

# QUADERNO SULLA RESPONSABILITÀ SOCIALE DI CONSUMO UNDER 18

# Premessa

Il progetto “We Like, We Share, We Change” – percorsi di informazione e formazione per un consumo sostenibile – si colloca all’interno di un importante nuovo processo regolatorio nazionale ed internazionale che apre ad una sfida culturale tanto epocale quanto improcrastinabile per cittadini, nazioni, imprese ed associazioni della società civile.

A questo scopo Movimento Consumatori, in collaborazione con Cies onlus, si è impegnata nell’ideazione e nella realizzazione del progetto, di rilevanza nazionale, “We Like, We Share, We Change”, finanziato dal Ministero del lavoro e delle politiche sociali ai sensi dell’articolo 72 del decreto legislativo 3 luglio 2017, n.117 - anno 2017, proprio allo scopo di contribuire a quel processo di trasformazione che vede nel consumatore finale un attore responsabile, un cittadino attivo che, al pari degli elettori per le istituzioni democratiche, sia consapevole del proprio ruolo di *policy maker*.

In virtù di questo principio, sono state definite attività che potessero avere un impatto circolare sul consumatore finale accompagnato, idealmente, dall’età scolare a quella adulta. E’ con questo spirito che le associazioni proponenti hanno realizzato un **percorso teatrale interattivo** che, grazie al meccanismo del gioco di ruolo, ripercorre a ritroso la vita di 3 prodotti di uso comune (dalla discarica alla materia prima) ed assegna un ruolo attivo ad ogni singolo studente coinvolto che sperimenta, pertanto, la propria condizione di cittadino/consumatore nelle diverse fasi della scelta di consumo.

Parallelamente al percorso è stata poi prevista la possibilità, per gli istituti scolastici, di realizzare **laboratori didattici** sul tema della **responsabilità sociale di consumo**. Grazie all’esperienza vissuta nel percorso e ad un **dossier pedagogico** gratuitamente messo a disposizione dai soggetti promotori, gli istituti coinvolti hanno potuto organizzare momenti di confronto ed approfondimento rispetto ai temi affrontati e stimolato gli studenti nella produzione di concreti output volti alla diffusione di valori quali il consumo sostenibile, la tutela dei diritti e l’equità sociale.

Il presente **quaderno sulla responsabilità sociale di consumo - under 18** rappresenta una sintesi esplicativa delle modalità di lavoro e di espressione dei giovani coinvolti nelle attività laboratoriali nell’ambito di questo lungo ed affascinante percorso.



# Associazioni proponenti

**Movimento Consumatori (MC)** nasce a Milano nel 1985 su impulso di alcuni intellettuali che, percependone la necessità, creano un organismo collettivo ed inclusivo volto alla promozione di diritti per i consumatori e per gli utenti. Sin dalla nascita, MC si prefigge l'obiettivo di difendere il consumatore nella relazione con gli operatori economici del mercato, dalle comunicazioni ai servizi postali, dalle utenze ai servizi assicurativi dalle banche al turismo distinguendosi sempre per il suo approccio pragmatico a questioni pratiche, di vita quotidiana ma anche coltivando parallelamente a questo, azioni tese alla sensibilizzazione anche sui doveri che, come consumatore, ognuno di noi è tenuto a seguire per la realizzazione di un "ideale" vita di relazione. L'obiettivo dell'associazione è perciò quello di contribuire al pieno riconoscimento e alla realizzazione dei diritti di cittadinanza economica nel mercato, promuovendo la regolamentazione globale dell'economia attraverso l'attuazione dei diritti costituzionali concernenti l'uguaglianza di dignità e di opportunità, lottando contro ogni forma di discriminazione nei confronti di persone che, per cause di genere, età, di deficit psichici, fisici o funzionali o di specifiche condizioni socio-economiche, siano in condizione di marginalità sociale.

MC, oltre ad essere un membro del Consiglio Nazionale dei Consumatori e degli utenti (**CNCU**) costituito presso il Ministero dello Sviluppo Economico, è socio dell'Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (**ASVIS**).

MC promuove e partecipa a diverse campagne di contrasto del modello economico neoliberista (come ad esempio Sbilanciamoci, Abiti Puliti, NO OGM, STOP TTIP) e dal 2018 è membro di ECU (European Consumer Union) associazione di consumatori di livello europeo.

Attualmente **Movimento Consumatori** si configura come un'associazione di promozione sociale.

L'associazione partner è il **Cies Onlus - Organizzazione Non Governativa (ONG)** – con la quale MC condivide i valori della promozione sociale e della solidarietà. Particolarmente attiva sui temi dell'immigrazione, della mediazione interculturale, dell'educazione alla cittadinanza mondiale e della sensibilizzazione al dialogo interculturale, il Cies Onlus ha fornito competenze e professionalità indispensabili per la riuscita delle attività proposte. Inoltre, il quotidiano lavoro sviluppato in costante sinergia nell'ambito delle attività progettuali ha consentito uno scambio osmotico di buone prassi che hanno arricchito di contenuti l'esperienza determinandone il successo.



# Effetto COVID - 19

L'insorgere ed il conseguenziale peggioramento della crisi sanitaria ha di fatto cambiato, in modo tanto tragico quanto improvviso, il senso stesso di vita comune, non di meno ha pesantemente inciso sulla rimodulazione delle attività progettuali ed in particolare di quelle che, secondo il format approvato, richiedevano fasi di aggregazione.

Per quanto concerne il percorso teatrale interattivo ed i conseguenti laboratori didattici, vista la natura delle attività proposte e le limitazioni imposte dai diversi DCPM che nel tempo si sono susseguiti, si è quindi provveduto a modificarne la fase realizzativa che da attività in presenza è divenuta attività digitale a distanza ma mantenendo i propri valori fondanti e le proprie obiettivi didattici. Grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie che hanno permesso di proseguire, anche se con necessari ridimensionamenti, le attività inizialmente progettate.

**Un sentito ringraziamento va quindi a tutti gli studenti, i docenti ed i dirigenti scolastici** che, nonostante le innumerevoli difficoltà affrontate, hanno reso possibile la realizzazione del **Quaderno sulla responsabilità sociale di consumo - under 18** nel quale sono ritratte alcune delle esperienze laboratoriali sviluppate sia nella versione in presenza, realizzate prima dell'insorgere della pandemia, che in quella digitale da remoto conseguente la rimodulazione operata.



# ATTIVITÀ LABORATORIALE IN PRESENZA

WE



# GIOCO DI RUOLO

**Tipologia di attività** > GIOCO DI RUOLO

**Età** > 12+

**Durata** > 2h

**Materie** > Italiano, Diritto, Economia, Etica. Matematica

**Riassunto delle attività** > Il gruppo svolgerà un gioco di ruolo interpretando i vari attori che gravitano attorno alla filiera di produzione del pomodoro. La classe verrà divisa in quattro gruppi che rappresenteranno rispettivamente la GDO, le industrie di produzione, i produttori agricoli e i braccianti, che dovranno affrontare una trattativa per definire il contratto annuale di fornitura di pomodori per il mercato nazionale. La trattativa si svolgerà in tre fasi e sarà mediata e supervisionata dal conduttore del gioco. Ad ogni gruppo verrà fornita una scheda ruolo, dove verranno specificate le possibilità di azione della categoria che viene rappresentata e gli obiettivi da raggiungere al termine della trattativa.

**Materiali** > Schede Ruolo (GDO, Industria, Produttore, Braccianti) / Fogli e Pennarelli / Sedie in cerchio



Perche il  
Gover no non  
Fa niente?



## Focus pedagogico

La classe si dispone in cerchio ed inizia la fase di restituzione. Il conduttore dovrà soffermarsi sia sugli aspetti tecnici ed informativi dell'attività (approfondire quali aspetti trattati siano realmente inerenti alla realtà, provare a far immaginare la difficoltà di affrontare una trattativa con strumenti differenti e potere contrattuale differente), ma anche soffermarsi sulle sensazioni provate durante il "Gioco di Ruolo" (es. Quanto è stato difficile far rispettare i propri diritti? Cosa hai provato a non avere margini di scelta? Quanto è complicato fare la cosa giusta avendo potere e libertà di fare quella più conveniente?).

Ovviamente per la riuscita dell'attività il conduttore dovrà avere piena conoscenza delle schede ruolo di ogni gruppo, sapendone obiettivi e caratteristiche.

Questo momento è fondamentale per permettere al gruppo di familiarizzare con i termini tecnici e le diverse fasi in cui si articola la filiera produttiva del pomodoro, anche acquisendo informazioni ulteriori aldilà della necessaria semplificazione del gioco. È inoltre importante che sperimentino il grado di complessità raggiunto nell'organizzazione della filiera dalla produzione alla distribuzione, e che possano valutare in maniera critica quali sono le conseguenze di questa organizzazione. Il conduttore avrà anche il compito di presentare le alternative possibili (vedi approfondimenti del Kit), per aiutare il gruppo a superare l'eventuale senso di impotenza o frustrazione sperimentato durante la simulazione.

**Tipologia di attività** > Lezione basata sulla visione di un DOCUMENTARIO  
**Età** > 14+  
**Durata** > 45 minuti  
**Materie** > Biologia, Chimica, Studi sociali, Economia, Lavoro

**Riassunto delle attività** > Attraverso la visione di un documentario che racconta la vita dei coltivatori di cotone, gli studenti imparano nuove cose sulla produzione di questo tessuto, le minacce dei pesticidi e il circolo vizioso del debito. La discussione a margine del film può stimolare un dibattito sulle responsabilità che abbiamo come consumatori e sulla nostra capacità di influenzare il mercato globale dei vestiti.

**Materiali** > Proiettore schermo / Lavagna o lavagna a fogli mobili gessi o pennarelli / Post-it (3 per ciascuno studente) / Documentario "100% cotone" disponibile online qui ([parte 1](#) e [parte 2](#))



## Focus pedagogico

Gli studenti si fanno un'immagine visiva della coltivazione del cotone. Osservano e predicono il destino di un contadino intrappolato nel circolo vizioso dei debiti. In questo modo, sono in grado di descrivere e spiegare graficamente questo fenomeno.

Gli studenti promuovono il pensiero critico e acquisiscono una maggiore consapevolezza delle ingiustizie ambientali che il nostro stile di vita causa in altre parti del mondo.





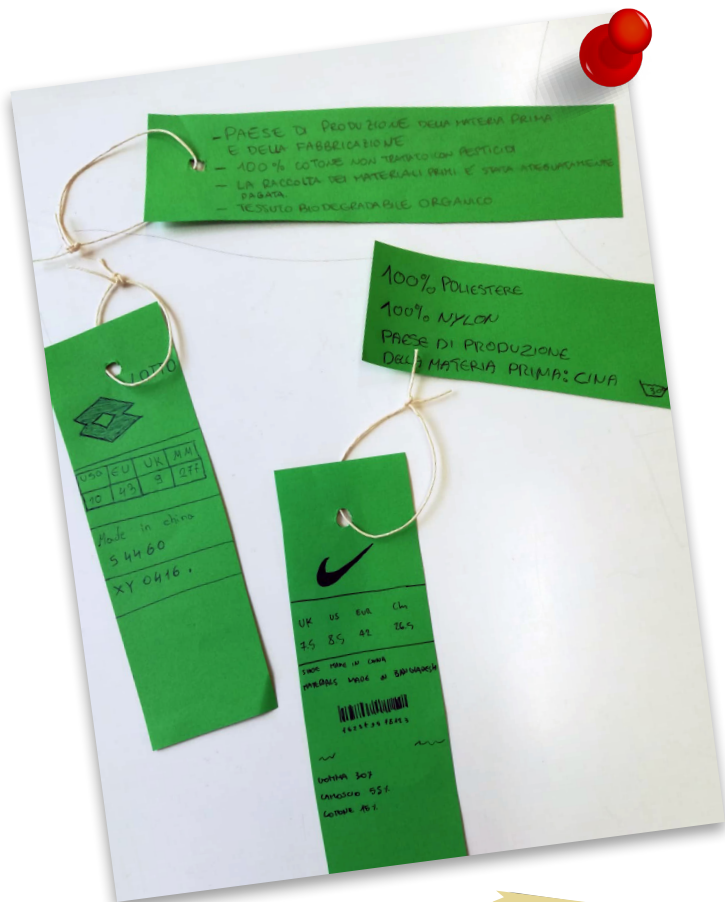
**Tipologia di attività** > GIOCO E DISCUSSIONE GUIDATA

**Età** > 14+

**Durata** > 2 ore

**Materie** > Educazione civica, Letteratura

**Riassunto delle attività** > Gli studenti, a partire da un gioco di memoria, saranno guidati in una riflessione sul tema della contraffazione.



**Focus pedagogico**

Gli studenti saranno messi di fronte ad un "dilemma etico" circa il possibile acquisto di prodotti contraffatti. Il dilemma offrirà un'occasione per sviluppare il senso critico e la capacità di formulare argomentazioni a sostegno delle proprie scelte e convinzioni.

**Tipologia di attività** > CREATIVITÀ, RICERCA E CREAZIONE DI POSTER

**Età** > 9+

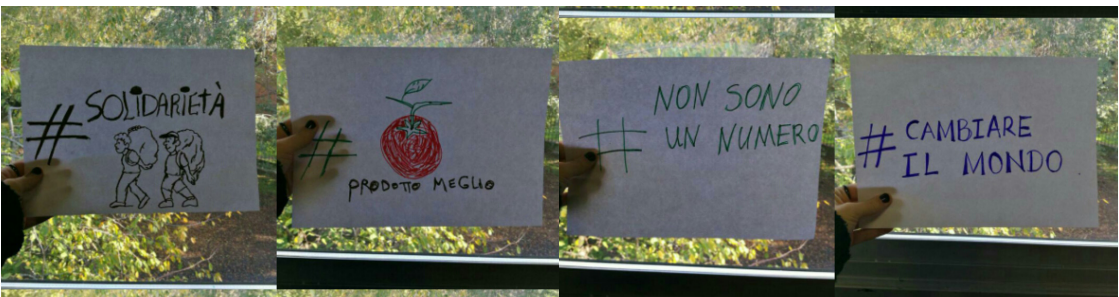
**Durata** > 2-3 ore

**Materie** > Geografia, Scienze, Etica, Economia, Politica

**Introduzione al contenuto** > In un'economia come la nostra, basata sulla crescita, i consumi (vedi consumo) aumentano costantemente. Allo stesso tempo, i consumi sono una delle più importanti forze trainanti della crescita economica. Nel settore alimentare, i beni devono essere economici e abbondanti. Questi bisogni sono garantiti dall'industria agricola. A causa della crescente domanda mondiale di carne, in molte parti del mondo le foreste pluviali vengono distrutte per piantare soia, con la quale si nutre il bestiame. Questo fenomeno non causa soltanto la distruzione di preziosi ecosistemi, ma conduce allo spostamento forzato delle popolazioni (vedi migrazione forzata) che vivono nella foresta pluviale, principalmente ad opera di grandi aziende internazionali in cerca di terreni su cui coltivare la soia. Non solo i piccoli agricoltori e le popolazioni indigene vengono espropriati delle terre, ma queste ultime sono spesso contaminate dai pesticidi impiegati nell'agricoltura monocolturale. In questo modo, è impossibile per gli abitanti del posto continuare a vivere nei loro luoghi d'origine.

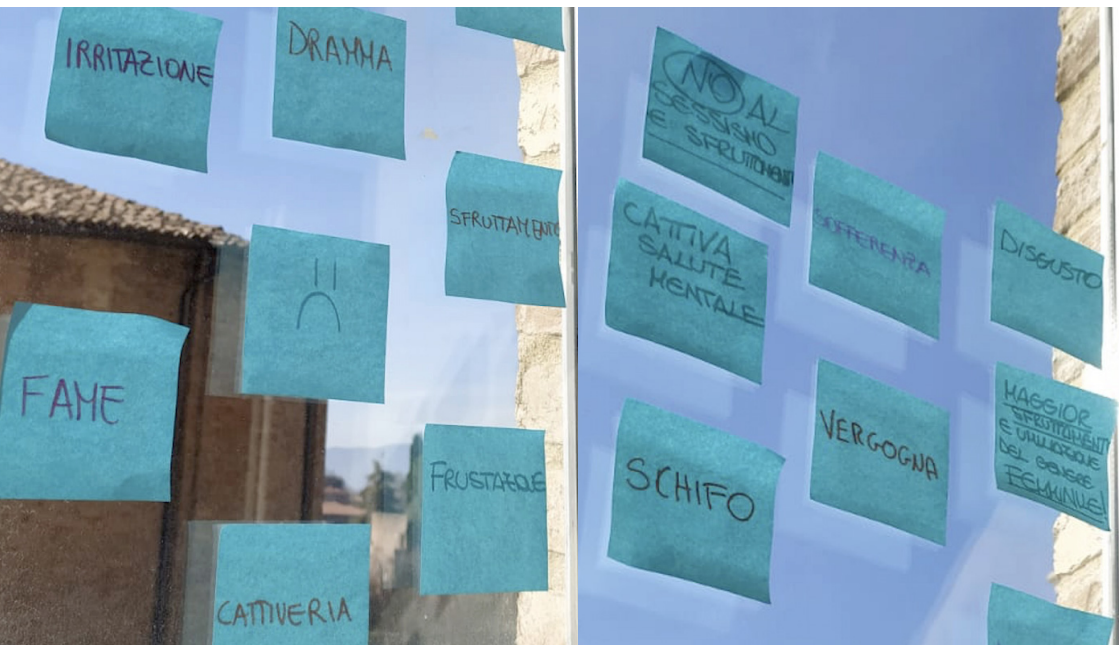
**Riassunto dell'attività** > Divisi in piccoli gruppi, gli studenti fanno una ricerca sui rapporti tra la deforestazione e i loro modelli di consumo. I risultati vengono presentati su dei poster. Nella fase finale, ciascun gruppo presenta il proprio poster al resto della classe.





## Focus pedagogico

Gli studenti più grandi cercano le informazioni su internet da soli: fanno ricerche, analizzano e verificano dati e testi. In questo modo si stimola il pensiero critico. Ciascun gruppo deve presentare le informazioni raccolte in modo creativo per conquistare l'interesse del resto della classe. Di conseguenza, gli studenti esercitano anche la loro capacità espositiva. Gli studenti più piccoli esercitano le loro abilità di analisi e sintesi di testi informativi. Devono inoltre usare la propria creatività per presentare i risultati in maniera interessante per il resto della classe.



**Tipologia di attività** > LABORATORIO

**Età** > 14+

**Durata** > 45 minuti

**Materie** > Economia, Geografia, Lavoro

**Riassunto delle attività** > Tramite questa attività, gli studenti possono conoscere il ciclo di vita dei loro telefoni cellulari e sapere quali sono le loro responsabilità come consumatori nell'influenzare uno dei più grandi crimini ambientali commessi dall'occidente: l'estrazione del prezioso Coltan utilizzato nella produzione di microchip per svariati dispositivi e lo smaltimento di rifiuti elettronici in Africa e Asia.

**Download materiali** > [Allegato 1: Tabella Il mio telefono cellulare](#) / [Allegato 2: Fotografie](#) / [Allegato 3: Di cosa è fatto il tuo telefono cellulare?](#) / [Allegato 4: Ciclo di vita di un telefono cellulare](#)



**Materiali** > Una tabella per ciascuno studente (Allegato1) / Sei fotografie (estrazione, uso dei cellulari e rifiuti elettronici) (Allegato 2) / Tre testi sul ciclo di vita di un telefono cellulare per ciascuno studente (Allegato 3) / Fasi del ciclo di vita di un telefono cellulare (Allegato 4)

## Focus pedagogico

Gli studenti analizzano il ciclo vitale di un telefono cellulare, valutano gli impatti positivi e negativi delle singole fasi del ciclo e cercano un modo per ridurre gli impatti negativi.



# ATTIVITÀ LABORATORIALE IN MODALITÀ DIGITALE

WE



**Tipologia di attività** > GIOCO DI RUOLO

**Età** > 12+

**Durata** > 2h

**Materie** > Italiano, Diritto, Economia, Etica. Matematica

**Riassunto delle attività** > Il gruppo svolgerà un gioco di ruolo interpretando i vari attori che gravitano attorno alla filiera di produzione del pomodoro. La classe verrà divisa in quattro gruppi che rappresenteranno rispettivamente la GDO, le industrie di produzione, i produttori agricoli e i braccianti, che dovranno affrontare una trattativa per definire il contratto annuale di fornitura di pomodori per il mercato nazionale. La trattativa si svolgerà in tre fasi e sarà mediata e supervisionata dal conduttore del gioco. Ad ogni gruppo verrà fornita una scheda ruolo, dove verranno specificate le possibilità di azione della categoria che viene rappresentata e gli obiettivi da raggiungere al termine della trattativa.

**Materiali** > Schede Ruolo (GDO, Industria, Produttore, Braccianti) (in allegato) / Fogli e Pennarelli / Sedie in cerchio



**Tipologia di attività** > Lezione basata sulla visione di un DOCUMENTARIO

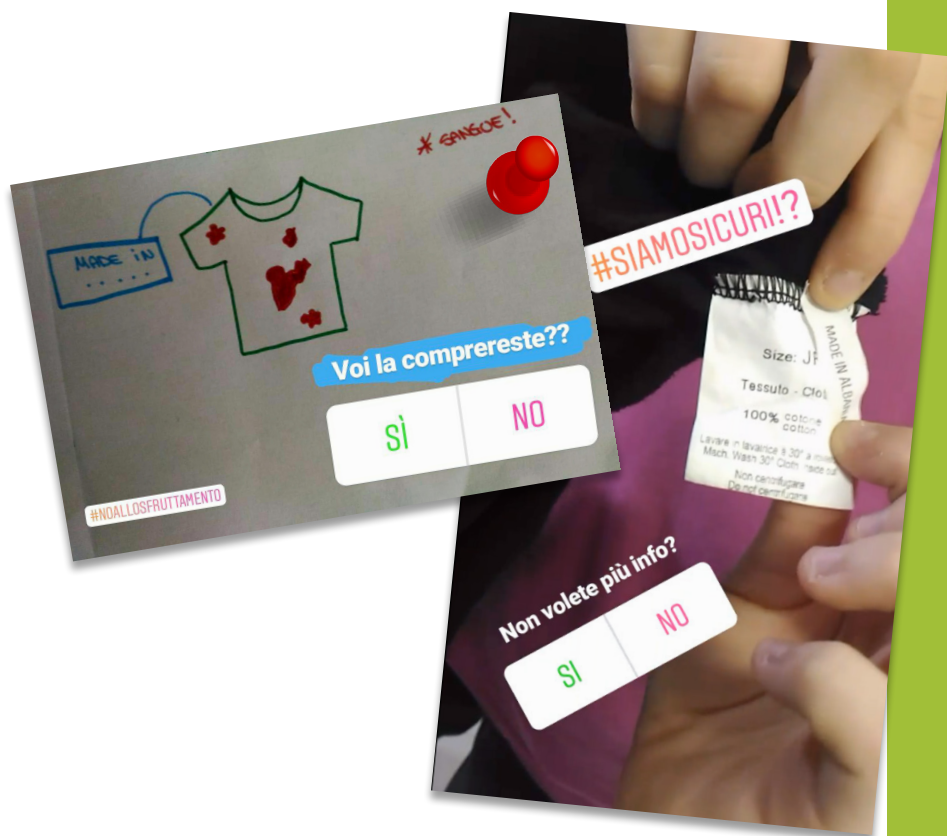
**Età** > 14+

**Durata** > 45 minuti

**Materie** > Biologia, Chimica, Studi sociali, Economia, Lavoro

**Riassunto delle attività** > Attraverso la visione di un documentario che racconta la vita dei coltivatori di cotone, gli studenti imparano nuove cose sulla produzione di questo tessuto, le minacce dei pesticidi e il circolo vizioso del debito. La discussione a margine del film può stimolare un dibattito sulle responsabilità che abbiamo come consumatori e sulla nostra capacità di influenzare il mercato globale dei vestiti.

**Materiali** > Proiettore schermo / Lavagna o lavagna a fogli mobili gessi o pennarelli / Post-it (3 per ciascuno studente) / Documentario "100% cotone" disponibile online qui ([parte 1](#) e [parte 2](#))



**Tipologia di attività** > LABORATORIO

**Età** > 14+

**Durata** > 45 min

**Materie** > Economia, Geografia, Lavoro

**Riassunto delle attività** > Tramite questa attività, gli studenti possono conoscere il ciclo di vita dei loro telefoni cellulari e sapere quali sono le loro responsabilità come consumatori nell'influenzare uno dei più grandi crimini ambientali commessi dall'occidente: l'estrazione del prezioso Coltan utilizzato nella produzione di microchip per svariati dispositivi e lo smaltimento di rifiuti elettronici in Africa e Asia.

**Download materiali** > [Allegato 1: Tabella Il mio telefono cellulare](#) / [Allegato 2: Fotografie](#) / [Allegato 3: Di cosa è fatto il tuo telefono cellulare?](#) / [Allegato 4: Ciclo di vita di un telefono cellulare](#)

**Materiali** > Una tabella per ciascuno studente (Allegato 1) / Sei fotografie (estrazione, uso dei cellulari e rifiuti elettronici) (Allegato 2) / Tre testi sul ciclo di vita di un telefono cellulare per ciascuno studente (Allegato 3) / Fasi del ciclo di vita di un telefono cellulare (Allegato 4)





# Focus pedagogico

Gli studenti analizzano il ciclo vitale di un telefono cellulare, valutano gli impatti positivi e negativi delle singole fasi del ciclo e cercano un modo per ridurre gli impatti negativi.





**WE LIKE  
SHARE  
CHANGE**



INSIEME  
PER IL CONSUMO  
SOSTENIBILE

[www.movimentoconsumatori.it](http://www.movimentoconsumatori.it)  
[www.cies.it](http://www.cies.it)



welikesharechange

#sottoilcosto

Il progetto "We like We share We change", di rilevanza nazionale, è finanziato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali ai sensi dell'articolo 72 del decreto legislativo 3 luglio 2017, n.117 - anno 2017.