



GERUSALEMME

la città delle risorse

suggerimenti ad uso dei docenti

Gerusalemme sacra alle tre religioni monoteistiche può validamente rappresentare, secondo uno spirito laico, il bisogno di accogliere le risorse e le esperienze dei popoli, di non rifiutare nulla che sia veramente umano fra gli uomini.

☞ **Obiettivo trasversale principale:** *Avviarsi a comprendere* (1^{cl.})/*Individuare* (2^{cl.})/*Definire* (3^{cl.}) la necessità di coniugare i nostri punti di vista con quelli degli altri.

Suggerimenti per i docenti di tutte le discipline

- **Idee di partenza.** Un importante panorama di studio per i docenti riguarda l'approccio cooperativista alla classe. Il metodo cooperativo rappresenta un vasto ambito educativo, che applica particolari tecniche di cooperazione nell'apprendimento. Cooperare significa lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni. All'interno di situazioni cooperative l'individuo singolo cerca di perseguire dei risultati che vanno a vantaggio suo e di tutti i collaboratori. Un metodo di conduzione della classe che mette in gioco, nell'apprendimento, le risorse degli studenti rappresenta la coniugazione perfetta tra istruzione e apprendimento di cittadinanza. Così inteso, si distingue dai metodi tradizionali che puntano invece sull'estensione delle conoscenze didattiche e di contenuto dell'insegnante. La partecipazione dell'educatore e dell'educando al processo apprenditivo genera una **democrazia di comportamenti** che offre la possibilità di creare un clima di apprendimento impostato sulla cooperazione.

Esempi di laboratorio

1^a **esempio. Le sette parole: laboratorio di didattica cooperativa.** E' un ottimo esercizio



consensuale. Se fatto bene mostra come si può raggiungere l'accordo senza rinunciare alle proprie idee, accettando però quelle degli altri, quando le proposte e argomentazioni sono convincenti.

Viene definito con precisione un argomento; ad esempio le sette parole dell'**amicizia** oppure della **pace** oppure della **libertà**.

Viene lasciato circa un minuto entro il quale ogni partecipante scrive su un foglio le sette parole attinenti all'argomento prescelto, che ritiene più importanti. Poi ognuno si unisce a caso con un altro e si devono mettere d'accordo sulla scelta di sette parole in tutto. In seguito i due si uniscono con altri due, poi quattro con altri quattro e così via, finché non si è raggiunto l'accordo generale sulle sette parole da considerare le più importanti, scartando tutte le altre. A mano a mano che il gruppo si



ingrandisce si può aumentare leggermente il tempo per la discussione. Devono essere parole e non frasi e devono essere assolutamente sette e non di più. Le parole iniziali, tuttavia, possono essere sostituite nel corso degli accordi e della discussione, con altre che possono essere più comprensive delle precedenti.

L'insegnante può variare a piacimento il laboratorio, riducendo per esempio la negoziazione a due grandi gruppi oppure interrompendola alla seconda o terza fase: tutto dipende dalla risposta degli alunni.

2^ esempio. Gli scambi commerciali: laboratorio sugli squilibri tra Nord e Sud. Il laboratorio intende far comprendere gli squilibri negli scambi tra paesi che posseggono ingenti risorse e i paesi che le sfruttano. Ogni sforzo intrapreso dai paesi impoveriti per migliorare la propria situazione economica è immediatamente ridotto a zero dal carico del debito, dai prezzi troppo bassi del mercato internazionale delle materie prime, spesso dominato da poche e potenti multinazionali.

Regole. Si produce ricchezza fabbricando le diverse forme geometriche indicate nel diagramma; ogni forma ha un determinato valore, che viene scambiato in denaro quando viene consegnato al banchiere. Ogni gruppo può fabbricare tutte le forme che vuole: più ne fa e più ricco diventa.

- A. Tutte le forme geometriche devono essere ritagliate facendo uso delle forbici e devono avere esattamente la forma e le dimensioni indicate nel diagramma. Il banchiere è tenuto ad eseguire i controlli.
- B. Si possono usare solo i materiali forniti.
- C. E' vietato usare la forza fisica.
- D. Il direttore rappresenta l'ONU e ha il diritto di intervenire in ogni discussione o disputa.



Come si svolge. E' necessario dividere in cinque gruppi i partecipanti secondo il seguente modello:

Gr.po	N. giocatori	Tipo di risorse	Suggerimenti nomi adatti
1	2-3	Livello A	Nord oppure Usa, Inghilterra, Italia, Francia, Germania, Cina
2	2-3	Livello A	Germania
3	5 -6	Livello B	India, Brasile
4	5 - 6	Livello B	Nigeria, Perù
5	3 - 4	Livello C	Tanzania. Kenia, Mauritania

6	3 - 4	Livello C	Mali, Santo Domingo
---	-------	-----------	---------------------

Si fornisce il materiale ai gruppi in buste chiuse. Si leggono le regole del gioco. All'inizio della partita molti giocatori, sconcertati, faranno domande: dove possiamo trovare le forbici? Possiamo affittarle? Possiamo fare scambi? A che cosa serve il cartoncino?

Bisogna resistere, evitare di rispondere a tutte queste domande: il direttore deve stare in silenzio o tutt'al più ripetere le regole del gioco. Dopo qualche minuto i giocatori cominceranno a muoversi per la stanza e a tentare qualche scambio; una strada percorribile può anche essere quella di negoziare tra un gruppo e l'altro a turno sotto la guida del direttore ONU.

Sono necessari due conduttori: il **direttore** che coordina e dirige; il **banchiere** che deve munirsi di matita e di un foglio di carta a sei colonne, per annotare i guadagni di ogni gruppo; egli controlla le forme realizzate dai giocatori, accetta quelle conformi al modello e paga con banconote il valore delle forme.

Se il gioco si svolge bene, risulterà ben presto evidente che la situazione di partenza non è uguale per tutti; nasceranno sentimenti di rabbia o di umiliazione e frustrazione: ciò permetterà di aprire la discussione e di esaminare le ingiustizie del sistema e le difficoltà nel raggiungere un equo sistema di scambi. Conviene che il direttore del gioco faccia notare che non si tratta solo di un gioco, ma di un modello che rispecchia situazioni reali: le sensazioni di scoramento e di potenziale violenza che provano le popolazioni del Sud del mondo.

Suggerimenti per il direttore. I gruppi del tipo A probabilmente cominceranno subito a ritagliare le forme, ma si troveranno ben presto a corto di materie e tenteranno di comprarne da altri gruppi. E' facile che all'inizio i gruppi, che dispongono di fogli di carta in abbondanza, li vendano a basso prezzo. Può essere utile annotarsi il costo dei materiali. Il direttore può incoraggiare i gruppi a prendere iniziative, dando informazioni o creando situazioni



nuove, simili a quelle del mondo reale. Alcune modifiche possono essere lanciate pubblicamente, altre si possono trasmettere sotto forma di messaggio segreto inviato solo ad alcuni gruppi.

- ◆ **Modificare i valori di mercato.** Per esempio il cerchio può diminuire di valore.
- ◆ **Aumentare la dotazione** di materia prima o di tecnologia. Il direttore può fornire uno dei gruppi di un certo quantitativo di materia prima (*i fogli di carta*) o annunciare al mondo che è stato scoperto un nuovo giacimento.



◆ **Ricorrere al cartoncino colorato.** Due gruppi hanno in dotazione cartoncino colorato, di cui non sanno cosa fare. Nel mondo reale questo è il caso di una risorsa di cui il paese non conosce il valore. Il direttore può informare segretamente altri gruppi del fatto che quel materiale ha un certo valore: se essi saranno in grado di consegnare al banchiere le loro forme geometriche munite di un talloncino fatto di quel materiale, ne riceveranno un pagamento in denaro pari a quattro volte il valore originale.

- ◆ **Fornire aiuti.** Il direttore può decidere di offrire aiuti a certe condizioni: per esempio fornire un paio di forbici coll'intesa di venire ricompensato con un terzo dei beni prodotti.
- ◆ **Patti commerciali.** Nel corso del laboratorio due o più gruppi possono imporre restrizioni sugli scambi commerciali con altri gruppi.
- ◆ **Colonizzazioni.** Un gruppo particolarmente potente può “offrire” **protezione** ad un certo prezzo.
- ◆ **Associazioni di produttori.** I gruppi più ricchi di carta possono decidere un accordo per stabilizzare i prezzi di vendita nei confronti dei paesi ricchi.

Età dei giocatori. Dai dieci anni in su.

Materiale necessario.

- **Livello A:** 2 paia di forbici, 2 righelli, 1 compasso, 1 squadretta, 1 goniometro, un foglio di carta, 6 banconote, 4 matite
- **Livello B:** 10 fogli di carta, 1 cartoncino colorato, 2 banconote
- **Livello C:** 4 fogli di carta, 2 banconote, 2 matite

