vuole essere un kit predefinito** e calato dall'alto. È il risultato di un percorso di formazione *peer to peer* che, se riattraversato da persone con esperienze in contesti diversi, porterà a proposte differenti, proprio come già avvenuto nelle due aree di sperimentazione².

È opportuno sottolineare che nel proporre questo percorso ad altri formatori sarà importante all'inizio mettere in comune non solo le competenze acquisite e condivise ma anche **le motivazioni** che animano il proprio impegno formativo e ne determinano l'approccio.

In altre parole: il formatore che cosa propone ai ragazzi? Perché? L'obiettivo non è trasmettere conoscenza ma favorire l'apprendimento perché nell'esperienza si veda il cambiamento in un processo ricorsivo consapevole, in cui gli effetti siano visibili a tutti, socialmente condivisibili, valutabili. Ciò è dare forma intenzionale all'agire, proporre significati condivisibili, più comunità che individui.

"Nulla sarà come prima" tutti dicevano in pieno *lockdown*. Poi, già ora tutti sembrano aver fretta di riprendere i fili interrotti. Noi ora, invece, continuiamo a dire che "nulla deve essere come prima", perché quello che abbiamo vissuto ci ha messo drammaticamente di fronte alla nostra condizione di esseri viventi fragili, ci ha fatto toccare da vicino la realtà di un pianeta sconvolto. Le risorse per dare futuro a tutti e a tutte non sono certe. I ragazzi e le ragazze che prima già vedevano il loro futuro incerto ora più che mai hanno il diritto di prender voce per costruirselo.

Abbiamo già sopra accennato al fatto che

c'è bisogno di formatori che si propongano come mediatori, facilitatori, accompagnatori

che tengano conto di alcune caratteristiche proprie delle **modalità di apprendimento degli adolescenti**, che apprendono soprattutto in situazioni nelle quali possono:

- essere protagonisti (proponendo e contribuendo a scelte condivise);
- esprimere il proprio mondo interiore (punti di vista, valenze emotive, modalità espressive...);
- godere di un clima relazionale positivo (con gli adulti e con i coetanei) per vivere costruttivamente e serenamente lo stare in gruppo;
- immergersi in contesti "reali" in cui cimentarsi nella ricerca di soluzioni a problemi concreti;
- accedere a esperienze di ricerca e scoperta, caratterizzate da domande (non solo in apprendimento per prove ed errori);
- ottenere un riscontro immediato e conferme puntuali, qui ed ora (intolleranti all'attesa e al rinvio, il futuro essendo percepito incerto e minaccioso)

² Tutti i materiali proposti e prodotti da Solidarius Italia durante le sessioni formative e quelli creati dal gruppo di partecipanti sono disponibili su richiesta scrivendo a info@solidariusitalia.it



With the support of the
Erasmus+ programme of
the European Union.

- portare allo sviluppo di abilità e conoscenze, a investimenti solo se subito utilizzabili.

Abbiamo bisogno di formatori che implicitamente si assumano il compito di far emergere significati, smuovere risorse potenziali, intermediare conflitti, accompagnare processi, facilitare l'assunzione di compiti, valutare per orientare.

Formatori che si assumano esplicitamente il ruolo sociale di adulti che lavorano per consentire a persone giovani di trovare un contesto adatto a continuare/intraprendere il difficile e contrastato percorso di costruzione della propria identità personale e sociale.

In che modo ci prendiamo cura delle nuove generazioni che ci sono affidate?

È questa la domanda di fondo alla quale abbiamo provato a rispondere e alla quale crediamo vadano trovate urgenti risposte. Proprio coinvolgendo quelle generazioni che, più di altre, rischiano di partire già da condizioni di disuguaglianza.

Lo abbiamo fatto, coscienti che il cambiamento delle figure professionali della leFP, prodotto a livello istituzionale, avrà delle conseguenze sul lavoro formativo nei singoli centri di formazione professionale a partire dall'anno formativo 2020-2021. Questo pone una urgente esigenza di riprogettazione, che eviti però scorciatoie o adeguamenti superficiali.

In attesa che si possa entrare nel merito di tale riprogettazione specifica, abbiamo lavorato soprattutto ad una serie di attività che i formatori possono condurre con i ragazzi e le ragazze e che li aiutino a ripensare il proprio ruolo. Proporne e condurle comporta prima di tutto mettersi "nei panni di" e dunque abituarsi (o ri-abituarsi) ad esercitare quella che, già all'inizio di questa presentazione, abbiamo definito come la competenza base dell'educatore/formatore: l'empatia.

Perché – come ci ricorda Paulo Freire – "Nessuno educa nessuno e nessuno si educa da solo, ma gli esseri umani si educano in comunione".

SPERIMENTAZIONE AREA DI COMO

La formazione è stata realizzata tra Gennaio e Giugno 2020 durante 8 giornate formative: le prime 5 (durante tre weekend) in presenza e le altre 3 – a causa della pandemia da Covid-19- online attraverso incontri telematici periodici e un lavoro continuo mediante strumenti digitali condivisi.

La selezione dei partecipanti è iniziata a Dicembre 2019 attraverso le reti di Solidarius e legami pre-esistenti sia nel mondo della Formazione Professionale che in quello dell'Economia Sociale Solidale: 2 provenienti dalle realtà locali di ESS (educatrici ed esponenti di una delle più antiche reti italiane di economia solidale) e 4 provenienti da Centri di Formazione Professionali.³

Ai partecipanti, in fase di iscrizione, è stato chiesto di compilare un file ("*MAP YOURSELF!*") che non si limitava ad essere una lista di dati anagrafici, ma un racconto di sé, con un'attenzione particolare alle competenze e capacità che potevano mettere a disposizione del gruppo in formazione e ai legami o conoscenze che avevano nelle comunità e che avevano a che fare con ESS e FP sul territorio.

A partire da questo strumento è stato disegnato l'intero percorso formativo, coprogettato fin dal principio - e costantemente - con i partecipanti stessi.

Programma delle sessioni realizzate

Giorno 1 – 25 Gennaio 2020

- Presentazione dei partecipanti e del progetto
- Aspettative dei partecipanti (per loro stessi, per il Gruppo, per la comunità)
- Dalla mappa individuale a quella comune: disegno collettivo di una mappa del territorio (la Provincia) dove ciascun partecipante ha inserito le realtà di FP ed ESS conosciute e tutte le realtà che sarebbe stato interessante coinvolgere durante la formazione.
- Analisi dei flussi: si aggiungono alla mappa i flussi economici, di conoscenza e di potere che collegano i differenti nodi delle reti (attraverso l'uso di fili colorati e di diverso spessore).
- Osservazione e dibattito sulla mappa, guardando ai soggetti presenti (persone e/o organizzazioni più "connessi") e punti di forza e debolezza.
- ESS e FP verso uno sviluppo locale sostenibile: il ruolo dei formatori (disegnando un'immagine).

Giorno 2- 26 Gennaio 2020

- ESS e FP a confronto: attraverso un'intervista incrociata i formatori dell'ESS hanno potuto scoprire qualcosa in più sulla FP e viceversa.
- L'Economia Sociale Solidale. A partire dalla visione di un video (di una realtà ESS italiana), riflessione comune sui valori e i principi dell'ESS e principali differenze con l'economia mainstream.
- Focus sulle competenze nella FP e nell'ESS: il *capabilities approach* e il futuro del lavoro (partendo dalla Mappatura realizzata dal progetto nell'Output 1).
- Il patto formativo e la comunità educante.
- Autovalutazione: cosa porto con me? Cosa lascio? Cosa vorrei approfondire?

³ I partecipanti appartengono alle seguenti organizzazioni: L'isola che c'è ed Ecofficine Cooperativa Sociale per l'ESS e Fondazione ENAIP Lombardia CFP COMO e CFP CANTU', ITES Caio Plinio II per la FP.

Giorno 3- 1 Febbraio 2020

- La metodologia della ricerca azione: presentazione e dibattito per la coprogettazione della formazione in azione.
- Il lavoro di mappatura come inizio della ricerca azione e fase iniziale dell'analisi di contesto (mappatura fredda, analisi dei nodi, delle relazioni e dei flussi).
- Analisi Swot: dopo aver trovato punti di forza e di debolezza del territorio analizzato, si analizzano le opportunità e i rischi del contest, ai fini di raggiungere l'obiettivo principale, quello di far incontrare FP e ESS.
- Sulla base della Swot analysis e delle competenze ed esperienze del Gruppo, si decide di mettere al centro della sperimentazione il settore panificazione/pasticceria, identificando gli attori da coinvolgere attraverso un dialogo/intervista per comprendere come sia possibile trasformare le diverse figure professionali verso i principi dell'ESS.
- Costruzione di uno strumento di ricerca

Tra la terza giornata formativa e le seguenti, i formatori hanno realizzato alcune interviste ad altri formatori della Formazione Professionale e dell'Economia Sociale Solidale, esperti nel settore scelto della panificazione/pasticceria.

Giorno 3.5- 28 Febbraio 2020 (mezza giornata)

- Analisi comparativa dei risultati delle interviste: riflessione sul ruolo del formatore, sulle sue competenze e sul futuro del lavoro di pasticciare e fornaio nello scenario locale e globale.

Giorno 4.5- 29 Febbraio 2020 (intera giornata)

- Preparazione di alcune domande in vista di una visita sul campo: laboratorio di panificazione presso "il Forno del Pane", una realtà di ESS di Como.
- Visita sul campo e workshop.

Giorno 5- 1 Marzo 2020 (mezza giornata)

- Restituzione della visita sul campo e del workshop.
- Un'organizzazione di ESS: scelte, motivazioni, valori.
- Confronto fra i differenti tipi di panettieri/pasticceri e formatori incontrati (focus su capabilites e competenze).
- Co-progettazione delle successive giornate formative
- Autovalutazione: cosa porto con me? Cosa lascio? Cosa vorrei approfondire?

Interruzione dovuta all'emergenza sanitaria da Covid-19

Incontro online (il 23 Aprile) di riprogrammazione della formazione in modalità a distanza (FAD)

Giorni 6-8 – 16 e 30 Maggio, 6 Giugno 2020 (intera giornata)

Sviluppo dei materiali formativi

- Grazie alla formazione a distanza abbiamo avuto accesso ai materiali formativi usati in quel momento in un corso di panificazione/pasticceria in uno dei Centri di Formazione Professionale da cui provenivano alcuni partecipanti (ENAIIP). In particolare, a partire da alcune lezioni sul tema del marketing abbiamo deciso di costruire materiali didattici alternativi che potessero riflettere un immaginario culturale differente dall'economia mainstream.
- Analisi comune dei materiali con particolare attenzione alle parole usate e ai loro significati.
- Divisione in 4 gruppi di lavoro su 4 aree tematiche:
 - bisogni e desideri
 - valori e principi: ESS vs economia mainstream
 - project work e autoimprenditorialità
 - comunicazione e marketing
- Creazione di attività didattiche all'interno di un intero percorso e di strumenti per formatori per affrontare queste tematiche da una prospettiva differente.



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Introduzione ai materiali didattici creati

I materiali didattici sviluppati sono stati pensati come parti di un percorso più ampio, da proporre innanzitutto ad altri formatori in uno spazio laboratoriale o in un corso di aggiornamento in cui poter alimentare il confronto. Dunque, materiali realizzati pensando ai destinatari ultimi, ovvero i ragazzi e le ragazze, ma con un'attenzione specifica ai formatori attraverso suggerimenti e approfondimenti che aiutino a farli propri.

Al momento di creare un prodotto collettivo che rendesse conto del percorso fatto e dell'obiettivo ultimo del progetto, ovvero l'incontro sperimentale tra Formazione Professionale ed Economia Sociale Solidale, il gruppo di partecipanti di Como ha evidenziato 3 priorità:

- l'importanza di lavorare sulle motivazioni dei formatori e di creare le condizioni per un confronto collettivo: non creare un kit predefinito pronto all'uso, ma materiali da assumere, comprendere, approfondire, analizzare con senso critico;
- la necessità di rivedere innanzitutto il significato di alcuni termini e costruire un nuovo vocabolario comune;
- lavorare, rivedendolo, sul *project work* in quanto occasione privilegiata per sperimentare l'incontro FP/ESS sul campo e strumento didattico sufficientemente complesso da poter sussumere alcune dimensioni della modalità di apprendimento della professione così come avviene nei contesti aziendali e lavorativi ad alta consapevolezza di progetto e di controllo del cambiamento nell'ESS.

Quest'ultimo punto in particolare merita una specifica. Nel nostro itinerario abbiamo incontrato il Project Work a proposito del percorso legato alle competenze-chiave per l'apprendimento permanente ⁴e, in particolare, all'acquisizione di capacità di iniziativa imprenditoriale. A ciascun/a allievo/a viene affidato un compito complesso. Esso è legato a un progetto, si esplica nell'esecuzione di fasi, processi, nel raggiungimento di obiettivi e risultati tipici di un contesto reale: ideazione, progettazione, osservazione, ricerca, monitoraggio, valutazione, produzione, presentazione finale.

Le domande dalle quali siamo partiti hanno riguardato dapprima i formatori dei laboratori, potenziali ospiti di tirocini, e i modelli delle loro imprese che, di fatto, ripropongono agli allievi e alle allieve da loro accolti.

E se i/le ragazzi/e volessero assumere il ruolo di *startupper*? E, ancora, se volessero poi creare una start up secondo i principi dell'ESS, dando un significato diverso a parole quali **valore, merce, mercato**? Il materiale didattico che abbiamo reperito ed esaminato – quello che viene utilizzato dai docenti – è generalmente costruito su modelli d'impresa ispirati all'economia *mainstream*.

⁴ Cfr. Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

È possibile invece proporre un percorso che lasci ai ragazzi e alle ragazze la libertà di fare appello alla propria emotività e di fare scelte imprenditoriali non predeterminate da modelli rigidi, ma legate anche all'ascolto dei propri **bisogni e desideri**? In questo modo abbiamo approcciato Il Project Work come una metodologia didattica che si ispira al principio generale del *learning by doing* - apprendere facendo - che mostra come, in seguito ad un periodo di apprendimento, si riesca a realizzare un progetto relativo a obiettivi prefissati e a contesti reali. Il punto di partenza del Project Work è dato dalle motivazioni a cui il progetto è chiamato a rispondere; mentre il punto di arrivo è l'obiettivo generale che concretizza l'idea e la soddisfa. Nel percorso del Project Work il formatore deve fare in maniera che il contesto faciliti l'attività degli studenti coinvolti e che essi - da soli o in gruppo - possano sviluppare un progetto relativo a contesti reali (e ideali!), indicando obiettivi e possibili soluzioni i cui risultati siano poi discussi e analizzati per verificarne la validità e la fattibilità.

Sono dunque importanti le modalità di apprendimento legate non solo alle soggettività dei/le ragazzi/e ma a quelle del contesto formativo, definito come lo spazio fisico, virtuale, immaginato in cui per un certo tempo interagiamo con le azioni, le parole di altri viventi, gli oggetti presenti e i processi in atto.

Un contesto che può presentarsi come⁵

- *formale*, se le situazioni sono previste dall'istituzione, strutturate, definite in termini di obiettivi di apprendimento, tempi, risorse, ruoli, e prevedono il conseguimento di una certificazione riconosciuta;
- *non formale*, se le situazioni sono strutturate, intenzionali, ma non istituzionali (tutte le organizzazioni dell'associazionismo sociale, sindacale, sportivo, culturale, ricreativo), non certificate.
- *informale*, se le situazioni sono quelle della vita quotidiana (in famiglia, al lavoro, nel tempo libero, attraverso i media e il web), non strutturate, in cui si verifica apprendimento anche a prescindere da una scelta intenzionale;

Sarà l'insieme di tutti questi elementi a delineare l'andamento del Project Work. Sappiamo che è un andamento processuale complesso e a tutto tondo. Coinvolge sguardi differenti (antropologico, linguistico-filosofico, neurofisiologico) e differenti contesti: è assegnato in contesto formale, è valorizzato (cioè, interpretato e realizzato) in contesti non formali e informali e monitorato e valutato in contesto formale (a cura di tutor e docenti in vista dell'esame finale). Anche l'autovalutazione - in itinere e finale- potrebbe costituire uno strumento significativo di *peer education*.

Data la centralità di questo strumento , il Project Work risulta fondamentale nel percorso formativo immaginato dai formatori di Como e di seguito riportato integralmente.

⁵Su apprendimenti formali, non formali e informali cfr. <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2013/02/15/13G00043/sg>



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

IN CERCA DI VALORE

Percorso formativo per formatori

CORSI DI FORMAZIONE PROFESSIONALE- SETTORE PANIFICAZIONE/PASTICCERIA

OBIETTIVO:

Incoraggiare i formatori e le formatrici ad affrontare le sfide di un tempo straordinario di crisi economica, sociale, climatica e di pandemia riorientando i contenuti specifici e i significati della formazione verso una condivisione sempre più diffusa, consapevole e generativa di cambiamento, affinché i ragazzi e le ragazze loro affidat* siano orientat* all'agire da cittadini* liber* e responsabili all'interno delle proprie comunità e capaci di ripensare il proprio futuro e il proprio lavoro secondo valori e pratiche di economia sostenibile e solidale.

MOTIVAZIONI NECESSARIE AI FORMATORI:

- interrogarsi sul proprio ruolo in questo tempo di crisi e di trasformazione;
- assumere e esercitare il ruolo di agente di trasformazione;
- collaborare con altri formatori- all'interno di una più ampia comunità educante che coinvolga il territorio e i suoi attori - per elaborare un pensiero comune, risposte e proposte di nuovi contenuti, metodologie e percorsi lavorativi in una dimensione di ricerca e di sperimentazione;

COMPETENZE DA ACQUISIRE/RAFFORZARE:

- esercitare ascolto attivo, nei confronti dei colleghi, degli allievi, degli attori che animano i processi economici e sociali delle comunità di riferimento;
- acquisire e praticare la metodologia della ricerca-azione in modo da poterla riproporre come processo di partecipazione democratica agli allievi e in altri contesti
- mediare, facilitare, accompagnare i processi di apprendimento rivolti all'esercizio di cittadinanza attiva e di processi trasformativi per lo sviluppo sostenibile e solidale delle comunità locali.

AREE TEMATICHE:

Il percorso si articola lungo 4 aree tematiche fortemente connesse tra loro e che segue un itinerario induttivo: parte cioè dai ragazzi/e, dalla realtà che vivono e da quello cui tendono.

Nelle attività della **prima area tematica (Tema 1)** ai formatori viene assegnato un ruolo che è principalmente di ascolto: ascolto "attivo" dei bisogni e dei desideri dei ragazzi e delle ragazze che frequentano il Centro.

Nelle attività della **seconda area tematica (Tema 2)** il punto di vista dei ragazzi e delle ragazze viene messo a confronto con alcune parole-chiave e concetti che entrano sicuramente nel loro percorso formativo ma che sono e saranno fondanti rispetto alla loro vita non solo di aspiranti pasticceri/panificatori ma di giovani (ora) e di cittadini. Su queste il formatore, i docenti di diverse discipline sono chiamati a confrontarsi tra di loro e ad approfondire significati e contesti, in modo di poter allargare la propria prospettiva insieme a quella dei ragazzi in una ricerca quanto più possibile libera.



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Con le attività della **terza area tematica (Tema 3)** questa ricerca si calerà, per ciascuno dei ragazzi e delle ragazze, in una ricerca individuale, di un percorso che alternerà, passo dopo passo, conoscenza ed esperienza. In questa ricerca i formatori sono chiamati ad accompagnare i giovani nello sviluppo di capacità, abilità, vocazioni e cittadinanza responsabile verso se stessi e verso la propria comunità.

E proprio l'esperienza – fondata anche sulla conoscenza acquisita - sarà la base dell'attività della **quarta area tematica (Tema 4)** che il formatore proporrà, come step conclusivo di un itinerario che dovrà accompagnare ciascun/a allievo/a nell'esperienza di scelte impegnative per il proprio futuro.

Legenda



Etimologia



Approfondimenti, fonti e consigli bibliografici



Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tema 1 – Bisogni e Desideri

OBIETTIVI: riflettere sui bisogni e i desideri, capirne la differenza, guardarli in un contesto relazionale e non solo individuale.

DESCRIZIONE

- **Il percorso prende avvio dall'esperienza dei ragazzi.** Riflessione sulla propria vita, sulle priorità che hanno.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: brainstorming guidato **“Cosa ti serve per essere felice?”**

Modalità: partecipazione individuale e confronto collettivo

Obiettivi:

- guidare i ragazzi in una riflessione sulla propria vita, su ciò che li rende felici, su ciò che è più importante per loro
- guardare alle proprie priorità e quelle dei compagni
- riflettere sul significato delle parole **BISOGNO** e **DESIDERIO**

Materiali utili: fogli; penne; post it

Svolgimento: su post it colorati viene chiesto ai ragazzi e alle ragazze di scrivere: cosa ti serve per essere felici? Metti in ordine 4 priorità.

Restituzione: Si analizzano insieme i risultati e si costruisce una piramide di priorità. Insieme ai ragazzi si cercherà di indagare se le priorità da loro espresse sono bisogni o desideri e se, a loro volta, sono materiali o immateriali.

Si cercherà allora di svelare il significato delle parole **BISOGNO E DESIDERIO**



BISOGNO: dal latino *bi-sonium* (dove il bi è pleonastico), rimanda al significato di “attenzione, cura, sollecitudine”, ma anche di “necessità e impedimento”. Il bisogno dunque, è una necessità impellente da soddisfare che può diventare ostacolo se non ascoltato



DESIDERIO: dal latino *de-sidus = mancanza di stelle*. La mancanza di stelle, ovvero di buoni auspici diventa consapevolezza di una mancanza e, potenzialmente, ricerca appassionata per colmarla.

- Il formatore, allora, potrà condurre la riflessione anche verso la distinzione tra bisogni, desideri e prodotti.



Tipologia di attività: Analisi della pubblicità

Modalità: in gruppi e confronto collettivo

Obiettivi:

- guidare i ragazzi in una riflessione sul linguaggio pubblicitario: cosa viene venduto?

Materiali utili: computer o smartphone; fogli; penne; link o video di pubblicità selezionate

Svolgimento: i ragazzi divisi in piccoli gruppi analizzano la pubblicità di un prodotto (sarà cura del formatore selezionare alcune pubblicità per garantire la completezza del compito ma anche la varietà).

Osservazione guidata da una griglia da compilare

Griglia per analisi pubblicità:

1. OGGETTO DELLA PUBBLICITÀ
2. CONTESTO: tempo e luogo, reale o immaginario, in cui si svolge l'azione
3. SPAZI: ambientazione, oggetti, disposizione, luci, colori
4. TEMPI: durata dello spot e ritmo
5. PROTAGONISTI: persone, animali, oggetti
6. MESSAGGI: verbali, non verbali, gesti, interazioni
7. SONORO: musica o suono/rumore di sottofondo
8. INQUADRATURA: cosa e come viene inquadrato
9. EMOZIONI: sulla scena fra i protagonisti e nello spettatore
10. ASPETTATIVE: dei personaggi e dello spettatore
11. TARGET: a che pubblico di rivolge

Restituzione: Discussione in plenaria: perché per pubblicizzare questo prodotto sono state scelte proprio quelle parole, quelle immagini e quei messaggi, verbali o non verbali?

Focus su bisogni, desideri, emozioni.



"Bisogni" di Ivan Illich in W.Sachs (a cura di)
"Dizionario dello sviluppo", 1998

- A questo punto, quando la riflessione sui diversi concetti e l'utilizzo che se ne fa (anche nel marketing) è avviato, il formatore dovrà soffermarsi su due aspetti fondamentali nella prospettiva di un'Economia Sociale Solidale:

1) l'importanza di considerare bisogni e desideri in un contesto.

Tipologia di attività: Intervista

Modalità: a coppia

Obiettivi:

- guidare i ragazzi in una riflessione sul legame dei bisogni e dei desideri ad uno specifico contesto (possono variare nel tempo e nello spazio).

Materiali utili: computer o smartphone; fogli; penne;

Svolgimento: i ragazzi divisi in coppie si intervisteranno a vicenda. La domanda di partenza è "che lavoro farai da grande?", descrivi te stesso fra 10 anni: come sei, che vita conduci, che lavoro fai, quali sono i tuoi desideri.

Restituzione: Discussione in plenaria. Riflessione comune sulle cose emerse: attenzione al senso di svalutazione e impotenza che potrebbe venir fuori.



Tipologia di attività: gioco di ruolo "Se fossi...?"

Modalità: a coppia

Obiettivi:

- guidare i ragazzi in una riflessione sul legame dei bisogni e dei desideri ad uno specifico contesto (possono variare nel tempo e nello spazio).

Materiali utili: computer o smartphone; fogli; penne; carte di ruolo (v. Allegato 1).

Svolgimento: Ogni ragazzo riceve una carta di ruolo (abbiamo usato le carte del gioco "Fa' un passo avanti", ma possono essere create dal formatore ad hoc) e deve immedesimarsi in quel personaggio. Divisi in coppie, i ragazzi si presentano e provano a descrivere i propri desideri, in particolare come immaginano il loro futuro e che carriera desiderano intraprendere.

Dopo un momento di pausa, ognuno ritorna nei propri panni e confronta i risultati con quelli dell'intervista fatta precedentemente.

Restituzione: Discussione in plenaria. Riflessione su quanto emerso e su come in situazioni diverse i desideri e le aspettative cambino.



- 2) l'importanza di guardare i bisogni e i desideri propri ma in relazione a quelli degli altri e in relazione anche a un bene comune



GIOCO "PANE E LAVORO"

Tipologia di attività: Gioco collaborativo

Modalità: in gruppi

Obiettivi (da non esplicitare all'inizio del gioco):

- collaborare per arrivare ad un obiettivo comune
- sperimentare e riflettere sul valore della relazione

Materiali utili: 1 temperino, 1 cassetta chiusa a chiave con all'interno 2 matite senza punta e 2 fogli bianchi (il contenuto della cassetta deve essere invisibile da fuori, per vederlo bisogna per forza aprirla)

Svolgimento:

- Si divide la classe in due gruppi e si separano fisicamente, di modo che sia possibile spiegare a turno a ciascun gruppo l'obiettivo del gioco senza che l'altro gruppo possa sentire (ad es. andando in un'altra aula)
- Al primo gruppo si consegna una busta chiusa con dentro scritto l'obiettivo: "scrivere per primi le parole "pane e lavoro" su un foglio bianco, utilizzando solo le risorse consegnate", e si consegnano al gruppo il temperino e la chiave, specificando loro che non sono obbligati a rivelare all'altro gruppo le proprie risorse.
- Al secondo gruppo si consegna una busta chiusa con dentro scritto lo stesso obiettivo del primo gruppo, e si consegnano al gruppo la cassetta chiusa a chiave con dentro matite e fogli, senza svelare loro il contenuto della cassetta, e sempre specificando loro che non sono obbligati a rivelare all'altro gruppo le proprie risorse
- a questo punto i due gruppi possono ritrovarsi nella stessa stanza ed iniziare il gioco: proveranno a vincere ed inizieranno inevitabilmente a rapportarsi fra loro... molto probabilmente inizieranno a seguire una logica competitiva - se penseranno alla possibilità di collaborare, e se riusciranno a mettere in pratica questa collaborazione, riusciranno a vincere entrambi
- porre attenzione ai possibili scontri, lasciando però accadere: possono anche avvenire scorrettezze (ad esempio i gruppi potrebbero rubarsi le risorse) e queste andranno poi rielaborate nella restituzione... può essere necessario porre un limite di tempo

Restituzione:

Riflessione in plenaria sullo svolgimento del gioco, alcuni snodi principali:

- strategie che hanno guidato l'azione
- quali colpi di scena
- quali emozioni
- ragionare sugli obiettivi (quando hanno capito di avere lo stesso obiettivo? ognuno è portato a pensare che il proprio obiettivo prevalga su quello degli altri, e invece in fondo magari desideriamo tutto la stessa cosa... questione ambientale)

Tema 2 - Valore, Merce, Mercato, Economia

OBIETTIVI: risemantizzare alcuni concetti economici basilari; guardare all'economia come una costruzione storica, sociale e culturale; aprire verso una prospettiva sociale e solidale, fortemente ancorata alla propria comunità.

DESCRIZIONE

- **Il percorso prende avvio dal concetto di VALORE** per evidenziare la molteplicità dei significati che assume la parola e il rischio di con-fusione cui siamo sottoposti.

etimologia

Dal latino *valor -oris*, der. di *valēre* = avere potere, importanza /capacità e abilità, avere un valore intrinseco, avere validità, avere un prezzo...

Si può guardare al verbo VALERE come a "STARE BENE", ma riferito a una duplice situazione:

- 1.Come situazione esistenziale → essere
- 2.Come situazione in cui si sta bene perché si ha potere (forza, sicurezza, ricchezza) → avere

Approfondimenti, fonti e consigli bibliografici
"Avere o essere?" di Erich Fromm (1976)

In tutti i casi si osserverà la natura relazionale del valore che è tale in quanto riconosciuto da sé stessi e/o dagli altri

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: brainstorming guidato

Modalità: partecipazione individuale e confronto collettivo

Obiettivi:

- guidare i ragazzi in una riflessione condivisa sui significati di un termine;
- promuovere la partecipazione di tutti/e prima a livello individuale e poi di gruppo.

Materiali utili: fogli; penne; lavagna o cartellone

Svolgimento: In una scatola si inseriscono tante frasi preparate in cui il termine "valore" assume diversi significati.

Es. Lei sì, che era una donna di valore!; i documenti privi di bollo non hanno valore; possiedo molti oggetti di valore; quell'anello per me ha un valore speciale; mio nonno ha ricevuto una medaglia al valore; etc.

A turno ogni ragazzo/a pesca una frase e spiega in che senso è usato il termine. Si appuntano sulla lavagna tutti significati e si identificano gli ambiti di riferimento.

Restituzione: Si analizzano i significati raccolti e si confrontano con l'etimologia della parola

Sarà ora possibile osservare insieme ai ragazzi/e la con-fusione che si viene a creare tra il significato del valore materiale e quello esistenziale; si potrà approfondire come, tale confusione, in ambito economico, sia alla base della mercificazione e del processo di reificazione.

Si può riproporre la lettura della Piramide di Maslow (e ricollegarsi al TEMA 1).

- **Il percorso prosegue con i concetti di MERCE e MERCATO** per evidenziare la molteplicità dei significati che assume la parola e il rischio di con-fusione cui siamo sottoposti.



Dal latino *mer-cem*, der. di *merère* = toccare in parte, partecipare (dal gr. *meiromai*) e meritare, acquistare, aver parte...

Si può guardare al verbo MERÈRE come a "TOCCARE IN PARTE" e "PARTECIPARE, ottenendo un duplice significato della parola MERCE:

- 1) ciò che può essere condiviso, distribuito, partecipato con altri
- 2) ciò che può essere ceduto ad altri, meritato o acquistato da altri. In quest'ultimo significato la merce assume i tratti della "mercanzia" con un carattere esclusivamente economico.

In tutti i casi si osserverà la natura relazionale della merce che è tale in quanto può essere condivisa con gli altri.



Il punto di vista dell'antropologia economica potrebbe risultare particolarmente utile nel percorso di decostruzione che abbiamo intrapreso, poichè uno degli snodi teorici su cui si basa è l'assunto che il valore d'uso è culturalmente determinato tanto quanto il valore di scambio. Questo significa non sono che i bisogni sono impostati non dalla necessità (naturale) ma dalla significatività (culturale), ma che è solo dentro un determinato quadro culturale che alcune cose acquisiscono un dato valore d'uso.

Sempre l'antropologia economica può inoltre aiutarci a guardare agli scambi di mercato come una delle tante forme di scambio possibile, rifuggendo però da facili dicotomie.

"Forme di vita economica. Il punto di vista dell'antropologia" di M. Pavanello (2000)
"L'originaria società opulenta" in "L'economia dell'età della pietra" di M. Sahlins (1972)



Tipologia di attività: Modulo

Modalità: 1) brainstorming, 2) gioco di ruolo: "isole dei prodotti" (gioco "tipo"), 3) restituzione e dibattito, 4) sintesi e rilancio del formatore,

Obiettivi:

- guidare i ragazzi in una riflessione condivisa sui significati di un termine;
- promuovere la partecipazione di tutti/e prima a livello individuale e poi di gruppo.

Materiali utili:

- 1) brainstorming: è possibile utilizzare gli strumenti più adatti al gruppo classe. Si può optare per uno strumento elettronico (Padlet, Mentimeter, ecc.) oppure una lavagna, un cartellone, post-it, ecc.
- 2) gioco di ruolo: "schede isola" (cartoncini o fogli preparati precedentemente), materiale di cancelleria;
- 3) restituzione e dibattito;
- 4) sintesi e rilancio del formatore: una lavagna (anche multimediale), un cartellone, post-it, ecc.

Svolgimento:

- 1) brainstorming: in base allo strumento scelto, si lancia la parola e si chiedono reazioni. Al termine del brainstorming il facilitatore evidenzia le parole e le ricorrenze maggiori e le voci isolate.
- 2) gioco di ruolo: "*L'isola dei prodotti*"

Suddividere gli alunni in piccoli gruppi ciascuno dei quali è abitante di un'isola che produce un certo prodotto essenziale ma il quale richiede l'intervento di prodotti di altre isole. Gli studenti devono produrre concretamente qualcosa.

Si chiede ai gruppi di interagire nella produzione dei loro prodotti, condividendo strumenti e manufatti...

Si crea uno spazio in cui i gruppi possono interagire nella condivisione.

- 3) restituzione e dibattito: al termine il facilitatore chiede agli allievi di restituire le proprie idee sul gioco effettuato: sui loro prodotti, sulla condivisione... Il facilitatore cerca di far dare loro una descrizione e definizione alle dinamiche di scambio/condivisione e di produzione. Si chiede agli alunni se è cambiato qualcosa rispetto alla loro idea di partenza.
- 4) sintesi e rilancio del formatore: il formatore raccoglie le idee e le questioni emerse e su queste rilancia una proposta di economia solidale.

Sarà ora possibile osservare insieme ai ragazzi/e la parola stessa merce e mercato è in origine aperta a una dinamica di condivisione e non di scambio esclusivamente monetario.

- **Si arriva infine al concetto di ECONOMIA.**

È bene sempre partire dalle idee che i ragazzi/e hanno e giungere a una definizione comune e ragionata.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: brainstorming e ricerca

Modalità: lavoro in piccoli gruppi (max 3 persone)

Obiettivi:

- guidare i ragazzi in una riflessione condivisa sui significati di un termine;

Materiali utili: fogli; penne; computer; lavagna o cartellone

Svolgimento:

- a. Immaginare e scrivere una definizione di Economia in cui emergano le risposte alle seguenti domande:
 - Che cos'è l'Economia?
 - A cosa serve?
- b. Cercare online la definizione che più si avvicina all'idea formulata dal gruppo
- c. Confronto tra le definizioni in plenaria

Sarà possibile ora rivelare la definizione etimologica della parola economia

etimologia

Dal greco οἶκος (*oikos*), "casa" inteso anche come "beni di famiglia", e νόμος (*nomos*), "norma" o "legge"

A partire dal significato di "economia" come governo della casa, intesa anche come comunità/mondo si potrà evidenziare come l'economia presupponga appunto un "governo", ma:

- Chi governa?
- Con quali fini?

È importante far emergere che:

- 1) L'economia è un concetto storico, geografico, culturale e politico → concetto dinamico e non assoluto (dipende da chi e come si governa)
- 2) L'economia ha a che fare con delle scelte
- 3) L'economia ha a che fare con la distribuzione delle ricchezze (e quindi del potere): distribuzione equa o no?



"L'economia del bene e del male" di T. Sedláček (2012)

Tipologia di attività: gioco di movimento

Modalità: di gruppo

Obiettivi:

- offrire ai ragazzi/e la percezione visiva delle diseguaglianze nella distribuzione delle ricchezze a livello mondiale

Materiali utili: cartelloni; penne o pennarelli; sedie

Svolgimento:

- Scrivere e posizionare in diversi punti dell'aula cartelloni con i nomi dei 5 continenti.
- Chiedere ai ragazzi/e di posizionarsi sotto i vari cartelloni in numero proporzionale al numero di abitanti per continente che immaginano. Dopo che si sono posizionati il formatore potrà confermare o correggere questa divisione proporzionale (si vedano le schede fornite dal gioco- [Allegato 2](#)).
- Al centro dell'aula sono posizionate tante sedie quanti sono gli alunni. Le sedie rappresentano la ricchezza espressa in PIL.
- Ai ragazzi/e divisi si chiede di distribuire le sedie per continente in base alla percezione della ricchezza che hanno dei vari Paesi → ciascun continente dovrà avere un tot di sedie.
N.B Nessuna sedia potrà rimaner vuota, nè nessuna persona potrà rimanere in piedi (ad es. Ci si potrà sdraiare sulle sedie per occuparle interamente o saranno costretti a mettersi i più su una sedia!
- Al termine delle scelte dei ragazzi, il formatore avrà il compito di "governare" la distribuzione delle sedie in base all'effettiva distribuzione mondiale del PIL.



Questo gioco permetterà al formatore di approfondire con i ragazzi/e il tema delle diseguaglianze, fornendo loro dati più aggiornati su Paesi ricchi e poveri e sulle diseguaglianze interne ai singoli Paesi. Fino ad arrivare al contesto locale.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: ricerca

Modalità: individuale o in piccoli gruppi; in aula o a casa

Obiettivi:

- approfondire i dati del proprio contesto e riflettere sulle cause di povertà e ricchezza

Materiali utili: computer; giornali; fogli e penne;

Svolgimento:

- a. Ricerca sulle diseguaglianze in Italia, Regione Lombardia, Provincia e Comune: attenzione a specifici indicatori come l'accesso al cibo, il reddito, l'accesso all'istruzione, alla salute, la disoccupazione, la povertà...
- b. Riflessione comune sui dati raccolti → quali sono le cause delle diseguaglianze nell'accesso a beni e servizi?

È importante evidenziare con i ragazzi come eliminare le diseguaglianze significhi garantire a tutti e tutte l'accesso a beni e servizi, riflettendo anche come oggi questo sia possibile solo attraverso il denaro e la possibilità di acquistare sul mercato.

Se non si ha denaro non si ha accesso quindi? (possibile rimando al Tema 1 su Bisogni e Desideri)

Una volta analizzate le diseguaglianze e riflettuto sulle cause si può mostrare come la causa principale sia nel MODO DI FARE ECONOMIA, completamente sganciata dalla sua finalità sociale → Così l'economia diventa:

- individualismo
- competitività
- accumulo di ricchezza



"Critica della ragione utilitaria" di Alain Caillé (1991)

Se l'economia è governo di una comunità, a prescindere dalle sue dimensioni, deve essere di tutti: diritto di tutti di partecipare alla vita economica e dovere di ciascuno/a di contribuire alla vita economica della comunità → ECONOMIA COME ATTIVITA' SOCIALE, CONTRIBUTO PER LO SVILUPPO DI TUTTI IN QUANTO COMUNITA' (temi del bene comune e della cittadinanza attiva).

È importante, a questo punto, evidenziare la finalità sociale dell'Economia come finalizzata a:

- rispondere a bisogni essenziali, di sopravvivenza
- attraverso la produzione di beni e servizi
- attraverso il lavoro (umano e non solo, materiale e immateriale)

- **Si potrà allora presentare l'Economia Sociale Solidale**, come possibile scelta.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: visione di video
Modalità: individuale o in piccoli gruppi;
Obiettivi:
- individuare valori e principi economici
Materiali utili: computer o LIM; fogli e penne;
Svolgimento:

[Video OltreConfin](#)
[Iris Bio](#)



Molte esperienze e realtà si possono trovare- tra gli altri- sui siti di:

[Ries](#)
[Italia che Cambia](#)
[Comune-info](#)
[Ripess Europe](#)

Visione e raccolta di impressioni sulle caratteristiche del modo di fare economia appena visto.

Restituzione: riflessione in plenaria.



"La rivoluzione delle reti" (2003) e "Circuiti economici solidali" (2017) di Euclides André Mance

"Utopia in cantiere" (2018) di Solidarius Italia

Tema 3 – Project work

OBIETTIVI: Impostare il lavoro di project work all'interno di una nuova cornice culturale: definire nuove premesse, dare una direzione all'agire, collocarsi in una prospettiva strategica, pensarsi in un contesto e infine progettare in rete all'interno e con un territorio.

DESCRIZIONE

Il Project Work rappresenta, soprattutto per i ragazzi dei corsi professionali, l'occasione per entrare in contatto con il mondo del lavoro, di pensarsi a livello professionale in un prossimo futuro. Diventa dunque, in questo percorso, l'occasione per verificare quanto, il cambiamento di prospettiva intrapreso, stia influenzando sulla percezione stessa dei ragazzi, come parte attiva di una comunità, in termini professionali, ma non solo.

Se proponiamo ai ragazzi di cambiare immaginario culturale ed economico, dobbiamo essere pronti ad accompagnarli nell'acquisire e comprendere nuove informazioni, nell'individuare collegamenti e relazioni all'interno di una realtà percepita come nuova e nel pensarsi man mano parte di questo contesto.



"La pratica dell'aver cura" (2006) e "Per una pedagogia ecologica" (2001) di Luigina Mortari

- **Il percorso prende avvio**, dunque, dall'esplorazione della complessità e dalla messa in discussione delle proprie credenze, punti di vista o pregiudizi, dalla possibilità di dividerli.



Tipologia di attività: gioco di ruolo (con funzione icebreaker) **La navicella spaziale**

Modalità: di gruppo

Obiettivi:

- esplorare la complessità
- stimolare l'acquisizione di strumenti critici
- ascoltare attivamente, comunicare e comprendere
- collaborare e partecipare
- risolvere problemi
- acquisire ed interpretare informazioni

Materiali utili: fogli; penne;

Svolgimento: il gioco si svolge in 3 fasi. La prima si svolge in aula ed è il gioco in sé, la seconda rappresenta la fase di riflessione collettiva, la terza fase invece si svolge a casa.

[Qui](#) la spiegazione dettagliata del gioco e delle sue fasi.

Restituzione: È importante essere coscienti che nel momento in cui cerchiamo di ricavare delle descrizioni rilevanti di altri sistemi con cui interagiamo, dobbiamo studiare le nostre descrizioni e la nostra natura elaboratrice di informazioni.

Prendere coscienza di un contesto complesso, richiede ai ragazzi e alle ragazze una consapevolezza di sé e della proprio lavoro che si dovrà tradurre, a questo punto del percorso, nella consapevolezza di un proprio progetto di vita e professionale.

- **Si prosegue dunque con una riflessione**, all'interno di una cornice nuova, su concetti per loro importanti come **imprenditorialità e spirito di iniziativa**.

Approfondimenti, fonti e

consigli bibliografici

“Creare capacità”
di M. Nussbaum (2014)

Tipologia di attività: Brainstorming guidato

Modalità: lavoro in piccoli gruppi (max 3 persone)

Obiettivi: guidare i ragazzi in una riflessione condivisa sui significati di un termine (competenze di cittadinanza)

Materiali utili: fogli, penne, computer, lavagna o cartellone

Svolgimento:

- Immaginare e scrivere che cosa significa **“spirito di iniziativa”** **“imprenditorialità”**
- cercare online la definizione che si avvicina di più all'idea formulata dal gruppo
- Confronto in plenaria



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Si potrà a questo punto riflettere sul senso del “fare impresa” secondo i valori e i principi dell’economia solidale, riprendendo quanto emerso nel Tema 2.

In particolare si dovranno approfondire due elementi:

- 1- Le forme di organizzazione economica possibile (dalla società individuale, all’impresa sociale, alla cooperativa) con un focus sulle differenti soluzioni di management interno.
- 2- Il rapporto dell’impresa con il territorio in cui si trova: come questo influisce sul modo di fare impresa?

Con questi elementi si potrà iniziare un percorso di progettazione in vari step.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: Project work- step 1: idea di impresa

Modalità: lavoro in piccoli gruppi (max 3 persone)

Obiettivi: creare una prima cornice progettuale

Materiali utili: fogli, penne, computer, lavagna o cartellone

Svolgimento:

Scrivere la struttura di un’idea imprenditoriale a partire dagli elementi imprescindibili → OBIETTIVO GENERALE, OBIETTIVI SPECIFICI, DESTINATARI, AZIONI.....

N.B. Si potrebbe assumere il Business Model Canvas come schema di riferimento da adattare in maniera critica (in termini di linguaggio e di processo) e integrare secondo i valori e i principi dell’Economia Sociale Solidale.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: Project work- step 2: analisi dei problemi e obiettivi

Modalità: lavoro in piccoli gruppi (max 3 persone)

Obiettivi: creare una prima cornice progettuale

Materiali utili: fogli, penne, computer, lavagna o cartellone

Svolgimento: si prosegue lo schema di progetto trasformando punti di debolezza in opportunità e punti di forza, attraverso l’Albero dei Problemi e degli Obiettivi.

- **A questo punto** è importante che gli studenti e le studentesse abbiano l'opportunità di visitare realtà imprenditoriali di diversa natura, di conoscere tutte le parti della filiera.

Si potranno quindi organizzare visite ad aziende, sia dell'Economia Solidale sia comuni, dal piccolo negozio di vicinato, all'impresa più grande. I ragazzi intervisteranno gli imprenditori e i lavoratori per conoscere più cose possibili rispetto alle scelte compiute: dalla filiera, alla clientela, al rapporto con il territorio, alla forma organizzativa, al marketing, all'uso di strumenti tecnologici, etc.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: Visite sul campo

Modalità: lavoro in piccoli gruppi (max 3 persone)

Obiettivi:

- costruire un'intervista
- conoscere realtà imprenditoriali diverse

Materiali utili: fogli, penne, computer.

Svolgimento: Le visite possono essere fatte anche in gruppi diversi, purché ogni gruppo riporti la sua esperienza alla classe.

- a) Una/due ore in cui si preparano le domande da fare in piccoli gruppi.

Le domande vengono riprese insieme e con la guida del formatore si fa un elenco comune: il lavoro serve per stabilire che cosa è importante sapere sulla storia delle realtà che verranno incontrate, in particolare quali sono gli aspetti particolari.

- b) Visita

- c) L'esperienza viene condivisa in classe. Si evidenziano insieme gli aspetti che contraddistinguono le varie realtà dall'economia di mercato e l'economia solidale (riprendendo quanto emerso dalle attività proposte precedentemente per il TEMA 2).

Restituzione. Sarà importante far emergere dalla riflessione condivisa le motivazioni che soggiacciono a scelte imprenditoriali che diventano, spesso, scelte di vita.

A partire dalle esperienze fatte e dalle testimonianze ascoltate si potrà, a questo punto, arricchire il proprio Project Work con ulteriori riflessioni.



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Attività obbligatorie da proporre ai ragazzi/e

Tipologia di attività: Project work- Step 3: riflessione condivisa

Modalità: lavoro individuale e restituzione in plenaria

Obiettivi:

- pianificare divenendo consapevoli di vincoli e possibili alternative
- aiutare i ragazzi a pensarsi in un contesto

Materiali utili: fogli; penne; computer; lavagna o cartellone.

Svolgimento:

- dimensione "referenziale": quali sono i tuoi sogni/ambizioni? da quali persone/imprese ti senti ispirato nel compiere le tue scelte? (scrivere episodi/esempi concreti)
- dimensione "cognitiva": qual è la tua idea di impresa? di lavoro? che fini deve avere? è possibile riconoscere un modello? (scrivere episodi/esempi concreti, magari presi dalla propria esperienza di tirocinio)
- dimensione "affettiva": che relazioni hai o ti aspetti con le persone? con il contesto? comunità? (scrivere episodi/esempi concreti)
- dimensione "procedurale": più difficile, forse per un passaggio successivo - come pensi che un'impresa possa riuscire a realizzare le aspettative che hai scritto? con quali strategie? (scrivere episodi/esempi concreti)

Restituzione: attraverso la costruzione di una mappa concettuale si può evidenziare come pensarsi in un contesto significa mettersi alla prova all'interno di un processo (step, evoluzione, cambiamento/apprendimento)

Nella realtà non esiste un soggetto che progetta e alcuni oggetti di progettazione: esistono, piuttosto, interazioni tra soggetti che sviluppano processi di costruzione di progetti. Ogni volta che si pensa ad un progetto è necessario ricordare che ogni intervento deve essere in primo luogo considerato come un incontro tra sistemi. In questo senso tutto il lavoro deve assumere come riferimento privilegiato la vita quotidiana e deve procedere nel senso di ricercare significati che in essa si sviluppano. I progetti vengono pensati e realizzati all'interno di "contesti reali" di vita e non è perciò possibile limitare la propria attenzione solo a quelle variabili che possono essere isolate in laboratorio. Proprio per questo il lavoro progettuale deve emergere da un processo comunicativo tra tutti gli interlocutori, tra chi "progetta" e chi "è progettato". Dobbiamo pensare che non siamo soli nel territorio e che il nostro progetto e le nostre azioni si collocano in un vasto insieme di altri progetti e azioni. Anche se non ci sono collegamenti espliciti e le cose sembrano non essere contigue, dobbiamo avere coscienza che sono interrelati e che si influenzano reciprocamente.



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Tema 4 – Marketing

OBIETTIVI imparare a valorizzare il proprio lavoro, il proprio prodotto, la propria filiera come parte di una storia.

DESCRIZIONE

*Il marketing non c'entra più niente con quello che fai,
ma con le storie che racconti su quello che fai".*

(Seth Godin)

Quest'ultimo percorso prende avvio dalle informazioni raccolte dagli studenti/esse, durante le visite sul campo, in merito alle scelte di comunicazione e marketing che hanno avuto modo di conoscere.

Si avrà modo innanzitutto di riflettere, in maniera collettiva, sugli obiettivi del marketing, sulle strategie differenti utilizzate dalle aziende visitate, sulla concezione di valore e prodotto che vi soggiacciono e sulla distinzione tra bisogni e desideri, sul tema della cura (ripresa delle attività del TEMA 1).

Saranno analizzate le categorie del marketing tradizionale e ai ragazzi sarà chiesto di completare il proprio Project Work, costruendo una campagna promozionale per la propria impresa.

Attività didattiche da proporre ai ragazzi/le

Tipologia di attività: **Project work- Step 4:** costruzione di una campagna di marketing

Modalità: lavoro in piccoli gruppi (max 3 persone)

Obiettivi:

- promuovere la propria idea imprenditoriale, il proprio prodotto, la propria storia.

Materiali utili: fogli, penne, computer, smartphone.

Svolgimento: I gruppi vengono guidati dal formatore ad individuare qual è l'obiettivo della campagna, quale messaggio è utile comunicare (concetti di storia e di valore), quali sono i mezzi migliori per farlo (costruire una relazione con il cliente più che lo "spot").

Restituzione: la campagna così costruita viene presentata in plenaria e insieme si confrontano i risultati con quelli dell'attività iniziale (nel TEMA 1).



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Non è un caso che la conclusione di questo percorso riconduca al suo stesso inizio.

Il tema del marketing offre infatti l'opportunità di ripensare gli obiettivi dell'economia, di riflettere, concetto dopo concetto, sulle motivazioni e le scelte di un agire economico.

Può essere interessante allora, al termine di tutto rispondere alle seguenti domande tratte da www.smarketing.it :

- "il costo della comunicazione: aggrava i costi di filiera o impatta il meno possibile sul prezzo finale che paga il cliente?
- La descrizione di quello che fai: è davvero franca e sincera? cela qualcosa che il tuo cliente dovrebbe sapere?
- la tua competizione: è contro altri "piccoli" che ti somigliano o invece cerchi di fare rete con loro per contendere quote al mercato mainstream?
- i tuoi comunicatori (agenzia, professionisti, risorse interne...) confezionano la tua pubblicità per te (delega) o con te (tu sei coinvolto nel dialogo con tutti gli interessati)?
- i tuoi messaggi contribuiscono al rumore generale (invadenti, pieni e ripetitivi) o sono il più possibile semplici, brevi, facili da capire, dedicati selettivamente a chi è interessato?
- La descrizione racconta solo il tuo prodotto/servizio o anche il tuo processo a monte e gli effetti a valle?
- ti fidi almeno un po' del cliente e della sua capacità di discernere? lo aiuti a capire meglio le qualità di quello che fai? insomma: hai delle attese positive?
- quanto cerchi di vendere: più che puoi, o invece cerchi di vendere "tante mele quante ne fa l'albero?"

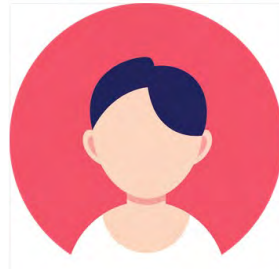
Allegato 1 – Carte di ruolo ⁶

 <p>Sei un ragazzo cresciuto in una famiglia benestante negli Stati Uniti. All'improvviso, per motivi di salute, tuo padre ha perso il lavoro.</p>	 <p>Sei una ragazza nomade che vive in Francia e non hai terminato la scuola dell'obbligo.</p>	 <p>Sei una ragazza pakistana che lavora 15 ore al giorno in una fabbrica di tappeti.</p>
 <p>Sei un ragazzo nigeriano senza casa e famiglia che vive per strada.</p>	 <p>Sei un ragazzo brasiliano senza casa e famiglia che vive per strada.</p>	 <p>Sei un ragazzo filippino da poco arrivato in Italia, nessuno della tua famiglia ha il permesso di soggiorno.</p>

⁶ liberamente tratte da "Fa' un passo avanti", Mani Tese (v. "Crescere diritti", Terre di Mezzo Editore)



Sei la figlia di un direttore di banca svizzero.



Sei un ragazzo Italiano, vivi a Milano e i tuoi genitori sono disoccupati.



Sei un ragazzo indiano che dall'età di cinque anni cuce palloni da calcio per 12 ore al giorno.



Sei una ragazza italiana che ogni giorno si occupa della casa perché i suoi genitori lavorano fino a tardi.



Sei una ragazza albanese venuta in Italia con una borsa di studio per la danza classica.



Sei un ragazzo Senegalese e tuo papà lavora in un ufficio governativo a Dakar.



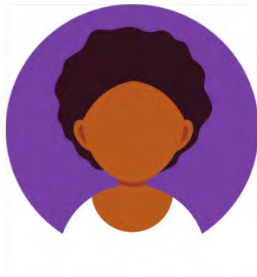
Sei un ragazzo di Cuba e i tuoi genitori sono in cerca di un lavoro stabile.



Sei una ragazza italiana e i tuoi genitori sono di origine rom.



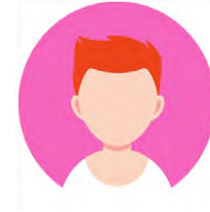
Sei un ragazzo delle isole Bijagos (Guinea Bissau) e fai il pescatore.



Sei un ragazzo di una tribù Maori che vive secondo le tradizioni della sua gente.



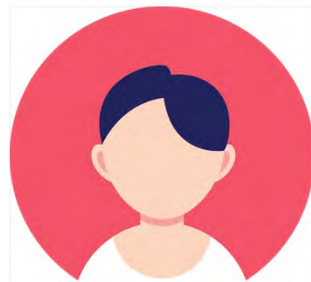
Sei un ragazzo che vive a Lampedusa. Non c'è lavoro tranne in estate, quando la tua famiglia guadagna qualcosa con il turismo.



Sei figlio di un imprenditore e segui la tua famiglia nei suoi continui spostamenti per lavoro.



Sei una ragazza cinese, vai a scuola, ma non vedi mai i tuoi genitori perché lavorano fino a tardi.



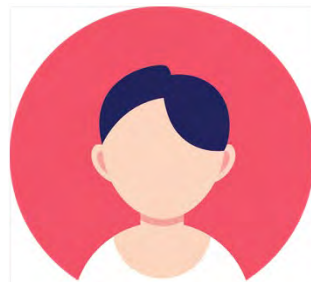
Sei un ragazzo che dalla nascita non può camminare.



Sei una ragazza algerina che è arrivata in Italia da poco.



Sei un ragazzo cinese che vive in Italia, tuo padre è ambasciatore.



Sei un ragazzo statunitense, ma la tua famiglia ha origini italiane.



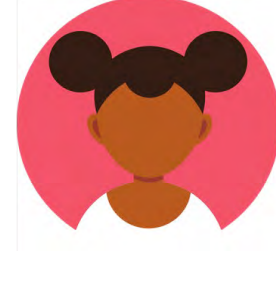
Sei una ragazza di 15 anni italiana che dopo la scuola lavora in nero in un laboratorio tessile



Sei un giovanissimo
calciatore argentino che
gioca in una squadra di
calcio spagnola.



Sei una ragazza ipovedente.



Sei una ragazza di un piccolo
villaggio del Burkina Faso. Tutti i
giorni ti occupi di prendere
l'acqua. Questo ti impedisce di
frequentare la scuola perché il
pozzo è a 2 ore da casa.

Allegato 2 – Il gioco delle sedie

DISTRIBUZIONE DELLE PERSONE									
NUMERO DI PERSONE	EUROPA	NORD AMERICA	CENTRO E SUD AMERICA	AFRICA	ASIA E OCEANIA	GIAPPONE (DA SOLO)	CENTRO AMERICA (DA SOLO)	OCEANIA (DA SOLO)	ABITANTI RAPPRESENTATI DA UNA PERSONA
10	1	1	1	1	6	0	0	0	609.222.400
11	1	1	1	1	7	0	0	0	553.838.545
12	1	1	1	2	7	0	0	0	507.685.333
13	1	1	1	2	8	0	0	0	468.632.615
14	1	1	1	2	9	0	0	0	435.158.857
15	2	1	1	2	9	0	0	0	406.148.267
16	2	1	1	2	10	0	0	0	380.764.000
17	2	1	1	2	11	0	0	0	358.366.118
18	2	1	2	2	11	0	1	0	338.456.889
19	2	1	2	2	12	0	1	0	320.643.368
20	2	1	2	3	12	0	1	0	304.611.200
21	2	1	2	3	13	0	1	0	290.105.905
22	2	1	2	3	14	0	1	0	276.919.273
23	3	1	2	3	14	0	1	0	264.879.304
24	3	1	2	3	15	1	1	0	253.842.667
25	3	1	2	3	16	1	1	0	243.688.960
26	3	1	2	4	16	1	1	0	234.316.308
27	3	1	2	4	17	1	1	0	225.637.926
28	3	2	2	4	17	1	1	0	217.579.429
29	3	2	2	4	18	1	1	0	210.076.690
30	3	2	3	4	18	1	1	0	203.074.133
31	3	2	3	4	19	1	1	0	196.523.355
32	3	2	3	4	20	1	1	0	190.382.000
33	4	2	3	4	20	1	1	0	184.612.848
34	4	2	3	4	21	1	1	0	179.183.059
35	4	2	3	4	22	1	1	0	174.063.543
36	4	2	3	5	22	1	1	0	169.228.444
37	4	2	3	5	23	1	1	0	164.654.703
38	4	2	3	5	24	1	1	0	160.321.684
39	5	2	3	5	24	1	1	0	156.210.872
40	5	2	3	5	25	1	1	0	152.305.600
41	5	2	4	5	25	1	1	0	148.590.829
42	5	2	4	5	26	1	1	0	145.052.952
43	5	2	4	6	26	1	1	0	141.679.628
44	5	2	4	6	27	1	1	0	138.459.636
45	5	2	4	6	28	1	1	0	135.382.756
46	5	2	4	6	29	1	1	0	132.439.652
47	6	2	4	6	29	1	1	0	129.621.787
48	6	2	4	6	30	1	1	0	126.921.333
49	6	3	4	6	30	1	1	0	124.331.102
50	6	3	4	6	31	1	1	0	121.844.480

Fonte dei dati: Calendario Atlante De Agostini 2003. Elaborazione dati: Cooperativa Sociale Pangea - Niente Troppa, Roma



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

DISTRIBUZIONE DELLE SEDIE

NUMERO DI PERSONE	EUROPA	NORD AMERICA	CENTRO E SUD AMERICA	AFRICA	ASIA E OCEANIA	GIAPPONE DA SOLO	CENTRO AMERICA DA SOLO	OCEANIA DA SOLO	ABITANTI RAPPRESENTATI DA OGNI PERSONA
10	3	3	1	0	3	1	0	0	2.981.576
11	4	3	1	0	3	1	0	0	2.710.524
12	4	4	1	0	3	2	0	0	2.484.647
13	4	4	1	0	4	2	0	0	2.293.520
14	5	4	1	0	4	2	0	0	2.129.697
15	5	5	1	0	4	2	0	0	1.987.717
16	5	5	1	0	5	2	0	0	1.863.485
17	6	5	1	0	5	2	0	0	1.753.868
18	6	6	1	0	5	2	0	0	1.656.431
19	6	6	1	0	6	3	0	0	1.569.250
20	7	6	1	0	6	3	0	0	1.490.788
21	7	7	1	0	6	3	0	0	1.419.798
22	7	7	2	0	6	3	0	0	1.355.262
23	8	7	2	0	6	3	0	0	1.296.337
24	8	8	2	0	6	3	0	0	1.242.323
25	8	8	2	0	7	3	0	0	1.192.630
26	9	8	2	0	7	4	0	0	1.146.760
27	9	9	2	0	7	4	0	0	1.104.287
28	9	9	2	0	8	4	1	0	1.064.849
29	9	9	2	1	8	4	1	0	1.028.130
30	10	9	2	1	8	4	1	0	993.859
31	10	10	2	1	8	4	1	0	961.799
32	10	10	2	1	9	4	1	0	931.742
33	11	10	2	1	9	4	1	1	903.508
34	11	11	2	1	9	5	1	1	876.934
35	11	11	2	1	10	5	1	1	851.879
36	12	11	2	1	10	5	1	1	828.216
37	12	12	2	1	10	5	1	1	805.831
38	12	12	2	1	11	5	1	1	784.625
39	13	12	2	1	11	5	1	1	764.507
40	13	13	2	1	11	5	1	1	745.394
41	13	13	3	1	11	6	1	1	727.214
42	14	13	3	1	11	6	1	1	709.899
43	14	13	3	1	12	6	1	1	693.390
44	14	14	3	1	12	6	1	1	677.631
45	15	14	3	1	12	6	1	1	662.572
46	15	14	3	1	13	6	1	1	648.169
47	15	15	3	1	13	6	1	1	634.378
48	16	15	3	1	13	7	1	1	621.162
49	16	16	3	1	13	7	1	1	608.485
50	16	16	3	1	14	7	1	1	596.315

Fonte dei dati: Calendario Atlante De Agostini 2003. Elaborazione dati: Cooperativa Sociale Pangea - Niente Troppo, Roma

SPERIMENTAZIONE AREA DI BERGAMO

La formazione è stata realizzata tra Febbraio e Giugno 2020 durante 8 giornate formative: le prime 3 (durante due weekend) in presenza e le altre 5 – a causa della pandemia da Covid-19- online attraverso incontri telematici periodici e un lavoro continuo mediante strumenti digitali condivisi.

La selezione dei partecipanti è iniziata a Dicembre 2019 attraverso le reti di Solidarius e i legami stretti durante la formazione internazionale realizzata a Ottobre: 2 provenienti dalle realtà locali di ESS (la coordinatrice di un'associazione che organizza mercati contadini e la direttrice di una cooperativa che distribuisce prodotti di ESS) e 3 provenienti da tre differenti Centri di Formazione Professionali.⁷

Ai partecipanti, in fase di iscrizione, è stato chiesto di compilare un file ("MAP YOURSELF!") che non si limitava ad essere una lista di dati anagrafici, ma un racconto di sé, con un'attenzione particolare alle competenze e capacità che potevano mettere a disposizione del gruppo in formazione e ai legami o conoscenze che avevano nelle comunità e che avevano a che fare con ESS e FP sul territorio.

A partire da questo strumento è stato disegnato l'intero percorso formativo, coprogettato fin dal principio - e costantemente - con i partecipanti stessi.

Programma delle sessioni

Giorno 1 – 8 Febbraio 2020

- Presentazione dei partecipanti e del progetto
- Aspettative dei partecipanti (per loro stessi, per il Gruppo, per la comunità)
- ESS e FP a confronto: attraverso un'intervista incrociata i formatori dell'ESS hanno potuto scoprire qualcosa in più sulla FP e viceversa.
- L'Economia Sociale Solidale. A partire dalla visione di un video (di una realtà ESS italiana), riflessione comune sui valori e i principi dell'ESS e principali differenze con l'economia mainstream.
- La Formazione Professionale. Incontro con il direttore di un centro di formazione professionale di Bergamo (Patronato San Vincenzo).
- Focus sulle competenze nella FP e nell'ESS: il *capabilities approach* e il future del lavoro (partendo dalla Mappatura realizzata dal progetto nell'Output 1).

Giorno 2- 9 Febbraio 2020

- Dalla mappa individuale a quella comune: disegno collettivo di una mappa del territorio (la Provincia) dove ciascun partecipante ha inserito le realtà di FP ed ESS conosciute e tutte le realtà che sarebbe stato interessante coinvolgere durante la formazione.
- Analisi dei flussi: si aggiungono alla mappa i flussi economici, di conoscenza e di potere che collegano i differenti nodi delle reti (attraverso l'uso di fili colorati e di diverso spessore).
- Osservazione e dibattito sulla mappa, guardando ai soggetti presenti (persone e/o organizzazioni più "connessi") e punti di forza e debolezza.
- ESS e FP verso uno sviluppo locale sostenibile: il ruolo dei formatori (disegnando un'immagine).
- Il patto formativo e la comunità educante.
- Autovalutazione: cosa porto con me? Cosa lascio? Cosa vorrei approfondire?

Giorno 3- 15 Febbraio 2020

- La metodologia della ricerca azione: presentazione e dibattito per la coprogettazione della formazione in azione.
- Il lavoro di mappatura come inizio della ricerca azione e fase iniziale dell'analisi di contesto (mappatura fredda, analisi dei nodi, delle relazioni e dei flussi).
- Analisi Swot: dopo aver trovato punti di forza e di debolezza del territorio analizzato, si analizzano le opportunità e i rischi del contest, ai fini di raggiungere l'obiettivo principale, quello di far incontrare FP e ESS.
- Sulla base della Swot analysis e delle competenze ed esperienze del Gruppo, si decide di mettere al centro della sperimentazione il settore agricolo e marketing, identificando gli attori da coinvolgere attraverso un dialogo/intervista per comprendere come sia possibile trasformare le diverse figure professionali verso i principi dell'ESS.

⁷ I partecipanti appartengono alle seguenti organizzazioni: Cittadinanza Sostenibile e Cooperativa Il Sole e la Terra per l'ESS e Fondazione ENAIP Lombardia CFP BERGAMO, Sacra Famiglia e ABF per la FP.

Interruzione dovuta all'emergenza sanitaria- Covid-19

Incontro online (il 27 Marzo) di riprogrammazione della formazione in modalità a distanza (FAD)

Giorno 4- 25 Febbraio 2020 /FAD

- Lo scenario della nuova crisi globale:
 - analisi e dibattito sulle risposte attivate dall'ESS durante l'emergenza sanitaria a Bergamo. Storie dal campo su piccola distribuzione organizzata, reti tra associazioni, il problema della sicurezza alimentare e forme di solidarietà diffusa.
 - L'esperienza della FAD nella formazione professionale e due questioni principali: come cambieranno le prospettive lavorative dei giovani dopo il Covid? La necessità di innovare la FP è urgente, in termini di contenuti ma anche di metodologie: il capabilities approach e le metodologie partecipative come prospettiva necessarie.

Dibattito tra partecipanti.

Giorno 5- 16 Maggio 2020 /FAD

- Brainstorming collettivo: scelta dell'argomento da trattare e della tipologia di materiali formative da creare (per compararli con i partner internazionali durante l'incontro a Timisoara di Autunno).
- A partire dalle esperienze dei partecipanti e sulla base delle concrete possibilità di inserire alcuni materiali durante il prossimo anno scolastico, il gruppo ha deciso di creare una nuova Unità Didattica di Apprendimento (UDA) sul tema delle etichette per due ragioni:
 - 1) Lo strumento dell'Unità Didattica di Apprendimento consente di affrontare l'argomento in un modo trasversale e di coinvolgere formatori di diverse materie insieme e allievi di diversi corsi;
 - 2) L'argomento. Analizzare e imparare a leggere le etichette di ciò che compriamo o mangiamo (o indossiamo) permette di diffondere cultura e pratiche di sicurezza e sovranità alimentare. Permette anche di comprendere ancor più in questo particolare momento, gli effetti della globalizzazione e quanto "siamo tutti sulla stessa barca".

Giorni 6-7-8

30 Maggio – 13 e 20 Giugno 2020 /FAD

Sviluppo dei materiali formativi

- Co- costruzione di una Unità didattica per il 1° e 2° anno di un Corso Professionale Agricolo o Commerciale, dal titolo "**Questioni di etichetta!**" dove valori e principi dell'Economia Sociale Solidale vengono inseriti ed esposti in maniera trasversale. L'etichetta di un prodotto come immagine della sua sostenibilità: ci parla del lavoro decente, del commercio internazionale, delle filiere, del consumo responsabile, di forme di logistica, distribuzione e vendita (il management delle organizzazioni economiche), della relazione con le comunità, dell'impatto ambientale, etc.
In questa unità di apprendimento gli allievi vengono coinvolti attraverso metodologie partecipative e orizzontali (giochi di ruolo, team work, uso di strumenti digitali e audio-visivi...) e in profondo contatto con le realtà locali di ESS (visite sul campo e interviste).
In questo modo, allievi e formatori insieme porteranno avanti una ricerca azione lungo due anni.



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

“QUESTIONI DI ETICHETTA!”

Unità di Apprendimento (UDA)

Anno 1° e 2° Corsi di Formazione Professionale – settore agricolo e commerciale

INTRODUZIONE

L’etichetta di un prodotto è innanzitutto l’immagine della sua sostenibilità: ci parla di lavoro (dignitoso o schiavo), di commercio internazionale, filiere, consumo (responsabile o no), forme di logistica, di distribuzione e vendita (differenti modi di organizzarle), organizzazione aziendale, relazione con le comunità di riferimento, impatto ambientale.

L’etichetta però ci può raccontare anche la storia delle persone che hanno lavorato alla realizzazione di quel prodotto: delle loro vite, delle motivazioni che li hanno condotti a fare impresa, delle modalità che hanno scelto per farlo (a partire dal luogo di origine e dal contesto sociale in cui vivono e lavorano).

“**Questioni di etichetta!**”, dunque, perché l’etichetta conta, e non solo tra gli scaffali di un negozio, ma anche tra i banchi di una classe e all’interno della società. Rimanda da un lato al sapersi comportare nei differenti contesti sociali, applicando ogni volta regole di comportamento appropriate (il Galateo e il cosiddetto bon ton); dall’altro rimanda all’importanza che oggi assume il brand per i più giovani: l’attenzione al logo e alla marca come segni di appartenenza e simboli identitari, che nascondono però il rischio di una stigmatizzazione escludente.

Entrare nelle etichette, saperle leggere e cogliere il potere che hanno nel raccontare una storia, veritiera o meno, potrà facilmente coinvolgere i ragazzi in discorsi più ampi sul tema della comunicazione e la natura, spesso ambigua, dei messaggi che vengono veicolati (*fake news*, pubblicità ingannevoli, truffe, simbologie...).

OBIETTIVI FORMATIVI

- Imparare a leggere le etichette dei prodotti alimentari e non e dei simboli in esse contenuti (dal qr-code, al codice a barre, alle certificazioni);
- Saper analizzare criticamente i concetti di certificazione, tracciabilità e rintracciabilità;
- Saper verificare il contenuto delle etichette attraverso un lavoro di ricerca (tramite internet o testimoni privilegiati ed esperti);
- Diventare consapevoli, attraverso la lettura delle etichette, delle dinamiche geopolitiche e dei rapporti economici tra Paesi che governano il commercio internazionale e la distribuzione delle ricchezze a livello mondiale;
- Imparare a distinguere, dall’etichetta, le aziende o realtà che lavorano nell’Economia Sociale Solidale;
- Essere consapevoli delle principali differenze tra l’Economia Sociale Solidale e l’economia mainstream;



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

- Imparare a leggere le pubblicità e le campagne di marketing dei prodotti;
- Imparare a realizzare una campagna di marketing, utilizzando linguaggi, codici, messaggi di un'Economia Sociale Solidale;
- Imparare ad utilizzare lo strumento dell'intervista semi-strutturata;
- Imparare a lavorare in gruppo attraverso metodologie collaborative.

1° ANNO – COMMERCIALE/AGRICOLA/SERVIZI ALLE VENDITE

Attività	Materie coinvolte	Abilità/Competenze	Descrizione
<p>ETICHETTIAMOCI</p>	<p>Italiano</p>	<p>ITALIANO</p> <p><u>COMPETENZA:</u></p> <p>Comunicare in lingua italiana, in contesti personali, professionali e di vita</p> <p><u>ABILITÀ:</u></p> <p>-Esporre informazioni e argomentazioni in diverse situazioni comunicative -Applicare modalità di interazione comunicativa</p>	<p>Per introdurre il tema dell’etichetta e delle informazioni obbligatorie che vi si trovano scritte, i ragazzi, divisi in coppia, dovranno fare l’etichetta l’uno dell’altro riportando tutte le informazioni obbligatorie per legge, adattandole anche ironicamente a loro stessi.</p> <p>Di seguito le principali informazioni richieste:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L’etichetta deve riportare alcune indicazioni in via obbligatoria: • la denominazione del prodotto con l’aggiunta dello stato fisico (in polvere, liquido, liofilizzato, surgelato, affumicato, concentrato, ecc.) • l’elenco degli ingredienti da indicare in percentuale in ordine decrescente rispetto alla quantità impiegata e con il nome specifico • l’indicazione di eventuali allergeni • l’indicazione dei limiti massimi per il tenore delle materie grasse per prodotti a base di carne • la quantità netta in volume per i liquidi e in unità di massa per gli altri prodotti • la data di durata minima/massima di conservazione espressa in giorno, mese, anno • la data limite di consumo ed eventuali condizioni particolari di conservazione e di utilizzazione per i prodotti deperibili • il nome, l’indirizzo e la ragione sociale del fabbricante o del confezionatore • il luogo di origine e di provenienza dei prodotti • le istruzioni per l’uso, se necessario • il titolo alcolometrico per le bevande con un tenore di alcool superiore all’1,2%. <p>Restituzione in gruppo</p>

<p>ANALISI DELLE ETICHETTE</p>	<p>Diritto, Sicurezza</p>	<p>COMPETENZA STORICO, SOCIO-ECONOMICA</p> <p>Identificare la cultura distintiva, il sistema di regole e le opportunità del proprio contesto lavorativo, nella loro dimensione evolutiva e in rapporto alla sfera dei diritti, dei bisogni e dei doveri</p> <p>SICUREZZA</p> <p>Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e di salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per altri e per l'ambiente</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Definire e pianificare fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute e del sistema di relazioni.</p>	<p>Verranno analizzati i temi della tracciabilità, della rintracciabilità, delle certificazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raccolta di etichette di prodotti diversi (agricoli e non, è importante la varietà): in gruppo i ragazzi devono scoprire più cose possibili di quel prodotto con l'ausilio del computer. Produzione di un video che documenti le fasi della ricerca da presentare alla classe. - Restituzione collettiva sui simboli e le informazioni trovate, comparazione tra le etichette in base ai prodotti → tema delle certificazioni di qualità.
<p>ANALISI DELLA FILIERA ATTRAVERSO I PRODOTTI – VISITA ALLA COOP. "IL SOLE E LA TERRA"</p>	<p>Matematica, Geografia</p>	<p>MATEMATICA</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Padroneggiare concetti matematici e scientifici fondamentali, semplici procedure di calcolo e di analisi per descrivere e interpretare sistemi, processi, fenomeni e per risolvere situazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Divisi in gruppo, i ragazzi sceglieranno alcuni prodotti (di diversa natura) e a partire dalle informazioni presenti in etichetta costruiranno una mappa comune in cui poter tracciare i vari prodotti e ripercorrerne l'intera filiera. - Catalogazione dei prodotti e analizzati in un foglio excel

		<p>problematiche di vario tipo legate al proprio contesto di vita quotidiano e professionale</p> <p>GEOGRAFIA</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Identificare la cultura distintiva, il sistema di regole e le opportunità del proprio contesto lavorativo, nella loro dimensione evolutiva e in rapporto alla sfera dei diritti, dei bisogni e dei doveri</p>	
CODICE A BARRE E QR-CODE	Matematica Informatica	<p>MATEMATICA e INFORMATICA</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Padroneggiare concetti matematici e scientifici fondamentali, semplici procedure di calcolo e di analisi per descrivere e interpretare sistemi, processi, fenomeni e per risolvere situazioni problematiche di vario tipo legate al proprio contesto di vita quotidiano e professionale</p>	A partire da alcuni prodotti già analizzati scoprire come leggere il codice a barre e i qr-code
QUANDO L'ETICHETTA RACCONTA UNA STORIA – ANALISI CASI STUDIO	Economia, Marketing	<p>ECONOMIA</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Identificare la cultura distintiva, il sistema di regole e le opportunità del proprio contesto lavorativo, nella loro dimensione evolutiva e in</p>	<p>Cosa scopro attraverso un'etichetta? Alcuni esempi possibili</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Irisbio 2) Commercio Equo e Solidale 3) Zara

		<p>rapporto alla sfera dei diritti, dei bisogni e dei doveri</p> <p>MARKETING</p> <p><u>COMPETENZA:</u></p> <p>Curare il servizio vendita sulla base delle specifiche assegnate, attuando la promozione, il riordino e l'esposizione</p>	
--	--	---	--

2° ANNO – COMMERCIALE/AGRICOLA/SERVIZI ALLE VENDITE			
Attività	Materie coinvolte	Abilità/Competenze	Descrizione
ETICHETTE A CONFRONTO: STORIE DI VITA ECONOMICA	Economia	<p>ECONOMIA</p> <p><u>COMPETENZA:</u></p> <p>Identificare la cultura distintiva, il sistema di regole e le opportunità del proprio contesto lavorativo, nella loro dimensione evolutiva e in rapporto alla sfera dei diritti, dei bisogni e dei doveri</p>	A partire dal confronto con storie di aziende e prodotti diversi si potranno introdurre i valori e i principi dell'Economia Sociale Solidale
QUESTIONE DI SCELTE 1: CONSUMO RESPONSABILE	Etica/Cittadinanza, Scienze	<p>SCIENZE</p> <p><u>COMPETENZA:</u></p> <p>Padroneggiare concetti matematici e scientifici fondamentali, semplici procedure di</p>	<p>Il consumo responsabile:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Da un punto di vista nutrizionale: analisi dei valori nutrizionali attraverso l'etichetta - Da un punto di vista politico: incontro con un Gas

		<p>calcolo e di analisi per descrivere e interpretare sistemi, processi, fenomeni e per risolvere situazioni problematiche di vario tipo legate al proprio contesto di vita quotidiano e professionale</p> <p>COMPETENZA STORICO, SOCIO-ECONOMICA</p> <p>Identificare la cultura distintiva, il sistema di regole e le opportunità del proprio contesto lavorativo, nella loro dimensione evolutiva e in rapporto alla sfera dei diritti, dei bisogni e dei doveri</p>	
<p>QUESTIONE DI SCELTE 2: DALLA PARTE DEL VENDITORE</p>	<p>Economia, Organizzazioni aziendale, Diritto, Tecniche di vendita, Tecnica commerciale e</p>	<p>ECONOMIA</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Identificare la cultura distintiva, il sistema di regole e le opportunità del proprio contesto lavorativo, nella loro dimensione evolutiva e in rapporto alla sfera dei diritti, dei bisogni e dei doveri</p> <p>ORGANIZZAZIONE AZIENDALE</p> <p>Definire e pianificare fasi delle operazioni da compiere sulla</p>	<p>Comparazione tra diversi luoghi di vendita con interviste a chi lavora o organizza le vendite e video di simulazione di un acquisto → focus su lavoro e ragione sociale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Visita al Sole e la Terra: scelte organizzative e scelta dei prodotti 2) Visita al mercato dei produttori di Cittadinanza Sostenibile 3) Visita ad un supermercato tradizionale 4) Visita ad un negozio di vicinato <p>Analisi dell'articolo 41 della Costituzione sui rapporti economici tra i cittadini → guardare al proprio lavoro in relazione alla comunità.</p>

		<p>base delle istruzioni ricevute e del sistema di relazioni.</p> <p>COMPETENZA STORICO, SOCIO-ECONOMICA</p> <p>Identificare la cultura distintiva, il sistema di regole e le opportunità del proprio contesto lavorativo, nella loro dimensione evolutiva e in rapporto alla sfera dei diritti, dei bisogni e dei doveri</p> <p>TECNICHE DI VENDITE</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Supportare le diverse fasi dell'acquisto, offrendo un prodotto/servizio rispondente alle esigenze del cliente.</p> <p>TECNICA COMMERCIALE</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Effettuare semplici adempimenti amministrativi, fiscali e contabili, applicando la normativa di riferimento.</p>	
<p>CERTIFICAZIONE DI QUALITÀ TRA FORMALE E INFORMALE</p>	<p>Qualità</p>	<p>QUALITÀ'</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Operare secondo i criteri di qualità stabiliti dal protocollo aziendale,</p>	<p>Al di là del bollino, la fiducia tra cittadino e produttore: esperienze di certificazione partecipata</p> <p>Visita a un produttore che ha fatto esperienza di garanzia partecipata → possibile</p>

		<p>riconoscendo e interpretando le esigenze del cliente/utente interno/esterno alla struttura/funzione organizzativa</p>	<p>coinvolgimento dei ragazzi nella raccolta dei prodotti (gita di una giornata)</p>
<p>CREAZIONE DI UN'ETICHETTA</p>	<p>Marketing, Comunicazione, Inglese</p>	<p>MARKETING</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Curare il servizio vendita sulla base delle specifiche assegnate, attuando la promozione, il riordino e l'esposizione</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Definire e pianificare fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute e del sistema di relazioni.</p> <p>INGLESE</p> <p><u>COMPETENZA:</u> Comunicare in lingua straniera in contesti personali, professionali e di vita livello "A2" Quadro comune di riferimento per le lingue (QCER, 2001)</p>	<p>In gruppo i ragazzi devono inventare un'etichetta per un prodotto che viene loro assegnato (tra una lista di prodotti –non solo agroalimentari - scelti tra Economia Solidale e non), con tanto di logo/immagine, denominazione, qr-code</p> <p>Devono costruire una campagna di marketing sul prodotto attraverso la realizzazione di un video (con slogan...). (Vedi Allegato 3)</p> <p>Devono creare una scheda prodotto in inglese</p>
<p>MISURARSI NELLA VENDITA</p>		<p>TECNICHE DI VENDITA</p>	<p>Gioco di ruolo con i prodotti realizzati dai ragazzi nell'attività precedente → creazione di</p>

<p>DEL PROPRIO PRODOTTO</p>	<p>Tecniche di vendita, Italiano</p>	<p><u>COMPETENZA:</u> Supportare le diverse fasi dell'acquisto, offrendo un prodotto/servizio rispondente alle esigenze del cliente.</p> <p>ITALIANO <u>COMPETENZA:</u> Comunicare in lingua italiana, in contesti personali, professionali e di vita</p> <p><u>ABILITÀ:</u> -Esporre informazioni e argomentazioni in diverse situazioni comunicative -Applicare modalità di interazione comunicativa</p>	<p>un negozio, a turno il gruppo si eserciterà per vendere e promuovere il proprio prodotto</p> <p>Riflessione (individuale e poi collettiva) sull'esperienza: confronto tra vendere prodotti comuni e prodotti ESS</p>
------------------------------------	---	---	---

Allegato 3- MATERIALI DIDATTICI PER CONTENUTI ESS NELLE SCUOLE PROFESSIONALI ⁸

IL CINEMA D'ANIMAZIONE IN CONTESTO EDUCATIVO

Realizzare un film d'animazione è un'attività coinvolgente e stimolante: la forte componente tecnologica la rende particolarmente accattivante per i bambini e gli adolescenti e le possibilità creative ed espressive ne fanno uno strumento per esprimere il proprio punto di vista sulla realtà ed il proprio mondo interiore, in modo non diretto ma mediato dalla narrazione e dal linguaggio audiovisivo.

Oggi è possibile creare un breve film d'animazione utilizzando materiali low tech e software gratuiti o molto economici con interfaccia intuitiva. Un'idea semplice ma forte, portata avanti con entusiasmo, può trasformarsi in un bellissimo cartone animato.

Progettare un film d'animazione assume particolare **valore socio-educativo** in quanto si realizza attraverso un organizzato **lavoro di gruppo** dove tutti si sentono coinvolti e responsabili della riuscita del prodotto: consentendo la partecipazione a vari livelli e richiedendo differenti abilità non crea "esclusi" od "emarginati" nel processo produttivo anzi, favorisce la valorizzazione delle singole competenze. All'interno del gruppo, della classe, si lavora come in un **laboratorio artigianale** dove i compiti sono suddivisi ma si è tutti **partecipi dell'intero processo produttivo**.

Attitudini e abilità sono messe continuamente in gioco e si sviluppano e differenziano man mano l'esperienza procede.

Con la tecnica del cinema d'animazione ogni immagine o situazione, anche le più assurde e irreali possono prendere forma: nessun limite è dato alla **fantasia**. L'**attesa** inoltre aumenta la sorpresa, la meraviglia di vedere personaggi, oggetti, prendere vita per la prima volta sullo schermo.

Un altro aspetto significativo della produzione di un film d'animazione è la necessità di fare ricorso a **differenti tipi di manualità**. Nell'era dei computer dove l'unica manualità è quella della digitazione, dare la possibilità di operare con materiali di vario genere, costruire i personaggi e gli sfondi, usare le mani per muovere i vari elementi, organizzare il lavoro al banco di animazione per ottenere un prodotto che trasforma una serie di immagini statiche in immagini in movimento è certamente emozionante e gratificante per tutti coloro che hanno collaborato alla realizzazione.

Fonte: Avisco - Brescia

⁸ (a cura di Cinzia Terruzzi, formatrice e partecipante alla formazione di Bergamo)

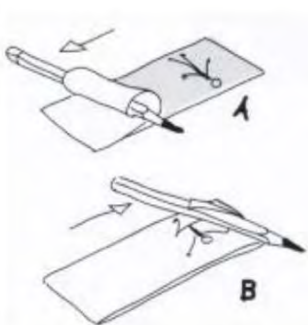
L'ILLUSIONE DEL MOVIMENTO E L'INVENZIONE DEL CINEMA

Il cinema è un mezzo complicato e per poterlo inventare fu necessario perfezionare molti dispositivi tecnici. Innanzitutto gli scienziati dovettero comprendere che l'occhio umano riesce a percepire il movimento quando gli vengono messe davanti, in rapida successione, una serie di immagini leggermente diverse tra loro ad una velocità di almeno 16 immagini al secondo. In seguito a di versi studi di questo fenomeno, vennero messi in commercio numerosi strumenti ottici che davano l'illusione del movimento grazie ad un numero limitato di disegni, tutti uno leggermente diverso dall'altro. Il taumatropio, lo zootropio, il fenachistiscopio, lo zootropio, il kinetoscopio, il prassinoscopio e il flipbook sono solo alcuni dei tanti dispositivi messi a punto negli anni immediatamente precedenti alla nascita del cinema. I tanti inventori, scienziati, ingegneri e uomini d'affari all'opera in quel periodo, dovettero anche inventare un modo per impressionare velocemente su un supporto flessibile tante fotografie e poi proiettarle in rapida successione a velocità costante.

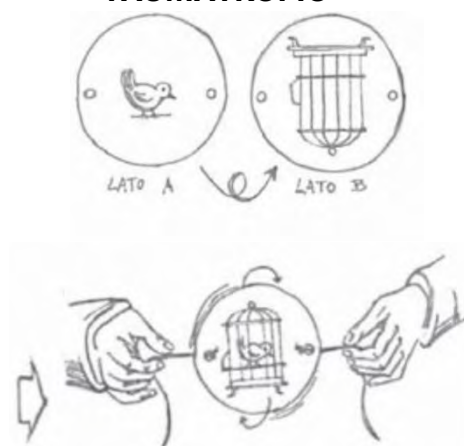
"Si può quindi affermare che il cinema fu inventato durante l'ultimo decennio dell'Ottocento, in seguito alla rivoluzione industriale, come il telefono, il fonografo e l'automobile. Come questi fu in principio un meccanismo tecnologico che divenne poi la base di una grande industria. Fu anche una nuova forma di intrattenimento ed un nuovo mezzo artistico. Durante la prima decade della sua esistenza, gli inventori lavorarono per migliorare le macchine per realizzare e proiettare i film; i registi dovettero imparare ad esplorare le immagini che erano in grado di registrare; i gestori delle sale cinematografiche cercare un modo di presentarle al pubblico"-Tratto da *Storia del cinema e dei film* di D. Bordwell e K. Thompson, ed. Il castoro, Milano, 2000

Costruire alcuni semplici giocattoli ottici permette di capire in modo semplice e diretto in cosa consiste la persistenza retinica e come, grazie a questo difetto percettivo, di possa creare l'illusione dell'immagine in movimento.

IL PEDEMASCOPIO



TAUMATROPIO

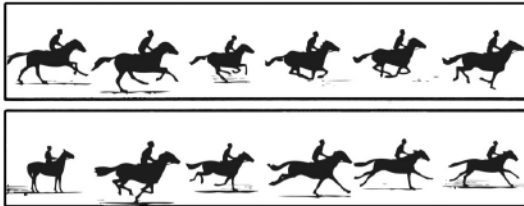


ZOOTROPIO

FLIP BOOK

<https://www.youtube.com/watch?v=3hwGJTajew&feature=youtu.be>

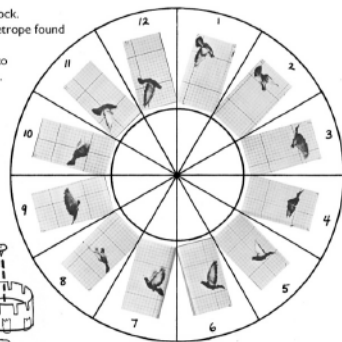
Cut out both strips and attach the right end of first strip to the left end of the second strip. Lay the strip against the inside walls of the Zoetrope.



1. Print out every page on cardstock.
2. Cut out the outside of the Zoetrope found on the next page.
3. Staple the two parts together to make the walls of the Zoetrope.



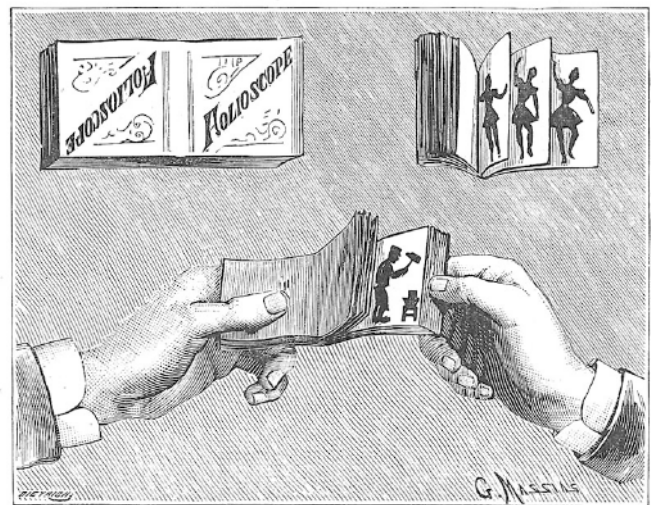
4. Cut out the base of the Zoetrope and tape it picture side up to the sides of the Zoetrope.
5. Push a thumbtack through the center of the base of the Zoetrope into the eraser of the pencil.



Zoetrope Base

Version 1.1
Grant Thomas
www.makingbooksonabudget.com

<https://youtu.be/4IRMBRUIRB4>



Le folioscope double-album jouant le rôle du zoetrope.

PIANIFICAZIONE DEL LAVORO

La produzione di materiale audiovisivo consiste in una operazione di scrittura mediante un linguaggio che possiede caratteristiche particolari e che richiede la conoscenza delle regole e delle convenzioni che determinano l'organizzazione e la strutturazione dei suoi segni.

Affinché il processo di produzione abbia una valenza educativa e veda effettivamente coinvolti i ragazzi è importante avere molto chiare quali sono le principali fasi del lavoro:

Trovare un'idea

È il nucleo della nostra esperienza dal quale prende vita poi tutto il resto del lavoro. Prima di scegliere definitivamente un'idea è utile analizzare tutte le varie possibilità che essa può offrire ed avere ben chiaro ciò che si vuole comunicare.

Alla base di ogni progetto ci deve essere un'idea. Questa, però, non può essere un'idea qualunque, di quello cioè che possono essere rese tranquillamente con una pagina scritta. Deve essere un'idea da trasmettere attraverso il linguaggio audiovisivo.

Stendere il soggetto

È lo sviluppo dell'idea sotto forma di testo scritto nel quale si descrive il contenuto. L'elaborazione del soggetto varierà a seconda della consistenza del progetto.

Un buon audiovisivo, generalmente, è quello che può essere sintetizzato in quattro righe.

Elaborare lo story board

Lo soggetto in questa fase viene analizzato e suddiviso in un certo numero di sequenze. Una sequenza può essere a sua volta composta da una serie di quadri.

Lo story board è il punto forte della progettazione in quanto si tratta di avere, attraverso la rappresentazione in immagini di quanto dice il soggetto, una idea del prodotto finito e quindi di poter pianificare le varie fasi di lavorazione successive, è la storia rappresentata per immagini. Attraverso una serie di disegni, visualizziamo su carta le prime immagini del nostro film. Alcuni disegnano solo le immagini più importanti e rappresentative della storia, altri invece minuziosamente raffigurano le singole scene.

Preparare i materiali

Una volta approntato lo story-board si entra nel vivo della realizzazione del film d'animazione. È a questo punto infatti che si dovrà scegliere la tecnica più adatta per sviluppare il soggetto elaborato: rodovetri, "cut out animation", Pixillation", disegno in fase, plastilina, etc...

Fare le riprese

Preparazione e gestione del set.

Scelta dello strumento per la cattura delle immagini: cinepresa, telecamera, webcam, macchina fotografica, smartphone. Preparazione del piano di lavoro. Allestire l'impianto luci.

Collegamento con il computer e gestione del software di cattura per l'animazione.

Controllare tutti i parametri di ripresa: bilanciamento del bianco, apertura del diaframma, messa a fuoco.

Eeguire il montaggio

Terminate le riprese e importato il materiale nel computer prenderemo visione di quanto è stato girato e ci dedicheremo all'operazione del montaggio.

Sonorizzare le immagini

Eseguita l'operazione del montaggio il film è pronto per essere sonorizzato: suoni, rumori, parole serviranno a dare significato e spessore alle immagini



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Visionare il video e verificare il risultato

Espletate tutte le varie operazioni si giunge finalmente alla visione collettiva del prodotto. È un momento particolarmente emozionante, soprattutto per chi si è cimentato per la prima volta con questo linguaggio, in quanto dopo tanto lavoro si vedono disegni ed oggetti fino ad ora immobili ed inanimati prendere vita e muoversi liberamente.

ELEMENTI DI TECNICA DI RIPRESA, ALLESTIMENTO SET E CATTURA FRAME BY FRAME

Nella ripresa cosiddetta *real time* o *in presa diretta*, la videocamera registra 25 fotogrammi al secondo dal momento in cui si dà avvio alla registrazione sino a quando non si arresta. Questo vuol dire che la durata della ripresa coincide con la durata reale di ciò che ho ripreso. Ad esempio: se io riprendo 15 secondi in *real time* di una persona che attraversa l'inquadratura da destra a sinistra, la telecamera registrerà automaticamente 25 fotogrammi (o frame) al secondo per 15 secondi, memorizzandoli su un supporto magnetico (nastro o memoria hd) ottenendo così 375 "fotografie" statiche in cui il passaggio della persona è "bloccato" in altrettante posizioni. Il dispositivo con il quale rivedrò la ripresa riprodurrà i 375 fotogrammi alla stessa velocità con cui li ho registrati creando così - ai miei occhi - l'illusione del movimento. Il cinema d'animazione si basa ovviamente sullo stesso principio ma invece di registrare il movimento, lo crea. È un modo per dare vita (animare) a disegni o oggetti di qualsiasi tipo o dimensione, attraverso una particolare modalità di ripresa che permette di registrare un fotogramma alla volta.

Negli ultimi anni le modalità di cattura del fotogramma sono profondamente cambiate: dalla possibilità di lavorare solo in pellicola si è passati al video analogico e alla tecnologia digitale. I dispositivi ottici ed informatici si sono così perfezionati e moltiplicati che oggi è possibile realizzare un vero e proprio film d'animazione utilizzando un semplice smart-phone o una webcam collegata ad un computer portatile. Non solo i tempi ma anche i costi sono notevolmente diminuiti.

Qui alcune tra le molte possibilità per approntare un set di animazione, con alcune indicazioni di base.

IL SET D'ANIMAZIONE

Il set d'animazione deve essere costruito tenendo conto della tecnica/materiale che si è scelto di utilizzare, ma non può prescindere dalle seguenti caratteristiche (fatta eccezione per la pixillation e le tecniche sperimentali).

- 1- I dispositivi per la cattura delle immagini (telecamera, fotocamera, webcam, smartphone, tablet) devono essere ben fissi.
- 2- Il bilanciamento del bianco, l'esposizione e la messa a fuoco devono essere fissi cioè impostati manualmente.
- 3- L'illuminazione deve essere costante per tutta la durata delle riprese e studiata in modo da ottenere l'effetto voluto.

GLI SMARTPHONE E I TABLET

Esistono moltissime applicazioni per *smartphone* e *tablet* che permettono di creare semplici animazioni, sia in *stop motion* che in disegno in fase, sia gratuite che a pagamento. In abbinamento a piccoli cavalletti in commercio si possono creare animazioni che non hanno nulla da invidiare a quelle realizzabili con webcam e portatile. È comunque consigliabile testare l'applicazione per verificarne l'affidabilità soprattutto per animazioni di una certa lunghezza.

Applicazione per il disegno in fase:

Animation desk cloud sito: <https://www.kdanmobile.com/en/>

Applicazione per stop motion:

Stop Motion Studio: <http://www.cateater.com/stopmotionstudio/>

LA POST-PRODUZIONE

Montaggio delle riprese

Color correction

Effetti speciali

Titolazione

Sonorizzazione e sincronizzazione della colonna sonora (inserimento di musiche, commenti, effetti sonori) Doppiaggio audio e speakeraggio

Visione/verifica/valutazione

Esportazione-diffusione



SONORIZZAZIONE

Suono e immagine

Oggi la questione dei rapporti e delle corrispondenze tra suono/musica e immagine ha raggiunto livelli di complessità particolarmente elevata.

Per quanto riguarda il **cinema d'animazione** non potendo registrare in contemporanea immagini e suoni la colonna sonora viene aggiunta successivamente. Spesso avviene che la colonna sonora è realizzata prima delle immagini per poter avere una traccia temporale sulla quale sviluppare le animazioni.

Suoni e significati

Suoni e rumori possono assumere, all'interno di un audiovisivo, significati diversi:

- *descrittivo* per rappresentare un ambiente o una cosa, il modo perciò più ovvio ma non per questo meno importante perché implica comunque sempre una selezione e quindi delle scelte;
- *interpretativo* per esprimere il carattere di un luogo, di una situazione, di una persona;
- *espressivo* per suscitare emozioni ed evidenziare stati d'animo;
- *informativo* per dare informazioni che nell'immagine non si vedono;
- *di collegamento* per legare fra di loro scene e momenti diversi; ecc...

Nelle funzioni espressiva e interpretativa la musica assume molte volte un ruolo fondamentale e primario in quanto può addirittura stravolgere o rovesciare il significato di una immagine.

I diritti d'autore

La legge speciale 22 aprile 1941, n. 633 istituisce la tutela delle opere dell'ingegno di carattere creativo, che appartengano alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro, al cinema. La tutela consiste in una serie di diritti esclusivi di utilizzazione economica dell'opera (diritti patrimoniali dell'autore) e di diritti morali a tutela della personalità dell'autore, che nel loro complesso costituiscono il "diritto d'autore".

I principali diritti morali sono:

- il diritto alla paternità dell'opera (cioè il diritto di rivendicare la propria qualità di autore dell'opera);
- il diritto all'integrità dell'opera (cioè il diritto di opporsi a qualsiasi deformazione o modifica dell'opera che possa danneggiare la reputazione dell'autore);
- il diritto di pubblicazione (cioè il diritto di decidere se pubblicare o meno l'opera).



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Il titolare dei diritti d'autore è, in via originaria, l'autore in quanto creatore dell'opera (oppure, nel caso di opere in collaborazione, i coautori). I diritti patrimoniali possono poi essere acquistati, alienati o trasmessi in tutte le forme e modi consentiti dalla legge. I diritti di utilizzazione economica durano per tutta la vita dell'autore e fino a 70 anni dopo la sua morte. Trascorso tale periodo l'opera cade in pubblico dominio. L'opera caduta in pubblico dominio è liberamente utilizzabile senza autorizzazione e senza dover corrispondere compensi per diritto d'autore. Ciò purché si tratti dell'opera originale e non di una sua elaborazione protetta.

La funzione istituzionale della SIAE consiste nell'attività di intermediazione per la gestione dei diritti d'autore. La SIAE concede, quindi, le autorizzazioni per l'utilizzazione delle opere protette, riscuote i compensi per diritto d'autore e ripartisce i proventi che ne derivano. Svolge la propria attività in Italia, servendosi dei propri uffici e, all'estero, attraverso le Società d'autori straniere con le quali ha stipulato accordi di rappresentanza.

I "diritti connessi" al diritto d'autore sono quei diritti che la legge riconosce non all'autore di un'opera, ma ad altri soggetti comunque collegati o affini. I diritti connessi più importanti sono quelli riconosciuti agli artisti interpreti ed esecutori, quelli che spettano ai produttori di dischi fonografici o supporti analoghi, quelli dei produttori di opere cinematografiche o audiovisive e quelli riconosciuti alle emittenti radiofoniche e televisive.

Licenze Creative Commons

Ad oggi è piuttosto complicato interfacciarsi con le case discografiche e i detentori di diritti di brani musicali per ottenere di inserire una canzone nel proprio video, specialmente se si è alle prime armi in questo campo. Una forma interessante e utile per l'utilizzo di suoni, rumori, musiche d'autore è quella che fa riferimento all'utilizzo di licenze Creative Commons.

Le licenze Creative Commons permettono a coloro che detengono il diritto d'autore su una determinata opera di trasmettere parte dei diritti al pubblico e di conservarne invece altri, a seconda dell'opzione scelta tra le varie messe a disposizione. La creative common è una forma di copyright che si sta diffondendo sempre di più su internet. In linea generale la licenza creative common prevede che le persone possano prendere il materiale realizzato da qualcuno ed utilizzarlo citandone però la fonte. Per licenza di tipo Creative Commons si intende un tipo di licenza che permette la libera divulgazione dei contenuti, garantendo però nel contempo la proprietà del contenuto delle opere pubblicate al reale titolare del diritto. Queste licenze sono, a metà tra un copyright © e quelle di pubblico dominio; da questo si deduce che le licenze creative commons incentrano il loro funzionamento solo su "alcuni diritti riservati" lasciando così l'autore libero di decidere quali diritti riservarsi e di quali invece destinare al pubblico dominio.

www.creativecommons.it/

<http://www.copyleft-italia.it/libri/cc-manuale-operativo>



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Librerie di suoni e musiche free

www.freeplaymusic.com

www.freesound.org

www.freemusicarchive.org

<https://soundcloud.com/>

<https://www.jamendo.com/>

<http://www.audacityteam.org/> Software di elaborazione sonora

IL MONTAGGIO DI UN FILM D'ANIMAZIONE

L'operazione del montaggio di un film d'animazione è differente da quella di un film dal vero. Generalmente le scene girate a passo uno sono contate: gli attori non possono sbagliare né possono accadere imprevisti! Del "girato" a passo uno non si butta via quasi nulla.

Il montatore, nel cartone animato, ha il compito di mettere in successione le scene nell'ordine stabilito nello story-board, correggere eventuali errori o imperfezioni nell'inquadratura, seguire le sessioni di registrazione audio e sincronizzare il tutto.

Per poter effettuare il montaggio si utilizza un software specifico.

Esistono software gratuiti o pre-installati nei pc o mac, ma permettono poche operazioni e quindi poca libertà di scelta. I programmi più usati sono quelli a pagamento: alcuni hanno un costo contenuto e permettono di svolgere un montaggio abbastanza elaborato, altri si definiscono professionali e sono usati negli studi di postproduzione.

Sicuramente in tutti i casi è importante avere un computer performante e affidabile, potente soprattutto per quanto riguarda il processore e la RAM. Il video è un tipo di file molto pesante, sia che lavoriamo a definizione standard (Standard Definition o SD) sia che lavoriamo in alta definizione (High Definition o HD).

Il programma più utilizzato è Adobe Premiere.

Applicazioni di montaggio per tablet e smartphone:

Adobe Clip (free - disponibile sia per IOS che Android)
iMovie (per IOS)
PowerDirector (per Android)
Movie Edit Touch (free per Windows phone)
Videoshow (versione free) dovrebbe essere disponibile per iOS e Android

Esportare il video, una volta ultimato il montaggio, significa creare un file indipendente dal progetto che possa essere aperto con i mediaplayer (windows media player, VLC, Quicktime, etc...). In base alla destinazione d'uso e alle impostazioni che abbiamo dato inizialmente al progetto, si sceglieranno i "settings" più adatti.

Non esistono regole fisse per quanto riguarda il montaggio, ma è importante conoscere quali sono le principali funzioni che permettono alla comunicazione audiovisiva di essere efficace. Attraverso il montaggio si struttura il racconto audiovisivo progettato in fase iniziale: **senso, ritmo, tempo, spazio** sono elementi che prendono forma in fase di postproduzione.

Il **senso** è dato da una corretta e comprensibile successione delle inquadrature con relativa dimensione sonora.

Il **ritmo** è dato dal numero di inquadrature e relativa durata. Se ogni inquadratura sarà lunga e statica il ritmo risulterà lento/rilassato, se le inquadrature si susseguono velocemente dunque durano poco, il ritmo risulterà sostenuto. Ovviamente il montatore opera delle scelte in tal senso in base a ciò che il film vuole raccontare o comunicare.

Mettendo in fila le inquadrature si creano il **tempo** e lo **spazio** del film, cioè quell'unità spazio-temporale entro la quale inizia, si sviluppa e finisce il racconto audiovisivo. Sia che si tratti di una narrazione che di un film più astratto o sperimentale, esso avrà comunque un corpo uniforme, nel quale ogni elemento dovrà avere la sua ragione d'essere e nulla potrà essere lasciato al caso. È quindi fondamentale che il testo audiovisivo abbia una sua **continuità spazio-temporale**.

DIFFUSIONE DEI RISULTATI

La fase di distribuzione è di fondamentale importanza non solo nelle produzioni cinematografiche professionali ma anche in quelle che prendono vita in contesto socio educativo.

Questo aspetto è da tenere presente durante il processo di produzione e da sottolineare al gruppo di ragazzi con cui lavoriamo. Ad esempio, se la classe non fosse cosciente del fatto che l'oggetto che sta costruendo incontrerà un giorno un pubblico più vasto che non i soli autori, non avrebbe nessun valido e concreto motivo per lavorare al meglio delle proprie possibilità.

Questa consapevolezza è lo strumento che continuamente può stimolarci a domandarci se il nostro video è curato, corretto dal punto di vista linguistico e formale, se ci rappresenta, se effettivamente è comprensibile e racconta ciò che vogliamo dire e chi siamo... insomma, se ci piace identificarci con esso sia come singoli che soprattutto come gruppo.

Per distribuzione dunque intendiamo quelle iniziative volte a far vedere il film appena nato fuori dalla classe o dal contesto in cui è stato prodotto.

La cosa più semplice da fare, inizialmente, è organizzare una proiezione per i genitori e/o per la scuola, per il quartiere o il paese e così via. Si può creare una situazione apposita oppure inserire la proiezione in un'occasione come la festa della fine della scuola o simili.

Il video di documentazione (backstage) è sempre molto gradito ed esplicativo. Altra possibilità è proiettare alcune fotografie.

Un'altra strada da percorrere è quella dei concorsi e delle rassegne di cinematografia scolastica. E' molto utile mettere in discussione il proprio lavoro sottoponendolo allo sguardo attento di altri autori e allo stesso tempo avere l'occasione di vedere altri prodotti realizzati in contesti simili al nostro.

Grazie a siti come Youtube e Vimeo, potenziati dall'utilizzo dei social network, anche la rete può diventare un importante luogo di diffusione e condivisione.

MESSA ON -LINE

Per quanto riguarda la messa on line, il sito che consigliamo è Vimeo. Queste sono le linee guida per l'esportazione suggerite dal sito stesso (*compression guidelines*)

Video

Codec:

H.264

Frame

rate: 25

fps



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

Keyframe: scegliere lo stesso valore del frame rate, cioè *keyframe every 25 frame*.

Importante: se c'è la possibilità, scegliere sempre *constant* invece di *variable*

Bit rate o data rate: scegliere un valore tra 2,000 – 5,000 kbps

Risoluzione: 640x480 pixel se il video è in 4:3 (aspect ratio 4:3) e 640x360 se il video è in 16:9

Audio

Codec: AAC-LC (Advanced Audio Codec)

Data rate: 320 kbps

Sample rate: 48 kHz, ma se avete lavorato ad un *sample rate* minore, lasciarlo invariato

Riferimenti:

GLI ANIMALI AI TEMPI NOSTRI

tecnica mista: materiali naturali, carta, fotografie, green screen (laboratorio **Legambiente** presso libreria Spazio Terzo Mondo di Seriate)
<https://www.youtube.com/watch?v=DuYsgawZdXs> 2,25'

COLTIVO, CUCINO, CONCIMO – IL GRAN GIROTONDO DEL NOSTRO CIBO

tecnica mista: materiali naturali, carta, plastilina
(laboratorio realizzato per **Alchimia**, selezionato a Expo e vincitore primo premio al Film Food Festival di Bergamo 2017)
<https://www.youtube.com/watch?v=mSQcfkGeE6c> 5,02'

L'ALBERO

(laboratorio **Legambiente** durante vacanza natura a ORNICA)
con creta e materiali naturali
<http://www.legambientebergamasca.it/2018/06/06/stop-motion/>

LA LEGGENDA DELLA VAL D'INFERNO

(laboratorio **Legambiente** durante vacanza natura a ORNICA) tecnica mista: materiali naturali, carta, creta, foto
https://www.youtube.com/watch?v=F3zL_CpiGnk

WESTERN SPAGHETTI

tecnica mista: riprese dal vero / oggetti animati
https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM 1,40'

SVAL&BARD – DON'T BE AN ARTIC LITTERBUG



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union.

(Mammafotogramma per Svalbard Environmental Protection Fund, Visit Svalbard, Noth Pole Exedition Museum - Norvegia)

<https://vimeo.com/151497665> 2,40'

LA LUNGA STORIA DEI RIFIUTI:

<https://www.youtube.com/watch?v=bAbu9z4T6ug> 5,17'

BISCUIT CAKE

tecnica: object animation

<http://vimeo.com/45446234> 3'

LA GAZZA LADRA - OMAGGIO A ROSSINI di Giannini e Luzzati

tecnica: cut out animation (carta ritagliata)

https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_2677792217&feature=iv&src_vid=SoATCl_Qdas&v=tNlyV2HcM-4

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI MINIMI

A proposito di capability approach

- Nussbaum Martha
 - Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica, Bologna, Il Mulino (2011), nuova edizione ampliata (2013), con introduzione di Tullio De Mauro
 - Creare capacità. Liberarsi dalla dittatura del Pil, Il Mulino, Bologna 2012.
- Sen Amartya
 - Risorse, valori e sviluppo, Bollati Boringhieri, Torino, 1992
 - Il tenore di vita. Tra benessere e libertà, Marsilio, Padova, 1998
 - Lo sviluppo è libertà. Perché non c'è crescita senza democrazia, Mondadori, Milano, 2000
 - La ricchezza della ragione. Denaro, valori, identità, Il Mulino, Bologna, 2000
 - La diseguaglianza. Un riesame critico, Il Mulino, Bologna, 2000
 - Globalizzazione e libertà Mondadori, Milano, 2002
 - La libertà individuale come impegno sociale, Laterza, Bari, 2003
 - Etica ed economia, Laterza, Bari, 2003

A proposito di ricerca-azione

- Arcidiacono C. "Ricerca-azione partecipata e "cooperative inquiry" in "La ricerca-intervento", a cura di Colucci-Colombo-Montali, Il Mulino Prismi, 2008.
- Lewin K. (scritti di), a cura di P. Colucci, "La teoria, la ricerca, l'intervento", Il Mulino, Bologna, 2005.
- Barbier R., La ricerca-azione, Armando, Roma 2007.

A proposito di economia sociale solidale

- AA.VV.
 - "Il capitale delle relazioni" Altreconomia, Milano 2010.
 - "L' economia trasformativa. Per una società dei diritti, delle relazioni e dei desideri", Altreconomia, Milano 2020.
- Mance Euclides André
 - La rivoluzione delle reti, EMI, Bologna 2003
 - Circuiti economici solidali, Pioda Imaging Edizioni- Solidarius Italia, Roma, 2017
- Sedláček T., "L'economia del bene e del male - Morale e denaro da Gilgamesh a Wall Street ", Garzanti, 2016.
- Solidarius Italia, Utopia in cantiere, Pioda Imaging Edizioni, Roma, 2018