UNIONE NAZIONALE CONSUMATORI
COMITATO REGIONALE EMILIA ROMAGNA

PROGETTO CONSUMER NET

Associazioni in rete per la tutela dei consumatori

CHE SIANO GRANDI O PICCOLE, LE TUE AZIONI CONTANO!

Schede didattiche per le scuole secondarie

Realizzato con il contributo L.R. 4/17 - anno 2021

UNIONE NAZIONALE CONSUMATORI
COMITATO REGIONALE EMILIA ROMAGNA

ConsumER net.
Associazioni in rete per la tutela dei consumatori

La maggior parte di noi consuma senza pensare a come le nostre scelte possano condizionare la nostra salute, le nostre risorse, il nostro ambiente e il pianeta.

Nel complesso, possiamo dire che le nostre scelte di consumo sono dettate in gran parte dall'abitudine, dall'esperienza e dai condizionamenti sociali. Siamo poco o nulla consapevoli delle nostre scelte e della loro influenza su di noi, sulla nostra cerchia di conoscenze, sulla nostra comunità e sul pianeta.

Gran parte del mondo dei consumi viene guidato da strategie che ci indirizzano all'acquisto di beni o servizi. Il consumo cosciente non intende eliminare la fruizione di servizi o prodotti, piuttosto ci invita a scegliere ciò di cui abbiamo veramente bisogno, riducendo il danno per gli altri. Abbiamo bisogno, quindi, di munirci dell'arma dell'informazione.

Uno dei compiti del consumatore è capire se è davvero capace di selezionare le informazioni a favore del suo benessere. Ciò non significa vedere il marketing come il nostro peggior nemico, ma piuttosto di sfruttarlo a nostro vantaggio.

Il **consumatore consapevole** sa che quando si muove genera un impatto. Prima di comprare, quindi, dovremmo chiederci: ho bisogno di questo prodotto? Come agisce sull'ambiente il suo ciclo produttivo?
Ecco perché è fondamentale, educare i giovani ad un consumo critico e responsabile, che gli consenta non solo di avere un minor impatto ambientale, ma anche proteggersi da eventuali pericoli (es. truffe, frodi etc.).

Per consumo critico si intende, infatti, un consumo consapevole e sobrio. Ma non solo! Tale consumo si basa su diverse caratteristiche, fra cui il rapporto qualità-prezzo, basso impatto sia sociale che ambientale. Le sue finalità si spaziano dalla conduzione di una vita più salutare, fino a un minor consumo di risorse e minor inquinamento dell'ecosistema, passando per la conoscenza dei propri diritti e doveri di consumatori.

L'informazione, l'educazione, un costante dialogo tra tutti i soggetti coinvolti, sono fattori chiave per orientare i giovani verso modelli di comportamento circolare e un consumo consapevole che siano sostenibili e responsabili.

Occorre pertanto mettere in atto azioni di informazione, educazione e tutela lungo tutto l'arco della vita e fornire ai giovani consumatori informazioni quanto più possibile obiettive e accessibili.

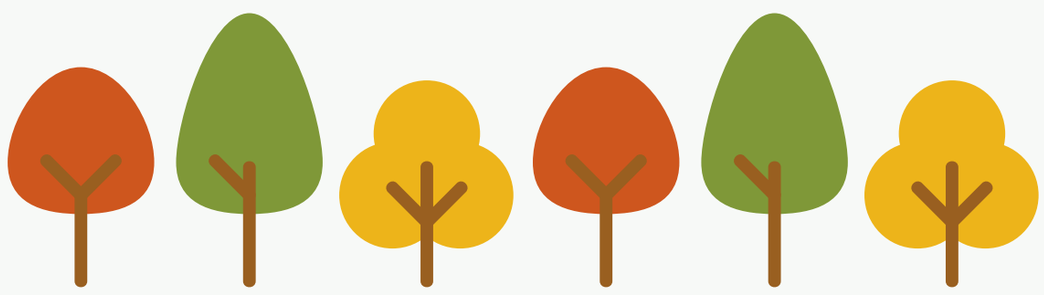
In quest'ottica, queste schede didattiche realizzate da **Unione Nazionale Consumatori Comitato Emila Romagna**, nell'ambito del progetto **"ConsumER net. Associazioni in rete per la tutela dei consumatori con contributo L.R. 4/17 – Anno 2021"**, hanno l'obiettivo di promuovere azioni di informazione ed educazione rivolte ai giovani su diverse tematiche inerenti l'economia circolare, il consumo consapevole e responsabile, la prevenzione del gioco d'azzardo, al fine di sensibilizzarli e informarli sui benefici che derivano dall'adozione di **modelli di consumo più sostenibile e informato**.
All'interno delle schede, i docenti troveranno approfondimenti, attività da realizzare, materiali informativi da scaricare, volantini motivazionali da condividere.

Per maggiori informazioni e consulenze sui temi trattati:

https://consumatori-emiliaromagna.it

Tutti i **materiali informativi** sono **scaricabili gratuitamente** al seguente link:

https://consumatori-emiliaromagna.it/attivita/al-via-il-progetto-consumer-net-associazioni-in-rete-per-la-tutela-dei-consumatori/



Food Waste

Scheda didattica:
Collaboriamo per ridurre gli sprechi alimentari

Parole chiave: sana e corretta alimentazione, sostenibilità ambientale, food waste, economia circolare, sostenibilità.

Le perdite o i rifiuti/sprechi alimentari si generano durante la produzione, la distribuzione e il consumo degli alimenti.

Gli alimenti vengono persi o sprecati lungo l'intera filiera alimentare: nell'azienda agricola, durante la trasformazione e la fabbricazione, nei negozi, nei ristoranti e nelle mense e in ambito domestico. Secondo la FAO (l'Organizzazione per l'alimentazione e l'agricoltura) circa un terzo di tutti gli alimenti prodotti a livello mondiale, pari a circa 1,3 miliardi di tonnellate, va perso o sprecato.

Nei Paesi UE, invece, ogni anno 100 milioni di tonnellate di alimenti, pari a circa il 20% di quelli prodotti finiscono nei rifiuti, con conseguenti perdite stimate in 143 miliardi di euro. Si stima che in assenza di appropriate misure, nel 2020 gli sprechi alimentari nei Paesi comunitari raggiungeranno la cifra di 120 milioni di tonnellate annue. Nelle case degli italiani, invece, ogni anno si sprecano alimenti per circa 8 miliardi di euro.

I dati sullo spreco risultano drammaticamente più comprensibili quando li si rapporta al contributo di ciascun consumatore: le stime ci dicono che ogni consumatore europeo spreca annualmente 95-115 Kg di alimenti, una perdita di prodotto che potrebbe essere in parte prevenuta.
I rifiuti alimentari esercitano anche una pressione ingiustificata sulle risorse naturali limitate e sull'ambiente. A titolo di esempio, si ricorda che per produrre il terzo degli alimenti che vanno persi o sprecati al mondo, è utilizzata una superficie coltivata della grandezza della Cina e la sua produzione genera circa l'8% delle emissioni di gas serra globali.

Così, la riduzione degli sprechi alimentari ha un potenziale enorme nel ridurre le risorse che utilizziamo per produrre gli alimenti che mangiamo. Una maggiore efficienza ci consentirà di risparmiare e ridurre l'impatto ambientale che hanno la produzione e il consumo di alimenti.

Oltre al notevole impatto economico e ambientale, i rifiuti alimentari presentano anche un importante aspetto socioeconomico: in un mondo in cui oltre 800 milioni di persone soffrono la fame, si dovrebbero agevolare il recupero e la ridistribuzione delle eccedenze alimentari, affinché chi ne ha maggiormente bisogno possa ricevere alimenti sicuri e idonei al consumo.

Mentre nei Paesi a basso reddito le principali cause delle perdite e degli sprechi sono riconducibili a limiti finanziari, gestionali e tecnologici nella raccolta, conservazione, trasporto, confezionamento e distribuzione degli alimenti, nei Paesi a medio e alto reddito, il problema è principalmente correlato ai comportamenti dei consumatori e alla mancanza di coordinamento tra tutti gli attori della filiera alimentare.

A questo scopo, negli ultimi 3-4 anni, in tutto il mondo si stanno promuovendo iniziative per un'efficace prevenzione degli sprechi e dei rifiuti alimentari. L'Assemblea generale delle Nazioni Unite ha adottato di recente un documento che include, tra gli altri, l'obiettivo di dimezzare i rifiuti alimentari pro capite a livello di vendita al dettaglio e di consumatore, e di ridurre le perdite alimentari lungo le filiere di produzione e di approvvigionamento.

In quest'ottica, la UE e i suoi Stati Membri sono impegnati a raggiungere questo obiettivo e la Commissione Europea ha richiesto interventi a tutti i livelli (nazionale, regionale, locale), e l'impegno di tutti i principali soggetti coinvolti nell'elaborazione di programmi integrati necessari per attuare il cambiamento lungo tutta la catena del settore alimentare. A livello nazionale, alcuni Stati Membri hanno sviluppato programmi nazionali di prevenzione dei rifiuti alimentari che hanno già prodotto risultati concreti.

In particolare, in Italia è stata adottata una normativa specifica per promuovere e facilitare l'attuazione delle misure di prevenzione degli sprechi alimentari e la cooperazione tra i principali soggetti coinvolti (Legge del 19 agosto 2016 n.166 "Disposizioni concernenti la donazione e la distribuzione di prodotti alimentari e farmaceutici a fini di solidarietà sociale e per la limitazione degli sprechi" detta anche Legge Gadda).
Ovviamente tutto quanto si vuol fare, o si sta già facendo, non mette o metterà in discussione la politica della sicurezza alimentare che governa in ambito comunitario la produzione, la trasformazione e la messa in commercio degli alimenti. In quest'ottica, non verranno revisionati gli standard di qualità (previsti dalla normativa in vigore), che gli alimenti devono rispettare a tutela della salute pubblica per poter essere immessi in commercio, quanto piuttosto, si sta cercando tra tutti gli stakeholders, di adottare o migliorare ogni iniziativa/azione possibile che permetta di prevenire gli sprechi e rafforzare la sostenibilità del sistema alimentare.

Purtroppo, benché la maggioranza dei consumatori (58% secondo l'eurobarometro), dichiari di verificare sempre le date di consumo indicate sull'etichetta degli alimenti al momento dell'acquisto e della preparazione dei pasti ("da consumarsi entro il" e "da consumarsi preferibilmente entro il"), meno della metà ne comprende il senso. Si ritiene che l'erronea interpretazione da parte dei consumatori del significato di queste indicazioni abbia un'incidenza rilevante sui rifiuti alimentari in ambito domestico (calcolata tra il 15 e il 33% a seconda dello studio).

Secondo gli esperti, gli alimenti che più vengono sprecati in casa sono le verdure e le insalate (19%), seguite da pasta, riso, dolci e torte (18%), bevande (17%), prodotti di pasticceria (11%), alimenti cotti (10%), prodotti lattiero-caseari e uova (10%), mentre carne e pece sono all'ultimo posto (7%).
Cosa possono fare i giovani consumatori? Possono compiere piccoli gesti quotidiani per non sprecare gli alimenti e risparmiare sulla spesa. Più precisamente, i consumatori con le loro scelte alimentari (abitudini di acquisto; adozione di un menu settimanali/quindicinali; conservazione degli alimenti etc.), con i loro comportamenti a casa e al supermercato ed il ricorso a preparazioni che prevedano l'uso degli avanzi e degli scarti alimentari, possono contribuire almeno in ambito domestico a diminuire gli sprechi alimentari.

SCHEDA ATTIVITA' 1

COLLABORIAMO PER RIDURRE GLI SPRECHI ALIMENTARI:

parole chiave: sana e corretta alimentazione, sostenibilità ambientale, food waste, economia circolare, sostenibilità.

DESCRIZIONE

Distribuire le brochure “Conservare correttamente gli alimenti” e “Come fare la spesa” a tutti gli studenti.

E' possibile scaricare il materiale informativo gratuitamente al seguente link: https://consumatori-emiliaromagna.it/attivita/al-via-il-progetto-consumer-net-associazioni-in-rete-per-la-tutela-dei-consumatori/).

Leggere insieme il materiale informativo per chiarire eventuali dubbi sui contenuti, fornire agli studenti la scheda “monitoraggio degli sprechi”, e chiedere loro di monitorare gli sprechi alimentari del proprio nucleo familiare per almeno una settimana.

Una volta compilata la scheda, i risultati potranno essere confrontati in classe per rispondere a domande quali:

- La mia famiglia spreca tanto o poco cibo?
- Qual è il cibo che viene maggiormente buttato nella spazzatura?
- Conoscete delle ricette anti-spreco nelle quali riciclare avanzi o scarti di cibo?
- In che modo possiamo ridurre gli sprechi alimentari in famiglia?
- Quali sono i principali motivi per cui si spreca del cibo?
- In quale fase si spreca più cibo: Mentre si prepara, perché viene avanzato nel piatto, perché è scaduto/andato a male?

E’ possibile inoltre raccogliere tutti i dati della classe e creare dei grafici/statistiche.

Scheda per monitoraggio degli sprechi: Per compilare la scheda è necessario munirsi di una bilancia da cucina per pesare gli scarti ed essere presente quando si preparano e consumano i pasti.

	Giorno 01	Giorno 02	Giorno 03	Giorno 04	Giorno 05	Giorno 06	Giorno 07
SCARTI ALIMENTARI BUTTATI (barrare l'opzione)	- Durante la preparazione - Alimento scaduto - Alimento marcito/non più commestibile - Altro_____	- Durante la preparazione - Alimento scaduto - Alimento marcito/non più commestibile - Altro_____	- Durante la preparazione - Alimento scaduto - Alimento marcito/non più commestibile - Altro_____	- Durante la preparazione - Alimento scaduto - Alimento marcito/non più commestibile - Altro_____	- Durante la preparazione - Alimento scaduto - Alimento marcito/non più commestibile - Altro_____	- Durante la preparazione - Alimento scaduto - Alimento marcito/non più commestibile - Altro_____	- Durante la preparazione - Alimento scaduto - Alimento marcito/non più commestibile - Altro_____
N. DI PERSONE CHE HANNO MANGIATO							
N. DI PORZIONI AVANZATE A TAVOLA							
TIPO DI CIBO AVANZATO A TAVOLA (pasta, riso, carne, pesce, verdura, latte etc.)							
PESO DEGLI SCARTI DELLA GIORNATA							
EVENTUALE RECUPERO DEGLI SCARTI (es. ricette anti-spreco)							
Altre note							

SCHEDA ATTIVITA'2

COLLABORIAMO PER RIDURRE GLI SPRECHI ALIMENTARI:

parole chiave: sana e corretta alimentazione, sostenibilità ambientale, food waste, economia circolare, sostenibilità.

DESCRIZIONE

Distribuire le brochure “Come fare la spesa” e “durabilità dei prodotti” a tutti gli studenti, leggerle insieme per chiarire eventuali dubbi sui contenuti, fornire agli studenti la scheda “monitoraggio della dispensa”, e chiedere loro di monitorare gli sprechi alimentari del proprio nucleo familiare.
E' possibile scaricare il materiale informativo gratuitamente al seguente link: https://consumatori-emiliaromagna.it/attivita/al-via-il-progetto-consumer-net-associazioni-in-rete-per-la-tutela-dei-consumatori/).

Una volta compilata la scheda, i risultati potranno essere confrontati in classe per rispondere a domande quali:

- La mia famiglia spreca tanto o poco cibo?
- Quale cibo scaduto ho trovato nella mia dispensa?
- Quanto cibo prossimo alla scadenza era presente nella dispensa?
- I miei familiari conoscevano la differenza tra “consumare preferibilmente entro” e “ da consumare entro”?
- In che modo possiamo ridurre gli sprechi alimentari in famiglia?

E’ possibile inoltre raccogliere tutti i dati della classe e creare dei grafici/statistiche.

Scheda di monitoraggio

DELLA DISPENSA

PER COMPILARE LA SCHEDA È NECESSARIO CONTROLLARE TUTTI GLI ALIMENTI NELLA DISPENSA, NEL FRIGORIFERO E NEL FREEZER DI CASA

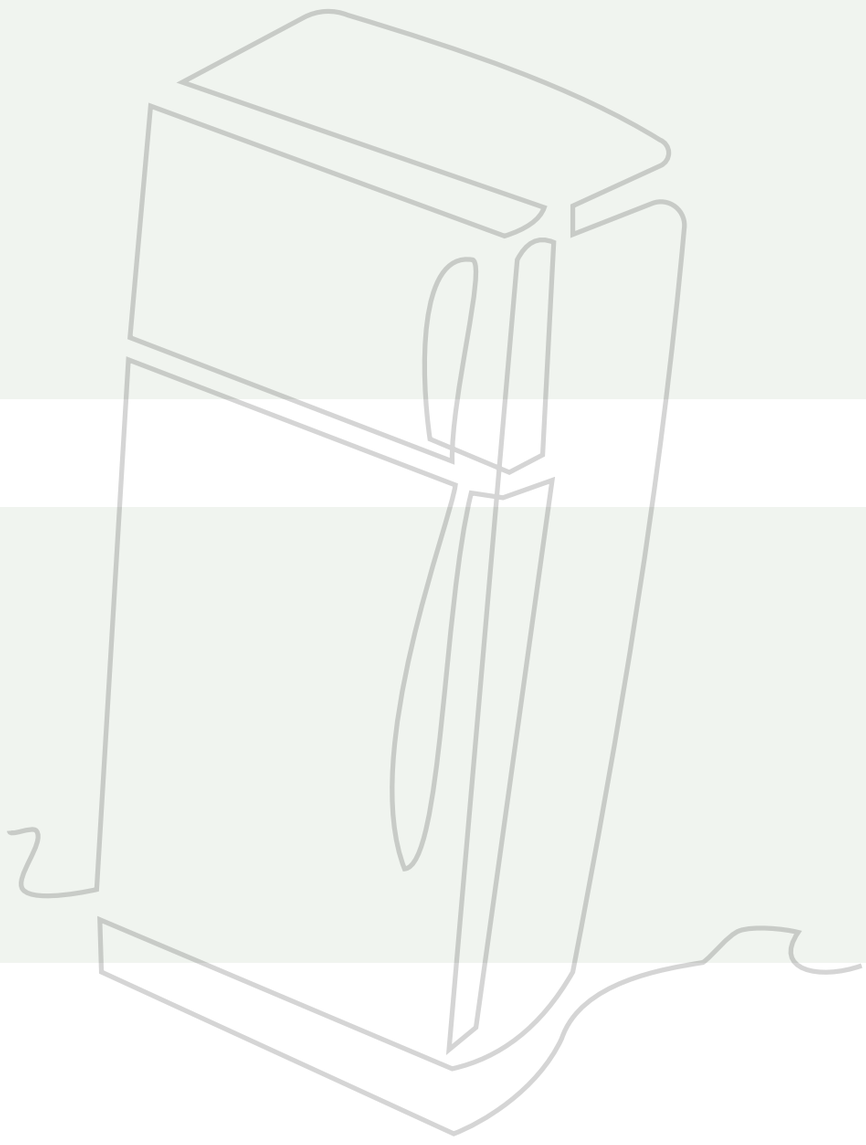
Elenco alimenti che hanno superato la data di consumo consigliata (da consumare preferibilmente entro), indicando da quanto tempo, la quantità e/o il peso:

Elenco alimenti scaduti (indicare quantità e/o peso):

Elenco alimenti marci/non più commestibili (indicare quantità e/o peso):

Elenco alimenti prossimi alla scadenza (indicare quantità e/o peso):

NOTE



SCHEDA ATTIVITA'3

COLLABORIAMO PER RIDURRE GLI SPRECHI ALIMENTARI:

parole chiave: sana e corretta alimentazione, sostenibilità ambientale, food waste, economia circolare, sostenibilità.

DESCRIZIONE

dopo aver letto i materiali informativi e aver realizzato le prime due attività, lanciate una challenge a tutta la classe da realizzare utilizzando le loro piattaforme social (es. instagram, TikTok etc.).

Scegliere un # da utilizzare durante la challenge che si riferisca alla lotta al food waste, ad esempio #cucinaresenzasprechi o #stopfoodwaste etc. Chiedete ai vostri studenti di filmarsi mentre realizzano una ricetta salva-sprechi, nella quale vengono utilizzati degli avanzi o scarti della lavorazione del cibo che altrimenti andrebbero buttati es. una ricetta per riciclare il pane raffermo, o la pasta avanzata dal giorno prima, o parti di verdure che in genere vengono scartate, ecc.

Una volta realizzato il video dovranno postarlo sulle proprie piattaforme social utilizzando l'Hashtag prescelto. Durante il video dovranno sensibilizzare i propri followers ad evitare gli sprechi di cibo a casa, invitandoli a realizzare loro stessi una video ricetta da postare sui propri profili per diffondere la challenge e il suo l'hashtag.

Dopo una settimana, potrete visionare in classe le ricette postate dagli studenti, valutare l'impatto che ha avuto questa iniziativa cercando sui social l'hashtag della challenge e vedere quante persone hanno raccolto la sfida lanciata.
Parlare insieme agli studenti del loro ruolo di sensibilizzatori su un argomento importante come la lotta agli sprechi alimentari. Invitarli a costruire una campagna di sensibilizzazione su questo tema utilizzando i social network per raggiungere quante più persone, ad esempio realizzando delle info-grafiche, realizzando delle dirette, delle interviste ecc. da postare sui social.

L'obiettivo è di rendere gli studenti protagonisti attivi, utilizzando in modo educativo e alternativo le piattaforme social.

PROMEMORIA:

QUESTA È L'UNICA CASA CHE ABBIAMO

PROTEGGI LA TUA CASA
PICCOLE O GRANDI
LE TUE AZIONI CONTANO

Come gestire i tuoi rifiuti

Fase 1: Riduci.

Per ridurre la quantità di rifiuti, acquista prodotti che durano a lungo prediligi imballaggi ridotti o assenti.

Fase 2: Riutilizza.

Pensaci bene prima di buttare via un oggetto. Trova un altro uso, donalo o vendilo.

Fase 3: Ricicla.

Differenzia i rifiuti in base alla tipologia. Contatta le imprese di riciclaggio locali per la raccolta dei rifiuti non riciclabili.

Getta i rifiuti in modo responsabile

Fase 4: Compostaggio.

Raccogli scarti di frutta e verdura e crea una zona per il compostaggio in giardino.

Fase 5: Smaltimento.

Getta i rifiuti in discarica solo se avanzano altri rifiuti dopo aver seguito i precedenti passi.

ECONOMIA CIRCOLARE

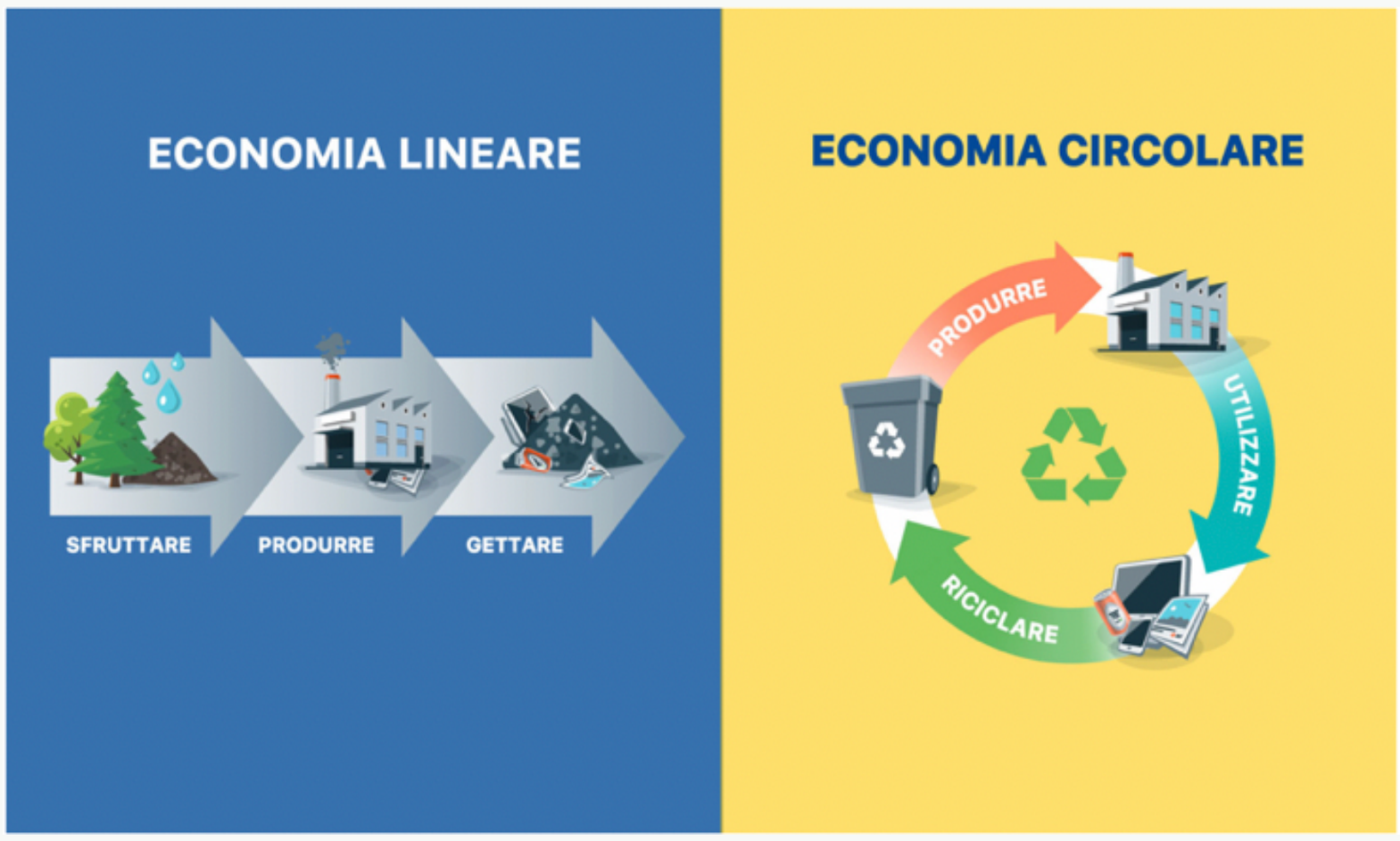
Scheda didattica:
Economia circolare e consumo consapevole

Parole chiave: sostenibilità ambientale, economia circolare, consumo sostenibile, consumo consapevole, riciclo.

Il concetto di economia circolare risponde al desiderio di crescita sostenibile, nel quadro della pressione crescente a cui produzione e consumi sottopongono le risorse mondiali e l'ambiente. Finora l'economia ha funzionato con un modello "produzione-consumo-smaltimento", modello lineare dove ogni prodotto è inesorabilmente destinato ad arrivare a "fine vita".
Per produrre il cibo, costruire le case e le infrastrutture, fabbricare beni di consumo o fornire l'energia si usano materiali pregiati. Quando sono stati sfruttati del tutto o non sono più`necessari, questi prodotti sono smaltiti come rifiuti.
L'aumento della popolazione e la crescente ricchezza, tuttavia, spingono più che mai verso l'alto la domanda di risorse (scarseggianti) e portano al degrado ambientale. Sono saliti i prezzi dei metalli e dei minerali, dei combustibili fossili, degli alimenti per uomo e animali, così come dell'acqua pulita e dei terreni fertili.

Nell'Unione europea ogni anno si usano quasi 15 tonnellate di materiali a persona, mentre ogni cittadino UE genera una media di oltre 4,5 tonnellate di rifiuti l'anno, di cui quasi la metà è smaltita nelle discariche. L'economia lineare, che si affida esclusivamente allo sfruttamento delle risorse, non è più un'opzione praticabile.
La transizione verso un'economia circolare richiede la partecipazione e l'impegno di diversi gruppi di persone. Il ruolo dei decisori politici è offrire alle imprese condizioni strutturali, prevedibilità e fiducia, valorizzare il ruolo dei consumatori e definire come i cittadini possono beneficiare dei vantaggi dei cambiamenti in corso. Il mondo delle imprese può riprogettare completamente le catene di fornitura, mirando all'efficienza nell'impiego delle risorse e alla circolarità. L'economia circolare può quindi aprire nuovi mercati, che rispondano ai cambiamenti dei modelli di consumo: dalla convenzionale proprietà all'utilizzo, riutilizzo e condivisione dei prodotti. Inoltre, può concorrere a creare maggiore e migliore occupazione.

Compiere scelte sostenibili dovrebbe diventare più facile (più accessibile, allettante e a buon mercato) per tutti i consumatori, ma non è sempre così. Sulle decisioni dei consumatori, in particolar modo dei giovani consumatori, influiscono una serie di fattori, fra cui il comportamento delle altre persone, il modo in cui ricevono informazioni, i costi e benefici immediati delle loro scelte, la pubblicità, le mode ecc.



Non a caso, dopo una prima fase in cui le azioni per promuovere l'economia circolare si erano concentrate soprattutto sulla produzione e sulle imprese, si è finalmente arrivati ad una seconda fase nella quale diventa cruciale il ruolo dei consumatori e dal loro livello di informazione e coinvolgimento.

Gli studi dimostrano che, mentre i giovani sono pienamente consapevoli delle sfide sociali e ambientali, il prezzo di un prodotto o servizio, il suo livello di desiderabilità e le mode del momento, hanno spesso più peso nelle loro decisioni rispetto alla qualità intrinseca degli acquisti.

Il tema dell'economia circolare è molto ampio, in questa occasione, vogliamo concentrarci su alcuni aspetti che toccano da vicino i giovani e le loro abitudini: il riciclo delle apparecchiature elettroniche.
I ragazzi sono abituati e invogliati dal marketing a cambiare spesso i loro device per poter essere sempre al passo con gli ultimi aggiornamenti, ma questa corsa senza fine ha un forte impatto sull'ambiente spesso poco conosciuto.

Secondo una recente ricerca, 7 italiani su 10 non sanno dove smaltire i Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche, i cosiddetti RAEE.
Eppure esiste una specifica normativa che regola lo smaltimento di questi rifiuti: i rivenditori di apparecchiature elettriche ed elettroniche sono obbligati a effettuare il ritiro gratuito dei RAEE quando il consumatore acquista un'apparecchiatura equivalente (il cosiddetto ritiro "Uno contro Uno").

E non è tutto: i rivenditori con un negozio grande più di 400 mq sono tenuti ad effettuare il ritiro gratuito dei RAEE di piccolissime dimensioni (cioè con la dimensione massima inferiore a 25 cm) anche quando il consumatore non compra nulla (ritiro "Uno contro Zero").

Piccoli e grandi elettrodomestici, computers, cellulari, televisori, lampadine a risparmio energetico, ma anche orologi e videogiochi: tutte le apparecchiature che funzionano con la corrente elettrica quando smettono di funzionare e devono essere gettate via diventano RAEE, cioè Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche.

La quantità di RAEE che ogni cittadino italiano "produce" (butta via) ogni anno è impressionante: quasi 13 kg a testa, che in totale fanno circa 800.000 tonnellate all'anno.

Sembrano numeri esagerati, ma proviamo a dare un'occhiata dentro casa: secondo una recente indagine, ogni famiglia italiana ha in garage, negli armadi o in fondo ai cassetti otto apparecchiature elettriche/elettroniche non funzionanti o comunque non più utilizzate: condizionatori portatili, video-registratori, TV a tubo catodico, tostapane, ecc: in totale sono circa 200 milioni di pezzi, quasi un quinto di tutte le apparecchiature possedute.
I RAEE contengono importanti materie prime (ferro, alluminio, plastica, rame, ma anche oro e grafite) e ricavarle dai RAEE richiede meno energia e provoca meno sprechi rispetto all'estrazione dalle miniere. La raccolta differenziata dei RAEE permette quindi di effettuarne il riciclo, cioè consente di farli tornare a essere materie prime e quindi, riutilizzabili in nuovi prodotti.

Vediamo ad esempio, come è composto un cellulare: il 48,9% di un telefono è composta da materiali plastici, il 16,1% è composta dalla parte elettronica che a sua volta contiene plastiche e metalli. Poi abbiamo i metalli ferrosi come l'acciaio 13,6% , i metalli non ferrosi come allumino e rame sono il 12,1%, il 5,4% è composto da materiali vari es. lo schermo, e infine un 3,4% è composto da materiali pericolosi contenuti soprattutto nelle batterie.

Materiali plastici, ferrosi e non ferrosi, che sommati sono il 70% del nostro smartphone sono riciclabili. Anche le schede elettroniche possono essere riciclate, mentre le altre parti, in particolare le batterie e i materiali pericolosi vengono smaltiti in strutture specializzate.

Dunque, quasi tutti i materiali di un telefono cellulare possono essere recuperati se questo viene smaltito nel modo corretto. Si tenga conto che secondo i dati Onu, solo il 17% dei rifiuti elettronici di Europa o Usa attualmente viene raccolto e riciclato correttamente, tutto il resto spesso è diretto nel continente africano, dove i Paesi occidentali scaricano scarti elettronici di ogni tipo inquinando l'ambiente.

E' quindi fondamentale, ogni volta che diciamo addio al nostro computer, al nostro vecchio telefonino o alla nostra stampante di casa, fermarci a pensare sull'impatto ambientale di questi rifiuti nel caso in cui non vengano smaltiti correttamente, e se abbiamo davvero necessità di acquistarne di nuovi.

SCHEDA ATTIVITA'1

ECONOMIA CIRCOLARE E CONSUMO CONSAPEVOLE:

parole chiave: sostenibilità ambientale, economia circolare, consumo sostenibile, consumo consapevole, riciclo.

DESCRIZIONE

Chiedere agli studenti di dividersi in gruppi e di fare una ricerca/scheda di presentazione sui seguenti temi:

- Che cosa è l'obsolescenza programmata dei prodotti elettronici (es. cellulari, computer, elettrodomestici)? Realizzate una scheda che spieghi che cos'è con esempi pratici (es. vita media di un cellulare etc.)
- Che cosa è l'etichetta energetica dei prodotti elettronici? Realizzate una scheda che la spiega e ne illustra i benefici.
- Come si smaltiscono i rifiuti elettronici e che impatto hanno sull'ambiente? Che cosa dice la normativa sullo smaltimento dei RAEE?
- Quanto materiale di un computer può essere riciclato se smaltito correttamente? Cosa succede ai rifiuti elettronici che non vengono smaltiti correttamente? Che cosa sta succedendo nei paesi del terzo mondo con i rifiuti che l'occidente non smaltisce?

Ogni gruppo dovrà realizzare una presentazione al resto della classe per spiegare il tema scelto, possibilmente utilizzando degli esempi pratici.

Una volta presentati tutti gli approfondimenti, si potrà discutere insieme in classe, per capire se gli studenti conoscevano questi temi e se avevano mai riflettuto sull'impatto ambientale che ognuno di noi ha ogni volta che butta un prodotto elettronico.

SCHEDA ATTIVITA'2

ECONOMIA CIRCOLARE E CONSUMO CONSAPEVOLE:

parole chiave: sostenibilità ambientale, economia circolare, consumo sostenibile, consumo consapevole, riciclo.

DESCRIZIONE

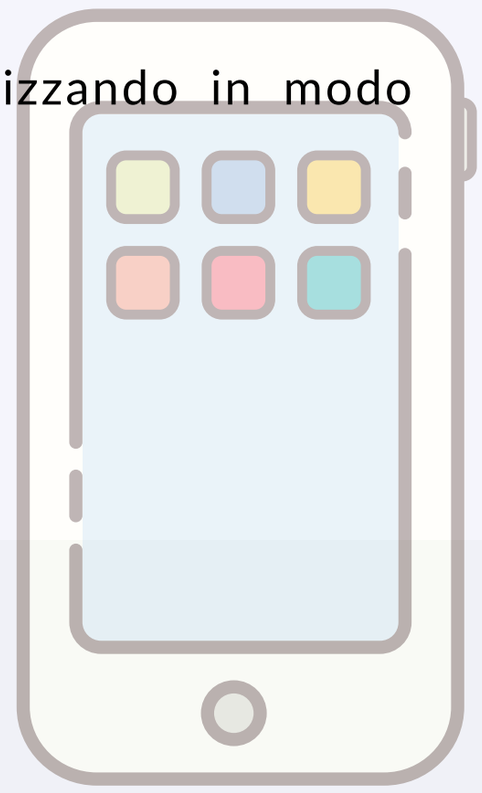
dopo aver realizzato la prima attività, lanciate una challenge a tutta la classe da realizzare utilizzando le loro piattaforme social (es. instagram, TikTok etc.).
Scegliere un # da utilizzare durante la challenge che si riferisca al riciclo corretto dei RAEE ad es #riciclaRAEE.

Chiedete ai vostri studenti di filmarsi mentre realizzano un video nel quale sensibilizzano e informano le persone riguardo all'importanza di smaltire correttamente i rifiuti RAEE, invitandoli a cercare quanti rifiuti RAEE giacciono nascosti in casa (vecchi cellulari, consolle, pc etc.) e di cui abbiamo dimenticato l'esistenza, spiegando perchè è importante smaltirli correttamente ed invitando i proprio followers a realizzare loro stessi un video da postare sui propri profili per diffondere la challenge e il suo l'hashtag.

Una volta realizzato il video dovranno postarlo sulle proprie piattaforme social utilizzando l'Hashtag prescelto.
Dopo una settimana, potrete visionare in classe i video postati dagli studenti, valutare l'impatto che ha avuto questa iniziativa cercando sui social l'hashtag della challenge e vedere quante persone hanno raccolto la sfida lanciata.

Parlare insieme agli studenti del loro ruolo di sensibilizzatori su un argomento importante come il riciclo di materiali elettronici. Invitarli a costruire una campagna di sensibilizzazione su questo tema utilizzando i social network per raggiungere quante più persone, ad esempio realizzando delle info-grafiche, realizzando delle dirette, delle interviste ecc. da postare sui social.

L'obiettivo è di rendere gli studenti protagonisti attivi, utilizzando in modo educativo e alternativo le piattaforme social.



Consigli sulla separazione dei rifiuti

Conserva i rifiuti in contenitori separati.

Usa diversi bidoni per rifiuti umidi o biodegradabili e per i rifiuti secchi.

Separa i rifiuti non biodegradabili.

Separa i rifiuti secchi da quelli riciclabili, tossici o pericolosi e dai rifiuti elettronici quali batterie e dischi.

Tieni puliti i rifiuti riciclabili.

Rimuovi il cibo avanzato da materiali di plastica o carta prima di riporli nel cestino.

Procurati un contenitore per il compost.

Trasforma i rifiuti organici in materiali che possono essere usati come fertilizzanti.

Conosci i tuoi rifiuti.

Alcuni oggetti sono realizzati con materiali complessi. Informati su come gestire questi oggetti nel tuo comune di residenza e come smaltire i RAEE.

Sii prudente con i rifiuti e separali

Pensa differenziato

Scopri le infinite possibilità del riciclo e in che modo le tue azioni possono salvare il nostro pianeta.

Riduci. Riusa. Ricicla.

MODI SEMPLICI PER RIDURRE LA TUA IMPRONTA DI CARBONIO DA CASA

Contribuiamo a rendere il mondo un posto migliore cambiando le nostre abitudini di vita per ridurre le emissioni di carbonio.

1.

Assicurati che gli elettrodomestici funzionino correttamente. Questa pratica ottimizza l'efficienza e utilizza meno energia.

2.

Assicurati che i rubinetti non presentino perdite e non lasciarli aperti quando non in uso. Ogni goccia è importante!

3.

Spegni gli elettrodomestici non utilizzati.

4.

Riduci l'uso di plastica monouso.

GESTISCI I RIFIUTI!

- Riutilizza gli oggetti che possono essere riadattati.
- Riduci gli oggetti che usi. Cosa puoi eliminare?
- Ricicla gli oggetti correttamente.
- Ripara gli oggetti invece di acquistarne nuovi.
- Rivendi gli oggetti di cui non hai bisogno ma che sono ancora in buone condizioni.

E-commerce

Scheda didattica:
E-commerce e consumo consapevole

Parole chiave: sostenibilità ambientale, economia circolare, consumo sostenibile, consumo consapevole, riciclo.

Internet ha introdotto cambiamenti rivoluzionari nel modo di fare acquisti: cresce il numero degli operatori che utilizzano il web per vendere prodotti o servizi e cambiano velocemente il marketing e la pubblicità. La vendita su e-commerce sta prendendo sempre più piede in Italia, ma non bisogna dimenticare le frequenti problematiche di sicurezza nell'acquistare online.

E' giusto chiedersi se siamo in grado di scegliere correttamente i "luoghi" dove fare acquisti, se sappiamo difenderci da truffe e raggiri, sempre più frequenti negli acquisti online se sappiamo riconoscere i siti più è affidabili.
Questo 2020 è stato sicuramente l'anno del COVID-19, ma anche quello dell'E-Commerce che ha moltiplicato i suoi fatturati e il traffico.

Con un valore stimato di 22,7 miliardi di euro, lo shopping online avrà un incremento del 26% (pari a 4,7 miliardi di euro) rispetto all'anno passato, ma ciò che preoccupa ancora molte persone sono le truffe online.
Negli anni i truffatori hanno moltiplicato i metodi per approfittarsi di chi si affida all'online per soddisfare le proprie esigenze. E' quindi importante che anche i più giovani, che spesso acquistano autonomamente online e/o aiutano i propri genitori negli acquisti online, conoscano quali sono le truffe più diffuse e cosa fare per evitarle.

Tra le truffe più diffuse troviamo ad esempio:
Phishing Email
Invio di email che si spacciano per conferme d'ordine o di consegna con lo scopo di reperire dati sensibili (es. carte di credito) tramite il reindirizzamento su siti fraudolenti.

Pagejacking
Creazione di una pagina web falsa (Es. pagina di login) che imita un sito web esistente. Nei casi più sofisticati prevedono l'appropriazione del traffico proveniente dai motori di ricerca verso uno specifico indirizzo web.

Chargeback
Il truffatore effettua un grosso ordine online, salvo poi annullare il pagamento dopo la spedizione (denunciando il furto della carta, per esempio), potendosi così tenere la merce senza pagare nulla.

Triangolazione
Viene creata una falsa inserzione per un prodotto reale, ad un prezzo maggiorato. Il cliente acquista il prodotto fornendo al truffatore i suoi dati sensibili in modo che il malintenzionato possa comprare lo stesso articolo, ma in un sito diverso e ad un prezzo inferiore, potendo tenere per sé la differenza di prezzo.

Truffa di affiliazione
Viene sfruttato il meccanismo dei link di affiliazione, dove si viene pagati per ogni nuova visita presso il sito affiliato. Tale procedura spesso implica l'hacking dei sistemi automatizzati.

Come evitare le truffe online nell'e-commerce

La prima regola degli acquisti online resta quella di non farsi prendere dalla fretta: diffidare da offerte troppo vantaggiose o da quelle che sembrano scadere di lì a poco. Sono tutte tecniche adottate dai venditori per farci perdere la lucidità. Invece è meglio confrontare sempre più siti di e-commerce per trovare il prezzo più conveniente.
È buona norma leggere i feedback che i venditori hanno ricevuto e vedere se ci sono dei riscontri negativi. Tuttavia non mancano casi di recensioni "fraudolente", quindi è consigliabile leggere più recensioni su diversi siti per attenuare il rischio di essere ingannati.

Da un punto di vista di sicurezza informatica alcune pagine sono protette da sistemi internazionali come SSL e SET che sono riconoscibili dal simbolo di un lucchetto chiuso nella barra di indirizzo. Per quanto riguarda l'affidabilità della vendita è più difficile, ma possiamo affidarci a quelli che aderiscono a Netcomm (Consorzio del commercio elettronico, www.consorzionetcomm.it) ed espongono il sigillo che attesta il loro impegno a rispettare tutti gli obblighi di legge e a fornire un servizio di qualità.

La legge impone a chi vende online di indicare il prezzo "totale" dei beni o dei servizi, comprensivo delle imposte. Anche le spese di spedizione devono essere preventivamente segnalate e, persino nel caso in cui non siano calcolabili in anticipo, va sempre fornita l'indicazione che potranno essere addebitate al consumatore. In ogni caso un buon consiglio è di verificare il costo nella schermata finale, quella del pagamento.
Il Codice del consumo elenca gli obblighi informativi che ogni sito internet deve rispettare. Per esempio, il consumatore deve essere necessariamente informato sulle caratteristiche essenziali di beni/servizi messi in vendita, sull'identità del commerciante ma anche sull'indirizzo, numero di telefono e
altri elementi utili a contattare il venditore.

Quindi, riassumendo, quando si parla di compiere un acquisto online, è consigliabile seguire una serie di regole semplici ma efficaci:
1. Utilizzare software, browser e antivirus completi ed aggiornati.
2. Prestare attenzione ad email "strane" o a link accorciati.
3. Controllare l'URL del sito: a volte manca una lettera, o vi è un numero al posto di una lettera.
4. Controllare se un sito usa il protocollo HTTPS.
5. Utilizzare carte di credito ricaricabili (es. PostePay).
6. Verificare le informazioni a piè di pagina come nome dell'azienda, sede legale, partita IVA, contatti telefonici, email, etc.
7. Controllare la presenza di una privacy policy e sua conformazione.
8. Verificare le recensioni dei prodotti.

Inoltre, ricordarsi che chi acquista online ha alcuni importanti diritti che deve conoscere: Per gli acquisti online valgono le stesse regole di un acquisto tradizionale, quindi il consumatore ha **diritto alla garanzia** prestata dal venditore (obbligatoria) e alla garanzia di buon funzionamento prestata dal produttore (facoltativa perchè´dipende da cosa è scritto nella documentazione che accompagna il prodotto).

Per legge la **garanzia** vale per 2 anni dal momento della consegna, ma per essere fatta valere dobbiamo ricordare di denunciare il difetto per iscritto entro 2 mesi dalla scoperta del problema.

Il **diritto di recesso** va esercitato entro 14 giorni dalla data di consegna del prodotto o dalla sottoscrizione del contratto in caso di servizi.
Per questo è bene conservare la scatola originale e non gettarla via: sarà utile per spedire indietro il prodotto e ottenere il rimborso del prezzo pagato.

Il pacco contenente il prodotto acquistato deve essere consegnato al cliente al massimo entro 30 giorni dall'ordine. Se così non fosse, si può recedere dal contratto. È sempre bene stampare una copia dell'ordine e della pagina contenente l'offerta e conservare i documenti in caso di future contestazioni. Per le consegne più veloci potrebbero essere previste delle spese extra, ma l'importante è che siano ben spiegate al momento dell'acquisto.

Cosa fare quando si viene truffati.

Nel caso sfortunato in cui vi siate imbattuti in una truffa o in un problema, si possono seguire le seguenti regole :

1. Bloccare tutte le carte di credito e i bancomat utilizzati per gli acquisti.
2. Contattare il servizio clienti PayPal (se è stato usato come metodo di pagamento), o il venditore e richiedere il rimborso del pagamento.
3. Cambiare le password
4. Contattare la Polizia Postale e le Associazioni per la difesa dei consumatori nel caso in cui non si riesca ad ottenere il risarcimento o spiegazioni dal venditore.

SCHEDA ATTIVITA'1

E-COMMERCE:

parole chiave: consumo consapevole, truffe online, acquisti, e-commerce.

DESCRIZIONE

Distribuire la brochure “E-commerce: diritti e doveri del commercio elettronico” a tutti gli studenti, leggerle insieme per chiarire eventuali dubbi sui contenuti.

E' possibile scaricare il materiale informativo gratuitamente al seguente link: https://consumatori-emiliaromagna.it/attivita/al-via-il-progetto-consumer-net-associazioni-in-rete-per-la-tutela-dei-consumatori/).

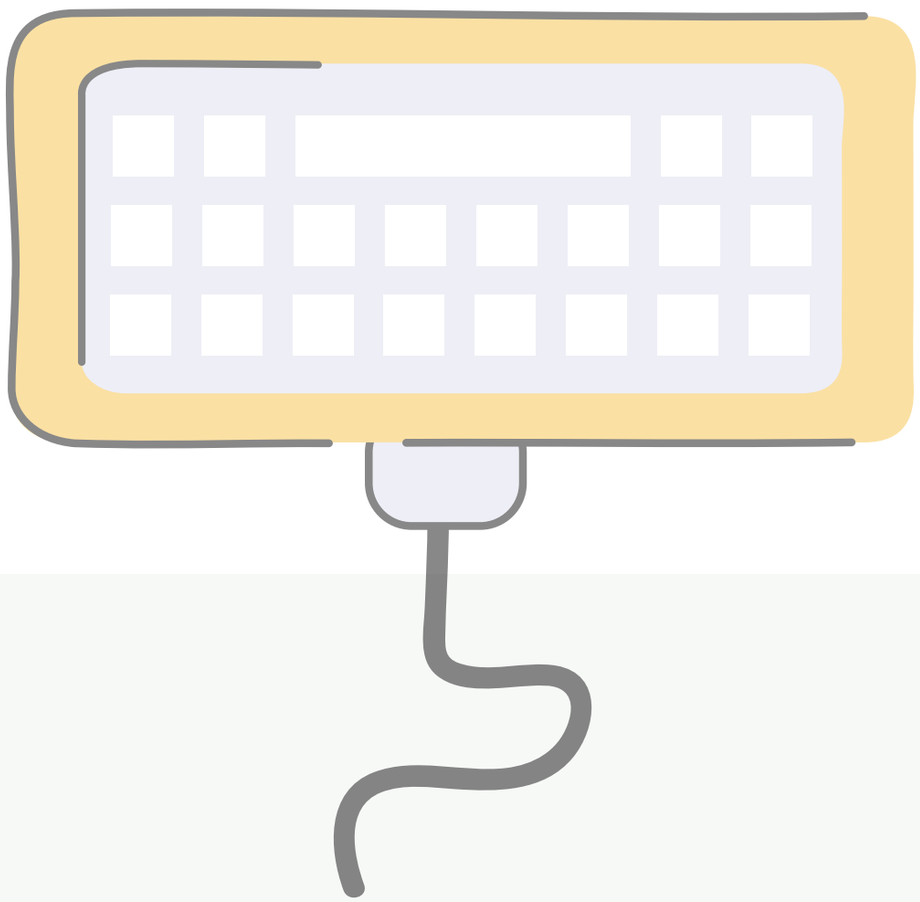
Chiedere agli studenti di dividersi in gruppi e di fare una ricerca/scheda di presentazione sui uno dei seguenti temi da presentare al resto della classe:

- Che cosa sono il phishing, il Pagejacking, il Chargeback e le altre forme di truffe online?
- Come è possibile evitare le truffe online nell’e-commerce (ovvero quando si acquista online un prodotto)?

Dopo aver approfondito i temi sopra elencati ed averli spiegati al resto della classe, chiedere ai gruppi di effettuare delle interviste a persone che conoscono per scoprire se sono state ad es. vittime di truffe, di raggiri, se sanno che cosa è il phishing e le altre forme di truffa online, se conoscono i loro diritti di consumatori quando acquistano online ecc.

Discutere in classe dei risultati delle interviste/raccolta di testimonianze, con l’obiettivo di comprendere se le persone sanno difendersi dalle truffe e raggiri e se conoscono i temi trattati.

Con i dati ottenuti, è possibile elaborare dei grafici statistici.



SCHEDA ATTIVITA'2

E-COMMERCE: :

parole chiave: consumo consapevole, truffe online, acquisti, e-commerce.

DESCRIZIONE

dopo aver realizzato la prima attività, lanciate una challenge a tutta la classe da realizzare utilizzando le loro piattaforme social (es. instagram, TikTok etc.).

Scegliere un # da utilizzare durante la challenge che si riferisca al consumo consapevole e all' e-commerce ad es #ecommerceconsapevole. Chiedete ai vostri studenti di filmarsi mentre realizzano un video nel quale sensibilizzano e informano le persone riguardo alle truffe e-commerce e come difendersi, invitando i proprio followers a realizzare loro stessi un video da postare sui propri profili per diffondere la challenge e il suo l'hashtag.

Una volta realizzato il video, dovranno postarlo sulle propri piattaforme social utilizzando l'Hashtag prescelto.

Dopo una settimana, potrete visionare in classe i video postati dagli studenti, valutare l'impatto che ha avuto questa iniziativa cercando sui social l'hashtag della challenge e vedere quante persone hanno raccolto la sfida lanciata.

Parlare insieme agli studenti del loro ruolo di sensibilizzatori sul tema del consumo consapevole e informato. Invitarli a costruire una campagna di sensibilizzazione su questo tema utilizzando i social network per raggiungere quante più persone, ad esempio realizzando delle info-grafiche, realizzando delle dirette, delle interviste ecc. da postare sui social.

L'obiettivo è di rendere gli studenti protagonisti attivi, utilizzando in modo educativo e alternativo le piattaforme social.

Prevenzione del rischio in adolescenza

Scheda didattica:
Prevenzione del rischio in adolescenza

Parole chiave: prevenzione delle dipendenze, ludopatia, giochi online.

Nell'immaginario dell'adulto la parola adolescenza è sempre associata al concetto di transizione, crescita e di cambiamento caratterizzato dalla messa in atto di comportamenti a rischio, trasgressione e sfida. Questo perché l'adolescenza è in effetti un periodo di grandi cambiamenti non solo fisici, ma anche relazionali, affettivi, cognitivi, che possono esprimersi anche attraverso degli "agiti" cioè comportamenti trasgressivi o rischiosi che permettono ai giovani di sperimentarsi e di evadere dal disagio dell'adolescenza.
Ed è proprio tra questi agiti che si collocano gli incidenti in cui rimangono coinvolti gli adolescenti o l'uso di sostanze o l'avvicinamento al gioco d'azzardo.

Il problema del gioco online tra gli adolescenti:
Secondo alcune ricerche, la percentuale di popolazione che ha giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi è pari a circa il 70-80% della popolazione adulta (più o meno 30 milioni di persone). Questo dato, anche se preoccupante, non è indicativo del comportamento patologico, in quanto è spesso difficile segnare un confine netto tra l'attività ricreativa e la dipendenza vera e propria.
Secondo i dati del Ministero della Salute, sono circa 12 mila i pazienti sottoposti a trattamento terapeutico con una diagnosi ufficiale di GAP (Gioco d'Azzardo Patologico), un numero irrisorio rispetto alle dimensioni reali del fenomeno.
Il continuo aumento di giocatori, particolarmente accentuato tra i giovani, è dovuto soprattutto alla scarsità di informazioni adeguate, anche da parte degli adulti, riguardo i rischi del gioco online, alla scarsa prevenzione, all'eccessiva presenza di pubblicità di siti di giochi e scommesse e, soprattutto, all'evoluzione tecnologica che consente di entrare in contatto con il gioco d'azzardo con estrema facilità.

I dati raccolti dall'Osservatorio Nazionale Adolescenza rilevati su un campione di 11.500 adolescenti dagli 11 ai 19 anni, confermano come il gioco d'azzardo sia un problema da non sottovalutare nei giovani. Il 14% dei ragazzi dai 14 ai 19 anni, infatti, scommette online, il 13% gioca d'azzardo in rete mentre il 25% si reca nei centri scommesse, anche se è vietato; circa 3 adolescenti su 10, inoltre, hanno giocato nelle sale slot e oltre 6 su 10 tentano la fortuna con il gratta e vinci. Anche nel campione dagli 11 ai 13 anni i dati sono allarmanti: il 7% dei ragazzini ha giocato d'azzardo online, l'8% è andato nei centri scommesse, circa 1 su 10 ha giocato nelle sale slot mentre il 54% ha acquistato i gratta e vinci. Nonostante questi numeri, la ludopatia che coinvolge i più giovani viene spesso sottovalutata e anche i genitori tendono a trascurare segnali e pericoli.

Nonostante negli ultimi anni siano stati introdotti alcuni fattori protettivi (es. divieto di pubblicità del gioco d'azzardo), il problema della ludopatia tra i più giovani riamane sottovalutato, e le campagne informative e di prevenzione realizzate sembrano fallate da un diffuso preconcetto, ovvero che i ragazzi per essere salvati dai pericoli debbano essere fortemente esortati, informati, magari anche spaventati. Ma le ricerche dimostrano che se si si parla con ragazzi di questi argomenti, è facile scoprire che non sono disinformati riguardo a temi come le droghe, il gioco d'azzardo ecc.
E' quindi riduttivo concentrare gli sforzi solo ad istruire i giovani su argomenti che conoscono bene, mentre diventa sempre più necessario interrogarsi su come è possibile aiutarli a proteggersi, ed il primo passo in questa direzione è sicuramente quello di smettere di pensare ai giovani come a degli oggetti di prevenzione, e cominciare a trattarli come soggetti attivi.

La dipendenza dai giochi online:
Quando si parla di dipendenza da giochi online, è importante sottolineare che non è il caso di demonizzare l'uso dei videogiochi che spesso ha solo una valenza ricreativa. Il campanello d'allarme deve invece suonare quando ci troviamo difronte ad un abuso dei giochi elettronici, ad un uso continuativo e sistematico, che prende il sopravvento andando ad occupare tutta la giornata dei ragazzi sostituendo ogni loro attività quotidiana. In questi casi, i ragazzi tendono a isolarsi dalle relazioni, a chiudersi in se stessi e in un mondo virtuale.
Non si tratta quindi solo del numero di ore trascorse davanti agli schermi, ma di tutta una serie di cambiamenti che sconvolgono la quotidianità, l'umore e il comportamento di bambini e ragazzi. Alcuni comportamenti e cambiamenti possono essere considerati dei campanelli di allarme: apatia, irrequietezza e irritabilità, cambiamenti nelle abitudini alimentari, di igiene, del sonno. In alcuni casi i ragazzi possono giocare di nascosto, litigare con i familiari e avere esplosioni di rabbia.
Possono arrivare a trascurare lo studio, ma anche attività come lo sport e le relazioni e presentare sintomi fisici come mal di testa, mal di schiena, disturbi della vista.
E' importante capire che il circuito della dipendenza non si innesca mai in modo improvviso, ma si consolida nel tempo, in modo graduale, è un processo lento e inesorabile che tende poi a cronicizzarsi.

La paura di molti genitori ed educatori è che dalla dipendenza dai giochi online si possa facilmente passare al gioco d'azzardo.
I nativi digitali hanno una grande confidenza con device come lo smartphone o il tablet, e sono abituati ad utilizzare sempre più frequentemente quei giochi online che prevedono, nella maggior parte dei casi, il meccanismo gioco-vincita.
Il problema sorge se, i ragazzo, abituati a questo tipo di giochi fin da piccoli, considerino questi passatempi online normali e privi di rischi.
In questi casi, ci può essere il rischio per loro di cadere nella trappola del gioco d'azzardo online senza accorgersene.

Il problema di oggi è la facilità con cui i bambini e gli adolescenti possono incontrare nel loro cammino il gioco d'azzardo. Per loro è facile aggirare i controlli imposti dalla rete, i genitori non sono sempre preparati o a conoscenza di eventuali rischi e/o non sanno dare dei limiti. Inoltre, sono sempre più bombardati di opportunità accattivanti anche in un'età nella quale non hanno ancora sviluppato un'autonomia psichica e una vera e propria capacità di discernimento.
Altro fattore sempre poco considerato, sono i rischi che possono incontrare i giovani che "concedono" i propri dati personali per iscriversi a siti di giochi online.

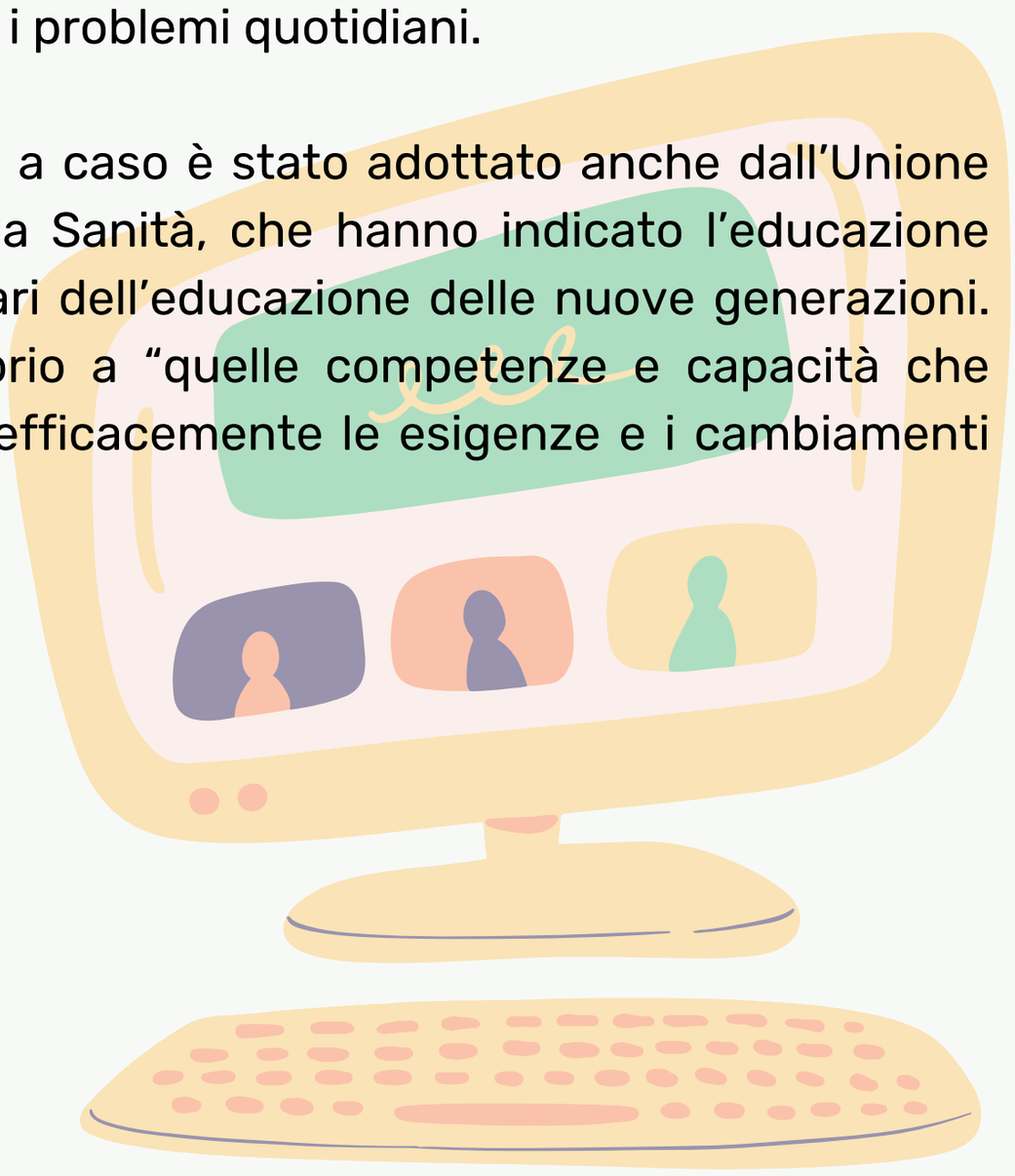
I siti online autorizzati devono sempre verificare la reale esistenza della persona che si iscrive e la sua maggiore età, ma è vero anche che per i minori aggirare le misure di sicurezza non è poi così difficile. L'iscrizione obbligatoria serve per garantire il pieno rispetto delle normative sulla privacy e garantire la trasparenza del gioco, per questo motivo, spesso i ragazzi ricercano siti non autorizzati che gli permettono di giocare senza restrizioni. In questi casi, i dati personali, i dati inseriti per i pagamenti (carte di credito ecc.) sono a rischio, senza contare che possono venire a contatto con inserzioni pubblicitarie o offerte di servizi non idonei alla loro età.

Nello strutturare un progetto di educazione e prevenzione destinato ai giovani, accanto a famiglia e amici, un ruolo fondamentale è ovviamente svolto dalla scuola, che ha l'opportunità di fornire fattori protettivi realizzando progetti di educazione alla salute o alla legalità. Infatti la prevenzione si realizza soprattutto nel lavoro scolastico di ogni giorno, attraverso la attività che vengono svolte, le proposte educative, il clima che nella scuola si instaura e sostenendo l'autoefficacia degli studenti.
La scuola dunque può attivamente promuovere capacità e competenze negli adolescenti offrendo spazi di realizzazione personale e di messa alla prova di sé meno banali, fornendo opportunità di riflessione su di sé, sviluppando le capacità di verbalizzare i propri problemi e di farvi fronte senza fughe, potenziando le competenze sociali degli studenti e aiutandoli a recuperare una positiva immagine di sé ed un senso di autoefficacia personale.

Inoltre, più l'adolescente si identifica nella propria scuola e nel ruolo di studente, più tenderà a non dover ricercare spazi e modalità di affermazione di sé appariscenti, spesso connessi con la trasgressione. In secondo luogo, coloro che vivono l'esperienza scolastica come utile e sono convinti di potervi sperimentare il successo, hanno meno bisogno dei loro coetanei di mettersi alla prova e di sentirsi capaci in altri contesti. Infine, l'impegno nello studio comporta sia una ricchezza di occasioni di riflessione sia un uso funzionale e costruttivo del tempo libero che non deve essere riempito andando in giro, cercando varie strategie per vincere la noia connessa al tempo vuoto.

Il ruolo dell'educatore è quindi quello di aiutare l'adolescente a considerare e analizzare gli elementi in gioco in una situazione di rischio, i significati, le motivazioni e le funzioni. L'azione educativa e preventiva deve essere dunque volta fondamentalmente allo sviluppo delle capacità psicologiche e delle competenze sociali dei giovani al fine di metterli in grado di affrontare efficacemente i problemi quotidiani.

Questo tipo di visione ed orientamento, non a caso è stato adottato anche dall'Unione europea e dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, che hanno indicato l'educazione alle life skill come uno degli obiettivi prioritari dell'educazione delle nuove generazioni. Con il termine life skill, ci si riferisce proprio a "quelle competenze e capacità che mettono in grado gli individui di affrontare efficacemente le esigenze e i cambiamenti della vita quotidiana".



Le life skill fondamentali, trasversali a tutte le altre, identificate dall'Organizzazione Mondiale della Sanità sono:

1. la capacità di prendere decisioni o decision making: saper elaborare in modo attivo il processo decisionale sostenendo la decisione più opportuna;
2. la capacità di risolvere i problemi o problem solving: saper risolvere in modo costruttivo i problemi e le criticità;
3. il pensiero creativo, cioè l'abilità di trovare soluzioni alternative alle svariate situazioni che si presentano nella vita. Se infatti si coltiva una mente creativa, sarà più semplice attuare strategie di problem solving, in quanto si sarà in grado di pensare fuori dagli schemi;
4. il senso critico: la capacità di ri-elaborare in modo autonomo e oggettivo situazioni e avvenimenti;
5. a comunicazione efficace: sapersi esprimere in modo efficace nelle diverse situazioni, saper esprimere sentimenti, bisogni e stati d'animo in modo appropriato, essere in grado di ascoltare l'altro;
6. la capacità di relazionarsi con gli altri, ossia l'abilità di stabilire e mantenere relazioni significative in modo positivo e saper interrompere relazioni, se necessario, in modo costruttivo e non violento;
7. la conoscenza di sé, delle proprie abilità, dei propri punti di forza e di debolezza e dei propri bisogni;
8. l'empatia ossia la capacità di "mettersi nei panni dell'altro", cioè di ascoltare senza pregiudizi, cercando di capire il punto di vista dell'altro;
9. la gestione delle emozioni: consapevolezza delle proprie emozioni e la capacità di gestione delle stesse in un contesto multiplo;
10. a gestione dello stress ovvero la capacità di riconoscere le cause che creano tensione, di saper mettere in atto dei cambiamenti, di sapersi adattare alle situazioni.

Attraverso l'implementazione delle life skill negli adolescenti, possiamo migliorare:

- L' efficacia personale: convinzione di poter organizzare efficacemente una serie di azioni necessarie a fronteggiare nuove situazioni, prove e sfide;
- L' efficacia collettiva: sistema di credenze condivise da un gruppo circa la capacità di realizzare obiettivi comuni.

L'OMS parla esplicitamente di Life Skills come competenze che si possono non solo apprendere, ma anche allenare. Ogni essere umano impara naturalmente queste competenza vivendo, osservando e imitando i suoi simili, in particolare chi rappresenta un punto di riferimento, ciò non significa che non siano utili ed efficaci le attività strutturate di allenamento delle Life Skill, attraverso laboratori anche mirati o circoscritti ad alcune tematiche.
La cosa interessante, è che le competenze che i ragazzi apprendono durante queste esperienze, vengono poi utilizzate in modo proficuo anche in altri contesti (sociali, cognitivi, relazionali), migliorando a tutto tondo la qualità di vita dell'adolescente.

Tra gli strumenti più conosciuti ed ampiamente verificati per la promozione della salute e l'apprendimento delle life skill troviamo:

- Lavori di gruppo e sottogruppo
- Discussioni e confronti
- Educazione tra pari
- Brainstorming
- Role-playing

SCHEDA ATTIVITA'1

PREVENZIONE DEL RISCHIO IN ADOLESCENZA:

parole chiave: prevenzione delle dipendenze, ludopatia, giochi online.

IL ROLE PLAYING:

Il role playing si propone di simulare, per quanto possibile, una situazione reale, allo scopo di far conoscere ai partecipanti, attraverso l'esperienza pratica, le relazioni che si stabiliscono in un'attività caratterizzata da un importante processo di comunicazione.

Il gruppo dei partecipanti si divide in due parti: alcuni interpreteranno dei personaggi in una situazione realistica ad esempio la ricostruzione di una situazione rischiosa, altri osserveranno la loro azione; ciò non significa che "attori" e "spettatori" abbiano funzione nettamente diversa: ambedue le categorie devono "osservare ciò che succede" ed elaborare l'osservazione allo scopo di comprendere il sistema di relazione e comunicazione si realizza. Il vantaggio sta nel fatto che, a differenza della situazione reale, il processo che si sviluppa nel gioco di ruolo non avrà conseguenze nella vita reale. (Nota per i conduttori dei gruppi: ciò differenzia il role-playing dallo psicodramma, dove invece le relazioni possono diventare "reali"; occorre far attenzione a non cadere in quel tipo di modalità, che trova il suo ambiente nel gruppo terapeutico).

Ai partecipanti che fungeranno da "attori" verranno assegnate delle "parti" che definiscono il loro ruolo nella situazione che si vuole ricreare; a tutti sarà dato uno scenario che definisce il contesto nel quale l'azione si sviluppa.

È essenziale che ogni "attore" studi la sua "parte" in modo autonomo e indipendente rispetto agli altri: non si tratta di mettere in scena una pièce coerente, quanto di far interagire delle personalità. Le "parti" conterranno anche alcune indicazioni su come iniziare il play e come condurne alcuni aspetti, ovvero sulle caratteristiche e sulle modalità comportamentali del ruolo assunto; la frazione maggiore del lavoro sarà però lasciata all'improvvisazione.

Gli "attori" dovranno agire (parlare) non tanto secondo le proprie inclinazioni, quanto secondo il carattere dei personaggi che sarà descritto nelle singole "parti" (Nota per il conduttore: è questa la migliore garanzia per non cadere nello psicodramma, dunque conviene insistervi).

IL ROLE PLAYING:

Vanno evitati atteggiamenti troppo “recitati”: stiamo tentando di vedere come succede quando interagiamo con degli altri, non di strappare applausi; così come occorre che gli “attori” possano esprimersi senza rischiare di essere messi in condizione di un qualche stress emotivo da pubblico.
Mentre gli “attori” studieranno le “parti”, gli altri membri del gruppo, con il conduttore, formuleranno ipotesi su quali aspetti del play debbano essere osservati e in vista di quali risultati. (Nota per il conduttore: possono anche essere somministrate dalle griglie, o degli schemi).

Conclusa la fase di preparazione e il play si passa in plenaria a riportare le osservazioni e a discuterne: è importante che tutti comunichino le loro osservazioni, e che anche gli “attori” riportino le loro impressioni, emozioni, scelte di “recitazione”, ecc.

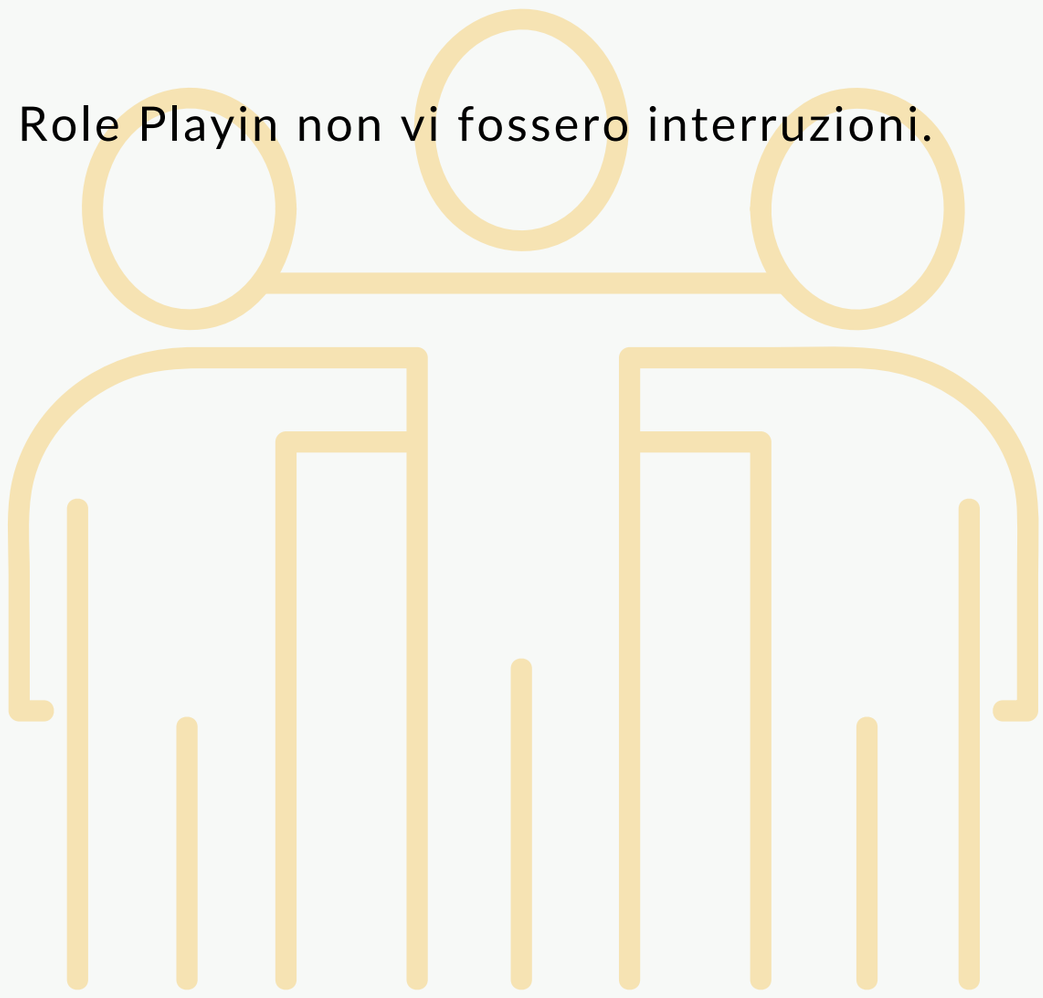
Possiamo considerare quattro fasi principali di un role playing:

- **Warming up:** Questa fase comprende tutte quelle tecniche (brevi sketch e scenette, interviste, discussioni etc.) volte a “riscaldare” l’ambiente, a creare, se non ancora presente, un clima accogliente.
- **Azione:** E’ la fase di gioco vero e proprio tra gli attori. Può comprendere tecniche particolari come l’inversione dei ruoli, il doppio (l’assistente si pone alle spalle dell’attore e prova a dare voce a ciò che l’attore sembra non riuscire a esprimere. E’ una funzione di sostegno, di accompagnamento).
- **Cooling off:** Opposta al warming up, questa fase serve per uscire dai ruoli e dal gioco, a riprendere le distanze.
- **Analisi del role playing:** Il role playing offre opportunità di apprendimento.

Tempistiche:

- fase di preparazione in plenaria con la trasmissione delle istruzioni: 10 minuti;
- fase di preparazione individuale degli “attori” e del gruppo degli “osservatori”: 20 minuti (o anche qualcosa di meno);
- fase del play vero e proprio: 20 minuti circa;
- discussione: da 40 minuti a un’ora;
- conclusioni: 10 minuti.

Sarebbe opportuno che durante le sessioni di Role Playin non vi fossero interruzioni.



SCHEDA ATTIVITA'2

PREVENZIONE DEL RISCHIO IN ADOLESCENZA:

parole chiave: prevenzione delle dipendenze, ludopatia, giochi online.

INTRODUZIONE:

visionare i video che trovate al link https: //consumatori-emiliaromagna.it/attivita/al-via-il-progetto-consumer-net-associazioni-in-rete-per-la-tutela-dei-consumatori/
e leggere le brochure "Ludopatia e gioco d'azzardo" e "Guida al sovraindebitamento" insieme a tutta la classe. Chiedere agli studenti di dividersi in gruppi e di fare una ricerca/scheda di presentazione, chiedendo di cercare sui quotidiani, libri e nella rete, storie e approfondimenti su:

- Gioco d'azzardo e ludopatia
- Sovraindebitamento

Dopo aver approfondito i temi sopra elencati ed averli spiegati al resto della classe, chiedere ai gruppi di scrivere una breve storia (in alternativa la storia può essere fornita del docente), nella quale raccontano le vicende di un loro coetaneo che gioca online e che ha sviluppato una dipendenza (ludopatia). La storia deve essere breve e fornire un contesto di massima, prevedere un elenco di personaggi, per ogni personaggio deve essere descritto il suo carattere e le sue principali caratteristiche.

Una volta realizzato il canovaccio, la classe verrà divista in due (spettatori e attori) e la storia verrà messa in scena attraverso la tecnica del Role Playing (leggere scheda).

Una volta messa in scena la storia, questa potrà elaborata e discussa, in particolar modo per cercare insieme agli studenti di capire come i vari personaggi hanno agito favorendo/sottovalutando il problema o permettendone una risoluzione.

La storia può essere messa in scena più volte cercando vie alternative, soluzioni alternative, modi di comunicare alternativi tra i vari protagonisti, con l'obiettivo di allenare gli studenti a gestire le relazioni interpersonali (con i pari e adulti) e comunicare in modo più efficace anche su temi delicati.

SCHEDA ATTIVITA'3

PREVENZIONE DEL RISCHIO IN ADOLESCENZA:

parole chiave: prevenzione delle dipendenze, ludopatia, giochi online.

INTRODUZIONE:

Dopo aver realizzato la prima attività, lanciate una challenge a tutta la classe da realizzare utilizzando le loro piattaforme social (es. instagram, TikTok etc.).

Scegliere un # da utilizzare durante la challenge che si riferisca alla prevenzione della ludopatia. Chiedete ai vostri studenti di filmarsi mentre realizzano un video nel quale sensibilizzano e informano le persone riguardo a questo tema, invitando i proprio followers a realizzare loro stessi un video da postare sui propri profili per diffondere la challenge e il suo l'hashtag.

Una volta realizzato il video dovranno postarlo sulle proprie piattaforme social utilizzando l'Hashtag prescelto.
Dopo una settimana, potrete visionare in classe i video postati dagli studenti, valutare l'impatto che ha avuto questa iniziativa cercando sui social l'hashtag della challenge e vedere quante persone hanno raccolto la sfida lanciata.

Parlare insieme agli studenti del loro ruolo di sensibilizzatori sul tema. Invitarli a costruire una campagna di sensibilizzazione su questo tema utilizzando i social network per raggiungere quante più persone, ad es. realizzando delle info-grafiche, realizzando delle dirette, delle interviste a esperti ecc. da postare sui social.

L'obiettivo è di rendere gli studenti protagonisti attivi, utilizzando in modo educativo e alternativo le piattaforme social.

PROGETTO CONSUMER NET

ASSOCIAZIONI IN RETE PER LA TUTELA DEI CONSUAMTAORI

PER INFORMAZIONI:

www.consumatori-emiliaromagna.it

UNIONE NAZIONALE CONSUMATORI

COMITATO REGIONALE EMILIA ROMAGNA

realizzato con il contributo L.R. 4/17 – Anno 2021