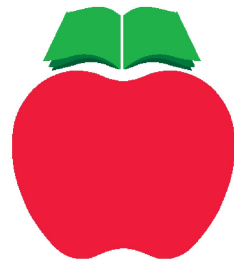


Il Cartastorie

schede illustrate
per giovani consumatori consapevoli



Educazione
al Consumo
Consapevole

Che cosa è

Un kit

Un progetto

Un metodo

IL KIT:

- 40 carte illustrate + istruzioni
- Un video di presentazione e di utilizzo
- immagini da proiettare in formato Jpg

Perché questo strumento: le motivazioni “funzionali”

- Per rispondere alla richiesta dei docenti di ricevere materiali per approfondire i nostri temi
- Per continuare ad essere presenti nel lavoro della classe
- Per dare un supporto alle animazioni
- Per avere una “alternativa” alle animazioni che soddisfi un maggior numero di classi

Le motivazioni metodologiche

- Prolungare la possibilità che la classe possa lavorare sui temi del consumo **dopo l'intervento dell'educatore**
- Recuperare il **metodo della "narrazione"** come approccio pedagogico, sia nel senso tradizionale di gioco e di manipolazione delle carte, sia nel senso più moderno legato alle videonarrazioni
- Sviluppo dell'impianto metodologico già presente nei progetti Coop "Storie di prodotti" e "Alimenta il tuo benessere"
- **Ricollocare i bambini al centro dell'attività educativa come attori del percorso nella "ricerca del senso"**
- Avere uno strumento che ci consenta di **formare docenti** sui temi e sul metodo dell'E.C.C. Coop
- Stimolare la lettura della complessità e delle relazioni

La scelta del linguaggio

- Codice iconico familiare ai bambini: stile del cartoon
- Le immagini hanno più potere delle parole
- Permette la libera interpretazione, promuove lo sviluppo creativo ed esercita una funzione di educazione estetica

“ ”

* “ ... a ben guardare è una storia quella che nell’animazione raccontiamo e allora è bene chiederci quale posto, nella storia, abbiamo previsto per noi e per ciascuno degli interlocutori che sono attori a cui si suggerisce un copione interpretativo. L’animazione come uno dei palcoscenici del teatro dell’umano: in fondo una questione di pensieri, di regia, di interpretazioni “

***Piero Sacchetto, formatore consulente Coop Adriatica**

Oltre la classe

- C'è la consapevolezza che un obiettivo così alto è difficile da raggiungere nel tempo e nello spazio di una “animazione”
- Attraverso questo strumento la classe può lavorare sul tema del consumo consapevole lungo il percorso didattico dell'anno, al di là dell'esperienza con l'educatore e-o nel punto vendita
- Significa orientarsi verso un livello formativo dedicato ai docenti

I docenti

- L'uso del Cartastorie come kit completo presuppone un incontro di condivisione sull'utilizzo con i docenti interessati
- Il C. completo sarà lasciato ai docenti che faranno richiesta del modulo formativo
- Chi richiede solo l'intervento dell'educatore per una animazione lavorerà con il gruppo di carte ad essa relative

Il Cartastorie nel tempo

- Il C. può rappresentare uno strumento a supporto della programmazione interessata ai temi del consumo e dell'educazione alla cittadinanza, una specie di “sussidiario” i cui contenuti sono da spalmare nel corso di uno o più anni scolastici;
- Ogni anno il docente può richiedere un incontro di approfondimento tematico condotto dall'educatore e utilizzare poi in autonomia il C.

Come si usa il Cartastorie

E' strumento versatile che si offre
all'utilizzo di diversi linguaggi e
stili:

- Descrittivo
- Narrativo
- Teatrale

Per stimolare capacità:

- Di osservazione-analisi
- Interpretative
- Critiche
- Lessicali
- Affabulatorie
- Espressive

Alcuni spunti operativi:

Utilizzo del cartastorie (o delle schede/carte incluse nel cartastorie).

Qualche suggerimento da utilizzare sia per lavori in gruppo che per attività individuali

Scegliere un gruppo di carte che affrontano i temi di cui si vuol discutere e invitare i bambini-ragazzi a:

1. descrivere le carte/schede **osservandone i particolari e spiegandone il senso**
2. **inventare una storia ispirata al prodotto o alla tematica rappresentata** in una singola carta/scheda oppure in un gruppo di carte
3. a partire da due carte/schede di filiera, ipotizzare e/o immaginare **l'intero percorso del prodotto**
4. giocare ad **esprimere teatralmente** le osservazioni raccolte e le storie prodotte
5. **portare in classe oggetti** e prodotti che compaiono nelle carte/schede per avviare momenti di analisi e/o story-telling
6. invitare i bambini/ragazzi a trovare le **schede abbinabili e a verbalizzare i due “mondi” in esse descritti**
7. Questi e molti altri giochi di osservazione, deduzione e affabulazione possono essere realizzati a partire dalla sola manipolazione e distribuzione fisica delle carte, ma anche tramite la videoproiezione delle stesse (videonarrazione).

Utilizzo di “poster” estratti dal cartastorie

- Una carta specifica, stampata in versione “poster”, diventa il supporto all’intervento dell’educatore che svolge una animazione classica
- Può rimanere come gadget per la classe

Utilizzo di scenografie tratte dal cartestorie per proiezioni a tutto campo

- Alcune carte possono diventare la scenografia in cui “entrare” per creare un’ambientazione in cui le abilità espressive e narrative vengono ulteriormente sollecitate.
- Idoneo per un lavoro con il linguaggio teatrale

Le videonarrazioni

- Alcune carte in versione jpg ad alta risoluzione su file da proiettare sulla LIM, possono rappresentare lo sfondo della storia co-narrata da animatore e bambini.
- A supporto saranno disponibili oggetti-cose pertinenti con il tema della videonarrazione, con cui animatore e bambini interagiscono.

Il QR code

- Per entrare nel mondo Coop
- Ogni carta consente di accedere agli approfondimenti tematici riconducibili al progetto di ECC e-o legati ai temi trattati.
- Può essere l'altra modalità con cui prende il via il sito di informazione-formazione dedicato ai
 - docenti
 - famiglie
 - ragazzi (i giochi e le app sul tema del consumo)

Utilizzo on line del C

- Sviluppi.....(??)