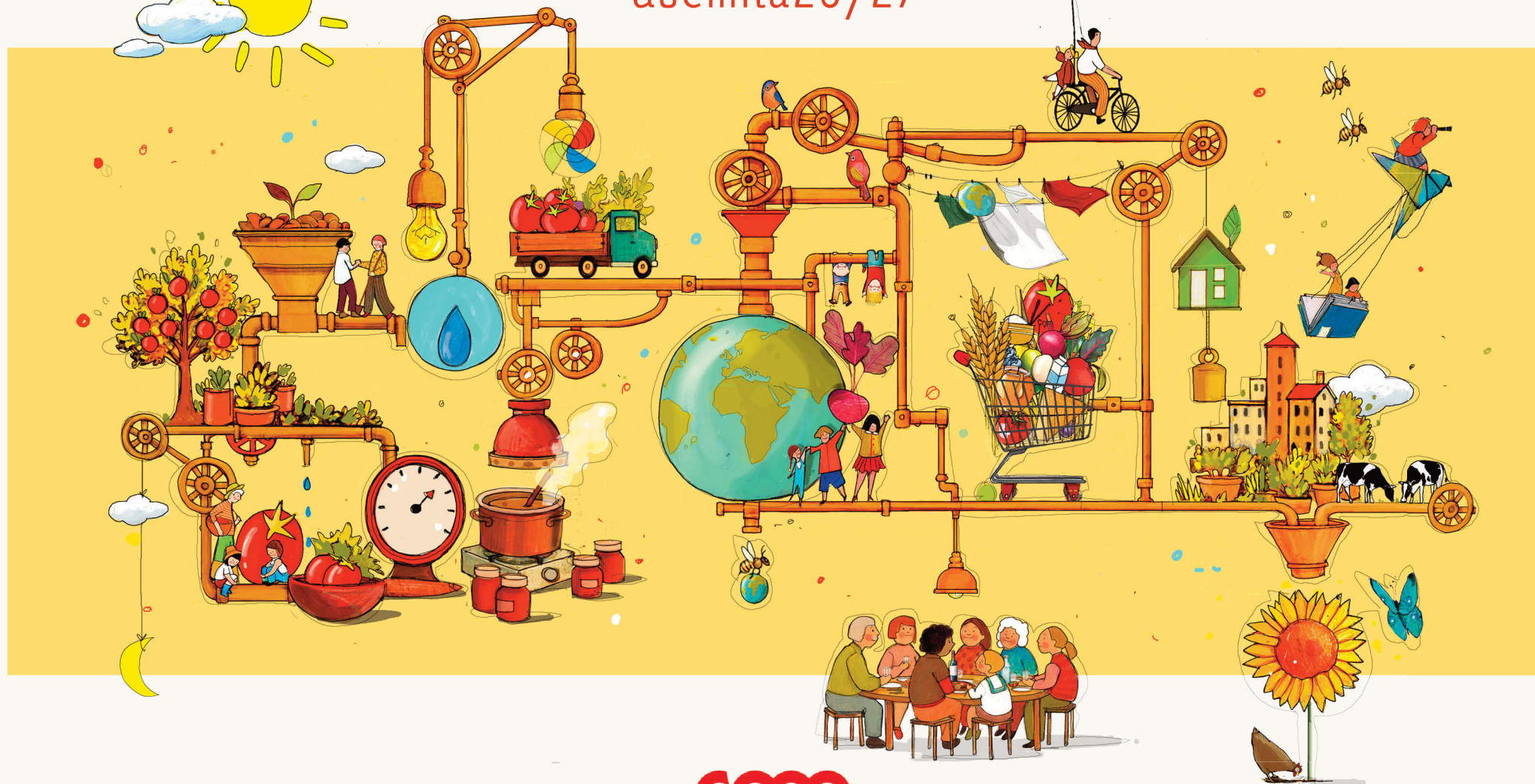


la GUIDA

duemila26/27





INTRODUZIONE

AMBIENTE



ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA



PERCORSI
MULTIDISCIPLINARI



COME
PARTECIPARE



DOVE



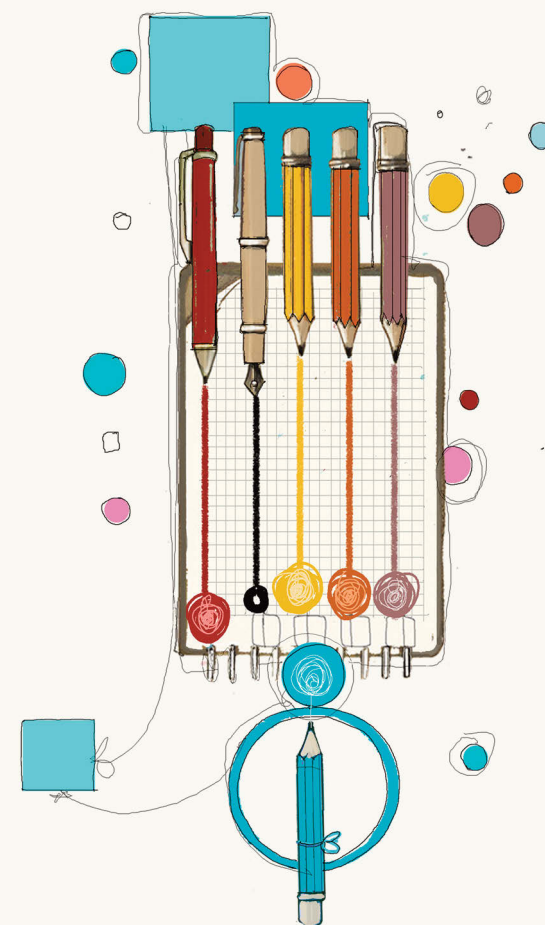
INTRODUZIONE

Le attività proposte all'interno di questa guida si inseriscono nel quadro di riferimento dell'**Educazione civica**, disciplina trasversale istituita dal MIUR nel 2020, e contribuiscono al raggiungimento dei **Goal dell'Agenda 2030**.

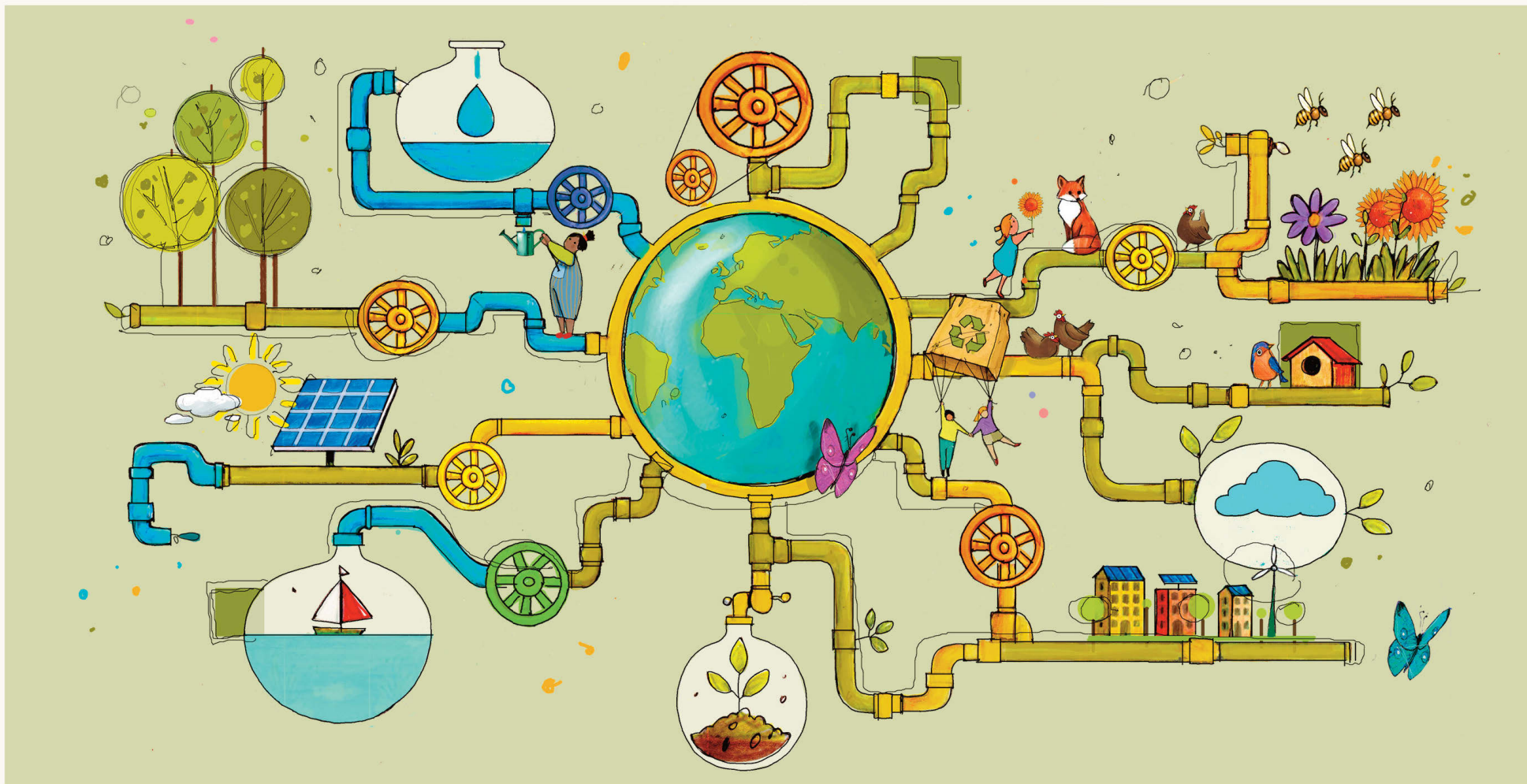
Navigando all'interno della guida si potranno richiedere:

- Animazioni a tema **Ambiente**, dove si rifletterà sul rapporto tra le nostre scelte di consumo e l'uso consapevole delle risorse del Pianeta.
- Animazioni a tema **Alimentazione**, in cui il cibo diventerà il protagonista di un'indagine che andrà dai suoi ingredienti, passerà attraverso le scelte alimentari e arriverà fino al suo ruolo nelle culture e tradizioni dei vari paesi del mondo.
- Animazioni a tema **Cittadinanza**, che permetteranno di riflettere su contenuti quali legalità, democrazia economica, etica, disuguaglianza, per elaborare scelte consapevoli, sostenibili ed eque.
- I percorsi **Project C-Escape Room**, **Coop Academy Jr** e **A Tutta Birra**, che affronteranno molteplici tematiche per rispondere alle complesse sfide attuali, puntando a raggiungere più obiettivi.

Ogni anno il Centro Educazione ai Consumi Coop realizza percorsi in co-progettazione con partner tecnici e specialistici valorizzando le aree tematiche proprie delle attività di Coop. Per l'anno scolastico 2026/2027 alcuni percorsi rivolti alle scuole secondarie di II grado saranno realizzati con il contributo di Legacoop Piemonte.



AMBIENTE



INTRODUZIONE



AMBIENTE

ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA



PERCORSI
MULTIDISCIPLINARI



COME
PARTECIPARE



DOVE



Cibo & clima

Uno dei fattori che più mette a rischio il nostro futuro e crea disuguaglianze è certamente il cambiamento climatico che dipende dalle emissioni di gas serra. Un terzo di queste deriva dal settore agroalimentare; la crisi climatica, a sua volta, colpisce in modo particolarmente grave i sistemi alimentari: un'emergenza che accomuna tutto il Pianeta.

Una notizia preoccupante, ma anche un segnale di speranza perché significa che ciascuno ha il potere di invertire la rotta e rimodellare le sue scelte alimentari. Mangiare bene (non solo dal punto di vista nutrizionale) fa bene alla propria salute e a quella del Pianeta. È la visione olistica *One Health* riconosciuta ufficialmente dal Ministero della Salute italiano, dalla Commissione europea e dalle organizzazioni internazionali quale modello sanitario che affronta i bisogni delle popolazioni più vulnerabili sulla base dell'intima relazione tra la loro salute, la salute dei loro animali e l'ambiente in cui vivono.

Il cibo (e il suo futuro) è certamente il terreno di gioco in cui Coop è chiamata a individuare soluzioni avanzate sui nuovi equilibri possibili tra consumo, benessere e sostenibilità (anche) climatica.





1A

Cibo & clima

■ UNA DIETA PER IL PIANETA

Diete, emissioni di gas serra, sistemi produttivi, scelte di consumo

Il percorso intende avvicinare bambini e bambine al complesso tema del cambiamento climatico attraverso la comprensione della correlazione fra diete, stili di vita, scelte di consumo, modalità di produzione del cibo ed emissione di gas serra. Come possiamo compiere azioni positive per la nostra salute e per quella del Pianeta? Come possiamo essere protagonisti di processi di adattamento e rigenerazione in un mondo che cambia, insieme alle nostre comunità?

Un'immagine complessa accompagnerà la classe verso le parole chiave del laboratorio, da condividere poi al punto vendita con i consumatori: perché il cambiamento non è qualcosa che riguarda solo le nuove generazioni, ma richiede cooperazione e partecipazione.

● **Obiettivi:**

- capire che il cibo che mangiamo può influenzare l'ambiente e imparare come viene prodotto;
- incoraggiare scelte di consumo più responsabili e condividere queste idee con gli adulti;
- imparare a pensare in modo più complesso per trovare nuovi modi di prendersi cura del nostro pianeta.

● **Destinatari:** alunne/i di scuola primaria.● **Durata:** 3 incontri di due ore, di cui uno presso il punto vendita Coop.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.



1B

Cibo & clima

■ UN CARRELLO BUONO PER...

Diete, emissioni di gas serra, sistemi produttivi, mitigazione, scelte di consumo, relazioni

Il percorso intende avvicinare i giovanissimi al tema del cambiamento climatico attraverso la comprensione della correlazione fra stili alimentari, scelte di consumo, modalità di produzione del cibo ed emissione di gas serra.

Nel punto vendita la classe, divisa in gruppi, dovrà riempire un "carrello" per la salute umana e climatica, deducendo informazioni e consigli da un'immagine complessa insolitamente presente nei reparti. Il cambiamento non è qualcosa che riguarda solo le nuove generazioni: i ragazzi e le ragazze intervisteranno i consumatori all'insegna della cooperazione e partecipazione necessarie a un nuovo equilibrio del nostro pianeta.

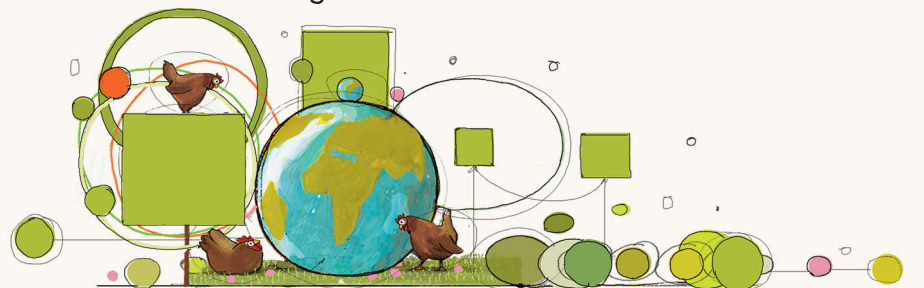
● **Obiettivi:**

- comprendere come i nostri stili alimentari siano connessi al cambiamento climatico, così come le diverse modalità di produzione del cibo che scegliamo;
- indagare i fattori che influenzano le scelte alimentari e le azioni capaci di mitigare gli impatti dei cambiamenti climatici;
- riflettere sul concetto di giustizia climatica (a livello geografico, sociale, economico);
- allenare al pensiero complesso per ri-generare nuovi modi di abitare il Pianeta.

● **Destinatari:** alunne/i di scuola secondaria di I grado.

- **Durata:** 3 incontri di due ore, di cui uno presso il punto vendita Coop.

- **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.





1c

Cibo & clima

■ COME NON MANGIARSI IL PIANETA

Cibo e cambiamento climatico, tribalizzazione e comunità, protagonismo intergenerazionale, agricoltura rigenerativa, etica, giustizia climatica

Il tema del cibo diventa l'occasione per indagare di che cosa "hanno fame" le giovani generazioni, che cosa muove le loro scelte, che cosa identifica le possibili tribù alimentari. Attività di *circle time* e di *problem solving* introdurranno un approccio *One Health* all'alimentazione. La visita al supermercato offrirà l'opportunità di indagare la sostenibilità delle scelte di acquisto e di produzione. Un uso mirato delle tecnologie renderà protagoniste le classi coinvolte nel diffondere contenuti e buone pratiche.

● **Obiettivi:**

- evidenziare la complessità delle relazioni fra cibo e clima partendo dall'immaginario individuale;
- far emergere le posizioni valoriali che stanno dietro la tribalizzazione alimentare e le relative conseguenze;
- indagare i metodi di produzione del cibo che mirano a invertire l'esaurimento delle risorse naturali;
- riflettere sul concetto di giustizia climatica e sui diversi impatti che la crisi climatica ha nelle varie zone geografiche del Pianeta;
- allenare al pensiero complesso per generare un nuovo modo di abitare il Pianeta.

- **Destinatari:** alunne/i di scuola secondaria di II grado.

- **Durata:** 3 incontri di due ore, di cui uno presso il punto vendita Coop.

- **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.





2

Risparmia le energie

Risorse e produzione di cibo, stili di vita, modelli di consumo

Il percorso si propone di stimolare la riflessione sulla complessità dei problemi ambientali ed energetici legati alla produzione dei beni di consumo, con particolare attenzione al tema degli imballaggi. Le classi, durante l'incontro al supermercato, si cimenteranno nella simulazione di una spesa a basso impatto ambientale.

Il secondo incontro dell'attività prevede la realizzazione esclusivamente nel punto vendita.

● **Obiettivi:**

- stimolare scelte responsabili che preservino le risorse ambientali, in particolare quelle legate alle materie prime e alle fonti di energia;
- conoscere e approfondire la filiera di alcuni oggetti di consumo, dalla selezione delle materie prime agli imballaggi e al loro smaltimento;
- conoscere e indagare il legame esistente tra territorio, produzione e azioni di consumo sostenibile.

● **Destinatari:**

- alunne/i dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia;
- alunne/i di scuola primaria;
- alunne/i di scuola secondaria di I grado e del primo e secondo anno di scuola secondaria di II grado.

- **Durata:** 1 incontro di due ore in classe e 1 incontro di un'ora e mezza presso il punto vendita Coop. Per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia e il primo e secondo anno della scuola primaria è previsto 1 solo incontro di due ore nel punto vendita Coop.

- **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.





3

Robinson Crusoe

Risorse e produzione di cibo, stili di vita, modelli di consumo

Attraverso il racconto dell'esperienza di Robinson Crusoe, ragazze e ragazzi saranno invitati a immaginare la vita su un'isola deserta. Al supermercato simuleranno una spesa per scegliere i prodotti indispensabili per la permanenza sull'isola, riflettendo così sui propri bisogni primari, sull'uso consapevole delle risorse e sul rispetto per l'ambiente. Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

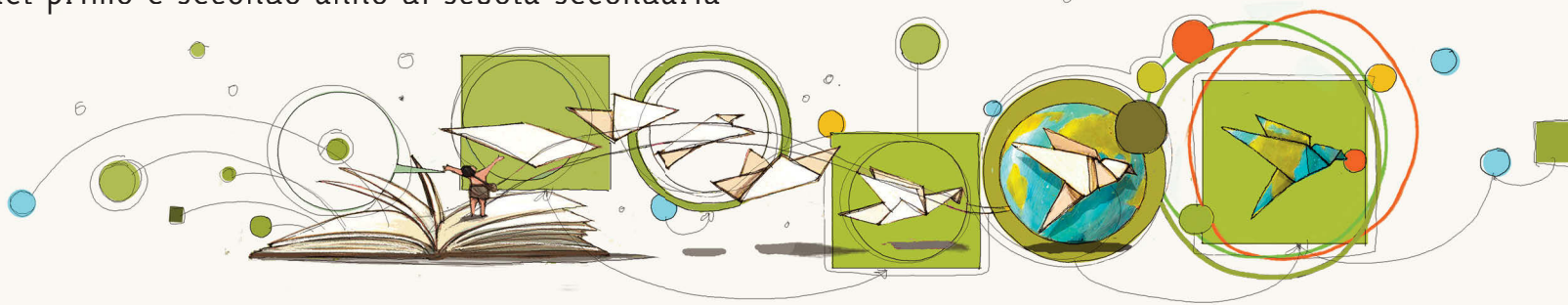
- sensibilizzare alla sobrietà intesa come stile di vita che sa distinguere fra i bisogni reali e quelli indotti;
- orientare alla soddisfazione dei bisogni fondamentali con il minor dispendio di risorse e la minor produzione di rifiuti.

● **Durata:** 2 incontri di due ore, di cui uno presso il punto vendita Coop.

● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.

● **Destinatari:**

- alunne/i del quarto e quinto anno di scuola primaria;
- alunne/i del primo e secondo anno di scuola secondaria di I grado.





4

Acqua di casa mia

Stili di vita, modelli di consumo

A partire dalle abitudini di consumo individuali, si svilupperà una riflessione sulla filiera dell'acqua in bottiglia e sulle sue implicazioni in termini ambientali (tra cui plastiche e microplastiche), economici ed etici. L'osservazione delle acque minerali nel punto vendita, l'analisi delle strategie di marketing e il gioco didattico saranno strumenti privilegiati per capire quanta strada faccia l'acqua in bottiglia, favorendo così la presa di coscienza sull'impatto ambientale e sulle disuguaglianze relative all'accesso all'acqua, e la sua importanza come risorsa vitale in vista dei cambiamenti in atto.

Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

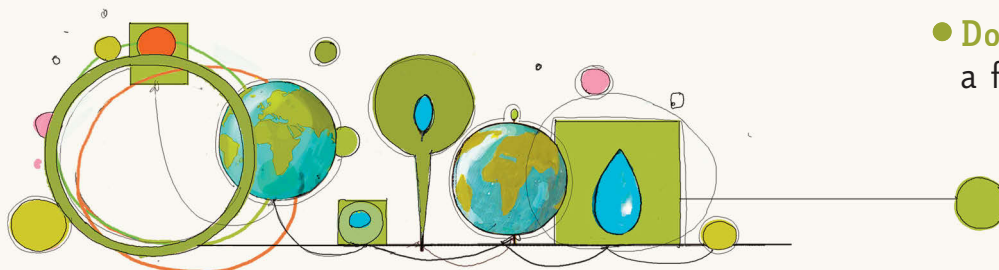
- far conoscere la filiera dell'acqua in bottiglia;
- favorire comportamenti sostenibili rispetto al consumo d'acqua;
- comprendere l'impatto, il consumo e la diffusione nell'ambiente della plastica e delle microplastiche con un'attenzione alle corrette modalità di riciclo.

● **Destinatari:**

- alunne/i di scuola primaria;
- alunne/i del primo e secondo anno di scuola secondaria di I grado.

● **Durata:** 1 incontro di due ore in classe e 1 incontro di un'ora e mezza presso il punto vendita Coop.

● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.





5

Il pianeta nel piatto: nutrire il cambiamento

IL CIBO CHE FA BENE A ME, FA BENE ANCHE ALL'AMBIENTE?

Filiera alimentare, stili di consumo, impatto ambientale

Utilizzando l'innovativa metodologia della *gamification* si costruirà insieme un vero e proprio gioco digitale sul rapporto fra cibo e ambiente. I due più importanti fenomeni che minacciano la stabilità del sistema Terra, e quindi tutti noi, sono il riscaldamento globale e la perdita della biodiversità. Attraverso il viaggio che compiono dal campo al piatto due cibi simbolo, come la mela e l'uovo, le classi rifletteranno su come la produzione di cibo, interconnessa con il consumo della risorsa non rinnovabile costituita dal suolo sia, a sua volta, la causa principale della perdita della biodiversità e una delle cause del cambiamento climatico.

● Obiettivi:

- comprendere le implicazioni etiche e ambientali delle filiere dei principali prodotti alimentari;
- riflettere sui propri stili di alimentazione e su possibili alternative più sostenibili;
- suscitare il desiderio di sollecitare politiche più sostenibili nelle scelte dei decisori e delle aziende produttrici di cibo, attraverso la pressione esercitata dai singoli consumatori.





5

Il pianeta nel piatto: nutrire il cambiamento

● **Destinatari:**

- alunne/i del quarto e quinto anno di scuola primaria;
- alunne/i di scuola secondaria di I e II grado.

- **Durata:** 1 incontro di due ore e mezza presso il punto vendita Coop, per la scuola primaria; 1 incontro di tre ore presso il punto vendita Coop, per la scuola secondaria di I e II grado.

- **Dove:** sarà possibile svolgere l'attività solo nella sala soci dell'Ipercoop di Collegno.





6

Ogni ape conta

Biodiversità, filiera produttiva, ambiente, api, socialità

Il percorso è rivolto agli alunni e alle alunne delle scuole di ogni ordine e grado che affronteranno, con metodologie e strumenti adeguati alla loro fascia di età, il tema della biodiversità come valore fondamentale per la salute dell'uomo e dell'ambiente, attraverso la conoscenza approfondita del mondo delle api e, in generale, degli insetti impollinatori. Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- stimolare scelte responsabili che preservino la varietà della vita;
- conoscere e approfondire il magico mondo delle api e degli altri insetti impollinatori e l'importanza di questi preziosi insetti come sentinelle dell'ambiente;
- conoscere e approfondire il ruolo degli insetti impollinatori sulla filiera di produzione del cibo al fine di indagare il legame esistente tra territorio, produzione agricola e cultura alimentare.

● **Destinatari:** alunne/i dall'ultimo anno di scuola dell'infanzia all'ultimo anno di scuola secondaria di II grado.● **Durata:** 2 incontri di due ore, di cui uno presso il punto vendita Coop.● **Metodologia:** apprendimento cooperativo, giochi di ruolo.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.

INTRODUZIONE



AMBIENTE

ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA

PERCORSI
MULTIDISCIPLINARICOME
PARTECIPARE

DOVE



7A (Non) giochiamoci il cibo: la spesa che non pesa

Valore del cibo, spreco alimentare, salute circolare (*One Health*), filiera produttiva, creatività e consumo consapevole

Lo spreco alimentare, soprattutto domestico, nel mondo industrializzato continua ad avere proporzioni enormi, nonostante la crisi economica. Ragazze e ragazzi saranno invitati a prendere coscienza delle strette relazioni che intercorrono tra le proprie scelte di consumo e l'impatto ambientale sistemico. Attraverso un approccio ludico e una spesa simulata, la classe si confronterà direttamente con le ragioni dello spreco, le dinamiche della filiera produttiva e i diversi stili di vita nel mondo. Gli studenti esploreranno gli scaffali virtuali o reali alla ricerca di prodotti sconosciuti, d'impulso o in promozione (come i prodotti "civetta" e quelli in scadenza), esercitandosi nella pianificazione di una corretta lista della spesa, nel rispetto del budget e nell'analisi delle basi nutrizionali.

In questo modo si sperimenterà concretamente l'equilibrio complesso dell'approccio "*One Health/Salute Circolare*", che unisce il benessere personale alla sostenibilità del Pianeta. Il percorso si concluderà con la rielaborazione creativa dei concetti tramite la costruzione di un manufatto (tipo *lapbook*), ideale per sintetizzare e ricordare le buone pratiche quotidiane anti-spreco.

Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore collegato a un PC.



INTRODUZIONE



AMBIENTE

ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA



PERCORSI
MULTIDISCIPLINARI



COME
PARTECIPARE



DOVE



7A (Non) giochiamoci il cibo: la spesa che non pesa

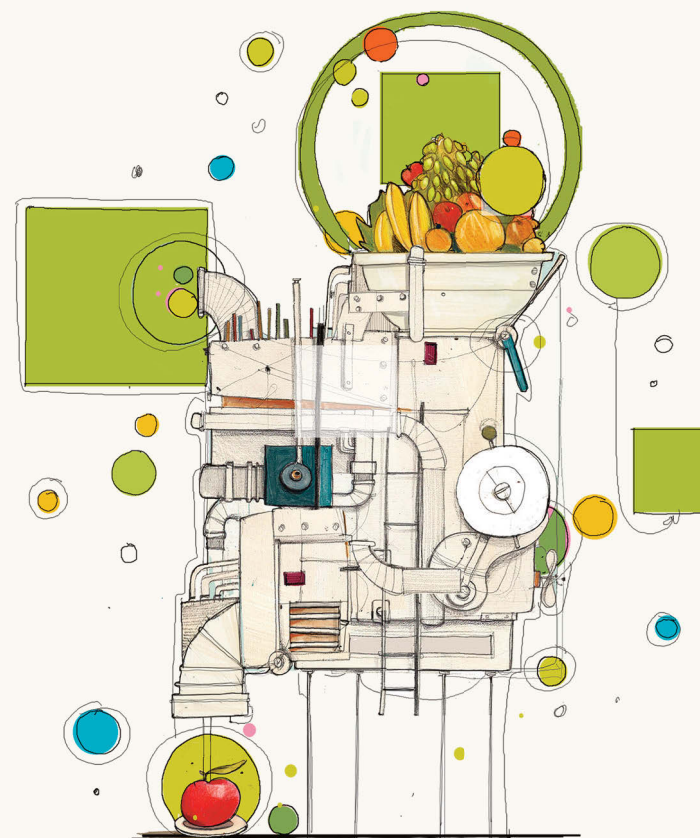
● Obiettivi:

- affrontare con i/le ragazzi/e il tema dello spreco alimentare in chiave globale e domestica;
- approfondire la relazione tra le fasi della filiera produttiva e le diverse tipologie di spreco;
- ragionare in modo critico sulle differenze tra consumi necessari e consumi superflui o d'impulso;
- esercitare il pensiero complesso applicato alle scelte d'acquisto quotidiane;
- proporre l'equilibrio alimentare-ambientale-economico come soluzione concreta ed efficace agli sprechi.

● Destinatari: alunne/i di scuola secondaria di I e II grado.

● Durata: 2 incontri di due ore, di cui uno presso il punto vendita Coop.

● Dove: realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.





7B Missione sostenibilità: schiaccia lo spreco

Comportamenti consapevoli, spreco alimentare e scelte di consumo, salute circolare

Lo spreco alimentare, soprattutto domestico, nel mondo industrializzato continua ad avere proporzioni enormi, nonostante la crisi economica. Bambine e bambini saranno invitati a prendere coscienza delle strette relazioni che intercorrono tra le loro scelte di consumo e l'impatto ambientale sistemico. Le classi saranno coinvolte in un'attività ludico-didattica dedicata allo spreco alimentare e alle relazioni tra cibo, salute, ambiente e scelte quotidiane. Attraverso il "LibroGame Live", una storia a bivi che integra strumenti digitali e materiali fisici, bambine e bambini dovranno affrontare una missione cooperativa in cui ogni scelta produce conseguenze.

Durante una gita scolastica in montagna, un imprevisto mette alla prova il gruppo: insieme a Peppo, il cuoco della scuola, ragazze e ragazzi dovranno organizzare i pasti, gestire le risorse alimentari, scegliere i prodotti da utilizzare e conservarli correttamente, cercando di evitare sprechi. Il lavoro in piccoli gruppi favorirà collaborazione, capacità organizzative e consapevolezza rispetto all'impatto delle proprie decisioni.

Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● Obiettivi:

- affrontare con i/le bambini/e il tema dello spreco alimentare;
- ragionare sulle differenze tra consumi necessari e consumi superflui;
- proporre l'equilibrio alimentare-ambientale-economico come soluzione efficace agli sprechi.

- **Destinatari:** alunne/i dal quarto anno di scuola primaria al secondo anno di scuola secondaria di I grado.

- **Durata:** 1 incontro unico di due ore a scuola.



ALIMENTAZIONE





8

Sale, aceto, zucchero e cannella

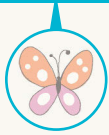
Educazione al gusto

Per modificare un comportamento alimentare occorre vincere la diffidenza verso ciò che è nuovo o che non ha un gusto facile o collaudato. I cinque sensi diventeranno il filo conduttore di un percorso che porterà bambini e bambine a vivere il supermercato come un laboratorio didattico, dove verrà stimolata la loro capacità sensoriale. Attraverso l'assaggio di cibi, l'attenzione ai suoni e ai colori e la manipolazione di oggetti, si risveglierà la curiosità dei piccoli partecipanti, per favorire un rapporto sano e consapevole nei confronti del cibo.

● **Obiettivi:**

- far sperimentare l'utilizzo dei cinque sensi per l'esplorazione di un ambiente;
- stimolare l'assaggio per educare al gusto.

● **Destinatari:** alunne/i dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia.● **Durata:** 1 incontro di due ore presso il punto vendita Coop.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.



9

Gnamgnamondo: si cucina davvero

Educazione al gusto, cibo e culture

Il cibo, con l'ausilio della fantasia e creatività, diviene esperienza di vita, apprendimento di processi, valorizzazione del momento conviviale, ricerca, dono, aiuto e divertimento. La base comune del percorso sarà un gioco che stimola a interagire e cooperare.

La proposta è ulteriormente arricchita dall'esperienza pratica del laboratorio di cucina con la condivisione dei cibi preparati.

● **Obiettivi:**

- stimolare, raccontandone la storia e scoprendone la provenienza, tante curiosità sui cibi che si consumano;
- favorire la raccolta di informazioni utili all'incontro con gli altri;
- scoprire ricette simili di paesi diversi.

● **Destinatari:** alunne/i dal secondo al quinto anno di scuola primaria.● **Durata:** 2 incontri, uno in classe di due ore e uno presso il punto vendita Coop di quattro ore.● **Dove:** realizzabile solo presso i supermercati di Avigliana, Luino e Torino via Botticelli e gli Ipercoop di Beinasco, Biella, Collegno, Gravidona, Novara e Pinerolo.

INTRODUZIONE



AMBIENTE



ALIMENTAZIONE

CITTADINANZA

PERCORSI
MULTIDISCIPLINARICOME
PARTECIPARE

DOVE



10

Snack & Co.

Educazione al gusto, lettura etichette

Il percorso ha lo scopo di sviluppare nei partecipanti una scelta critica e consapevole nei confronti di merendine e snack. L'analisi dei prodotti industriali, del loro *packaging* e della pubblicità che li circonda saranno lo spunto per motivare ragazze e ragazzi a prendere in considerazione scelte alimentari alternative e consapevoli, partendo dalle loro abitudini alimentari. I ragazzi e le ragazze dal secondo anno di scuola secondaria di I grado al quinto anno di scuola secondaria di II grado saranno coinvolti in una sfida per incentivare il consumo di frutta e verdura. La sfida prevede la realizzazione di un video sul tema. Gli elaborati selezionati saranno premiati con una "Carta regalo" nel corso di un evento finale i cui dettagli saranno comunicati in fase di programmazione. La partecipazione alla *challenge* è facoltativa. Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● Obiettivi:

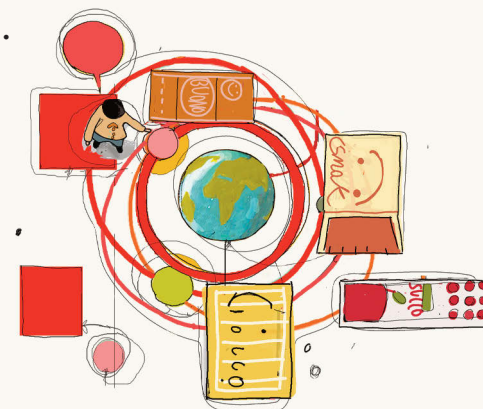
- analizzare la differenza tra merenda e snack;
- riconoscere l'influenza della pubblicità nelle scelte alimentari;
- diffondere nozioni di educazione alimentare, con riferimento ai consumi "fuori pasto".

● Destinatari:

- alunne/i del quarto e quinto anno di scuola primaria;
- alunne/i di scuola secondaria di I e II grado.

- **Durata:** 2 incontri di due ore per tutte le classi, che diventano 3 incontri di 2 ore dal secondo anno di scuola secondaria di I grado al quinto anno di scuola secondaria di II grado solo in caso di partecipazione alla *challenge*.

- **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.





11

Mangia come parli

Educazione al gusto, cibo e culture, cooperazione

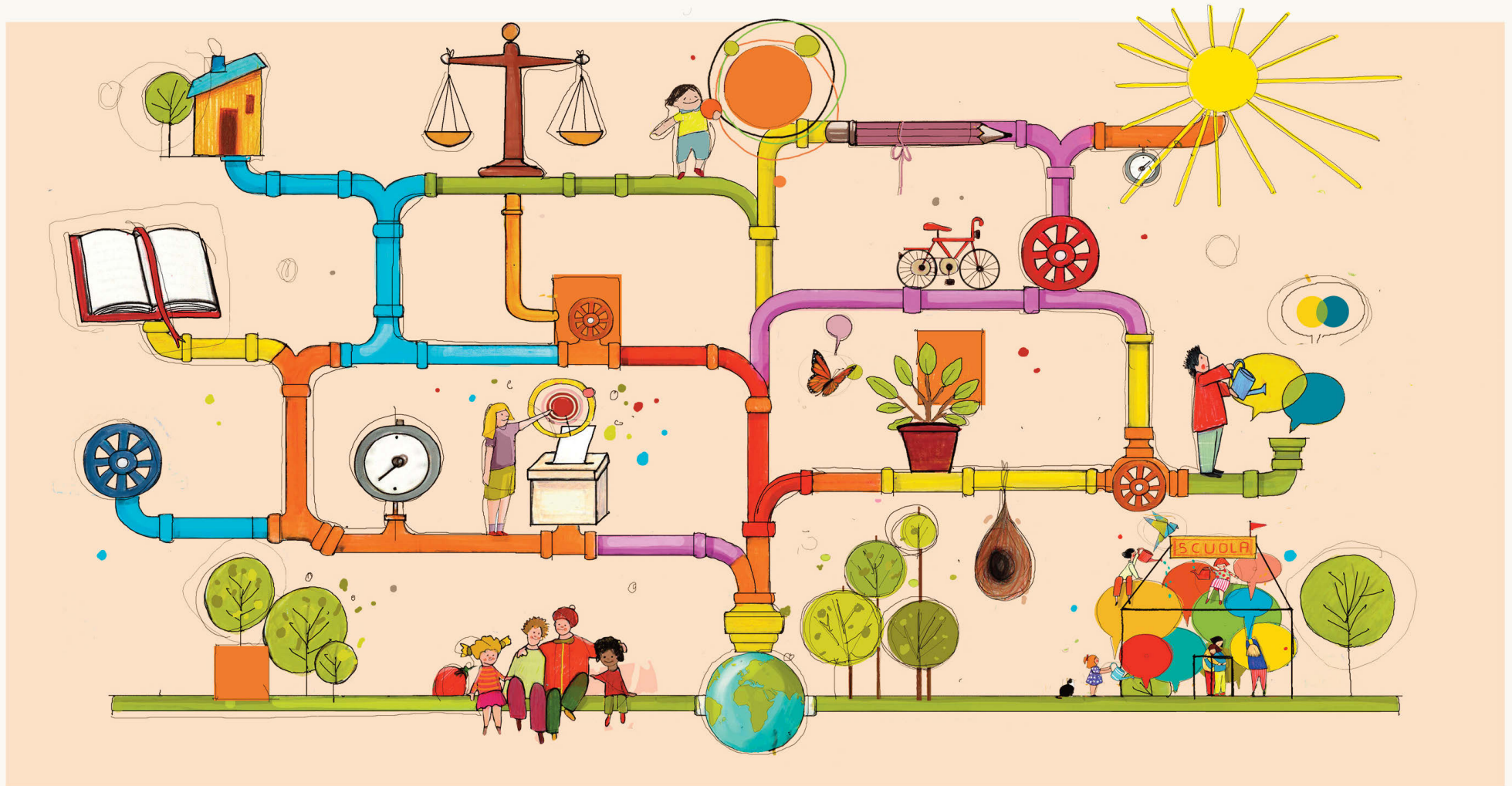
Chiedendo a ragazze e ragazzi di presentarsi in base ai loro gusti alimentari e alle motivazioni della loro scelta, si realizzeranno alcune ricette da preparare e gustare insieme. Si rifletterà quindi su quali elementi determinano la “bontà” di un cibo, nonché su come il significato di un pasto possa variare in relazione a come questo è stato preparato e consumato.

● **Obiettivi:**

- sperimentare la preparazione di alcune ricette, a partire da spesa e predisposizione dell'attrezzatura;
- presentare e condividere i piatti preparati in un momento conviviale;
- riflettere sulle motivazioni di successo/insuccesso delle preparazioni, ragionando di gusti, disgusti, salute, tradizioni familiari e nuove abitudini alimentari.

● **Destinatari:** alunne/i dal quarto anno di scuola primaria al quinto anno di scuola secondaria di II grado.● **Durata:** 1 incontro presso il punto vendita Coop di quattro ore per le classi dal quarto anno di scuola primaria al terzo anno di scuola secondaria di I grado, e di cinque ore per le classi di scuola secondaria di II grado.● **Dove:** realizzabile solo presso i supermercati Coop di Avigliana, Luino e Torino via Botticelli, e gli Ipermercati di Beinasco, Biella, Collegno, Gravellona, Novara, Pinerolo.

CITTADINANZA





12

Cioccolato

Legalità, democrazia economica, etica e responsabilità

Utilizzando linguaggi diversi a seconda della fascia d'età, dal viaggio con la fantasia per i più piccoli ai giochi di simulazione per i più grandi, si farà una riflessione sul cacao e sul cioccolato. Attraverso la spesa simulata e la degustazione del cioccolato, si potranno analizzare le differenze tra le varietà di cioccolato e si proporrà la distinzione di queste dai surrogati. Con le bambine e i bambini più grandi si introdurrà infine il tema del commercio equo e solidale. Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- fornire informazioni sull'origine e la lavorazione del cacao e sui meccanismi che ne regolano il commercio internazionale;
- conoscere il cioccolato e le sue varietà;
- capire l'opportunità di scelte di consumo più consapevoli ed eque.

● **Destinatari:**

- alunne/i dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia;
- alunne/i di scuola primaria.

● **Durata:** 2 incontri di un'ora e mezza per l'infanzia; 1 incontro di due ore in classe e 1 incontro di un'ora e mezza presso il punto vendita Coop per la primaria.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.



13A

Piccoli cerchi

Cooperazione, etica e responsabilità

Il percorso si prefigge di offrire alcuni spunti affinché alunne e alunni sperimentino, attraverso giochi, attività e avventure simulate, il valore della collaborazione e dell'aiuto reciproco, della messa in comune delle proprie capacità e della cooperazione. Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- imparare ad accogliere le individualità di ciascuno per fare gruppo, stare nel gruppo, sentirsi gruppo;
- sperimentare il valore della collaborazione, dell'aiuto reciproco e della messa in comune delle proprie capacità, attraverso giochi cooperativi.

● **Destinatari:**

- alunne/i dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia;
- alunne/i di scuola primaria;
- alunne/i del primo anno di scuola secondaria di I grado.

- **Durata:** 1 incontro di due ore presso il punto vendita Coop, per l'ultimo anno di scuola dell'infanzia; 2 incontri di due ore in classe per tutte le classi di scuola primaria e il primo anno di scuola secondaria di I grado.

- **Dove:** l'incontro per la scuola dell'infanzia sarà realizzato solo presso i supermercati Coop di Avigliana e Torino via Botticelli, e presso gli Ipercoop di Beinasco, Biella, Collegno, Gravellona, Novara, Pinerolo.





13B

Cooperare in classe

Cooperazione, etica e responsabilità

Cooperare è il modo che abbiamo per essere tutti vincitori, insieme, un modo per essere cittadini attivi, attori del mondo. Vedremo come nasce la cooperazione e i valori che porta. In che modo il marketing influenza le nostre scelte di consumo allontanandoci da questi obiettivi? Esiste un modo di fare acquisti etici e responsabili? Il percorso si prefigge l'obiettivo di offrire alcuni spunti affinché ragazze e ragazzi sperimentino, attraverso giochi e attività, il valore della messa in comune delle proprie capacità e della collaborazione. Verranno offerti stimoli per riflettere sui meccanismi cooperativi nei diversi ambiti della vita.

Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- discernere i meccanismi cooperativi da quelli competitivi;
- valorizzare la differenza come fonte di ricchezza e funzionale alla cooperazione;
- comprendere come la cooperazione sia una *forma mentis* applicabile anche a gesti quotidiani come l'acquisto.

● **Destinatari:**

- alunne/i del secondo e terzo anno di scuola secondaria di I grado;
- alunne/i del primo e secondo anno di scuola secondaria di II grado.

● **Durata:** 1 incontro di due ore in classe e 1 incontro di un'ora e mezza presso il punto vendita Coop.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.



14

Prodotti del Sud, consumi del Nord

Legalità, democrazia economica, etica e responsabilità

I rapporti tra i paesi del Nord e del Sud del mondo possono essere letti a partire dai consumi quotidiani. Ragazze e ragazzi saranno invitati a prendere visione e coscienza delle strette relazioni che intercorrono tra il proprio stile di vita e il resto del mondo. Attraverso la riflessione sulle proprie abitudini di consumo e sui meccanismi che regolano il commercio internazionale, potranno quindi elaborare e proporre scelte di consumo consapevoli, sostenibili ed eque. Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- indagare sulle relazioni complesse che legano consumo, diritti e dignità;
- proporre nuovi stili di consumo.

● **Destinatari:** alunne/i di scuola secondaria di I e II grado.● **Durata:** 1 incontro di due ore in classe e 1 incontro di un'ora e mezza presso il punto vendita Coop.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.



15

Il mondo in uno smartphone

Filiera produttiva ed economia circolare, sostenibilità, mondo del web e delle IA

Attraverso strumenti di *cooperative learning*, adeguati all'età (dal gioco di simulazione, alla discussione guidata), si esplorerà la filiera produttiva dei principali prodotti tecnologici, con particolare attenzione a quella dello smartphone, analizzata a partire dai concetti chiave di impatto (ambientale, sociale, economico) e di benessere (fisico, emotivo, relazionale), in un'ottica di promozione dell'economia circolare e di buone pratiche di consumo consapevole della tecnologia. Particolare attenzione sarà dedicata a opportunità e rischi derivanti dall'utilizzo del web e degli strumenti di IA nella quotidianità.

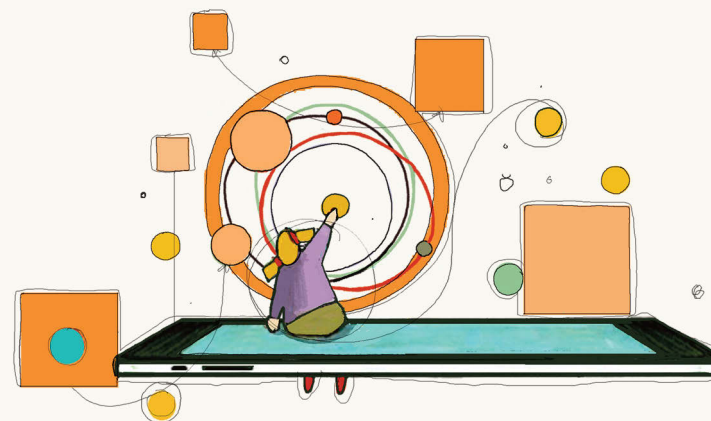
Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- approfondire la filiera dei prodotti tecnologici in ottica di sostenibilità: ambientale, sociale, economica;
- indagare l'utilizzo di dispositivi, rete e IA tra opportunità e rischi, anche in ottica preventiva;
- esplorare "buone pratiche" possibili dell'uso dei dispositivi e del web.

● **Destinatari:**

- alunne/i degli ultimi due anni di scuola primaria;
- alunne/i di scuola secondaria di I e II grado.

● **Durata:** 2 incontri di due ore, entrambi in classe.



16

Eroine ed eroi in corso

Valorizzazione della diversità, diritti, pace

La riflessione sulla perfezione e imperfezione non può prescindere dal tema dei consumi con i quali i minori e le minori modellano la propria identità in costruzione. Attraverso mode e oggetti provano a definirsi, a rendersi accettabili e “giusti” tentando di camuffare le proprie diversità per omologarsi a un modello unico. In questa magica avventura le eroine e gli eroi in corso sono, come noi, mancanti di un qualcosa ed è proprio in cerca di quel qualcosa che partono per la loro impresa. La loro fragilità può dare lo slancio per fare grandi cose trasformando le loro imperfezioni in una magica risorsa!

Mettiamoci in cammino per scoprire le strade, i sentieri e le rotte che percorrono le eroine e gli eroi, senza esitare, perché il percorso eroico è glorioso, ma anche lungo e impegnativo.

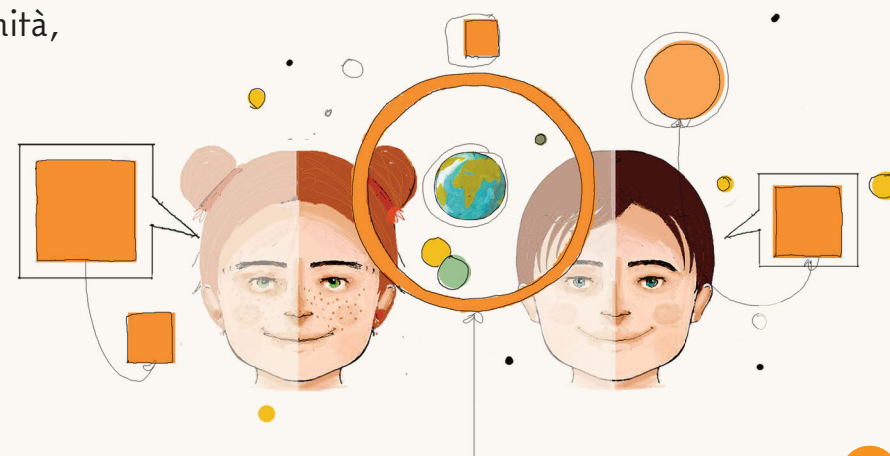
Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- comprendere come le fragilità possano essere anche delle opportunità, imparare ad accoglierle e a prendersene cura;
- scoprire a un livello più profondo se stessi e i compagni.

● **Destinatari:**

- alunne/i del quarto e quinto anno di scuola primaria;
- alunne/i di scuola secondaria di I grado.

● **Durata:** 2 incontri di due ore, entrambi in classe.



17

Buoni & giusti

Comportamenti consapevoli, scelte di consumo, legalità partecipata

Il percorso presenta pratiche di acquisto consapevoli, legate alla conoscenza della filiera produttiva. In particolare si analizzerà il tema del cibo e della sua storia radicata nel territorio; studenti e studentesse saranno stimolati a riflettere sulle diverse scelte di legalità ed eticità che le aziende, in particolare quelle agricole, si trovano ad affrontare e alla conseguente diversità dei prodotti sugli scaffali. Da ciò deriverà una maggiore consapevolezza sulle proprie scelte di consumo e, in futuro, anche di lavoro. Si potrà, inoltre, sperimentare nel punto vendita una spesa simulata che rispetti il più possibile una filiera etica. Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- riflettere su come le nostre scelte di consumo abbiano un'influenza sulla filiera produttiva;
- indagare le scelte di legalità ed eticità delle aziende;
- conoscere e analizzare le filiere etiche dei prodotti di maggior consumo.

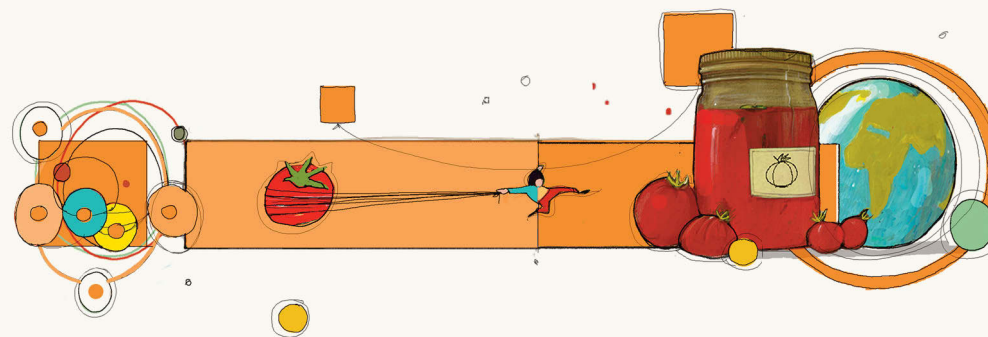
● **Destinatari:**

- alunne/i del terzo anno di scuola secondaria di I grado;
- alunne/i di scuola secondaria di II grado.

- **Durata:** 1 incontro di due ore in classe e 1 incontro di un'ora e mezza presso il punto vendita Coop.

- **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.

- **Note:** il progetto può essere inserito nei Percorsi di Formazione Scuola Lavoro (FSL).





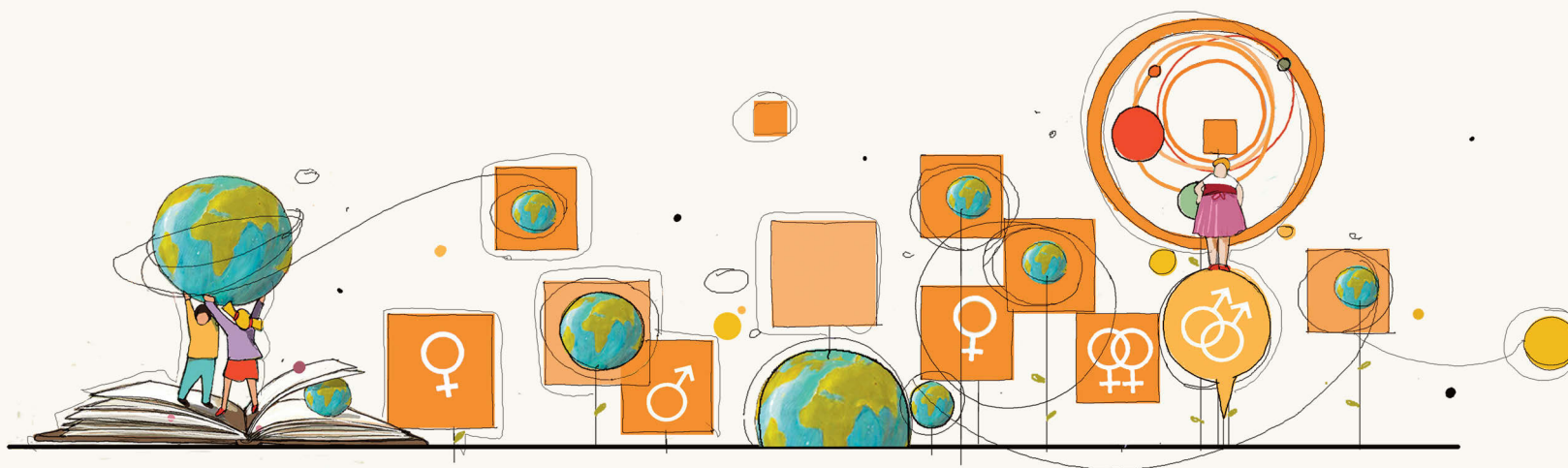
18

Close the gap: nuove identità, nuove società

Parità di diritti, ruoli di genere, stereotipi e condizionamenti culturali, etica e responsabilità

Il percorso parte da una campagna Coop del 2021 e offre l'occasione per riflettere su un tema di attualità. Attraverso i consueti strumenti di partecipazione attiva e di didattica cooperativa, modulati in relazione alla fascia di età dei partecipanti, le ragazze e i ragazzi saranno portati a riflettere sulla disuguaglianza di genere e sui piccoli grandi gesti che si possono compiere nel quotidiano per contrastarla, anche a partire dai prodotti di consumo.

Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.





18

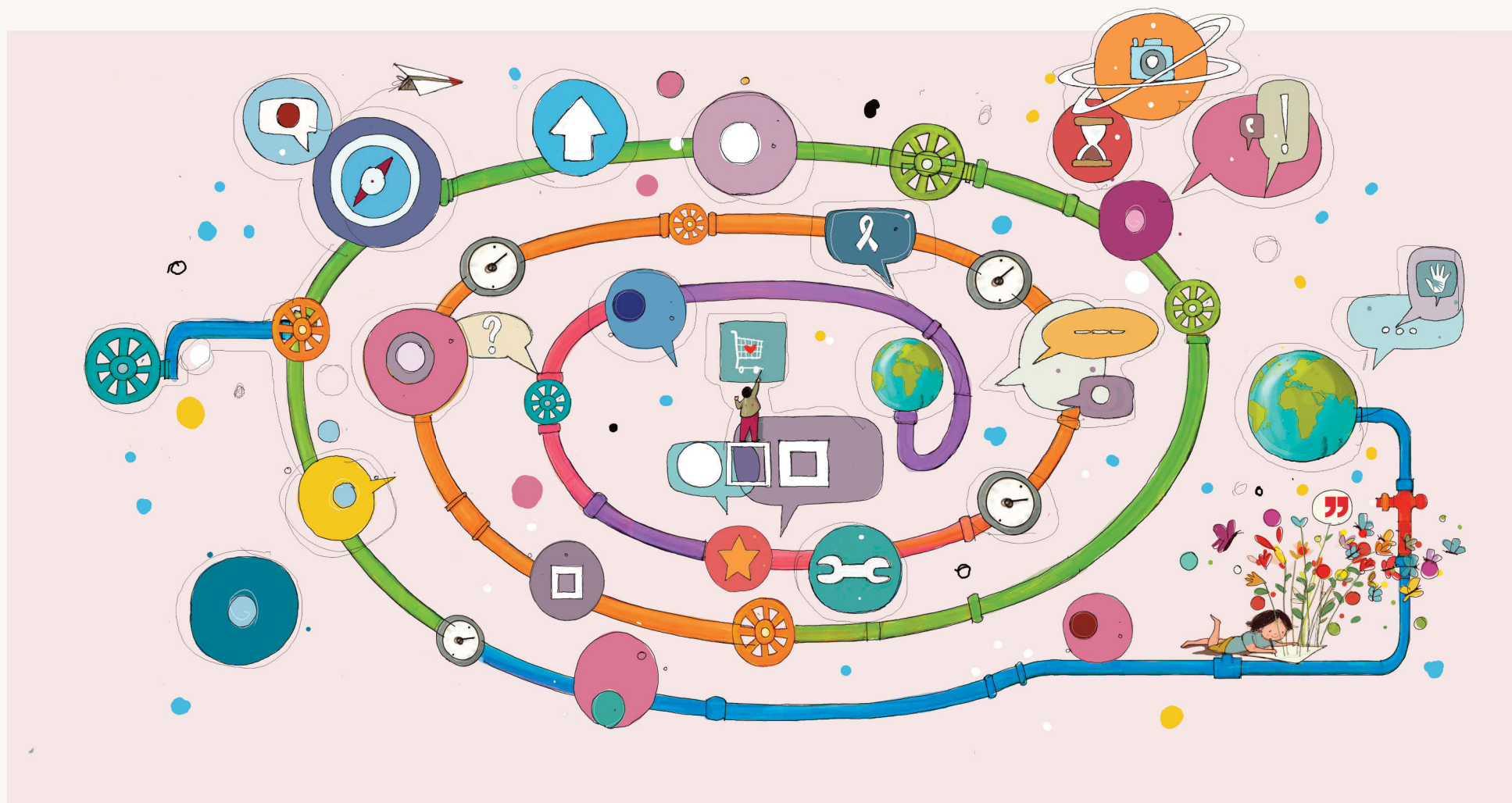
Close the gap: nuove identità, nuove società

● **Obiettivi:**

- riconoscere stereotipi e pregiudizi;
- riflettere sul tema delle differenze in ambito familiare, scolastico ed extrascolastico;
- promuovere modelli di parità di genere;
- ridefinire il valore della diversità come elemento di ricchezza;
- migliorare la comprensione del concetto di identità e far emergere l'immagine che ciascuna/o ha di sé;
- stimolare la riflessione sui condizionamenti sociali che causano la disparità di genere.

● **Destinatari:** alunne/i di scuola secondaria di I e II grado.● **Durata:** 2 incontri di due ore ciascuno, di cui il primo in classe e il secondo presso il punto vendita Coop.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.

PERCORSI MULTIDISCIPLINARI





19

Project C–Escape Room

LE SCELTE CHE POSSONO CAMBIARE IL MONDO

Scelte di consumo consapevole, etica, ecologia, trasparenza della filiera, cooperazione

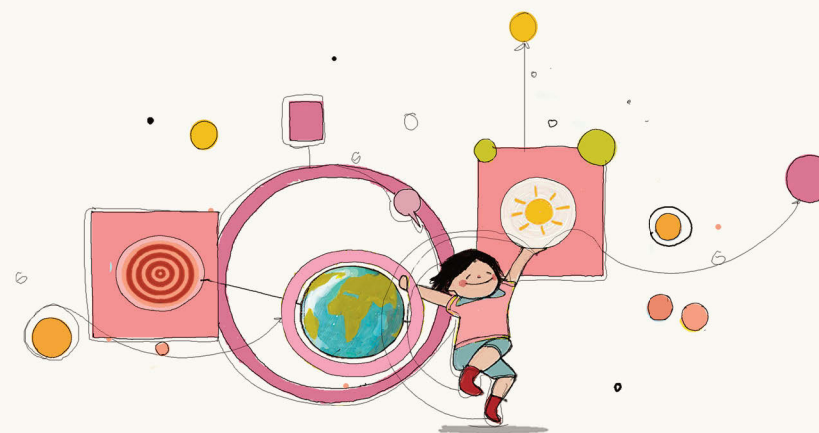
Ispirato al gioco dell'*Escape Room*, questo percorso permette di riflettere su valori quali etica, rispetto per l'ambiente e importanza della filiera che da sempre caratterizzano l'Educazione al Consumo Consapevole.

Immaginare di tornare a casa dopo tanti decenni trascorsi nello spazio profondo e scoprire che la Terra ha bisogno di aiuto è l'esperienza immersiva di cui ragazzi e ragazze diventeranno protagonisti. **Responsabilità, senso di gruppo, un leggero tocco di ottimismo:** sono queste le abilità per giocare a "Project C", in una corsa contro il tempo necessaria per tentare di rendere nuovamente vivibile il Pianeta.

"Gioca di squadra, cambia la realtà" è il motto da cui partire per affrontare i divertenti enigmi del gioco e arrivare poi ad agire anche nel mondo reale.

● Obiettivi:

- rendere ciascuno consapevole delle proprie abilità, a partire dalle competenze trasversali;
- suscitare una riflessione sul potere di cambiamento legato agli stili di vita e di consumo;
- comprendere le implicazioni ambientali, etiche e sociali delle scelte di consumo;
- sperimentare modalità di risoluzione dei problemi, apprendimento cooperativo, educazione tra pari.



INTRODUZIONE



AMBIENTE



ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA



PERCORSI
MULTIDISCIPLINARI

COME
PARTECIPARE



DOVE



19

Project C–Escape Room

- **Destinatari:** alunne/i di scuola secondaria di I e II grado.
- **Durata:** 1 incontro di due ore presso il punto vendita Coop.
- **Dove:** l'*Escape Room* sarà presente solo nelle sale soci dei seguenti punti vendita nel periodo sotto indicato:
 - Gravellona dal 17/11/26 al 27/11/26
 - Novara dal 01/12/26 al 11/12/26
 - Alessandria dal 12/01/27 al 22/01/27
 - To Botticelli dal 26/01/27 al 04/02/27
 - Ciriè dal 11/02/27 al 19/02/27
 - Collegno dal 23/02/27 al 05/03/27
- **Note:** qualora una scuola o un istituto comprensivo fossero interessati a **ospitare la struttura** dell'*Escape Room* in date diverse da quelle indicate per la presenza presso il punto vendita e potessero garantire la partecipazione all'attività di **almeno 10 classi alla settimana**, potranno contattare il Centro di Educazione ai Consumi per prendere accordi.





20

A tutta birra

Cibo e cultura

Troppi giovani si accostano con eccessiva disinvoltura a bevande anche fortemente alcoliche, spesso studiate proprio per il loro target. Essi sono assolutamente inconsapevoli o addirittura disinteressati dei pericoli contingenti e dei danni permanenti a cui rischiano di andare incontro. In questo percorso si analizzeranno le motivazioni comportamentali e le abitudini alimentari di ragazze e ragazzi rispetto ai consumi di bevande alcoliche: una proposta di prevenzione dell'abuso attraverso strumenti che simulano l'eccessivo consumo di alcolici.

Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

● **Obiettivi:**

- sfatare luoghi comuni sul consumo di alcol, proposti dalla cultura di appartenenza e dalla pubblicità;
- indagare gli effetti sulla salute delle abitudini in materia di cibo e bevande;
- far crescere la consapevolezza dell'importanza di scelte di consumo ragionate.

● **Destinatari:**

- alunne/i del terzo anno di scuola secondaria di I grado;
- alunne/i di scuola secondaria di II grado.

● **Durata:** 1 incontro di due ore in classe e 1 incontro di un'ora e mezza presso il punto vendita Coop.● **Dove:** realizzabile presso tutti i punti vendita Coop elencati a fine guida.



21

Coop Academy Jr

CO-PROGETTAZIONE E CO-OPERAZIONE PER UNA CITTADINANZA ATTIVA

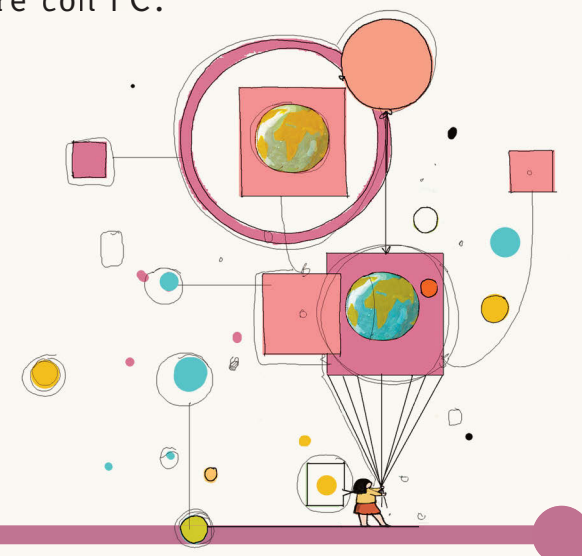
Economia, territorio, cooperazione

Studenti e studentesse hanno l'onere e l'opportunità di vivere esperienze di FSL e questo progetto è sviluppato per essere inserito in questi percorsi, poiché comprende una parte formativa, una parte di incontro con esperti esterni e una parte pratica ed esperienziale di simulazione di impresa e/o azione concreta. A conclusione del percorso, le classi saranno invitate a partecipare a una *challenge*, che vedrà le ragazze e i ragazzi mettersi alla prova in una sana competizione per scegliere i progetti più innovativi e significativi tra tutti quelli realizzati nella fase di simulazione di impresa.

Prima dell'inizio delle attività in classe sarà necessario organizzare un incontro preliminare per definire e co-progettare lo schema definitivo del progetto in base agli specifici obiettivi didattici ed educativi.

Per la realizzazione del laboratorio in classe sono necessari una LIM o un proiettore con PC.

- **Obiettivi generali:** stimolare la capacità progettuale e le competenze creative e comunicative; stimolare lo spirito imprenditoriale.
- **Obiettivi per percorso simulazione impresa cooperativa:** offrire un approfondimento sulla forma d'impresa cooperativa a partire dalle origini storiche e far conoscere alle classi realtà cooperative presenti sul territorio.
- **Obiettivi per percorso di cittadinanza attiva:** far sperimentare, attraverso un percorso di co-progettazione, un'azione concreta di cittadinanza attiva sul territorio in ottica di Agenda 2030 e sviluppo della sostenibilità.



INTRODUZIONE



AMBIENTE



ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA



PERCORSI
MULTIDISCIPLINARI

COME
PARTECIPARE



DOVE



21

Coop Academy Jr

- **Destinatari:** alunne/i dal terzo al quinto anno di scuola secondaria di II grado.
- **Durata:** 8 incontri, di cui 7 in classe e 1 evento finale di presentazione del proprio progetto di simulazione. Possibilità di un ulteriore evento/azione esperienziale con conoscenza delle altre classi che in Piemonte hanno svolto lo stesso percorso.
- **Note:** il progetto può essere inserito nei Percorsi Formazione Scuola Lavoro (FSL) con certificazione di 25-30 ore considerando una piccola parte di lavoro svolta in autonomia come compito a casa.



INTRODUZIONE



AMBIENTE



ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA



PERCORSI
MULTIDISCIPLINARI



COME
PARTECIPARE

DOVE



COME PARTECIPARE

Una classe può aderire a una sola proposta per anno scolastico.

La partecipazione è gratuita; i costi di trasporto ed eventuali gite presso partner di progetto sono a carico della scuola. Per partecipare occorre compilare una scheda per ogni classe sul sito **www.saperecoop-novacoop.it**

Prenotazioni entro il **15 novembre 2026**.

Le richieste saranno accettate fino ad esaurimento posti, seguendo i seguenti criteri: disponibilità territoriale, tipologia di animazione scelta, esigenze di calendarizzazione, risorse disponibili.

Le attività nel punto vendita saranno disponibili secondo quanto indicato nelle pagine dei singoli percorsi.

L'invio della richiesta non costituisce prenotazione definitiva.

La conferma della prenotazione avverrà **entro il 31 dicembre 2026**.

Si richiede la massima puntualità; le classi che non si presentano agli incontri perdono il diritto di recuperare l'attività durante l'anno.

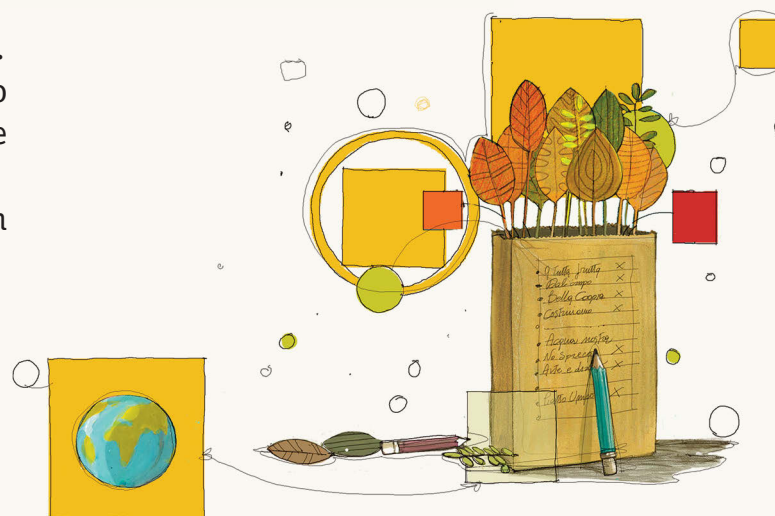
L'animatore Coop ha la responsabilità didattica del laboratorio; un insegnante dovrà sempre essere presente durante le attività.

Centro Educazione ai Consumi Coop

Tel. 0161.299044

educazione.consumi@novacoop.coop.it

lunedì, mercoledì, venerdì 9.00 - 12.30



INTRODUZIONE



AMBIENTE



ALIMENTAZIONE



CITTADINANZA

PERCORSI
MULTIDISCIPLINARICOME
PARTECIPARE

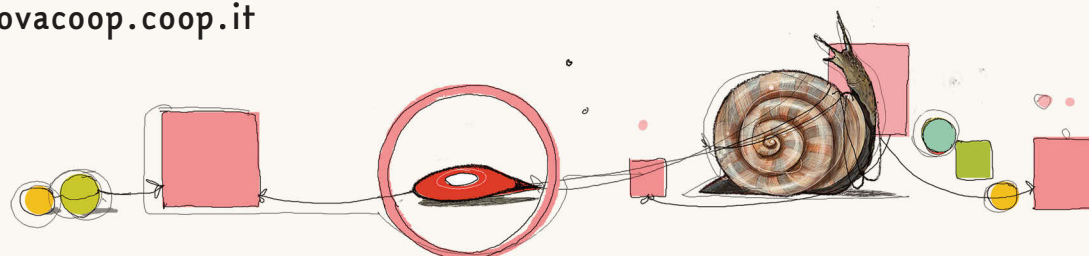
DOVE

DOVE

Punti vendita in cui si terranno le animazioni:

Alessandria via Sclavo, 15; **Avigliana** corso Laghi, 84; **Beinasco** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Le Fornaci" strada Torino, 34-36; **Biella** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Gli Orsi" viale John Lennon, 4B; **Borgosesia** Ipercoop via XXV Aprile, 16; **Carmagnola** via del Porto, 21; **Casale M.to** Ipercoop c/o Centro Commerciale "La Cittadella" via Madre Teresa di Calcutta, 1; **Chieri** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Il Gialdo" via Polesine, 2; **Cirié** Ipercoop via Robassomero, 99; **Collegno** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Piazza Paradiso" piazza Bruno Trentin, 1; **Crevoladossola** c/o Centro Commerciale "Valdossola Shopping Center" Ipercoop via Garibaldi 4; **Cuneo** Ipercoop via Cascina Colombaro, 26/A; **Cuorgné** Ipercoop via Salassa, 7; **Galliate** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Il Gallo" via Monte Nero, 36; **Giaveno** via della Cartiera, 4A; **Gravellona Toce** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Le Isole" corso Marconi, 46; **Intra** via Colombo ang. via F.lli Cervi; **Luino** via Ghiringhelli, 1; **Nichelino** piazza Aldo Moro, 50; **Novara** Ipercoop c/o Centro Commerciale "San Martino" via Ugo Porzio Giovanola, 11; **Omegna** piazza Nobili de Toma, 13; **Pinasca** via Sestriere, 73; **Pinerolo** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Le due Valli" corso della Costituzione, 8; **Rivoli** via Nizza, 15/A; **Strambino** via Circonvallazione, 33; **Torino** Superstore via Botticelli, 85; **Torino** Ipercoop c/o Centro Commerciale "Parco Dora" via Livorno, 51; **Torino** corso Molise, 7/A; **Tradate**, via Monte S. Michele, 69.

NB: eventuali esigenze particolari possono essere segnalate contattando il Centro di Educazione ai Consumi all'e-mail educazione.consumi@novacoop.coop.it





Questa pubblicazione utilizza

EasyReading® Font
Carattere ad alta leggibilità

