

IL CARTASTORIE

Schede illustrate per giovani consumatori consapevoli

di **Cristina Del Moro**¹ – cristina.delmoro@unicooptirreno.coop.it



UNA STORIA CHE PARTE DA LONTANO

Il Cartastorie è una delle nuove proposte che alcune delle Cooperative di consumo presenteranno alle Scuole per l'anno scolastico 2013-14, promuove la costruzione di «storie» ed ha esso stesso una storia che parte da lontano...

Può considerarsi un anello di un Progetto «antico» — l'Educazione al Consumo Consapevole (E.C.C.) che lega la cooperazione alla dimensione sociale e territoriale — che propone molti temi e, soprattutto, un metodo attraverso cui i contenuti diventano suggestioni per orientarsi e interpretare il complesso mondo delle merci e dei consumi.

L'E.C.C. è uno degli impegni statutari assunti dalle Cooperative; basti ricordare che già alle loro origini, a fine ottocento, gli spacci cooperativi avevano a fianco le biblioteche, segno evidente che le ragioni della «testa» andavano curate di pari passo e quelle della «pancia».

Con il Progetto di educazione al consumo consapevole il mondo delle cooperative ha poi definito e messo a punto, negli anni, una precisa modalità di relazione, dialogo e sostegno orientato al mondo della scuola.

Nascono negli anni '80 le «animazioni», interventi educativi non frontali a supporto dell'attività curricolare della classe, che stimolano bambini e ragazzi a porsi domande sul complesso mondo del

¹ Responsabile educazione al consumo consapevole Unicoop tirreno.



consumo e degli atteggiamenti ad esso relativi, a leggere criticamente la realtà, trovare il senso delle cose e guardale al di là delle loro apparenze, perché «dietro le merci ci sta un mondo, fatto di relazioni, culture, uomini, storie, ecc.». (ANCC-Coop 2006-2007).

I contenuti e i temi proposti da tale progetto sono costantemente aggiornati e al passo con le trasformazioni in atto, con un occhio anche ai mutamenti organizzativi che interessano l'istituzione scolastica.

IL METODO DELLA NARRAZIONE NEGLI STRUMENTI EDUCATIVI COOP

Un progetto educativo che le Coop condivisero qualche anno fa aveva già come tema centrale la narrazione; «Storie di prodotti» è stata una pubblicazione che ha cercato di «raccontare» le filiere, le storie della vita dalla produzione all'acquisto, di prodotti simbolo del consumo giovanile: il telefonino, le scarpe, il cioccolato, gli snacks, l'acqua, le lattine, i videogiochi.

Venivano fornite informazioni «tecniche» sulle filiere di questi prodotti unitamente a spunti di riflessione per un consumo critico; racconti brevi sul ciclo di vita di «merci» e «oggetti» usati tutti i giorni ma da conoscere al di là dell'immediatezza del loro uso più o meno indotto. «Merchi» da guardare non solo attraverso le lenti dell'informazione ma anche nella loro dimensione di «finestre sul mondo», come elementi di rimando ad altre «storie» che narrano di altri Paesi e città, di uomini e donne, culture, relazioni e regole, ma anche di vissuti individuali che trasformano gli «oggetti» in «cose», con un valore emotivo e un significato simbolico. Perché i cambiamenti dei comportamenti non si raggiungono solo attraverso l'acquisizione di vari livelli di informazione che riguardano esclusivamente la sfera cognitiva, ma mediante il coinvolgimento in situazioni e esperienze tali da incidere sulla dimensione emotiva dell'individuo.

I prodotti suggeriscono interessanti prospettive, consentono di partire dal particolare per allargare il campo ad una più ampia visione dei fenomeni e, in quanto legati alla vita quotidiana, permettono di tenere in relazione saperi e comportamenti.

Qualche anno dopo, il metodo della narrazione acquista un significato centrale anche nell'ambito dell'educazione agli stili di vita. Il Kit per docenti «Alimenta il tuo benessere»² offre spunti di lavoro

² Il kit: Ideazione progetto: Cristina Del Moro; Progetto editoriale e coordinamento: Il Barbagianni editore-Roma. Sviluppo creativo illustrazioni: Giulio Catanzaro;



per promuovere corrette abitudini alimentari e motorie attraverso il filo conduttore del raccontare fiabe e storie «che offrono lo spazio per l’ascolto di sé, l’immaginazione e la fantasia per raccontarsi e raccontare la vita. Come dire: anche le storie fanno bene alla salute». (ANCC-Coop 2007)

OLTRE IL CONSUMO DI «OGGETTI»: DARE SENSO ALLE COSE

Una vera educazione ha bisogno di storie lette, di biblioteche funzionanti e di tanti, tanti libri...La letteratura per l’infanzia può avere spazio nella ricostruzione delle conoscenze, per elaborare punti di vista personali, per leggere e capire la realtà.

Può essere un sentiero che conduce al pensiero pluralista e ad un’etica della solidarietà, contro i rischi dell’omologazione e delle conoscenze troppo uniformi.

L’uso della fiaba, dei racconti o delle storie permette «di approfondire i rapporti tra il patrimonio fiabesco e narrativo delle diverse culture del mondo, tra oralità, scrittura e rielaborazioni multimediali e musicali» (Ongini 2006).

La letteratura non racconta gli aspetti scientifici del «mangiare», del consumare, del relazionarsi ma il come, il dove, il cosa, il sapore, il ricordo. (ANCC-Coop 2007)

Le storie, la narrazione, la rappresentazione di come le cose si vedono e si vivono, si raccontano, diventano dunque il nucleo principale, la sostanza e la forma di un nuovo progetto che coinvolgerà le Scuole primarie e secondarie di primo grado per l’anno scolastico 2013-14.

IL CARTASTORIE

Se centrale è il ruolo dei giovani e giovanissimi studenti stimolati, durante gli incontri con gli educatori Coop, a interrogarsi sulle relazioni tra i «soggetti e gli oggetti», tra le «persone e le cose» per comprendere i meccanismi espliciti e impliciti che sottintendono le personali scelte di consumo, si può ben comprendere l’importanza di uno strumento didattico che faciliti l’assunzione di questo ruolo attivo.

Nasce così per questa finalità il «CARTASTORIE: schede illustrate per giovani consumatori consapevoli»: un kit composto da 40 carte

Illustrazioni: Sabrina Ariganello.



illustrate e da un cd con video tutorial e immagini in jpg delle carte, per loro utilizzo su LIM (vedi Box 1).

Box 1 – Il Cartastorie

Il Cartastorie rappresenta uno strumento efficace per coinvolgere bambini e ragazzi in maniera creativa e ludica in riflessioni sul rapporto individuale e collettivo con il mondo dei consumi, per promuovere autonomia e spirito critico nel delicato processo di costruzione dell'identità giovanile. A Scuola, ma anche in famiglia e con gli amici, le schede illustrate offrono stimoli per la costruzione di storie originali e da condividere. Perché tradurre le rappresentazioni facilita la comprensione dei fenomeni e delle relazioni; narrare aiuta ad esprimersi liberamente, recuperando lo spazio del confronto e del dialogo, per essere consumatori critici, cittadini consapevoli.

Un progetto che Unicoop Tirreno affida ai creativi di Barbagianni Editore — che riescono ad interpretare in chiave visiva temi e spunti di riflessione sedimentati in 30 anni di educazione ai consumi — e che viene condiviso da altre Coop: Adriatica, Liguria, Lombardia, Piemonte (Novacoop), che lo offriranno a numerose scuole della nostra penisola, secondo progetti specifici per territorio.

Uno strumento che propone un'inversione dei ruoli nella relazione educativa tradizionale, e che affida all'educatore il suo compito di maieuta e facilitatore, che invita i bambini e i ragazzi a lasciare per un attimo da parte le parole, per affidarsi ad immagini da interpretare, con cui giocare e costruire personali o collettive dimensioni di senso che alle parole fanno poi ritorno ma attraverso un'elaborazione introiettata e per questo più «appartenente» rispetto a qualsiasi classica «spiegazione».

Dunque *Il Cartastorie* è uno strumento educativo che incoraggia alla produzione narrativa; un gioco che stimola la capacità di osservare, leggere le immagini, fare collegamenti, formulare ipotesi e fornire interpretazioni.

40 carte per tre aree tematiche: educazione alimentare e agli stili di vita; educazione alla sostenibilità; educazione alla cooperazione, cittadinanza e intercultura.

Ogni scheda permette di condurre una riflessione sul complesso mondo dei consumi e sulle relazioni tra le persone.

Raccontare e inventare storie a partire dalle situazioni e dai dettagli rappresentati può aiutare a dare forma al mondo, a cogliere il senso delle cose, a trasmetterlo e dividerlo.

Il kit è composto, nel dettaglio, da 10 schede singole, 20 schede abbinabili e 10 schede di filiera, un libretto e un video tutorial.



Le schede singole forniscono un primo spunto di approfondimento; le schede abbinabili acquisiscono un significato più ampio se affiancate alla scheda corrispondente, con la quale formano, per contrapposizione o analogia, un unico disegno. Stimolare i ragazzi alla ricerca delle coppie, oltre a favorire l’aspetto ludico, può rappresentare il punto di partenza per una riflessione più profonda.

Le schede di filiera, se affiancate, ricompongono il percorso di pane, acqua, carta, cioccolato e prodotto imballato dall’origine fino all’arrivo sullo scaffale del supermercato.

Il libretto di accompagnamento, contenuto all’interno della confezione, rappresenta un sostegno al lavoro degli educatori, presentando l’elenco completo delle 40 carte e una breve descrizione per ognuna. *Il Cartastorie* è uno strumento «flessibile» e politematico.

Ogni carta affronta, a diversi livelli, più argomenti. I corretti stili di vita, le differenze generazionali, l’integrazione tra culture, la cooperazione sociale, la sostenibilità ambientale, la cittadinanza attiva e l’identità della persona, sono solo alcuni dei temi trattati.

I dettagli di cui è ricca ogni scheda infatti aiutano e stimolano la classe ad ampliare il dibattito e ad aprire nuovi spunti di riflessione. Accompagnare i ragazzi nell’esplorazione delle immagini, esortarli a scovare elementi sempre nuovi, incoraggiarli a mettere in moto la fantasia, lo spirito di osservazione e lo spirito critico li aiuta ad acquisire consapevolezza e a recuperare lo spazio del dialogo e del confronto per cercare insieme risposte da condividere.

Sul retro delle carte è presente un elenco di parole chiave che creano una costellazione di punti di riferimento attraverso cui impostare la riflessione.

Partendo dallo spunto offerto, l’educatore Coop può guidare il gruppo nel dibattito e invitare i ragazzi alla ricerca di nuovi temi.

Le piste di lavoro che *Il Cartastorie* offrirà alle classi sono molteplici: produzioni narrative individuali o collettive, giochi sulle carte abbinabili e di filiera, utilizzo del metodo della video-narrazione attraverso la proiezione su LIM delle immagini delle carte con selezione di particolari per un lavoro di analisi...

Uno strumento che gli educatori Coop utilizzeranno a supporto dei loro interventi ma che sul quale i docenti potranno continuare a lavorare nel corso dell’anno scolastico per rielaborare, approfondire o tracciare nuove piste di lavoro. Quando la fantasia e l’immaginazione sono gli ingredienti principali di un progetto, non c’è limite al suo sviluppo che va oltre la codifica delle linee di indirizzo offerte.

I docenti riceveranno il kit nell’ambito di incontri formativi; per farne richiesta, entro il 31 ottobre, si acceda alla pagina web www.e-coop.



it e si cerchi la pagina che ciascuna Cooperativa territoriale dedica al progetto E.C.C.

LE STORIE VIRTUALI

In basso a sinistra, sempre sul retro, ogni carta è dotata di un QR code. Questo simbolo rappresenta una finestra di collegamento con il mondo del web. Attraverso un apposito scanner, presente su gran parte dei telefoni cellulari di ultima generazione, è possibile traggare il codice e lasciarsi trasportare sulla pagina di atterraggio prevista. Lontano da ogni fine pubblicitario, il QR code svolge una duplice funzione: da un lato parlare la lingua dei ragazzi, avvalendosi di una tecnologia a loro familiare, dall'altro consentire al prodotto di non esaurire il suo potenziale nel solo aspetto fisico, dotandolo di un alter ego online e quindi di una potenziale evoluzione temporale fino ad oggi sconosciuta. Dal punto di vista pratico, inoltre, la presenza del QR code permette di rendere ogni carta autonoma dal resto del mazzo.

Le 40 carte nel loro insieme costituiscono un campo di esplorazione per i ragazzi, che hanno così l'opportunità di accedere ad un panorama sconfinato di possibilità e intuizioni, una costellazione di esempi e prototipi dai quali partire per poi confrontarsi con le proprie personali esperienze di vita.

Grazie a un'analisi critica del mondo dei consumi, giungono così a scoprire che dietro ai prodotti del supermercato esistono mondi e relazioni, storie ed economie, culture e scelte etiche.

Valori e situazioni di cui essere consapevoli, per far sì che le scelte individuali contribuiscano a tutelare il futuro della Terra e la dignità delle persone.

Ringrazio la collega Marisa Strozzi, responsabile E.C.C di Coop Adriatica per aver creduto nel progetto quando esso era soltanto un'idea «raccontata».

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

ANCC-Coop (2006-2007) (a cura di), *Il Salvaidee: educare al consumo consapevole*, Milano, Cathusia Editore.

ANCC-Coop (2007) (a cura di), *Alimenta il tuo benessere*, Bologna, Coop Italia Bologna.

ANCC-Coop (2009) (a cura di), *Storie di Prodotti*, Roma, Orecchio Acerbo.

Ongini V. (2006), *Chi vuole storie, chi vuole? Voci e narrazioni di qui e di altrove*, Campi Bisenzio, Idest.