

# SCHEDE OPERATIVE FESTA DELLA PACE 2019

---

## Introduzione

---

L'art.12 della “Convenzione dei diritti dei fanciulli e degli adolescenti” (legge 176/91) enuncia un diritto sostanziale, affermando che i bambini hanno il diritto di essere gli attori della propria vita e di partecipare alle decisioni che li riguardano. Vanno ascoltati e presi in considerazione come “esperti” delle loro istanze e, per fare questo, hanno bisogno di occasioni per partecipare realmente ai processi decisionali iniziando a capire il funzionamento e il valore della democrazia.

**Partecipare** significa prendere parte, condividere scelte e decisioni, acquisire conoscenza e influire sui processi per arrivare a soluzioni. Si tratta di una capacità che non è innata, ma che si conquista attraverso la pratica e l'esercizio nel tempo, ossia che richiede uno specifico processo di apprendimento. Non è pensabile quindi che la capacità di partecipare appaia all'improvviso, quando si diventa adulti o nel momento in cui si acquisisce il diritto al voto. Educare alla cittadinanza e alla partecipazione, non è solo un'esigenza disciplinare della scuola e un'esigenza normativa, ma costituisce anche una garanzia di sviluppo della democrazia, che dovrebbe cominciare a partire dai cittadini più giovani.

Fare partecipare e far conoscere a bambini e ragazzi la loro comunità rappresenta, dunque, un “investimento sociale” di rilievo significativo. Processi di coinvolgimento e di educazione alla progettualità facilitano lo sviluppo di cittadini più competenti e più disposti a partecipare alla gestione delle cose pubbliche. Si aumenta, così, la responsabilità civica dei soggetti coinvolti nonché il loro senso di appartenenza alla comunità.

---

# Primo incontro

---

## Attività/gioco: conosci il tuo Comune?

***Obiettivo formativo: conoscere ciò che mi circonda***

Il primo passo da compiere è capire cosa sanno i ragazzi al riguardo. Attraverso le seguenti domande che possono essere sviluppate come un gioco a squadre, o un test a punteggio il catechista/animatore aiuterà i ragazzi a capire e a scoprire come funziona un Comune.

### ***Che cos'è il Comune?***

a) un edificio, b) un'associazione, c) un ente territoriale, d) un luogo;

### ***Che ruolo ha il Sindaco?***

a) è il responsabile della comunità, b) è una persona che lavora per il comune, c) è il rappresentante legale del Comune, d) è chi comanda i cittadini

### ***Chi sono i suoi collaboratori?***

a) gli uffici comunali, b) gli assessori comunali, c) persone che lui sceglie, d) nessuno,

### ***Quali servizi di questi è un servizio del comune?***

a) servizio alimentare, b) servizio pastorale, c) servizio sociale, d) servizio giochi;

### ***Che cos'è il Consiglio Comunale?***

a) l'insieme di tutte le persone del Comune; b) un'assemblea dei cittadini; c) l'assemblea di tutti i consiglieri eletti, d) un gruppo di persone che si occupano dei problemi;

### ***Che cos'è la Giunta Comunale?***

a) l'insieme degli uffici, b) la riunione degli assessori, c) un luogo dove ci si riunisce, d) un'associazione, d) un insieme di persone uguali;

### ***Chi sono gli assessori?***

a) gli associati del Comune, b) chi lavora per il Comune, c) chi decide insieme al Sindaco l'Amministrazione della città, d) coloro che erano nella lista del Sindaco,

### ***Come si elegge il Sindaco?***

a) direttamente dal popolo, b) lo scelgono i consiglieri, c) lo sceglie il Presidente della Repubblica, d) è eletto dai politici,

### ***Quanto dura in carica il Sindaco?***

a) 1 anno, b) sempre, c) 10 anni, d) 5 anni;

### ***Che cos'è il gonfalone?***

a) è un manifesto, b) è il simbolo che rappresenta la città, c) è il simbolo del Sindaco, d) è la lista elettorale del Sindaco

### ***Qual è il simbolo che identifica il sindaco?***

a) distintivo, b) divisa, c) fascia, d) spilla;

### ***DOMANDE JOLLY***

***Che cosa rappresenta lo stemma del tuo Comune?***

***Chi è il Sindaco della tua città?***

---

## **Secondo incontro**

---

Attività/gioco: ci devo pensare proprio io?

***Obiettivo formativo: agire con responsabilità***

### ***Ambientazione.***

Nel paese c'è grande caos perché l'amministrazione comunale, in viaggio premio in Islanda, è stata trattenuta dalle emissioni del vulcano Eyjafjallajökull e non si sa quando potrà far ritorno.

Durante la sua assenza è divenuta critica la raccolta dei rifiuti perché

- l'isola ecologica ha chiuso i cancelli,
- la ditta che raccoglie la spazzatura porta a porta ha il contratto scaduto da tre mesi e non vuole più lavorare,
- gli operatori ecologici che puliscono le strade trovano la spazzatura ovunque e non sanno come smaltirla; hanno quindi deciso di non pulire più,
- i cumuli di spazzatura mandano cattivo odore e attirano animali di ogni tipo,
- ...

Un comitato di cittadini si reca dal sig. Ernesto, il saggio portinaio del Comune ormai in pensione, chiedendogli di trovare una soluzione. Il sig. Ernesto decide di rivolgersi ai ragazzi che frequentano la parrocchia perché li vede svegli e innamorati del loro paese.

### ***Obiettivo dell'attività/gioco***

analizzare il problema e ipotizzare soluzioni

### ***Svolgimento***

Il catechista/animatore (il sig Ernesto) espone il problema al gruppo dei ragazzi spiegando che proprio loro devono risolvere la situazione di caos che si è creata nel paese. Possono sicuramente farlo, ma devono organizzarsi bene, devono confrontarsi, condividere gli obiettivi e lavorare in squadra.

#### ***Primo step: analisi del problema.***

Il sig, Ernesto (catechista/animatore) spiega in dettaglio il problema e indica altri catechisti/animatori cui rivolgersi per saperne di più e per conoscere il problema dal di dentro (catechista-isola ecologica; catechista- impresa porta a porta; catechista – operatore ecologico; catechista-comitato cittadini).

#### ***Secondo step: definizione dei ruoli e delle regole.***

Dopo aver compreso il problema e ascoltato le varie opinioni occorre definire i ruoli di ogni componente del gruppo (chi prende le decisioni, chi le fa eseguire, chi sanziona, chi educa, chi informa, chi stipula contratti, chi trova collaborazioni per lo smaltimento, per la raccolta...). Ogni membro o ogni coppia si assumerà un incarico e per svolgerlo dovrà darsi delle regole, rispettarle e farle rispettare.

#### ***Terzo step: proposte/realizzazioni operative.***

Ogni ragazzo o ogni coppia lavora sull'aspetto che gli è stato assegnato o che si è scelto e realizza quanto ritiene opportuno per risolvere il problema (un regolamento, un contratto, un manifesto di sensibilizzazione, un'iniziativa, uno slogan, una pubblicità, un video, un ppt, una preghiera...).

Il lavoro realizzato può essere sottoposto al Consiglio comunale previsto nel terzo incontro.

---

# Terzo incontro

---

## Un giorno in Comune!

### *Obiettivo dell'attività*

Confronto diretto con l'Amministrazione Comunale

L'ultimo dei tre incontri prevede un Consiglio Comunale straordinario con la partecipazione dei ragazzi che hanno preso parte alle attività.

Attraverso le seguenti domande i ragazzi potranno conoscere meglio le persone che guidano il Comune e quali sono i loro compiti.

- Come ti chiami?
- Da quanto tempo esegui il tuo mandato?
- Perché ti sei candidato?
- L'esperienza era come te lo aspettavi?
- Quali difficoltà hai incontrato?
- Quali obiettivi hai raggiunto?
- Come è il dialogo con la comunità?
- Come cura la popolazione che amministra?
- Esiste un assessorato alle politiche giovanili e che cosa fa?
- Quanta parte della programmazione annuale del Comune è dedicata ai ragazzi e ai loro problemi?
- Quali progetti dell'amministrazione sono rivolti ai ragazzi?
  
- Altre Eventuali domande spontanee dei ragazzi