



Commissione
europea

PARTECIPARE DI GUSTO DIALOGARE DI CIBO, PERSONE E LUOGHI

Un toolkit



Manoscritto completato nel mese di settembre del 2021.

Il presente documento non deve essere considerato rappresentativo della posizione ufficiale della Commissione europea.

Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, 2022



© Unione europea, 2021

La politica di riutilizzo dei documenti della Commissione europea è attuata dalla decisione n. 2011/833/UE della Commissione, del 12 dicembre 2011, relativa al riutilizzo dei documenti della Commissione (GU L 330 del 14.12.2011, pag. 39). Salvo diversa indicazione, il riutilizzo del presente documento è autorizzato ai sensi di una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Ciò significa che il riutilizzo è autorizzato a condizione che venga riconosciuta una menzione di paternità adeguata e che vengano indicati gli eventuali cambiamenti.

Per qualsiasi utilizzo o riproduzione di elementi che non sono di proprietà dell'Unione europea, potrebbe essere necessaria l'autorizzazione diretta dei rispettivi titolari dei diritti.

Illustrazioni: La Bande Destinée (<http://www.labandedestinee.com>)

Print ISBN 978-92-76-19998-4 doi:10.2760/96301 KJ-04-20-347-IT-C
PDF ISBN 978-92-76-20003-1 doi:10.2760/951822 KJ-04-20-347-IT-N

Come citare questo libro: Quaglia, A. P., Guimarães Pereira, Â., *Partecipare di gusto — Dialogare di cibo, persone e luoghi — Un toolkit*, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo 2021, ISBN 978-92-76-20003-1, doi:10.2760/951822, JRC121910.

PARTECIPARE DI GUSTO DIALOGARE DI CIBO, PERSONE E LUOGHI

Un toolkit



Questo libro è di

.....

.....



Ringraziamenti

Se uno fosse del tutto sincero, in tutte le pubblicazioni, il cognome dell'autore dovrebbe essere seguito da «et al.». Posto che la responsabilità del contenuto di questo libro è dei suoi autori, il toolkit è stato reso possibile dalla collaborazione di vari «et al.», sia a casa che al lavoro. Per cominciare, gli autori desiderano esprimere gratitudine ai partecipanti al progetto di ricerca «Making *Eat Together*» per la disponibilità e l'entusiasmo dimostrato a prender parte al percorso che abbiamo proposto loro. Un ringraziamento speciale va a Beatrice Pacioni (Graphic Design Service, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea), che ha creato la bellissima grafica di questo libro, e a Bernard Jenkins (Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea), per aver curato il suo processo editoriale. Illustrazioni e fumetti sono il risultato del meraviglioso lavoro di Massimo Colella e dei suoi colleghi de *La Bande Destinée*.



INDICE

Introduzione	4
Alcune premesse	8
Come utilizzare questo toolkit	18
PARTECIPARE, FASE #1	26
PARTECIPARE, FASE #2	66
PARTECIPARE, FASE #3	104
PER SAPERNE DI PIÙ	131
Post scriptum dagli anni della pandemia di COVID-19	132
Bibliografia	146
Appendice	149



INTRODUZIONE

Questo toolkit è uno dei frutti di un progetto di ricerca condotto dal Joint Research Centre (JRC) e denominato «Making *Eat* Together», che ha coinvolto diverse scuole in tre paesi membri dell'Unione europea. Il progetto si è occupato dell'esperienza del pasto scolastico al di là degli aspetti strettamente nutrizionali che lo caratterizzano. Questo toolkit si presenta sotto forma di libro illustrato e offre spunti di riflessione, strumenti e suggerimenti per promuovere il dialogo sul cibo nelle scuole. È, tuttavia, facilmente adattabile ad altre questioni e situazioni. Oggi l'argomento è il cibo nelle nostre mense, domani potrebbe essere il futuro della scuola o la mobilità nei nostri quartieri. Il toolkit si presenta come una raccolta di strumenti e propone una serie di attività che aiutano al dialogo e confronto su temi che, in quanto cittadini, possono starci a cuore e rispetto ai quali possiamo impegnarci concretamente. Il toolkit non è esaustivo e suggeriamo di considerarlo alla stregua di una guida in continuo aggiornamento alla quale potete voi stessi contribuire, rivedendola e adeguandola al vostro contesto o creando nuove attività e strumenti. Il nostro sito mette a disposizione del pubblico la versione digitale del toolkit e può ospitare i vostri nuovi contributi ⁽¹⁾.

Il toolkit è strutturato in tre sezioni: **Comprendersi (Making sense)**, **Far spazio (Making space)** e **Ri-creare (Re-making)**. Ognuna riflette le diverse fasi del processo di ricerca su cui si basa questo testo e, più in generale, quelle di un processo partecipativo. Infatti, proponiamo di configurare un percorso partecipativo come un percorso civico caratterizzato da presa di consapevolezza, riflessione collettiva, dibattito e cambiamento democratico della società.

Le attività qui suggerite, che spesso propongono l'utilizzo di oggetti di uso quotidiano per raccontare storie e immaginare cambiamenti a livello di comunità, potrebbero apparire estranee alla grandiosità e alla solennità di concetti come quelli di democrazia, cittadinanza e partecipazione pubblica. Questi termini, e gli ideali che richiamano,

(1) Cfr. anche: https://knowledge4policy.ec.europa.eu/participatory-democracy/about-competence-centre-participatory-deliberative-democracy_en

sono spesso accompagnati da un'estetica altrettanto solenne, resa meglio dal magnifico affresco *La scuola di Atene* di Raffaello piuttosto che da un'aula disordinata, rumorosa e piena di poster colorati. In altre parole, la democrazia viene spesso associata a immagini emblematiche quali urne elettorali, parlamenti, dibattiti politici, proteste in strada e scioperi. Si tratta senz'altro di espressioni fondamentali della democrazia in quanto regime politico nel cui ambito vengono prese decisioni e in quanto spazio politico in cui i cittadini possono esprimere le loro istanze.



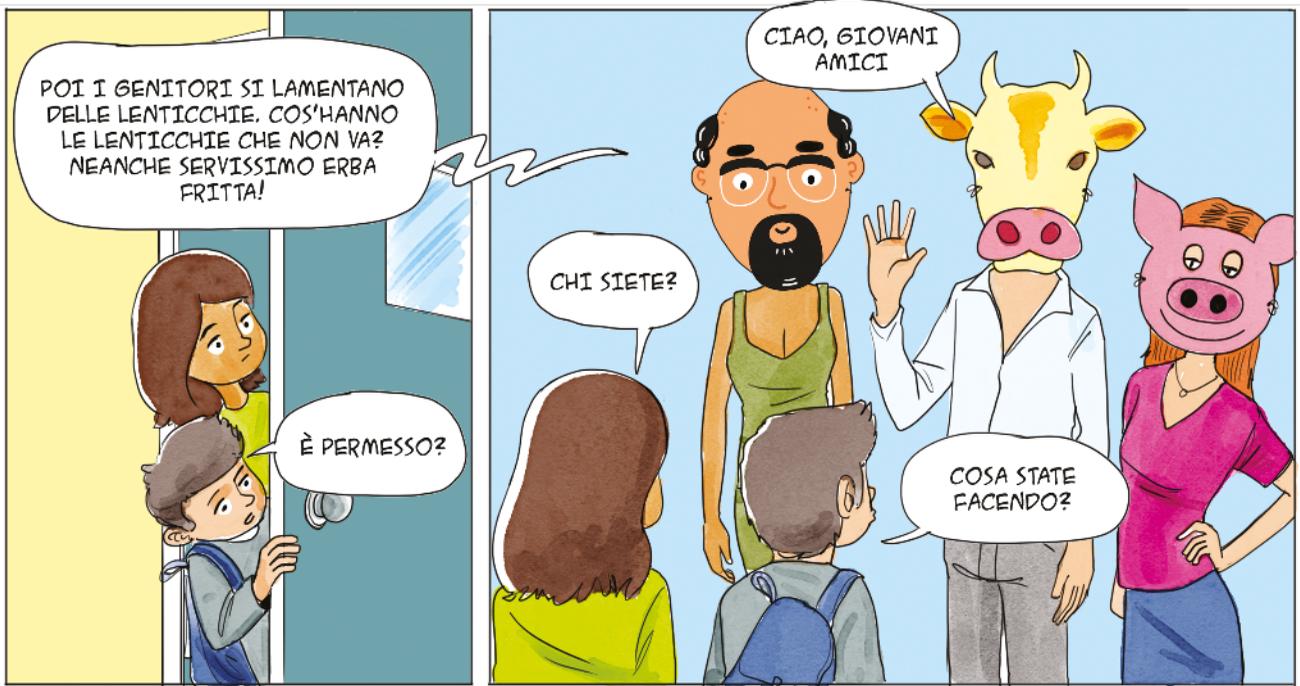
Tuttavia, la democrazia è anche un'esperienza collettiva e, se vogliamo, una disposizione d'animo che si realizza in modo quotidiano e silenzioso in corridoi, aule, strade, negozi, mercati, case, mezzi pubblici e parchi. Spazi e pratiche quotidiane sono allo stesso modo fondamentali affinché la democrazia viva, ogni giorno e non solo in periodo elettorale.

In ogni caso, ci siamo dilungati abbastanza. Ci auguriamo che apprezziate questo toolkit tanto quanto noi ci siamo divertiti a realizzarlo.



Raccontiamo una storia diversa





*ISPIRATO A «IL PERICOLO DI UN'UNICA STORIA», DI CHIMAMANDA NGOZI ADICHIE.

ALCUNE PREMESSE

Nelle sezioni che seguono contestualizzeremo il toolkit da un punto di vista concettuale, per mostrare come la serie di attività proposte sia in relazione alla partecipazione pubblica e alla vita democratica in generale. In effetti, verrebbe naturale chiedersi che cosa c'entri un toolkit come questo con la democrazia.

Introdurremo, inoltre, il processo di ricerca di «Making Eat Together», presentando le metodologie partecipative utilizzate e proponendo, al tempo stesso, nuove attività che potrete sperimentare nella vostra scuola, in spazi aperti o all'interno di un'organizzazione, insieme ai vostri compagni di scuola, amici o colleghi. Seguirà una sezione finale dedicata a fornire informazioni più pratiche sull'utilizzo del toolkit.

NB: in queste prime pagine non entreremo nei dettagli di alcuni concetti menzionati; quando necessario, forniremo un collegamento ipertestuale per ulteriori approfondimenti ⁽²⁾. Cfr. «Per saperne di più»

Perché abbiamo sviluppato questo toolkit?

Non mancano certo strumenti e testi che abbiano come obiettivo quello di liberare il nostro potenziale creativo. Allora, perché la Commissione europea dovrebbe occuparsi di svilupparne un altro?

Innanzitutto, la creatività, l'invenzione e l'immaginazione non sono elementi decorativi rispetto a pratiche istituzionali (standardizzate) di produzione scientifica o relative all'elaborazione delle politiche. Al contrario, sono parte integrante di ciò che alcuni designer chiamano «democrazia partecipativa» (de la Peña *et al.*, 2017) e sono ingredienti fondamentali per promuovere «un apprendimento collettivo volto a supportare scelte pubbliche» (Forester, 2018). In altre parole, la creatività, l'invenzione e l'immaginazione migliorano la convivialità, ossia la nostra capacità di vivere insieme, come specie e insieme ad altre specie. Sono, inoltre, elementi particolarmente importanti se

⁽²⁾ Qualche anno fa questa tecnica veniva definita «accesso progressivo all'informazione».

vogliamo che i cittadini si impegnino in modo significativo nella scienza e nella politica.

Questa raccolta è stata sviluppata nell'ambito del *Competence Centre on Participatory and Deliberative Democracy* (CC-DEMOS) ⁽³⁾ della Commissione europea. Il Centro di Competenza si occupa di partecipazione pubblica, pratiche deliberative e coinvolgimento dei cittadini nell'ambito della produzione scientifica e nell'elaborazione di politiche. Parte delle attività del Centro consiste nel promuovere una maggiore partecipazione pubblica nelle istituzioni europee, sia nelle modalità di funzionamento delle stesse sia nei processi decisionali. Quando le questioni in gioco sono complesse e caratterizzate da diversi tipi di incertezza, coinvolgere i cittadini nel processo di elaborazione delle politiche pubbliche può migliorare la qualità e i risultati delle stesse (come suggerito da Funtowicz e Ravetz nel 1993 con la proposta di *scienza post-normale* come strategia per la risoluzione dei problemi).

Cos'è la scienza post-normale?

All'inizio degli anni novanta, Funtowicz e Ravetz (1993) proposero **«una nuova epistemologia della scienza»** che fosse in grado di far fronte alle incertezze e si avvallesse di prospettive legittime e modalità di conoscenza differenti per affrontare i problemi contemporanei, generalmente caratterizzati da «fatti incerti, valori in discussione, interessi elevati e decisioni urgenti». Questi studiosi sostenevano che sarebbe difficile per la sola scienza elaborare strategie per far fronte alle sfide ambientali, motivo che li ha spinti a rivendicare la necessità di una maggior diversificazione sociale ed epistemica. Pertanto, nella loro proposta, il coinvolgimento di «una comunità estesa di pari» generatrice di «fatti estesi», è un passaggio fondamentale affinché si elaborino politiche pubbliche adeguate alla risoluzione dei problemi, con la scienza capace di rivestire un ruolo rilevante.

⁽³⁾ Cfr. https://knowledge4policy.ec.europa.eu/participatory-democracy/about-competence-centre-participatory-deliberative-democracy_en

Le politiche pubbliche sono più efficaci se i cittadini sono coinvolti nella loro elaborazione e se le conoscenze che le supportano sono di diverso tipo, di «natura» scientifica e non. Oltre a ciò, sosteniamo come molti altri (ad esempio Greenwood e Levin, 2007; Burgess *et al.*, 2021; Chilvers, 2021) che le attuali sfide sociali e ambientali, dalla neutralità climatica alla diffusione dei vaccini, non possano essere affrontate senza un significativo coinvolgimento della società. Per coinvolgimento significativo, intendiamo l'invito, da parte delle istituzioni pubbliche, ai cittadini all'utilizzo delle proprie conoscenze e dei propri valori per contribuire a risolvere le numerose sfide sociali che devono essere oggi affrontate.

Vita pubblica, partecipazione pubblica e democrazia: i fondamentali

Partecipare significa, tra le altre cose, prendere parte attiva a qualcosa. Immaginate un tavolo: lo spazio tra le sedie unisce, ma allo stesso tempo divide coloro che vi siedono intorno. Come scriveva Hannah Arendt nel 1958, il mondo fa una cosa simile, ovvero «mette in relazione gli uomini e allo stesso tempo li separa».

Noi cittadini partecipiamo alla vita pubblica in molti modi. Possiamo unirici a una manifestazione di protesta, svolgere un ruolo in un centro di quartiere, coltivare un orto di comunità, partecipare a un'assemblea dei cittadini o avviare dialoghi su una questione che ci coinvolge particolarmente. La partecipazione pubblica è varia quanto diverse sono le modalità di impegno e forme di deliberazione: può trattarsi di un coinvolgimento dei cittadini da parte di amministrazioni pubbliche (ad esempio, le giurie di cittadini) oppure forme di partecipazione spontanea e in spazi pubblici. Si parla, a proposito di questa varietà di modi e forme, di «un'ecologia della partecipazione» (Chilvers e Kearnes, 2016). Nella maggior parte dei casi, ciò che qualifica tali processi collettivi è il desiderio trasformativo che li muove. La **partecipazione pubblica** ha in sé un carattere trasformativo. Attraverso di essa, semplici gruppi di persone si possono trasformare in comunità e istanze

private divengono questioni pubbliche. In un certo senso, il pubblico «si fa» attraverso il processo partecipativo stesso (Chilvers e Kearnes, 2020, pag. 355). Ciò significa che potremmo non sapere in anticipo chi sia il «noi» in un processo partecipativo, e questo non costituisce un problema.

Coinvolgere i cittadini nelle scelte pubbliche, ovvero «citizen engagement»

Il termine **«citizen engagement»** è di difficile resa nella lingua italiana. Si tratta di una forma istituzionale di partecipazione pubblica dove l'istituzione pubblica invita i cittadini a contribuire alla definizione, elaborazione o implementazione di una politica. Esistono diverse definizioni di «citizen engagement», ma quella con cui noi lavoriamo è la seguente: coinvolgere i cittadini nelle scelte pubbliche non significa soltanto esplorare opinioni o interessi, acquisire conoscenze e valori dei cittadini, «ma discutere apertamente questioni che li riguardano e che sono controverse» (Chilvers e Kearnes, 2016). Questa definizione muove dal riconoscimento che non esista un pubblico unico con visioni coerenti e statiche che possa essere consultato. Tali prospettive possono emergere solo attraverso un processo di co-creazione e deliberazione (cfr. Guimarães Pereira e Völker, 2020). Inoltre, coinvolgere i cittadini significa mobilitare le conoscenze, l'immaginazione, l'affettività e i valori dei cittadini al fine di migliorare la qualità delle politiche o della produzione scientifica, in tutte le loro fasi.

Le azioni partecipative, attraverso le quali i cittadini vengono coinvolti in diverse fasi dei processi decisionali, mirano a influenzare i processi stessi. I processi partecipativi hanno, infatti, una «natura» politica, sia che desideriamo che i decisori prendano decisioni diverse, sia che sia auspicata una gestione pubblica più aperta, partecipativa e democratica rispetto a determinate questioni.

Tuttavia, la partecipazione pubblica non corrisponde solo a quanto appena detto. Essa ha a che fare anche con il concetto più elusivo di **vita pubblica**. Tutti noi partecipiamo alla vita pubblica in modi diversi, con frequenza quotidiana, in quanto tutti noi contribuiamo alla società. L'esercizio quotidiano della democrazia è fondamentale per garantire la vitalità dello spazio politico, affinché emergano nuovi ambiti di azione democratica (Crawford, 2011, pag. 350).

Il **dialogo** è una dimensione essenziale della pratica democratica. Tuttavia, la capacità di dialogare non è per nulla scontata. Al contrario, questa capacità va alimentata e rafforzata. Questo toolkit ha quest'obiettivo: proporre strumenti e attività creative per promuovere e alimentare il dialogo in situazioni in cui un unico punto di vista non sia sufficiente ad affrontare la complessità delle questioni in gioco. I nostri suggerimenti si basano su nostre esperienze e attività di ricerca che si situano tra scienza, politica e società. Il toolkit si ispira anche al lavoro di altri, che operano in ambiti diversi e con formazioni varie, tra cui designer, ricercatori nel campo di Science & Technology, pianificazione urbana, ricerc-azione e teorici della democrazia deliberativa, attivisti e movimenti sociali, artisti e scrittori (ad esempio Dewey, 1916; Freire, 1970; Sandercock, 2003; Greenwood e Levin, 2007; Smith, 2008 e 2017; Sandercock e Attili, 2010; Young, 2011; Forester, 2018; Rodari, 2021).

Un'ultima considerazione: il toolkit non ha finalità didattiche, né mira a stabilire ciò che «buona cittadinanza» e «virtù civiche» significhino. Nondimeno, ci viene in mente il libro *Creative Schools* di Sir Ken Robinson del 2015 e vorremmo pensare che questo toolkit contribuisca a un «volume» aggiuntivo, assai necessario, che forse potrebbe intitolarsi «scuole che coinvolgono». La vita pubblica, l'esercizio quotidiano della democrazia e la pratica della cittadinanza attiva, iniziano – infatti — in un'aula scolastica.



**PER SAPERNE
DI PIÙ** *su
partecipazione
pubblica e
coinvolgimento
dei cittadini
nelle scelte
pubbliche*

Dunque, questo lavoro muove da una convinzione: il dialogo è essenziale per la vita democratica in quanto è una modalità attraverso cui contribuire alla società. Il dialogo è una condizione e uno spazio che consente di dare un senso agli altri e a noi stessi. Nel contesto della vita pubblica, il dialogo consente di articolare le somiglianze e le differenze in relazione a una questione, di generare nuovi significati, comprensioni e valori, nonché di dare origine a nuove linee d'azione (Duffield Hamilton e Wills-Toker, 2007).

Cittadini

In questo libro, il termine «cittadino» non richiama la cittadinanza formale o diritti specifici. Per gli obiettivi che qui ci proponiamo, il cittadino è colui che abita la città (indipendentemente dalle sue dimensioni), che è potenzialmente interessato da una particolare problematica, con questioni da esprimere (Holson e Appadurai, 1996; Lefebvre, 1996; Iveson, 2013) o idee da condividere.

Un breve cenno sul concetto di «co-produzione»

Dal nostro punto di vista, il cambiamento è per definizione co-prodotto, così come la conoscenza, le rappresentazioni del mondo e i modi in cui si agisce (Jasanoff, 2004, pagg. 2-3). Più che il risultato di interventi estemporanei o di mutamenti del comportamento attribuibili a particolari entità o individui, il cambiamento è il risultato delle pratiche di molti, di un lavoro di squadra, di condivisione e apprendimento collettivo, di conversazioni significative che, per quanto poco rilevanti possano apparire, sono alla base dell'esercizio quotidiano della democrazia (Lefebvre, 1991; Crawford, 1999 e 2005).





Il processo di ricerca alla base di questo testo

Questa raccolta di strumenti è parte integrante di un progetto di ricerca dedicato al cibo a scuola: «Making *Eat Together*», volto a individuare i principi che, al di là degli aspetti nutrizionali e legati alla salute, orientano i criteri di approvvigionamento per l'acquisto di alimenti e pasti destinati alle mense scolastiche. Il progetto prevedeva due fasi di dialogo, con diversi attori:

- ★ le parti interessate, i cosiddetti «stakeholders», ossia i fornitori di prodotti alimentari, i cuochi, i dirigenti scolastici, i funzionari pubblici e le istituzioni responsabili della fornitura del pasto scolastico, tra cui i comuni;
- ★ gli alunni, le famiglie, gli insegnanti e i responsabili dei pasti a scuola.

Da un punto di vista metodologico, sono stati utilizzati metodi qualitativi (interviste semi-strutturate, *focus group* e osservazione etnografica). Tali metodi sono generalmente applicati nelle scienze sociali e umane per comprendere meglio un fenomeno, prestando attenzione agli aspetti culturali e alle dinamiche sociali presenti in un certo contesto. Ciò che li rende degni di nota in questa situazione è che sono stati scelti non solo per fornire una consistente analisi qualitativa di una questione, **ma anche** per generare nuove conoscenze insieme ai diretti interessati. Il processo di ricerca è stato, quindi, di natura transdisciplinare, in quanto ha cercato di produrre nuove conoscenze insieme ai partecipanti, attingendo innanzitutto alle loro conoscenze, esperienze, interessi e valori. Così, in linea con quanto affermato dalla studiosa D. Haraway (1988), il ruolo dei ricercatori non si è limitato alla comprensione di un fenomeno sociale attraverso la raccolta di dati, come se il mondo fosse un semplice oggetto di studio. Bensì, il nostro ruolo è stato quello di misurarsi, interagire e prender parte a quel mondo sociale per co-creare insieme ad altri un'azione trasformativa.



**PER SAPERNE
DI PIÙ** *sul
processo di
ricerca di
«Making Eat
Together».*

A chi si rivolge questo toolkit?

In termini molto generali, questo toolkit si rivolge a coloro che sono interessati da un particolare problema e che, al tempo stesso, sono disposti a collaborare con altri per articolare soluzioni ed affrontarlo.

I giovani sono detentori di conoscenze

Per utilizzare al meglio questo toolkit, bisogna innanzitutto partire dal riconoscimento che bambini, giovani e giovanissimi non sono soggetti passivi, con poco da dire o offrire, capaci solamente di ricevere nozioni e istruzioni dagli adulti. Al contrario, suggeriamo di mobilitare le loro conoscenze, soprattutto quando sono in gioco questioni che li riguardano. Questo approccio vuole promuovere la comprensione e l'esperienza diretta dei giovani in materia di partecipazione democratica in una fase delicata della loro vita, offrendo, al tempo stesso, spazio per soluzioni nuove, creative e inattese.

In particolare, questa raccolta di strumenti e proposte è pensata per bambini e giovani, ma non solo per loro. È concepita per gli insegnanti, ma si rivolge anche a funzionari pubblici, professionisti della sanità, cuochi e fornitori di prodotti alimentari e a chiunque sia chiamato in causa da questa o da altre questioni, luoghi o situazioni. Pertanto, il pubblico di questo toolkit è destinato a essere ampio e diversificato, rispecchiando la diversità delle prospettive che ogni problema porta con sé.

I bambini e i giovani sono ovviamente al centro della progettazione e dell'attuazione dei pasti scolastici e le attività che proponiamo in questa sede sono concepite avendo loro in mente, nella speranza che abbiano un ruolo cardine nel processo partecipativo. Sono loro i destinatari dei pasti scolastici e, non a caso, il progetto «Making Eat Together» ha coinvolto alunni di età compresa tra i 9 e i 13 anni.

Il «grande pubblico» non esiste

Sentiamo spesso nominare il «grande pubblico», ma il pubblico è lungi dall'essere generale: è invece localizzato e specifico, a seconda della questione.

Facciamo un esempio. Pensiamo ai pasti scolastici. Gli alunni e, a volte, gli insegnanti consumano il pasto servito presso la mensa scolastica dal personale designato. I cuochi preparano il cibo, trasformando i prodotti provenienti da fornitori secondo un menu definito da istituzioni pubbliche e autorità sanitarie, con una certa variabilità in base al modello di mensa o alle norme in vigore.

Il pasto viene servito in una mensa ubicata in una scuola gestita da un dirigente scolastico, che deve garantire determinati standard di sicurezza e igiene. Ogni alunno proviene da una famiglia con una propria cultura alimentare. Dunque, chi è il pubblico in questo caso? Chi è interessato dalla questione del pasto scolastico?

Dal nostro punto di vista, coinvolgere i più giovani va oltre il sondare le loro opinioni e preferenze attraverso questionari. I concetti di responsabilità, emancipazione e liberazione hanno ispirato l'elaborazione di questo testo e sono aspetti fondamentali dei processi partecipativi (Arnstein, 1969). La partecipazione attiva dei giovani non è diversa o speciale in questo senso: per una società basata su ideali autenticamente democratici (Dewey, 1916; Freire, 1970; Shyman, 2010), i più giovani dovrebbero essere legittimi partecipanti, piuttosto che «pedine» di cui gli adulti dispongono. Infatti, i ragazzi hanno voci, conoscenze ed esperienze che possono essere messe al lavoro per affrontare le questioni che riguardano loro stessi e gli altri. Si ritiene pertanto che ogni attività qui presentata consenta di far emergere conoscenze, esperienze e idee coinvolgendo attivamente e direttamente tutti gli interessati.

Nota per il lettore adulto:

Alla luce di quanto detto, gli esercizi che seguono sono concepiti appositamente in modo semplice e ludico per risultare più accattivanti ai lettori più giovani. Nella maggior parte dei casi è necessaria la guida da parte di un facilitatore. Ci auguriamo, tuttavia, un attivo coinvolgimento dei cittadini più giovani, magari addirittura con un ruolo guida nello svolgimento delle attività.

COME UTILIZZARE QUESTO TOOLKIT

Il toolkit è parte di un progetto di ricerca, «Making *Eat Together*», dedicato al pasto scolastico, pertanto le attività che proponiamo si basano su questo tema specifico: il cibo a scuola. Tuttavia, come anticipato, questa è una raccolta di strumenti che possono applicarsi a temi, luoghi e situazioni differenti, quali il pasto scolastico, il futuro della scuola, l'uso di tecnologie digitali e altre questioni complesse e controverse.

Siete liberi di utilizzare questo testo come preferite e come ritenete più opportuno. Questa raccolta di strumenti e proposte di attività è concepita per essere utilizzata, nel vero senso della parola, e per essere utile.

Come anticipato, la parte centrale è costituita da una serie di attività organizzate in tre parti: **Comprendersi, Fare spazio e Ri-creare**.

Comprendersi presenta strumenti per «rompere il ghiaccio» tra i partecipanti. Gli esercizi che proponiamo aiuteranno i partecipanti a conoscersi e a capire cosa li unisce in quanto individui e membri di un gruppo, in modo riflessivo ma anche autoriflessivo. In sintesi, questa parte fornisce strumenti per rispondere ad alcuni «perché» e per creare un terreno comune per collaborare in modo significativo.

Una volta «rotto il ghiaccio», abbiamo fatto un po' di spazio affinché possano emergere nuove situazioni. **Fare spazio** presenta delle attività che facilitano questo processo di emersione, concentrandosi su luoghi di vario genere.

Spazio

Fermiamoci un attimo a riflettere su ciò che intendiamo per «spazio». Il corpo occupa uno spazio (il che diventa ovvio quando urtiamo qualcun altro), gli edifici strutturano lo spazio in cui viviamo (non possiamo attraversare i muri), materiali di vario genere fanno parte della nostra vita e attribuiamo loro un significato o li consideriamo in modo particolare. Talvolta, lo spazio è importante proprio per la sua assenza: ad esempio, non «vediamo» realmente la catena di approvvigionamento che fa sì che un pomodoro arrivi nel nostro piatto, eppure si tratta di un'infrastruttura spaziale molto importante, che sostiene le nostre abitudini alimentari. Al di là della rilevanza fisica, lo spazio può essere considerato anche in termini più astratti e simbolici. Abbiamo bisogno di spazio per pensare, stare bene, parlare e inventare. In altre parole, utilizziamo il termine «spazio» per descrivere processi che sono sì materiali, ma in modo insolito; anche quando non sono coinvolti oggetti reali, noi siamo condizionati da queste esperienze (Forman, 2020; Anderson, 2009).

Il toolkit incoraggia gli utenti a prestare attenzione alla materialità, in tutte le sue diverse forme (una cucina, un'aula, un supermercato, una fabbrica, un campo agricolo che non possiamo vedere, un pesce, un pasto, una mentalità, segni, testi, affetti), per comprendere meglio cosa si intenda per cibo, dal punto di vista geografico e spaziale, materiale e simbolico.

Una volta creato spazio a sufficienza, raccogliendo e condividendo storie individuali e collettive su un determinato tema e dopo aver esplorato le relative geografie e «manipolato» materiali di varia natura, siamo pronti a ricreare. Quindi, che fare? Cosa può essere cambiato?

Ri-creare potrebbe certamente rivelarsi la parte più impegnativa del percorso. Tuttavia, la partecipazione pubblica non può limitarsi allo svolgimento di piacevoli conversazioni: gli spazi di riflessione vanno di pari passo con la messa a punto di nuovi modi di agire rispetto alle questioni che ci coinvolgono.

Infine, è possibile seguire l'ordine degli esercizi che proponiamo oppure passare da una parte all'altra e creare una sequenza di attività che vi aiuterà a raggiungere un determinato risultato, in base alle vostre esigenze. Per familiarizzare con il toolkit è anche possibile sperimentare (una fase di sperimentazione è fortemente raccomandata, se non obbligatoria!). Aprite il libro, selezionate un'attività a caso e scoprite dove vi conduce.

Dato che non esiste un modo giusto di procedere, per facilitare l'uso del testo vi suggeriamo di iniziare riflettendo sullo scopo della conversazione che desiderate avviare.

PERCHÉ?



Vi suggeriamo una serie di domande che potrebbero facilitare la **sceita dell'attività** che andrete a svolgere. L'obiettivo è rompere il ghiaccio tra i partecipanti o avviare una conversazione su un argomento? I partecipanti si conoscono già o si incontrano per la prima volta? L'ambizione è quella di creare uno spazio strutturato per stimolare il dialogo su una questione o tra un gruppo di persone? L'obiettivo dell'esercizio è quello di elaborare insieme alcune idee pratiche da tradursi in azione?

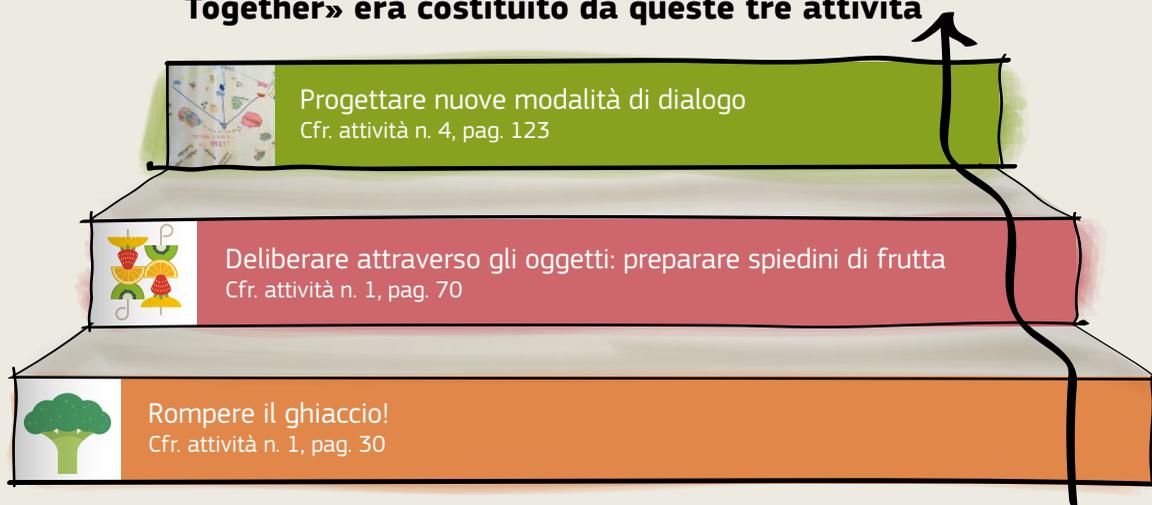
COSA?



Uno dei modi per utilizzare questa raccolta è considerare ciascun esercizio come un «mattoncino» che, insieme ad altri, ci guida da una fase di riflessione a una di co-produzione di cambiamenti. A tal fine, vi consigliamo di scegliere un esercizio per ciascuna fase e di progettare un processo simile alla «scala» riportata qui sotto, composta da diversi gradini che comunicano l'idea dello sviluppo progressivo che caratterizza il progetto.

COME?

Per esempio, il processo partecipativo nel nostro progetto di ricerca «Making Eat Together» era costituito da queste tre attività

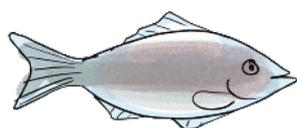


È importante riflettere in anticipo sul futuro utilizzo dei risultati. I partecipanti alle attività devono sapere in anticipo in che modo saranno utilizzati i loro punti di vista, le loro opinioni e le loro conoscenze. Questo è fondamentale per qualsiasi tipo di processo partecipativo, soprattutto se di matrice istituzionale. Che si tratti di supportare la Commissione europea o il preside della scuola, i partecipanti devono conoscere le vostre intenzioni. Come saranno utilizzati i risultati?

**QUINDI,
CHE SI FA?**



E, in ogni caso, **DOCUMENTATE IL PROCESSO**. È importante sottolineare che, se si intende analizzare a fondo i risultati delle attività, è necessario documentarle. La progettazione del processo partecipativo dovrà quindi includere strumenti utili per la raccolta dati (cfr. sezione successiva).



Immagina il processo

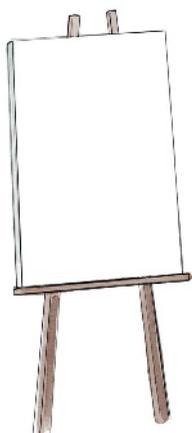


Materiali: che cosa può servire per iniziare?

Vi consigliamo di utilizzare questo toolkit senza porre limiti alla fantasia. Vi troverete pagine vuote per scarabocchiare, prendere appunti o scrivere e altri spazi d'ispirazione utili allo svolgimento delle attività. Tuttavia, in alcuni casi, è probabile che vi serviranno altri materiali. Ecco alcuni suggerimenti.



Matite, penne ed evidenziatori per fare schizzi e disegnare quello che vi passa per la testa, a vostro piacimento.



Carta bianca e poster: uno spazio per esprimersi è necessario!

Un quaderno per annotare riflessioni man mano che emergono.

Post-it per annotare pensieri, qua e là nella stanza.

Altro: potreste aver bisogno di altro. Ad esempio, una macchina fotografica, un microfono, delle mappe o strumenti digitali...



Alcune regole

Siate curiosi. Fate molte domande. In particolare, date voce a quelle che spesso restano sulla punta della lingua.

Indossate scarpe comode. La partecipazione richiede movimento.

Collaborate con gli altri. Lavorare insieme agli altri è obbligatorio!

Utilizzate tutti i sensi e il vostro corpo per esplorare. La vista, il gusto, il tatto, l'olfatto e l'udito sono tutti modi per conoscere!



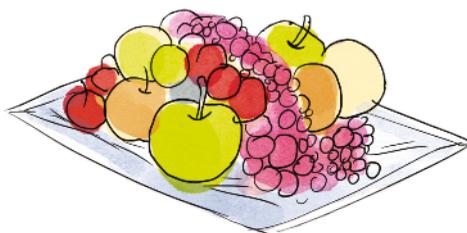
PARTECIPARE, FASE #1

COMPRENDERSI



Partecipare, fase #1: Comprendersi

1. Rompighiaccio n. 1.....	30
2. Rompighiaccio n. 2.....	34
3. Foto di gruppo: chi troviamo nell'immagine?.....	38
4. Rompighiaccio n. 3.....	41
5. Come si parla di cibo nelle scuole?.....	44
6. Che effetto ha questo cibo sul mio corpo?.....	50
7. Fai-da-te: preparare un'intervista con un commensale.....	58
8. Fai-da-te: pensate a una questione di cui vorreste discutere con altri attraverso un oggetto.....	60



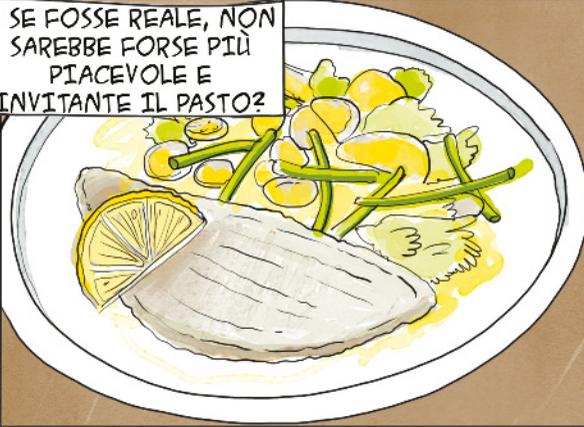




IMMAGINA SE POTESIMO
SEMPRE PRENDERCELA CON
CALMA E GODERCI
MOMENTI COME
QUESTO...

WOW! QUESTA REALTÀ
VIRTUALE SEMBRA
COSÌ... REALE

E SE FOSSE REALE, NON
SAREBBE FORSE PIÙ
PIACEVOLE E
INVITANTE IL PASTO?



SÌ, IL CIBO HA UN
GUSTO DECISAMENTE
MIGLIORE SE VISTO
ATTRAVERSO QUESTI
OCCHIALI!





1. Rompighiaccio n. 1

Obiettivo

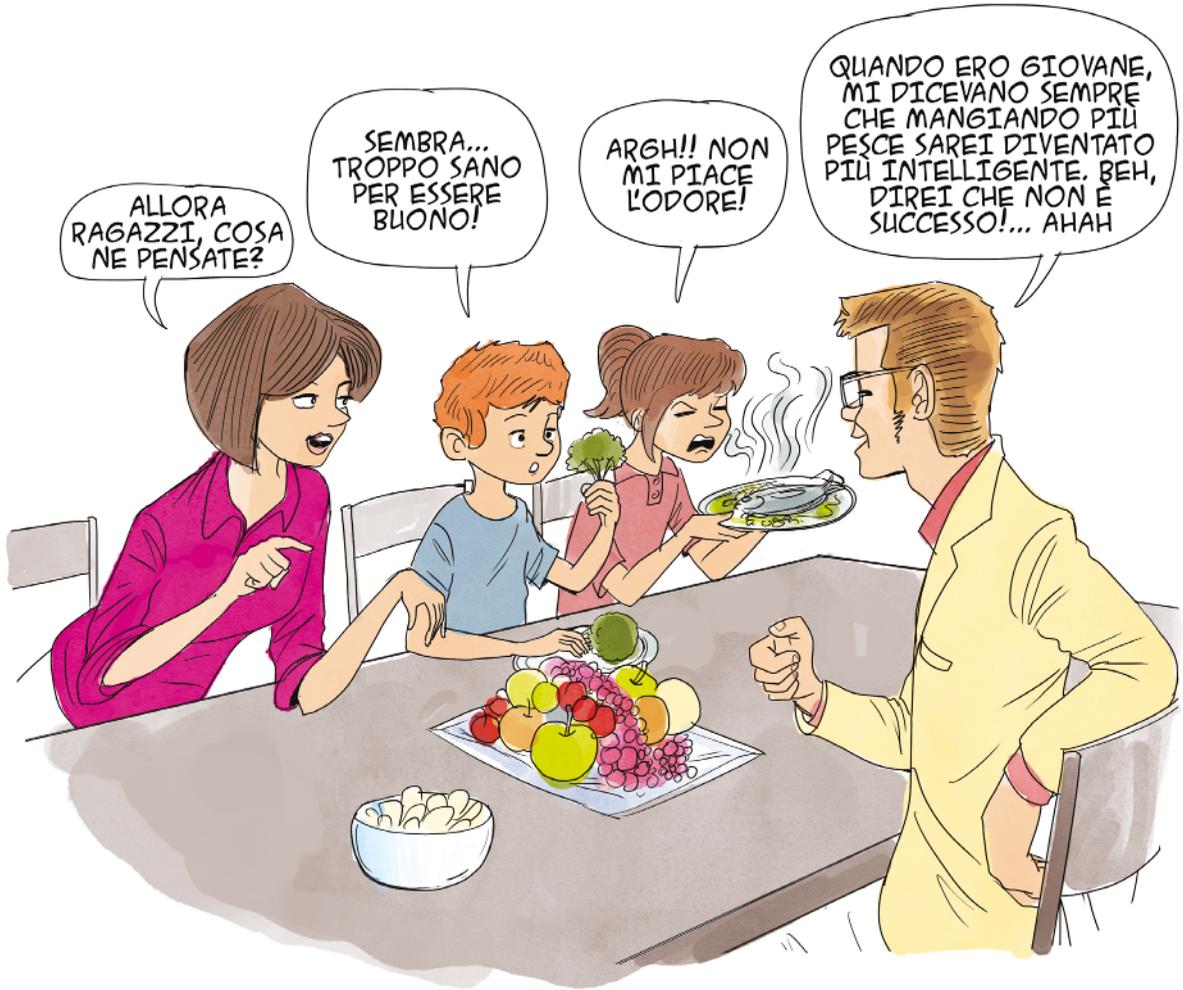
«Romper il ghiaccio», confrontandosi con gli oggetti centrali rispetto al tema della conversazione.

Fasi

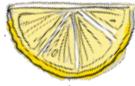
- ★ Selezionare gli alimenti che, a vostro avviso, esemplificano la questione da affrontare. Ad esempio, broccoli, patatine, pesce, mele, uva, zucchero, fagioli e insalata.
- ★ Disporre gli alimenti su un piano, sedersi intorno ad essi e osservarli (per 5 minuti).
- ★ Formare delle coppie, possibilmente mischiando giovani e adulti, ciascuna delle quali si concentrerà su uno o due alimenti. Chiedete loro di discutere con il compagno/a le seguenti domande (10 minuti).
 - 1** Quali significati o sentimenti associate a questi alimenti?
 - 2** Come vi piace mangiarli?
- ★ Chiedere ai partecipanti di condividere con tutto il gruppo gli aspetti fondamentali della discussione svoltasi a coppie.
- ★ Cercare di interpretare insieme i risultati. Chiedere ai partecipanti di pensare ad alcune categorie generali per raggrupparli. Suggestire di fare uso di post-it e di un poster per svolgere l'attività (10 minuti).

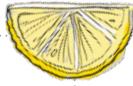
ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come attività di gruppo con circa 10-15 partecipanti, tra cui studenti, insegnanti, famiglie, rappresentanti dell'azienda di catering, cuochi e/o qualsiasi altro soggetto che rivesta un ruolo significativo rispetto al pasto scolastico, dalla produzione al consumo. Il formato può essere facilmente adattato in base all'oggetto della conversazione e può essere trasposto online. Ad esempio, le coppie possono essere decise in anticipo e a ciascuna coppia può essere assegnato un determinato alimento.
- ▶▶ **Durata:** circa 30-40 minuti.
- ▶▶ **Materiali:** cibi di vario tipo.



Lavorare a coppie o
in piccoli gruppi può
facilitare la discussione







2. Rompighiaccio n. 2

Obiettivo

«Romper il ghiaccio» così da assicurare i partecipanti sulla legittimità di qualsiasi significato o prospettiva messi in campo, rispetto alle pratiche alimentari e al cibo in generale.

Fasi

- ★ Prima dell'attività, invitare i partecipanti a fare una fotografia o un disegno della spesa settimanale di generi alimentari (uno o più prodotti alimentari), per poi condividerla/o con gli altri.

Spazio per disegnare



★ Porre ai partecipanti le seguenti domande:

1 Come descrivereste la vostra spesa? Utilizzate un massimo di tre parole.

1.

2.

3.

2 Perché avete scelto questi prodotti?

★ Invitare i partecipanti a scegliere un alimento tra quelli che fanno parte della spesa e rivolgere loro queste domande:

1 Se osservi questo cibo, cosa ti viene in mente? Utilizza un massimo di tre parole.

1.

2.

3.

2 Come ti piacerebbe consumarlo? Ti viene in mente una ricetta o vuoi condividere il modo in cui lo mangi abitualmente?

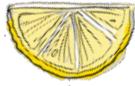
★ Riflettere su ciò che l'immagine o il disegno non mostrano rispetto alle effettive abitudini alimentari. Ad esempio, hai/avete deliberatamente rimosso uno o più elementi dall'immagine/disegno? Se sì, perché?

ALCUNI ASPETTI PRATICI

▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come attività di gruppo. Può essere svolto online ed è facilmente adattabile in funzione della situazione e del numero di partecipanti. Ad esempio, le risposte a ciascuna domanda possono essere discusse in gruppo, trattate a coppie o, se l'attività si svolgesse online, potrebbero essere raccolte attraverso un sondaggio.

▶▶ **Durata:** circa 30-40 minuti.

▶▶ **Materiali:** una macchina fotografica.





OK, PROVIAMO
A ROMPERE IL
GHIACCIO!

COSA VI VIENE IN
MENTE QUANDO
VEDETE QUESTI
ALIMENTI?

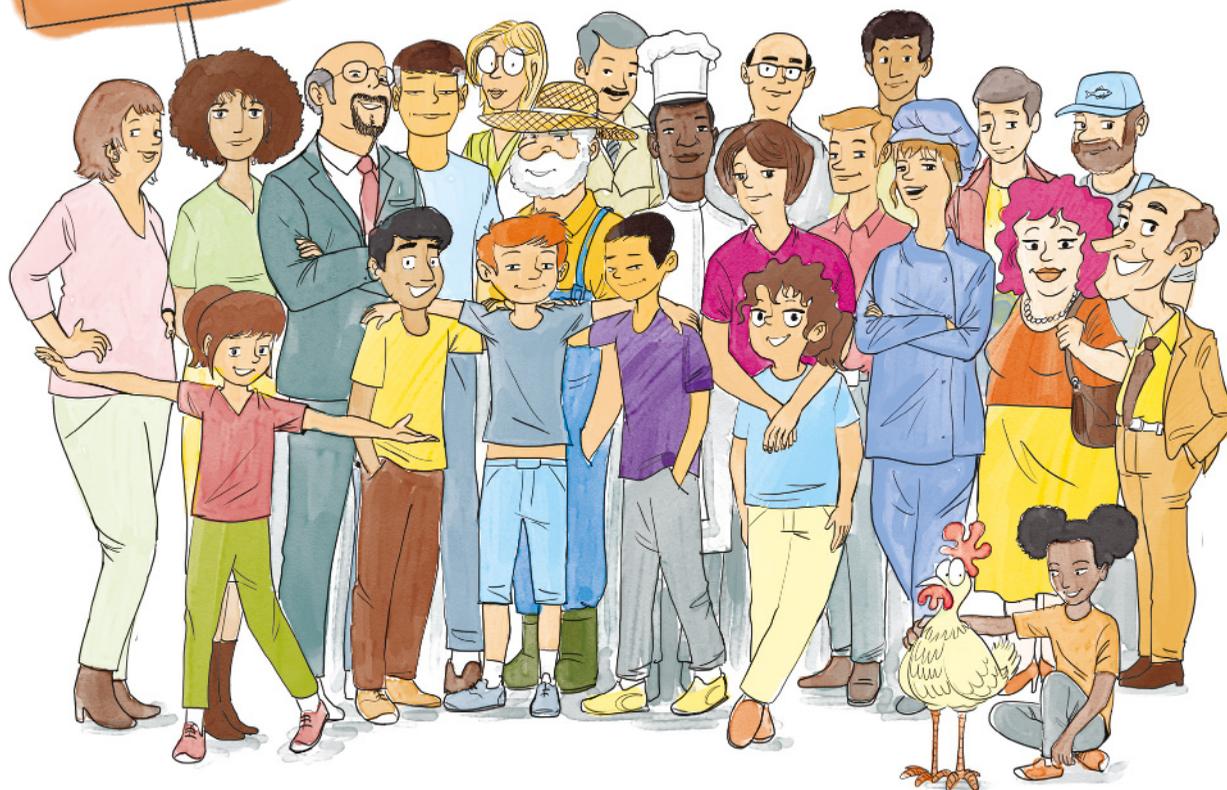


Lavorare con
parole e oggetti



La comunità del
cibo a scuola

3. Foto di gruppo: chi troviamo nell'immagine?



Obiettivo

Individuare i diversi attori coinvolti e le differenti prospettive implicate in una questione. L'esercizio permette ai partecipanti di individuare «chi è chi» e

di identificare tutti coloro che, pur non comparendo nella fotografia, andrebbero inclusi nella conversazione.



Fasi

★ Invitare i partecipanti a rispondere alle seguenti domande.

1 Chi sono i personaggi?
Proporre loro di indicare sull'immagine stessa i vari attori.

- Insegnante/i
- Dirigente scolastico
- Professionisti della sanità
- Addetti dell'azienda di catering
- Genitori e famiglia
- Studenti
- Altri esseri viventi
- Cuochi
- Personale della mensa
- Dipendenti pubblici

2 Chi manca nella foto di gruppo?
Per rispondere a questa domanda, suggerire di pensare a chi dovrebbe unirsi alla conversazione affinché sia più inclusiva.

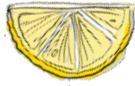
3 Vi identificate con qualcuno? Se sì, con chi? Perché?

ALCUNI ASPETTI PRATICI

▶▶ **Formato:** questo esercizio può essere un'attività individuale o di gruppo. Può anche essere effettuato online ed è facilmente adattabile in base all'argomento.

▶▶ **Durata:** circa 20 minuti.

▶▶ **Altro:** l'illustrazione cui fa riferimento l'esercizio è una rappresentazione di una comunità scolastica del cibo. Tuttavia, questo è solo un esempio tra molti altri ed è possibile anche rappresentare la comunità della propria scuola in altro modo. Inoltre, ogni argomento ha una propria «comunità» ed è consigliato rappresentarla, ad esempio, facendo un disegno (si possono utilizzare le pagine bianche che seguono) o facendo un collage di immagini prese da vecchie riviste ecc.





4. Rompighiaccio n. 3

Obiettivo

«Romper il ghiaccio» collegando il tema oggetto della conversazione sia a oggetti materiali sia a rappresentazioni soggettive e collettive.

Fasi

Invitare i partecipanti a fare quanto segue.

- ★ Scegliere un oggetto che, a loro avviso, esemplifichi il concetto di «cibo a scuola» (o l'argomento di discussione prescelto). Può essere qualsiasi cosa!
- ★ Descrivere l'oggetto, spiegando cosa rappresenti ai suoi occhi.
- ★ Annotare alcune associazioni di idee (invitandoli a non pensarci troppo!): a cosa ti/vi fa pensare quell'oggetto (ad esempio: valore, piacere, divertimento con gli amici)?
- ★ Discutere insieme le diverse associazioni.

▶▶ **Durata:** circa 20-30 minuti.

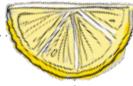
▶▶ **Altro:** questo tipo di esercizio richiede una certa organizzazione. I partecipanti devono essere invitati a selezionare i loro oggetti prima dello svolgimento dell'attività stessa. Se l'esercizio si svolgesse in presenza, potrebbero portare con sé gli oggetti, il che faciliterebbe l'avvio di una conversazione «hands-on». I partecipanti potrebbero scambiarsi gli oggetti e commentarli con gli altri membri del gruppo. Se la conversazione avvenisse online, gli oggetti potrebbero essere mostrati davanti alla videocamera e i partecipanti potrebbero descrivere le loro sensazioni tattili, mentre li tengono in mano. In alternativa, è possibile condividere un'immagine dell'oggetto. L'attività è facilmente adattabile ad altri temi. Questa tipologia di esercizio potrebbe rivelarsi particolarmente utile per avviare una conversazione su concetti astratti e generali come, per esempio, l'intelligenza artificiale, la mobilità sostenibile, i diritti umani o la migrazione.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come attività di gruppo. Può essere svolto anche online.



Significati del cibo





5. Come si parla di cibo nelle scuole?

Obiettivo

Incoraggiare conversazioni sul cibo a scuola, esplorandone le diverse narrazioni.

Fasi

Invitare i partecipanti a fare quanto segue.

★ Rispondere alle seguenti domande:

- 1** Parlate di cibo a scuola?
- 2** Come ne parlate?
- 3** Le persone che vi circondano parlano del cibo allo stesso modo in cui lo fate voi?

★ Scrivere le parole chiave generalmente utilizzate nel discorso, sia quelle implicite (ad esempio, cibo divertente, gustoso, salutare), sia quelle controverse (ad esempio, cibo spazzatura) o addirittura non dette (ad esempio, grasso) con riferimento all'argomento in discussione.

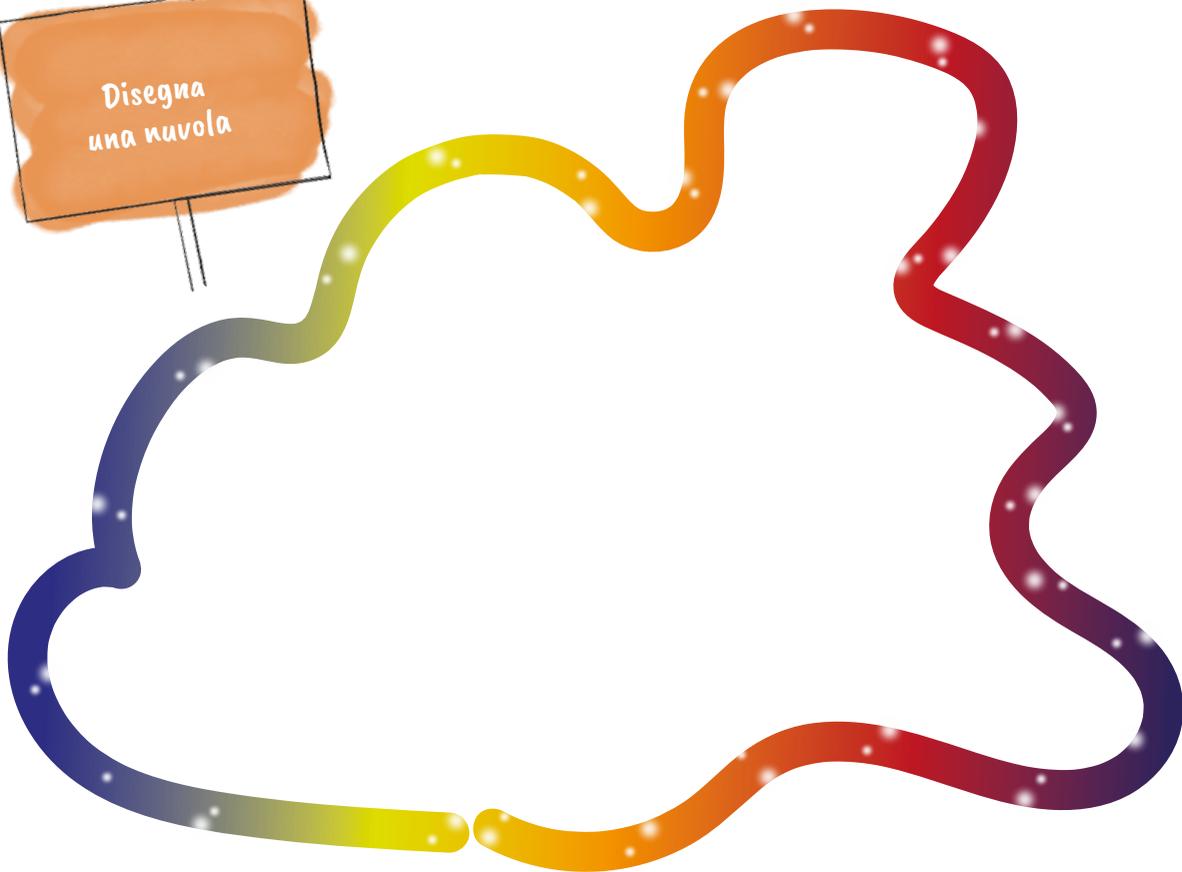
★ Creare una rappresentazione visiva della conversazione.

Chiedete ai partecipanti di leggere le parole che hanno scritto e di riportarle in una «word cloud» (una «nuvola» di parole) o una rappresentazione analogica, che definisca il modo in cui i partecipanti e gli altri attori parlano di cibo. Ad esempio, accostate le parole che sono legate le une alle altre, classificandole in categorie (ad esempio «momenti divertenti» o «alimenti sani»). Assicuratevi di rappresentare visivamente la narrazione e di mostrare in che misura ogni parola è menzionata nella discussione, nonché chi ha più voce in capitolo e potere nel discorso (ad esempio, gli amici, il dirigente scolastico, un'associazione o qualcosa di più astratto e difficile da definire, come la cultura).





Disegna
una nuvola



Ritagliare le strisce e incollarle nella nuvola





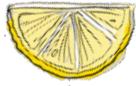
★ Discussione

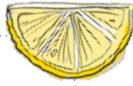
Parlare insieme delle rappresentazioni: è emerso qualcosa da discutere ulteriormente, oppure qualcosa appare problematico e richiede di essere affrontato in modo più puntuale? Qual è, secondo voi, il modo migliore di procedere? A chi vi rivolgereste?

ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio può essere svolto come attività individuale o di gruppo. Può anche svolgersi online.
- ▶▶ **Durata:** circa 50-60 minuti.
- ▶▶ **Altro:** se la conversazione avvenisse online, la «word cloud» potrebbe essere prodotta con strumenti digitali. In alternativa, è possibile utilizzare una lavagna o un cartellone.









★ Rispondere alle seguenti domande e discuterne in un piccolo gruppo.

1 Ciascuno di voi ha sostenuto che questo alimento «X» produce qualche effetto sul corpo: come fate a saperlo? Dove lo avete sentito o letto? Elencate le fonti che hanno guidato la scelta delle parole. Alcuni esempi: vostra madre, l'Autorità europea per la sicurezza alimentare, l'etichetta nutrizionale, mezzi di comunicazione che si occupano di cibo (ad esempio, un programma di cucina), l'istinto, un nutrizionista, l'esperienza diretta.

2 Quale tipo di conoscenza guida la vostra scelta? Approfondite il tipo o i tipi di conoscenza che giustificano le vostre scelte. Si tratta, ad esempio, di conoscenze scientifiche (ciò che si chiama «scienza»)? Conoscenze date dall'esperienza (ad esempio, cucinate quei broccoli in un modo che vi piace)? Tradizione? Ne avete parlato con i vostri amici? Un po' di tutte queste cose?

★ Raccogliete queste storie di tipi diversi di conoscenza e immaginate un modo per rappresentarle. Ad esempio, i partecipanti potrebbero fare un collage con immagini o parole, utilizzando vecchi quotidiani o riviste portati da casa e incollando questi ritagli su un poster oppure utilizzando le pagine bianche che trovate a fine toolkit.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶ **Formato:** questo esercizio andrebbe svolto in piccoli gruppi, seguito da una discussione finale collettiva. Con alcuni adattamenti, potrebbe essere effettuato anche online.
- ▶ **Durata:** parte dell'esercizio potrebbe realizzarsi in 90 minuti, ma sarebbe meglio organizzare questa attività suddividendola in diverse sessioni distribuite su più giorni, per lasciare sufficiente spazio alla raccolta di storie sul cibo.
- ▶ **Materiali:** vecchi quotidiani o riviste.

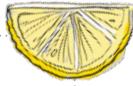


MMM... CHE COSA
STAI MANGIANDO
PER PRANZO?

UNA DELIZIOSA CONFEZIONE
DA 160 CALORIE, COMPOSTA
DA 15 GRAMMI DI CARBOIDRATI,
10 GRAMMI DI GRASSI E
2 GRAMMI DI PROTEINE



Come hai imparato
quello che sai
sul cibo?





UN ESEMPIO DEL NOSTRO LAVORO: CHE COS'È UNA GALLINA?







Modi conviviali per partecipare: la «material deliberation» ⁽⁶⁾ e il teatro

«Che cos'è una gallina?». Abbiamo inaugurato così il secondo *Citizen Engagement Festival*, tenutosi a Bruxelles il 9 e 10 dicembre 2019. Questa domanda, per quanto semplice e banale possa sembrare, tocca molte questioni importanti: il tema della fiducia nelle istituzioni pubbliche, il ruolo degli esperti e l'esistenza di controversie pubbliche di varia natura. Insomma, questioni importanti per chiunque si interessi di politiche pubbliche.

Questo esercizio iniziale, fatto per «rompere il ghiaccio» con i partecipanti, ha preso la forma di una rappresentazione teatrale non professionale. Questo ci ha permesso di creare un terreno d'intesa con il pubblico e di rappresentare in modo creativo il significato alla base della partecipazione pubblica. Abbiamo scritto copioni che abbiamo poi recitato, utilizzato materiali di vario tipo (per esempio, parti di un pollo, un grembiule da veterinario o un cappello da cuoco) e coinvolto il pubblico presente all'inaugurazione attraverso l'arte, gli oggetti e le parole. La progettazione e l'attuazione dell'esercizio prevedevano quattro fasi.

1. Interviste

Per redigere i copioni destinati ad essere interpretati da attori amatoriali, abbiamo intervistato una serie di soggetti: un macellaio, due agricoltori, un cuoco e un veterinario. Ciascuno di essi era profondamente, anche se in modo differente, coinvolto dalla domanda «Che cos'è una gallina?».

Il macellaio vende carne di vario tipo, incluso pollame, e la sua attività comporta la scelta del tipo di prodotti destinati alla vendita al pubblico. Il cuoco trasforma il pollo crudo in alimenti commestibili per i clienti e porta la sua esperienza sensoriale in materia di cibo, a partire dal gusto e dall'estetica. L'allevatore alleva i polli, nel rispetto delle norme e delle procedure in vigore in materia di sicurezza alimentare, igiene e benessere degli animali. Il veterinario, che lavora per le autorità sanitarie locali, è specializzato nel trattamento e nella cura del pollame e garantisce il rispetto delle norme in materia di benessere degli animali, igiene e sicurezza alimentare ([cfr. attività n. 7, pag. 58](#)).

⁽⁶⁾ Il concetto di *material deliberation* è difficile da rendere in italiano. In modo del tutto approssimativo, si può proporre la seguente traduzione: deliberazione attraverso il proprio corpo e oggetti/materiali di vario tipo. [Cfr. «Per saperne di più», pag. 142.](#)



Curiosità

Come forse saprete, per allevamento di pollame si intende l'allevamento di volatili come polli, anatre, tacchini e oche. Il principale obiettivo è la produzione di carne o di uova e, a seconda della pratica agricola, il processo di produzione è più o meno intensivo. Ai fini del nostro lavoro, abbiamo intervistato due diversi tipi di agricoltori specializzati nell'allevamento di polli. Il primo pratica l'allevamento intensivo di *broiler*, polli allevati per la produzione di carne. Il secondo alleva polli di una razza locale per proprio consumo domestico, e gestisce nel contempo un'incubatrice di uova di dimensioni relativamente limitate. Il suo interesse per i polli è associabile alla pratica, ancora assai diffusa in Europa, soprattutto nelle zone rurali, di allevare pochi animali per consumo domestico e per tradizione.

Gli attori che abbiamo interpellato, anche se non necessariamente

rappresentativi dell'intero settore avicolo, hanno restituito una diversità di vedute e posizioni sullo stesso argomento. L'elenco degli intervistati può essere ampliato a seconda dei vostri interessi. Si potrebbe decidere di concentrarsi sulla commercializzazione dei polli, intervistando quindi diversi macellai, oppure si potrebbe decidere di includere il punto di vista di un commensale.

Abbiamo posto domande molto semplici agli intervistati. Abbiamo cercato di comprendere gli aspetti chiave, sia simbolici che materiali, che caratterizzavano l'esperienza quotidiana «della gallina» da parte di ciascun attore.

Vuoi saperne di più?

https://ec.europa.eu/info/food-farming-fisheries/animals-and-animal-products/animal-products/poultry_it



7. Fai-da-te: preparare un'intervista con un commensale

Fasi

- ★ Formare le coppie. Decidere chi è l'intervistato e chi è l'intervistatore.
- ★ L'intervistatore deve scrivere almeno cinque domande. Utilizzare la pagina vuota alla fine di questa sezione per redigere una bozza dell'intervista. L'intervistato può iniziare a riflettere circa il rapporto che ha con la gallina, in quanto animale o come prodotto a base di carne che rientra nelle proprie abitudini alimentari (naturalmente, se questo fosse il caso). Tenere traccia dei propri pensieri per iscritto.
- ★ Prepararsi per l'intervista: durante l'intervista è necessario prendere appunti o registrare la conversazione, chiedendo prima l'autorizzazione a procedere all'intervistato. Bisogna sempre ricordarsi di chiarire quale uso verrà fatto dell'intervista e/o della registrazione, utilizzando un modulo di consenso preparato appositamente e sottoposto alla firma dell'intervistato.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato per svolgersi preferibilmente a coppie. L'intervista può essere effettuata online.
- ▶▶ **Durata:** le interviste richiedono una certa preparazione. L'intervista in sé può durare circa 20-30 minuti, a seconda del numero di domande che s'intende porre, ma sarebbe preferibile organizzare questa attività in due momenti distinti: il primo dedicato alla stesura delle domande e il secondo all'intervista del compagno.
- ▶▶ **Altro:** è probabile che sia necessaria qualche forma di *coaching* sulle modalità di svolgimento di un'intervista. Per iniziare, si possono consultare i riquadri metodologici che abbiamo preparato ([pag. 140](#)).



2. Scrivere il copione

I nostri intervistati ci hanno fornito molte informazioni preziose e abbiamo trasformato le loro prospettive in brevi copioni teatrali. I copioni non sono frutto della nostra sola inventiva: siamo partiti dalle risposte forniteci nelle interviste e le abbiamo trasformate in modo creativo, così da renderle adatte a una performance teatrale. Ogni copione è associato a un personaggio e ad alcuni oggetti che ne caratterizzano la professione (ad esempio, un coltello — finto! — per il cuoco). Date un'occhiata ai copioni riportati in [appendice](#): potete reinterpretarli o magari scriverne uno vostro, sulla base dell'intervista appena fatta ad un commensale.

3. Prepararsi alla performance

Non è possibile mettere in scena un copione che abbia a che fare con le galline senza misurarsi con la gallina in quanto essere vivente, dotato di una materialità. Poiché le galline sono animali allevati principalmente per il consumo

umano, siamo partiti dall'idea di gallina come potenziale cibo. Nello spirito della *material deliberation*, abbiamo scelto quattro parti specifiche dell'animale che sono tra quelle più comunemente consumate (petto di pollo o uova), oppure scartate per diverse ragioni (zampe e ossa di pollo o pelle).

Come sapete, incoraggiamo i lettori a entrare in contatto con oggetti e materiali così da rompere il ghiaccio e comprendere vari significati associati a un tema, in modo spontaneo e ludico. Se ci pensate, è chiaro che la gallina sia molto più che una semplice gallina. Oltre al petto, alle ossa, alla pelle e alle uova, la gallina ci riporta a questioni complesse: sistemi alimentari, dinamiche economiche, abitudini culturali, uso delle risorse naturali, paesaggi, povertà, ricchezza, democrazia e la capacità da parte degli esseri umani di relazionarsi ad altri esseri viventi, non umani. In un certo senso, un oggetto riflette molteplici sguardi sul mondo: tanti sono gli sguardi quanti sono gli occhi che lo guardano.



8. Fai-da-te: pensate a una questione di cui vorreste discutere con altri attraverso un oggetto

Fasi

Invitare i partecipanti a fare quanto segue.

- ★ Pensare a una questione che li coinvolga o li riguardi.
- ★ Immaginare un oggetto che, a loro avviso, esemplifichi la questione e rispetto al quale le persone possano relazionarsi. Meno sofisticato e più comune è l'oggetto, maggiore è la probabilità che faciliti una discussione.
- ★ Approcciare l'oggetto quasi fosse una torta composta di tanti strati diversi. A seconda dell'oggetto, i partecipanti potrebbero essere in grado di «scomporlo» in diverse parti.
- ★ Mostrare l'oggetto o, qualora possibile, le diverse parti che lo

compongono e discutere pensieri, significati o sensazioni ad esso associati.

- ★ Discutere di ciò che hanno appreso e analizzare gli aspetti salienti dell'attività appena svolta.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** può trattarsi di un esercizio di gruppo (preferibilmente condotto in piccoli gruppi) o di un'attività individuale. Con qualche adattamento può essere effettuato online.
- ▶▶ **Durata:** sarebbe opportuno organizzare questa attività in due momenti distinti: la prima dedicata alla scelta dell'oggetto e la seconda al coinvolgimento con lo stesso. L'attività dovrebbe durare in media 20 minuti.

4. Andiamo in scena!

Dopo aver redatto i copioni teatrali e individuato l'oggetto, abbiamo scritto una descrizione dettagliata della performance (cosa succederà e quando, chi reciterà e come avverrà l'interazione con il pubblico). Abbiamo anche scritto

un'introduzione per il rompi ghiaccio. Potete procedere in modo analogo per la vostra rappresentazione o trarre ispirazione dalla nostra «coreografia» sotto riportata.

Buongiorno e benvenuti al rompi-ghiaccio!

Nei prossimi 30 minuti metteremo in scena un dibattito. Il dibattito che verrà rappresentato verterà sulla seguente questione: «Che cos'è una gallina?».

La gallina è un vettore di significati e implicazioni. Perché? Pensateci. Conoscenze tecniche e non, questioni ambientali ed etiche, produzione e consumo di carne, politiche agricole, gusto e piacere, tradizione e cultura. Tutti questi aspetti sono correlati a questo animale in modi diversi.

«Che cos'è una gallina?» diventa, quindi, una domanda banale, ma al tempo stesso cruciale, che ci porta direttamente a una delle questioni

dirimenti rispetto all'elaborazione delle politiche pubbliche. Come si produce la conoscenza? Quale sapere per quali politiche? Chi è autorizzato a parlare? Chi viene coinvolto? Chi è il cittadino?

Il cibo può aiutarci a capire molte di queste cose. In che modo le persone sanno quello che sanno sul cibo che scelgono, consumano e producono? Perché siamo in grado di



dire «questo è saporito, questo è disgustoso, questo è sano oppure non è sano»? Ce l'ha detto qualcuno? Qualcuno di cui ci fidiamo? Oppure si tratta di qualcosa più legato alle sensazioni?

Basta con le domande, ora vediamo di rompere il ghiaccio.



Parte prima

Dietro di me ci sono quattro sgabelli, su ciascuno dei quali è esposta una parte diversa della gallina: il petto, le uova, le zampe e le ossa.

Vi sono state distribuite quattro carte. Ciascun colore (blu, rosso, verde e giallo) corrisponde a una di queste parti dell'animale. Il blu corrisponde alle ossa, il rosso alle uova, il giallo al petto e il verde alle zampe del pollo.

Scegliete una di queste carte e annotate la prima cosa che vi viene in mente.



Parte seconda

Avete fatto la vostra scelta e ora vogliamo conoscerne le motivazioni. Quali significati o sentimenti associate e a quale parte della gallina? Chi vuole iniziare?

NB: Questa parte è dedicata a una discussione collettiva con il presentatore che facilita il processo.



Parte terza

Dopo aver ascoltato le vostre idee, sentiamo il parere dell'esperto.

Vorrei invitare sul palco i nostri esperti: il veterinario, l'allevatore, il macellaio e il cuoco.

NB: Ogni attore recita il copione.



Parte quarta

Ora che avete ascoltato i nostri esperti, vi chiediamo di dirci chi identificate come fonte credibile di conoscenza. Utilizzate le carte. Il blu corrisponde al veterinario, il rosso all'allevatore, il giallo al macellaio e il verde al cuoco.

Avete fatto la vostra scelta e ora vorremmo sapere le vostre motivazioni.

Perché vi fidate maggiormente di questo esperto rispetto agli altri?

NB: Questa parte è dedicata a una discussione collettiva con il presentatore che facilita il processo.

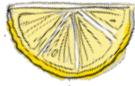


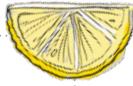
Parte quinta

Osservazioni conclusive:
cosa abbiamo imparato?

È possibile scoprire [qui](#) com'è andato il rompighiaccio (date un'occhiata alla sezione del video compresa tra i minuti 10'29" e 11'08"). Potete trovare tutti i copioni nell'[appendice](#).







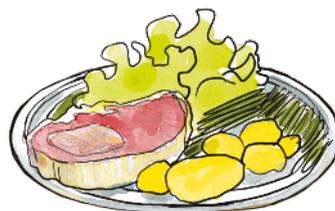
PARTECIPARE, FASE #2

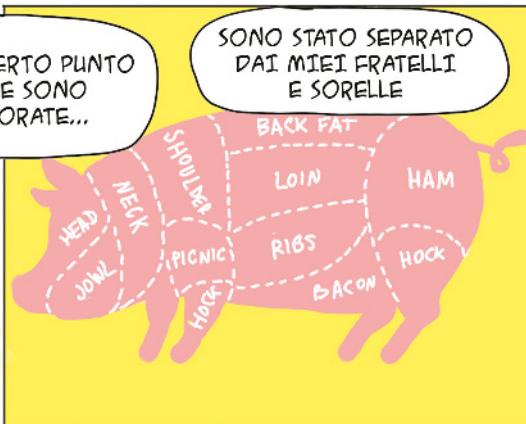
FARE SPAZIO

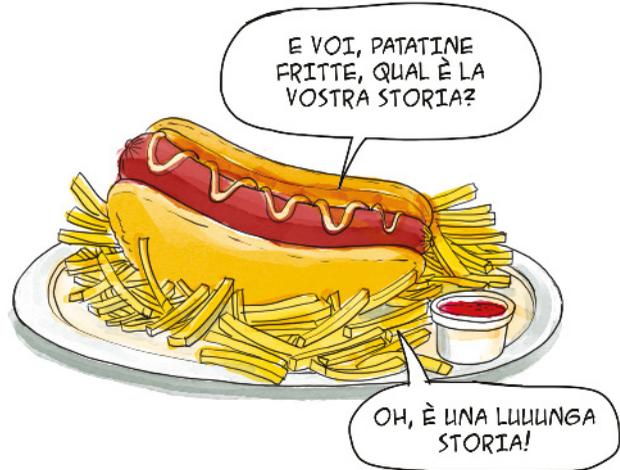
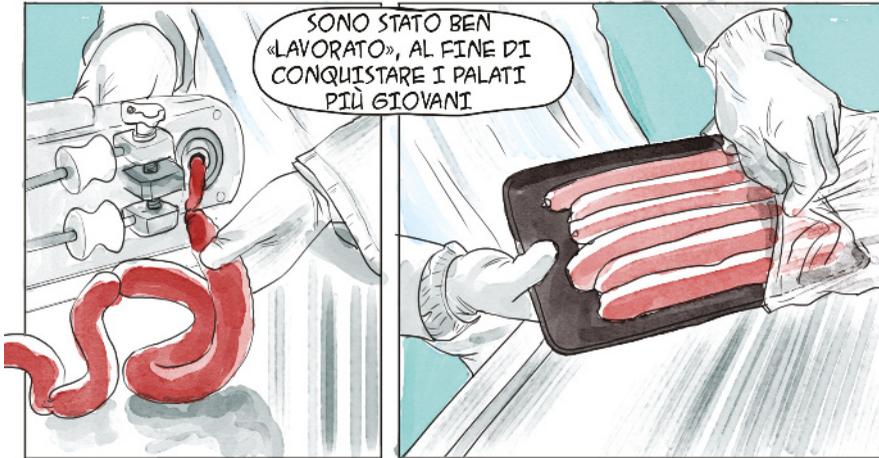


Partecipare, fase #2: Fare spazio

1. Dare insieme significato al cibo.....	70
2. Spazi conviviali: immaginatene uno vostro.....	74
3. Analizzare spazi e immaginarne di nuovi.....	79
4. Mappatura della mensa.....	82
5. «Follow the thing», ovvero «segui un cibo».....	90
6. Che cosa significa «rifiuto»?.....	95
7. Mappa del paesaggio del cibo.....	98









1. Dare insieme significato al cibo

Obiettivo

Sensibilizzare e mappare sia i valori, sia i significati associabili al cibo nell'ambito e al di fuori dell'ambiente scolastico. Comprendere tanto i modi in cui le decisioni vengono prese quanto le regole, le norme, e le pratiche esistenti attraverso la preparazione degli alimenti.

Fasi

- ★ Preparare gli ingredienti per realizzare degli spiedini di frutta: per circa 15 partecipanti sono necessari circa 3 kg di frutta, già tagliata e pronta per essere assemblata in spiedini.
- ★ Per iniziare la conversazione, chiedere ai partecipanti di rispondere alle seguenti domande:
 - 1** Vi piace cucinare?
 - 2** Avete mai cucinato?
 - 3** Cosa pensate quando preparate, toccate e trasformate il cibo?

Suggeriamo di adattare le domande alle persone che partecipano all'attività. Per esempio:

Studenti. Avanzate mai richieste particolari? Pensate mai a cosa motiva le scelte alimentari compiute dalla vostra famiglia o dalla vostra scuola in merito al cibo preparato per voi?

Famiglie. Chiedete ai vostri figli cosa vorrebbero mangiare? Come scegliete cosa mangiare in famiglia? Avete dei prodotti preferiti o adottate qualche criterio particolare quando fate la spesa?

Tutti i partecipanti. Siete soliti considerare l'impatto che le vostre scelte hanno sull'ambiente o sul territorio in cui vivete? In caso affermativo, in che modo questo influisce sulle scelte stesse?

Cuochi e addetti dell'azienda di catering (e altri attori, se presenti). Incontrate difficoltà particolari durante la pianificazione e la preparazione dei menu?



ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come attività di gruppo. Con qualche adattamento, può svolgersi online, con ogni partecipante responsabile di preparare il proprio spiedino di frutta.
- ▶▶ **Durata:** circa 45 minuti.
- ▶▶ **Materiali:** frutta, spiedini.
- ▶▶ **Altro:** non tutte le mense sono attrezzate per cucinare pasti caldi, ma semplici ricette fredde che non prevedano la trasformazione di cibi ben si adattano a questo esercizio.





METTERSI NEI PANNI
DEGLI ALTRI







2. Spazi conviviali: immaginatene uno vostro

Questa attività si ispira alla tecnica 1.4 «Environmental autobiography adaptations», in de la Peña *et al.* (a cura di) (2017).

Obiettivo

Progettare uno spazio in cui sia piacevole consumare i pasti.

Fasi

Chiedere ai partecipanti di fare quanto segue.

- ★ Chiudere gli occhi, fare un respiro profondo e lasciare che la mente vaghi liberamente.
- ★ Immaginare un luogo gradevole e descriverne i dettagli. Come si presenta? Quanto è grande? Vi sono finestre per guardare fuori? È all'aperto? Chi altro c'è? Ci sono persone o altri esseri viventi? Che sensazioni produce? Questo luogo è immaginario o reale?
- ★ Aprire gli occhi e disegnare ciò che è stato immaginato.
- ★ Pensare a ciò che lo rende speciale.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶ **Formato:** questo esercizio può essere svolto come attività individuale o di gruppo. Con qualche adattamento, può svolgersi online.
- ▶ **Durata:** circa 45 minuti. La domanda su cosa renda lo spazio speciale può essere discussa con tutto il gruppo.





L'ESPERIENZA DEL PASTO SCOLASTICO









TI DISPIACE FARE
UN PO' DI LUCE
ANCHE SUL MIO
PIATTO?



Pensare in modo
critico al «dove»



3. Analizzare spazi e immaginarne di nuovi

Obiettivo

Incoraggiare l'osservazione analitica dello spazio mensa per trasformarlo e migliorarlo.

Fasi

Chiedere ai partecipanti di fare quanto segue.

- 1** Pensare all'ambiente in cui consumano i pasti a scuola.
- 2** Prendere nota dei loro primi pensieri e sensazioni al riguardo. Possono scrivere, disegnare o far uso di altri mezzi creativi per esprimere i loro pensieri e sensazioni. Per esempio, potrebbero registrare i rumori della mensa, se lo desiderano, o rappresentare l'esperienza come se fosse una pièce teatrale!
- 3** Discutere insieme le rappresentazioni di ognuno. Le seguenti domande potrebbero aiutare la discussione: sta emergendo qualcosa di interessante? Le rappresentazioni sono simili? Sono diverse? Vorreste che lo

spazio mensa fosse diverso? Di cosa si tratta?

- 4** Esaminare più da vicino i diversi elementi dello spazio. Ad esempio, il cibo, l'acustica, la luce, il tempo a disposizione per mangiare, le persone con cui si consuma il pasto, il mobilio e, più in generale, l'organizzazione dello spazio. Chiedete ai partecipanti di menzionare ciò che è importante per loro.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come attività di gruppo, in cui ogni partecipante espone la propria rappresentazione personale dello spazio e ne discute con gli altri. Con qualche adattamento può essere svolto online, a condizione che l'attività sia organizzata in due o tre sessioni.
- ▶▶ **Durata:** circa 90 minuti.







4. Mappatura della mensa

Questa attività si ispira a un'attività di progettazione partecipativa descritta in Hester (2005).

Obiettivo

Promuovere un modo più coinvolgente di osservare lo spazio e, più in generale, l'ambiente, attraverso un'attività di mappatura.

Fasi

Chiedete ai partecipanti di fare quanto segue.

- ★ Disegnare una mappa «realistica» della mensa. Consigliate ai partecipanti di confrontare i propri disegni con la planimetria ufficiale, se disponibile, prestando attenzione alle differenze.
- ★ Disegnare una mappa che descriva le varie emozioni associate a quel luogo. Per esempio, si potrebbero mappare momenti divertenti (ad esempio, «quando abbiamo avuto un intervallo più lungo»), tristi (ad esempio, «quando ci è stato assegnato un nuovo posto

a sedere»), associati ai sentimenti (ad esempio, «quando i miei amici si sono innamorati») oppure sgradevoli.

- ★ Confrontare le mappe che i partecipanti hanno creato individualmente. La discussione può essere organizzata in piccoli gruppi e focalizzata sull'analisi di differenze e analogie.
- ★ Creare insieme una nuova mappa, utilizzando la loro immaginazione e con in mente la seguente domanda: come si può rendere lo spazio più piacevole? I partecipanti potrebbero individuare modi precisi per trasformare lo spazio dove consumano i pasti.





ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio deve essere svolto come attività di gruppo, in cui ogni partecipante porta la propria esperienza e produce una propria rappresentazione dello spazio, come base per una discussione collettiva. Con qualche adattamento, l'esercizio può svolgersi online.
- ▶▶ **Durata:** questa attività potrebbe richiedere diverse ore di lavoro e dovrebbe essere organizzata in varie sessioni. A seconda dei partecipanti, le fasi 1 e 2 potrebbero richiedere un tempo diverso. Le fasi 3 e 4 possono svolgersi durante la stessa sessione.
- ▶▶ **Materiali:** mappe.





Mapa n. 1







Малпа н. 2







Мапа н. 3







5. «Follow the thing», ovvero «seguì un cibo»

«Follow the thing» è un approccio metodologico, diffuso nel campo della geografia umana e consumo etico, reso famoso da Ian Cook con la pubblicazione «Follow the thing: Papaya» (Cook *et al.*, 2004). Questo studio qualitativo multi-situato si ispira al lavoro svolto dall'antropologo Arjun Appadurai (1986), che ha sostenuto che gli oggetti abbiano una vita sociale, in quanto intorno ad essi e attraverso di essi si plasmano rapporti, connessioni e geografie ⁽⁷⁾. Questo approccio metodologico comporta che il ricercatore «segua l'oggetto» — da un punto di vista geografico, sociale, politico, economico.

Obiettivo

Comprendere la storia e la geografia di ciascun prodotto alimentare, «seguendolo» dal campo alla tavola.

Premessa

Ricordare ai partecipanti che gli alimenti «non cadono dalle nuvole». La storia — o

meglio, le storie — che stanno dietro ciò che arriva nei nostri piatti sono piuttosto complicate. Probabilmente coinvolgeranno molte persone e luoghi, magari anche localizzati in diverse parti del mondo. Per poterle ricostruire, è utile partire dal sistema del cibo. Il sistema del cibo rappresenta la filiera delle attività connesse alla produzione, trasformazione, distribuzione, consumo e post-consumo del cibo.

Fasi

Chiedere ai partecipanti di fare quanto segue.

- ★ Scegliere un prodotto alimentare a piacere. Può essere qualsiasi cosa.
- ★ Scrivere alcune domande che potrebbero porsi al riguardo. Per esempio:
 - Da dove proviene questo cibo ⁽⁸⁾?
 - Come viene coltivato o prodotto?

⁽⁷⁾ Per chi fosse interessato, cfr. altre risorse sull'argomento: <http://www.followthethings.com>; Cook *et al.* (2017) e Freidberg (2010).

⁽⁸⁾ Il livello di complessità dell'esercizio potrebbe variare. La prima domanda che suggeriamo di porre è: «Da dove proviene questo cibo?» Si potrebbe rispondere tenendo presente l'effettivo processo di approvvigionamento alimentare della scuola. Nel caso degli appalti pubblici, un punto di partenza potrebbe essere quello di esaminare il contratto che regola il servizio e di intervistare la società di ristorazione.

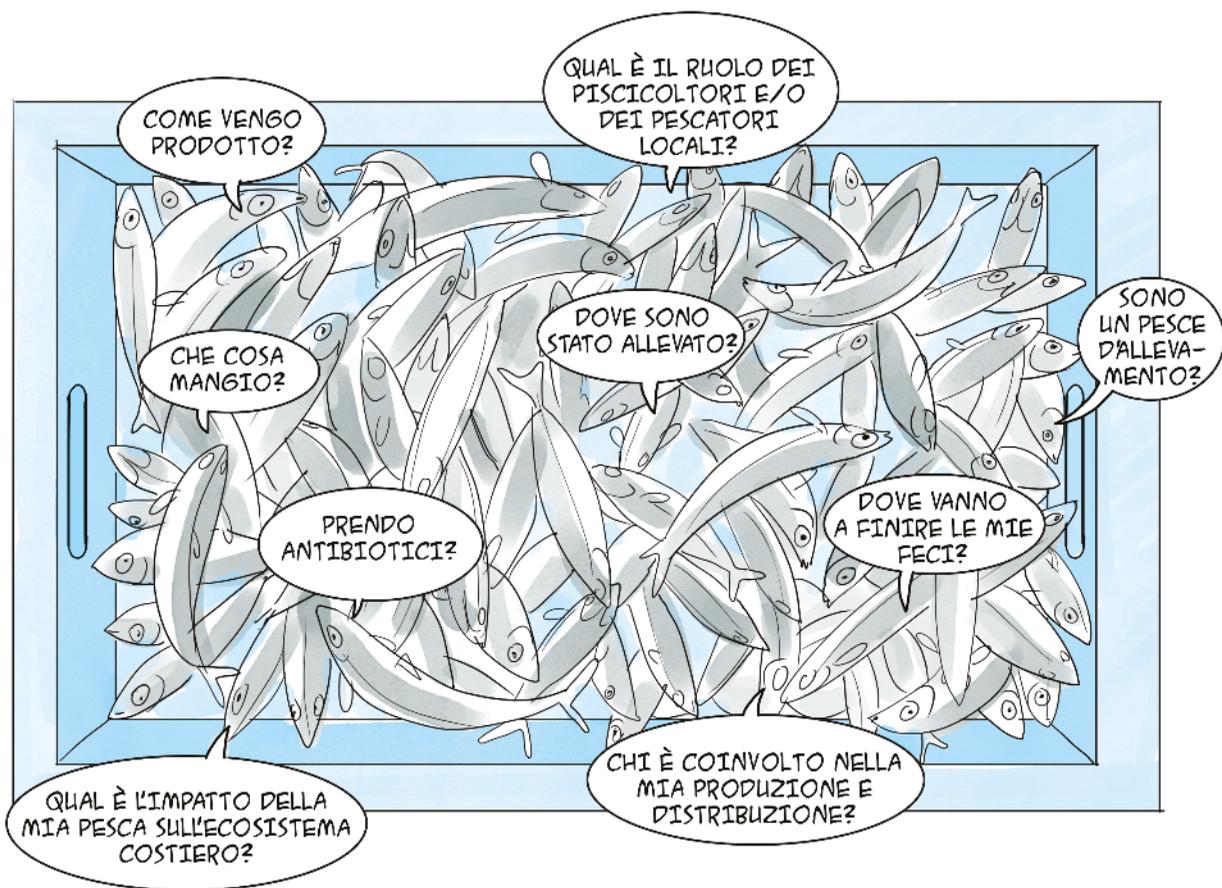


- Chi si occupa della sua produzione, trasformazione e distribuzione?
 - Perché lo mangiamo?
 - Che tipo di rifiuti genera e quando?
 - Altre domande? (ad esempio, in relazione alla cultura, al gusto o alle tendenze, alle condizioni di lavoro dei lavoratori).
- ★ Decidere come rispondere a queste domande. I partecipanti possono scegliere se effettuare ricerche documentali e/o empiriche, per esempio intervistando qualche operatore del sistema alimentare.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio può essere svolto individualmente o in piccoli gruppi. Con qualche adattamento, l'attività può svolgersi online.
- ▶▶ **Durata:** l'attività può richiedere diverse ore di lavoro, per cui suggeriamo di organizzarla in quattro o cinque sessioni. Se venisse effettuata in piccoli gruppi, ciascun gruppo potrebbe concentrarsi su una delle fasi che caratterizzano il sistema del cibo, a condizione che i partecipanti di ogni gruppo siano d'accordo sul cibo da «seguire».





Tu cosa scegli?







6. Che cosa significa «rifiuto»?

Questa attività si ispira a Evans *et al.* (2013).

Obiettivo

Incoraggiare a considerare lo spreco alimentare e, più in generale, la produzione di rifiuti, come fenomeni sociali.

Fasi

Prima di iniziare, preparare i seguenti elementi: una buccia di banana, un contenitore di yogurt vuoto, una mela non matura, la parte grassa di una fetta di prosciutto. Potete aggiungere altri cibi, anche disegnandoli, oppure adattare la selezione in funzione del contesto e obiettivo dell'attività.

Chiedere ai partecipanti di fare quanto segue.

★ Rispondere alle seguenti domande:

- 1** Che cos'è, a vostro parere, lo spreco alimentare?
- 2** In che modo gli alimenti si trasformano, talvolta, in rifiuti?

★ Formare delle coppie, preferibilmente mischiando giovani e adulti, e assegnare a ciascuna coppia uno degli alimenti preparati.

★ Discutere le seguenti domande in coppia.

- 1** Se si generano rifiuti, quanto questo dipende da me e quanto da altri?
- 2** Quali sono gli elementi che incidono su questo «quanto»?

★ Riferire all'intero gruppo gli aspetti chiave della discussione.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come attività di gruppo, in cui ogni partecipante condivide la propria esperienza e visione rispetto al tema dello spreco alimentare e, più in generale, della produzione di rifiuti, e successivamente ne discute con gli altri. Con qualche adattamento, l'attività può svolgersi online.

▶▶ **Durata:** circa 45 minuti.

▶▶ **Altro:** sono necessari diversi tipi di moderazione, compresa la moderazione di esperti sulle diverse fasi della catena alimentare e sulle varie cause delle perdite e degli sprechi alimentari.



DOVE VANNO
A FINIRE
I RIFIUTI?

COSA SIGNIFICA
«COMMESTIBILE»?

CHE COSA SUCCED
DOPO CHE FINISCONO
NEI BIDONI DELLA
SPAZZATURA?

LASCIATEMI
STARE! NON
DATEMI DA
MANGIARE!







7. Mappa del paesaggio del cibo

Obiettivo

Sensibilizzare in merito all'importanza del paesaggio alimentare che ci circonda e al modo in cui le abitudini alimentari vengono co-prodotte in contesti e

luoghi diversi (ad esempio, casa, mensa, negozio di generi alimentari). Invitare ad un'osservazione attiva dell'ambiente circostante.



Premessa

La mensa e, più in generale, l'ambiente scolastico sono integrati in un contesto sociale, spaziale, ambientale ed economico più ampio, che riveste grande importanza nella vita quotidiana. Per usare un termine sofisticato, il *foodscape*, ovvero il paesaggio alimentare che caratterizza la nostra vita, è costituito da tutti i «luoghi e gli spazi in cui si acquista cibo, si cucina cibo, si parla di cibo o in generale si acquisisce qualche significato legato al cibo» (MacKendrick, 2014). Ciò significa che la mensa e la scuola sono solo due tra i tanti luoghi e spazi che hanno influenza su ciò che mangiamo e su come lo facciamo.

Parte prima

Invitare i partecipanti a fare quanto segue.

- ★ Scegliere un quartiere. Possono scegliere quello in cui si trova la scuola o dove vivono (o anche entrambi, se l'esercizio risultasse particolarmente apprezzato e desiderassero fare un confronto).

- ★ Passeggiare per il quartiere e fotografare le attività che i partecipanti identificano come parte del sistema del cibo: ad esempio, negozi di generi alimentari (commercio al dettaglio) e, se presenti, luoghi di produzione, trasformazione o distribuzione di alimenti ⁽⁹⁾.
- ★ Collocare ciascuna immagine su una mappa su larga scala ⁽¹⁰⁾; per renderla più realistica, i partecipanti possono collocare sulla mappa diversi materiali (ad esempio, foglie per indicare spazi verdi, sassi per rappresentare parcheggi, mattoncini giocattolo per rappresentare luoghi insoliti o lana per tracciare itinerari).
- ★ Creare la propria legenda.
- ★ Analizzare il tipo di negozi che si trovano nel luogo esplorato (ad esempio, panetteria, macelleria, minimarket, mercato locale). In cosa consiste l'offerta alimentare locale? Che aspetto ha il paesaggio alimentare (ad esempio: esso è vivace, desertificato, offre scarsa scelta, è molto specializzato ecc.)?

⁽⁹⁾ Gli spazi di vendita al dettaglio o di consumo sono più facili da identificare a livello visivo rispetto alle attività manifatturiere o ai poli di distribuzione (ad esempio, i mercati alimentari all'ingrosso). L'analisi di questi ultimi richiederà molto probabilmente ulteriori ricerche sul settore alimentare locale e la raccolta di dati secondari sulle relative attività.

⁽¹⁰⁾ Se fosse possibile stampare, si possono scegliere diversi tipi di mappe (ad esempio, una *street view*). Se non fosse possibile stampare, si potrebbe utilizzare un foglio di carta di grandi dimensioni su cui disegnare.



ALLA SCOPERTA DEI LUOGHI DEL CIBO





Parte seconda

Questa parte è complementare alla prima parte. Può essere integrata nell'esercizio di creazione di una mappa o essere svolta separatamente.

Invitare i partecipanti a fare quanto segue.

- ★ Integrare le informazioni visive raccolte, scegliendo uno o due commercianti (o rappresentanti di un'attività del settore alimentare) delle attività mappate e, se possibile, chiedendo loro se fossero disposti a sottoporsi a una breve intervista. Il partecipante può prendere in considerazione le seguenti domande: da dove provengono i prodotti alimentari che vendete? Chi sono i vostri clienti abituali? Che tipo di cibo vendete? Questi prodotti sono di origine locale? Si tratta di cibi biologici? Vendete prodotti alimentari per chi segue diete speciali? Qual è la vostra politica dei prezzi (ad esempio, riguardo agli sconti)? Cosa fate con il cibo invenduto?

NB: Se nella zona ci fossero pochi negozi, anziché intervistare i venditori o altri soggetti, i partecipanti potrebbero fermare una o due persone di passaggio, per strada, e chiedere loro dove fanno la spesa.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio può essere svolto individualmente o in gruppo. Con alcuni adattamenti, alcune parti di esso potrebbero svolgersi online con l'aiuto di strumenti di mappatura digitale. Per il lavoro di gruppo, è necessaria una mappa stampata su larga scala o, in caso l'attività si svolgesse online, questa dovrà essere fornita come materiale di lavoro.
- ▶▶ **Durata:** l'attività può richiedere diverse ore di lavoro; suggeriamo di organizzarla in almeno cinque sessioni della durata di circa 90 minuti ciascuna.





PARTECIPARE, FASE #3

RICREARE

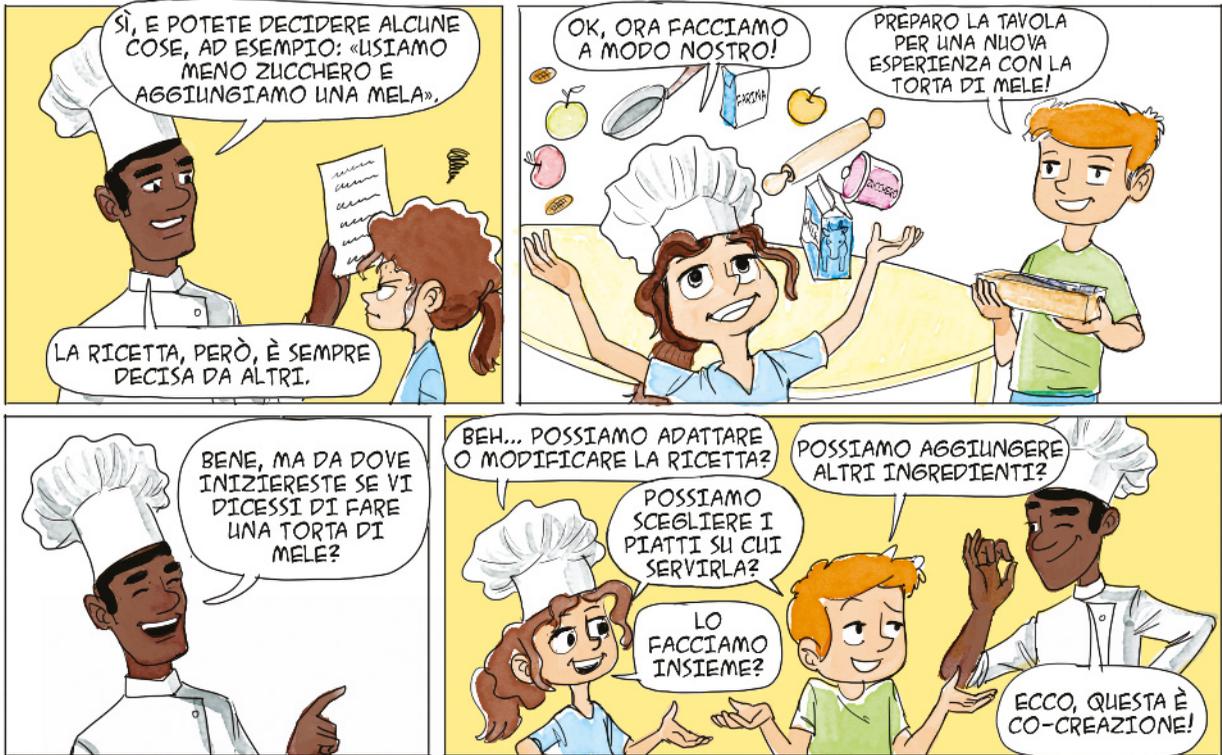


Partecipare, fase #3: Ricreare

1. Carte per raccontare storie: che cos'è il pasto scolastico oggi e cosa potrebbe diventare?..... 108
2. Immagina una nuova pausa pranzo..... 116
3. Organizzare un momento conviviale di partecipazione, altrimenti detto: una festa!..... 120
4. Come possiamo dialogare tra noi?..... 123
5. Progettare la propria attività..... 127









1. Carte per raccontare storie: che cos'è il pasto scolastico oggi e cosa potrebbe diventare?

Obiettivo

Coinvolgere i partecipanti nella creazione di una narrazione più inclusiva sul tema oggetto di dibattito.

Fasi

Parte prima (20 minuti)

- ★ A ogni partecipante viene chiesto di creare tre carte, disegnando o descrivendo in una parola un aspetto che li interessa o che li preoccupa. Le tre carte potrebbero rappresentare tre elementi differenti o tre aspetti diversi di una stessa questione.
- ★ Ciascun partecipante conserva una carta a sua scelta. Tutte le altre carte vengono raccolte in un nuovo mazzo. Ora i partecipanti possono iniziare a raccontare le loro storie!

Parte seconda (30 minuti)

- ★ Distribuire in modo casuale due carte e chiedere a ciascun partecipante di commentarle. Riuscite a capire quali argomenti o questioni sono rappresentati sulle carte da gioco? Riuscite a relazionarvi rispetto ad essi?
- ★ Formare dei piccoli gruppi dove continuare la conversazione: ordinare le carte di ognuno (tre per ogni partecipante) in base ad alcune categorie a scelta del gruppo, ad esempio il gusto, il piacere, la salute, l'ambiente e gli aspetti organizzativi. Qualsiasi categoria può andare bene, persino «perché sì» o «non possiamo farne a meno».





- ★ Chiedere ai partecipanti di:
 - creare una storia comune rispetto al pasto scolastico che dovranno, in seguito, presentare a tutti attraverso un *pitch* ⁽¹¹⁾;
 - Riflettere sugli eventuali aspetti mancanti nella loro storia.

Parte terza (30 minuti)

- ★ Ogni piccolo gruppo condivide la propria storia con il gruppo principale. In seguito, suggeriamo di affrontare alcune delle seguenti domande tutti insieme: le storie si assomigliano per forma e/o contenuto? È possibile caratterizzarle in qualche modo? I partecipanti ritengono che ciò che sta loro a cuore sia rappresentato nelle storie? È possibile costruire una narrazione più generale a partire dalla storia di ciascuno?

Parte quarta (20 minuti)

- ★ Riflessione conclusiva: questo esercizio ha consentito di far emergere qualcosa di nuovo rispetto al modo in cui la questione è generalmente raccontata? Se sì, che

cosa si può fare, concretamente, per migliorare l'esperienza del pasto scolastico?

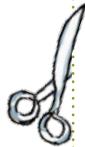
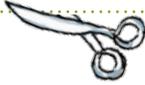
ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** si tratta di un'attività di gruppo, in cui ciascun partecipante porta la propria storia personale per poi discuterne con gli altri e trasformarla in storia collettiva, in piccoli gruppi e nel gruppo al completo. L'esercizio può svolgersi online.
- ▶▶ **Durata:** circa 1 ora e 40 minuti.
- ▶▶ **Materiali:** penne, forbici e carta (se non si usasse la pagina che segue).

⁽¹¹⁾ Che cos'è un *pitch*? Si tratta di una presentazione molto breve e concisa che dura generalmente pochi minuti, il tempo di una corsa in ascensore («*elevator pitch*», in inglese).









CREARE STORIE INCLUSIVE

SPUNTI DI RIFLESSIONE

IDEE DIVERSE

COSE CHE CI STANNO A CUORE



CECI

INSALATA

BEFORE DURING AFTER





2. Immagina una nuova pausa pranzo

Obiettivo

Stimolare un maggior senso di responsabilità, sia individuale sia collettiva, rispetto al cambiamento, lavorando con l'immaginazione.

Fasi

★ I partecipanti vengono suddivisi in piccoli gruppi. Ciascun partecipante è invitato a contribuire alla conversazione portando il proprio punto di vista.

★ Chiedere ai partecipanti di:

1 Immaginare che spetti loro decidere cosa e come mangiare a scuola. Incoraggiarli a disegnare il pasto che desiderano e a progettare la propria pausa pranzo ⁽¹²⁾.

2 Discutere perché e come vorrebbero consumare il pasto (per quanto tempo, con chi, dove), motivando le proprie

scelte. È importante che siano invitati a condividere ciò che ritengono sia meglio per loro, dal loro punto di vista.

3 Prendere in considerazione le seguenti domande per discutere le idee dei partecipanti: perché ritenete che sia una buona idea consumare questo pasto? Quale tipo di ingredienti utilizzereste e perché? Dove lo consumereste e quanto tempo dedichereste al pasto per renderlo un'esperienza piacevole? Con chi vorreste mangiare?

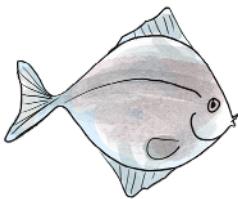
4 Presentare una proposta collettiva di pausa pranzo a partire dai contributi individuali.

★ Si ritorna in plenaria. Ciascun gruppo presenta le proprie idee agli altri.

⁽¹²⁾ Ciascun gruppo potrà scegliere se ogni partecipante darà il proprio contributo individualmente o se l'esercizio si configuri piuttosto come un'attività di gruppo fin dall'inizio, con i contributi individuali che verranno integrati mano a mano che si proceda.

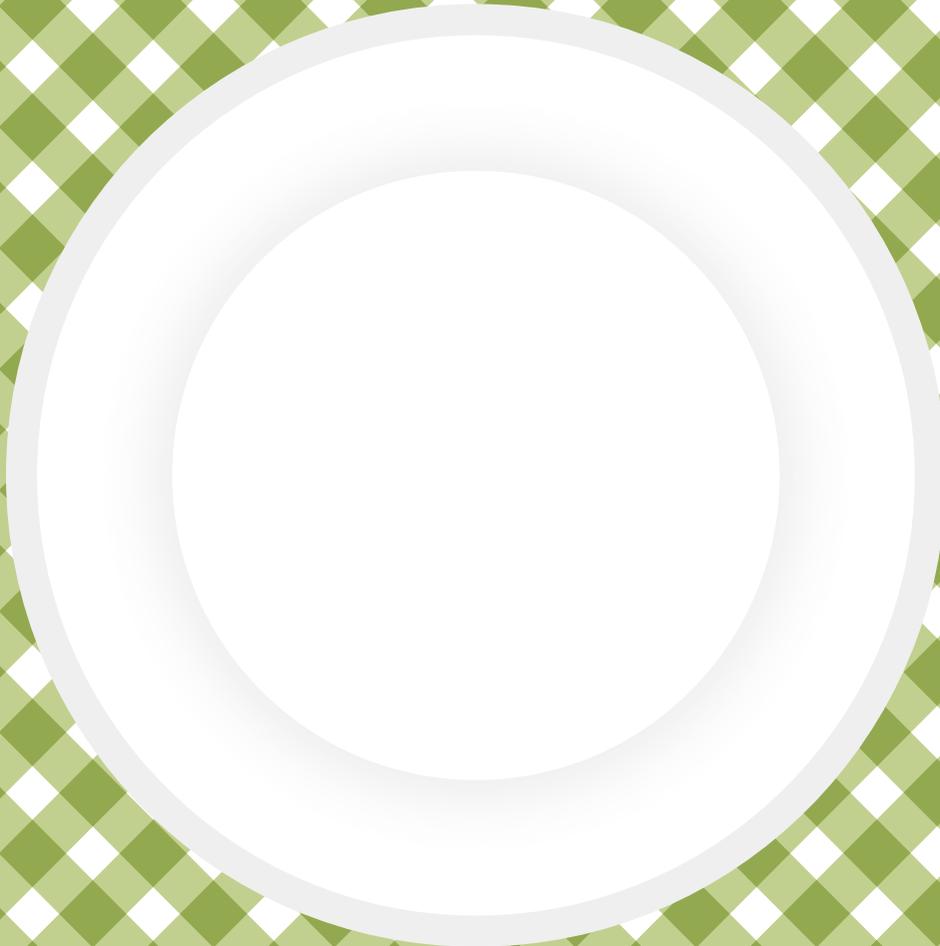


- ★ Discutere i seguenti punti. Le idee presentate sono realizzabili? Possono essere attuate, almeno in parte, e in che modo? Alcuni aspetti dell'attuale pausa pranzo possono essere migliorati o modificati da queste proposte?
- ★ Cosa si può fare per mettere in atto il cambiamento ipotizzato? Sulla base della conversazione, individuare ciò che può essere modificato e qual è l'aspetto più urgente da affrontare, a loro avviso.



ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** si tratta un'attività di gruppo, in cui ciascun partecipante porta le proprie idee sulla pausa pranzo e poi ne discute con gli altri, in piccoli gruppi e tutti insieme. L'attività può svolgersi anche online.
- ▶▶ **Durata:** l'attività può richiedere diverse ore di lavoro. Comporta sia una fase di co-progettazione (redazione di idee e proposte) sia una di co-creazione (pianificazione per tradurre in pratica alcune idee). Questo esercizio dovrebbe prevedere tra le tre o più sessioni di 90 minuti l'una, con almeno una sessione dedicata all'attività di co-progettazione e due (o più) dedicate a quella di co-creazione.



.....

.....

.....

.....





NON È STATO TROPPO DIFFICILE
PREPARARE QUESTI FILETTI DI PESCE.
HO TAGLIATO IL MERLUZZO IN DUE
PEZZI, LI HO RIPASSATI IN 100 GR DI
FARINA, PER POI UNIRLI A 3 UOVA
SBATTUTE E UN PO' DI PAN GRATTATO

I MIEI FILETTI SONO, INVECE,
FATTI CON CINQUE CUCCHIAI DI PETALI
DI ROSA, UNA MANCIATA DI CARMELLE,
TRE PIZZICHI DI ARCOBALENO,
UN CUCCHIAIO DI COLORI DI FARFALLA
E UNA SPOLVERATA DI SEGRETI
SUSSURRATI





3. Organizzare un momento conviviale di partecipazione, altrimenti detto: una festa!

Obiettivo

Mettere in pratica la convivialità come elemento chiave della partecipazione, pianificando un'attività semplice ma piacevole.

Fasi

- ★ Procurarsi gli ingredienti per preparare pane e pomodoro: per circa 15 partecipanti, saranno necessari circa 2,5 kg di pomodori già affettati e pronti per essere conditi con olio e un pizzico di sale. Utilizzare una grossa insalatiera per mescolare gli ingredienti. Assicuratevi di avere un paio di fette di pane a testa.
- ★ Durante la preparazione dello spuntino, il facilitatore ha il compito di avviare la conversazione con i partecipanti: secondo voi, quali ingredienti occorrono per rendere bella una festa?
- ★ Chiedere a tutti i partecipanti di discutere le seguenti domande.
 - 1** Chi vorreste invitare e qual è lo scopo della festa?
 - 2** Che cosa vorreste mangiare?
 - 3** Dovrebbero esserci musica o giochi di qualche tipo?

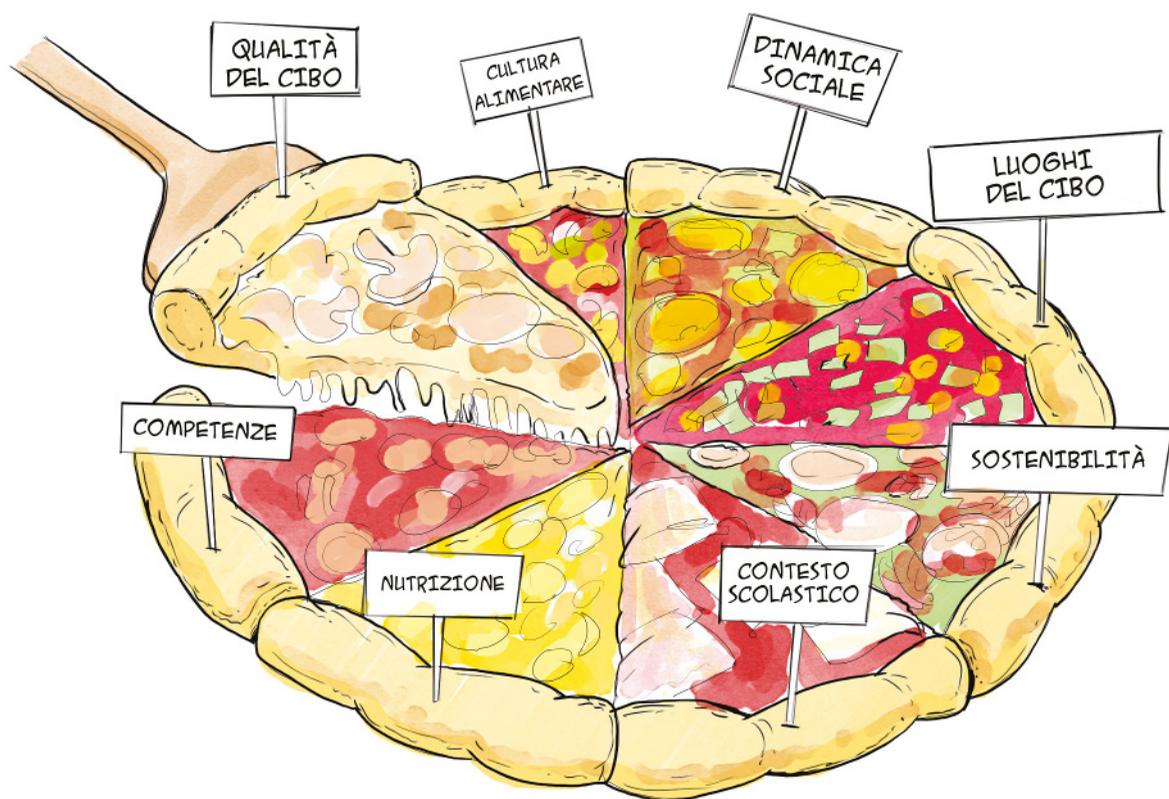
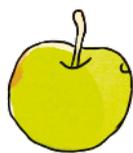
4 Dove vorreste che si svolgesse la festa?

- ★ Se non lo avete già fatto, fate una piccola pausa per gustare il pane e pomodoro!
- ★ Fasi successive: chi si occupa di cosa? Quando avrà luogo la festa?

Potreste anche decidere di immaginare di integrare un momento conviviale di festa nell'ambito di uno spazio collettivo di dialogo più strutturato, che avviene con una certa regolarità e ha un carattere formale (ad esempio, un'assemblea settimanale).

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** si tratta di un'attività di gruppo. Le fasi di *brainstorming* dell'esercizio possono svolgersi online. Se ciascun partecipante preparasse il proprio cibo, la festa potrebbe anche svolgersi online.
- ▶▶ **Durata:** tutto il tempo desiderato.
- ▶▶ **Altro:** si raccomanda la presenza di un facilitatore nella prima fase (preparazione del cibo e avvio della conversazione). Nelle fasi successive si dovrebbe incoraggiare l'auto-organizzazione da parte dei partecipanti.







4. Come possiamo dialogare tra noi?

Obiettivo

Immaginare modi per rafforzare il dialogo, formulando proposte congiunte su come mantenere e alimentare le conversazioni su questioni di interesse collettivo.

Fasi

- ★ Preparare grandi fogli di carta e pennarelli. È consigliabile mettere da parte alcune vecchie riviste: potrebbero tornare utili per cercare immagini.
- ★ Formare piccoli gruppi e fornire a ciascun gruppo alcuni dei materiali di cui sopra.
- ★ Ciascun gruppo dovrebbe rispondere alle seguenti domande.
 - 1** Come attivare il dialogo all'interno della comunità?
 - 2** Come immaginate un'iniziativa sul cibo nelle scuole?

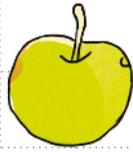
3 Cosa pensano gli adulti? Come vorreste essere coinvolti? Chi dovrebbe promuovere tale iniziativa?

- ★ Tornare in plenaria, dove ciascun piccolo gruppo condivide le proprie idee.

ALCUNI ASPETTI PRATICI

- ▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come attività di gruppo. Con qualche adattamento, può essere svolto online.
- ▶▶ **Durata:** circa 45 minuti.
- ▶▶ **Materiali:** vecchi giornali e riviste.









5. Progettare la propria attività

Obiettivo

Coinvolgere i partecipanti affinché assumano una maggiore responsabilità nel processo partecipativo, progettando un'attività che sia loro adatta e che si adatti al contesto in cui si trovano.

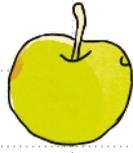
Fasi

- ★ Immaginate la vostra attività tenendo presente questa domanda: come vorreste coinvolgere altre persone e/o essere coinvolti in un processo partecipativo?

ALCUNI ASPETTI PRATICI

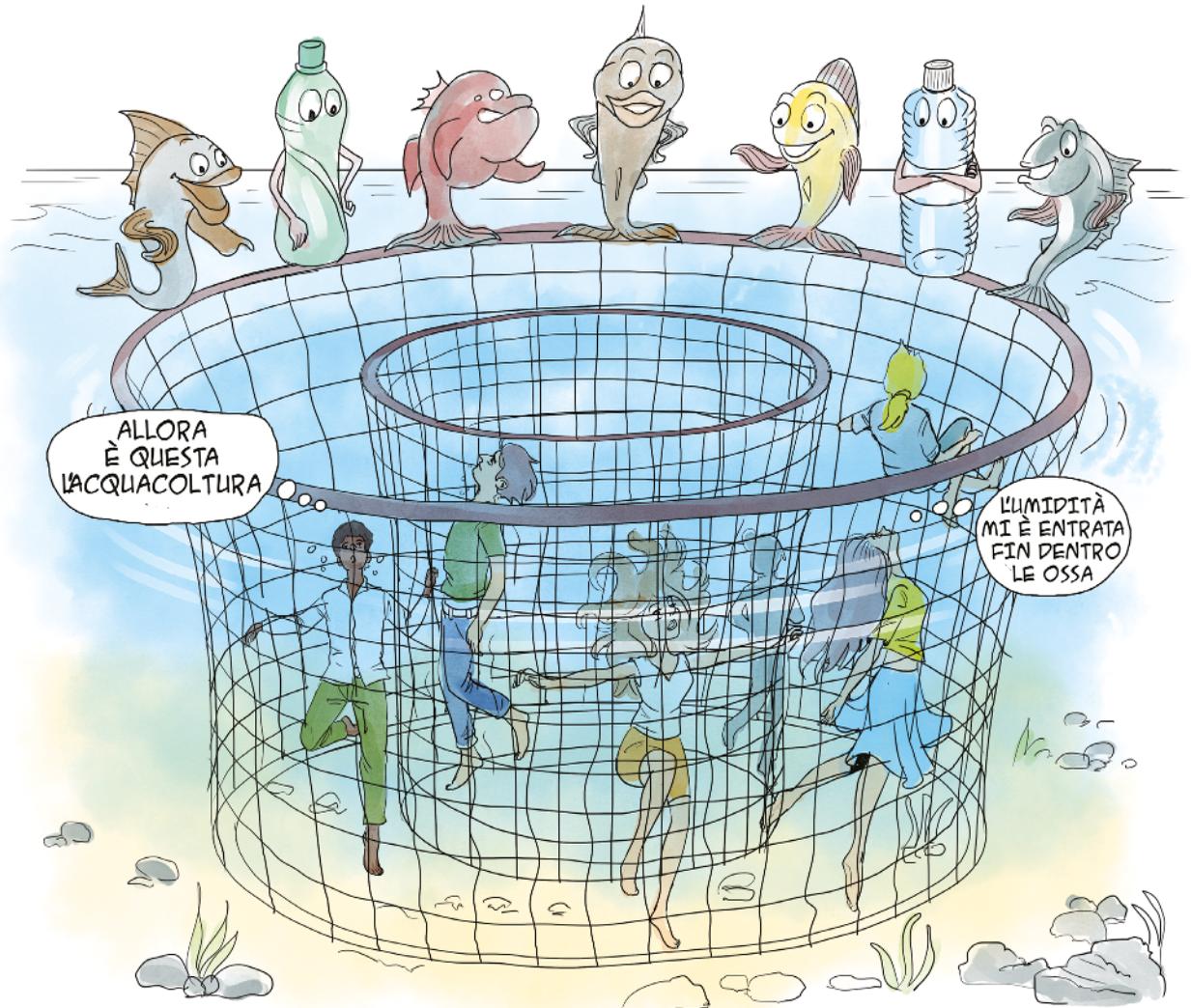
- ▶▶ **Formato:** questo esercizio è pensato come...
- ▶▶ **Durata:** circa...
- ▶▶ **Materiali:** ...
- ▶▶ **Altro:** ...







AMBIENTE E BIODIVERSITÀ.
CAMBIAMO PROSPETTIVA.



**PER SAPERNE
DI PIÙ**

POST SCRIPTUM DAGLI ANNI DELLA PANDEMIA DI COVID-19

Questo toolkit è stato pensato e ha preso forma durante la pandemia di COVID-19. Nel 2020-2021, il ritmo e la forma della nostra vita privata e sociale sono cambiati rapidamente, adattandosi all'evoluzione delle norme e delle regole stabilite per gestire l'emergenza sanitaria. Ciò ha richiesto a tutti noi una grande resilienza, date le diverse problematiche che lo «stare a casa» ha comportato, a seconda della propria situazione personale, sociale ed economica.

La vita pubblica, così come la conoscevamo è diventata rapidamente un lontano ricordo. Nessun incontro. Nessun contatto. Scambi limitati, anche di oggetti, in quanto potevano fungere da vettori di contagio. La nuova realtà che ci siamo trovati ad affrontare da marzo 2020 appare, in misura diversa a seconda dei casi, piuttosto lontana dall'aula variopinta e rumorosa che abbiamo menzionato nell'introduzione a questo manuale. Quell'aula, spazio quotidiano di democrazia in cui la collaborazione con gli altri e il dialogo si apprendono e si esercitano giorno dopo giorno, è stata colpita da chiusure parziali o totali per lunghi periodi di tempo. Con differenze tra i paesi e all'interno degli stessi, le scuole, l'istruzione e i contatti sociali dei più giovani sono stati ampiamente influenzati dalla gestione della pandemia. Con le scuole chiuse e i bambini a casa, la didattica a distanza è diventata, in alcuni casi, la nuova normalità.

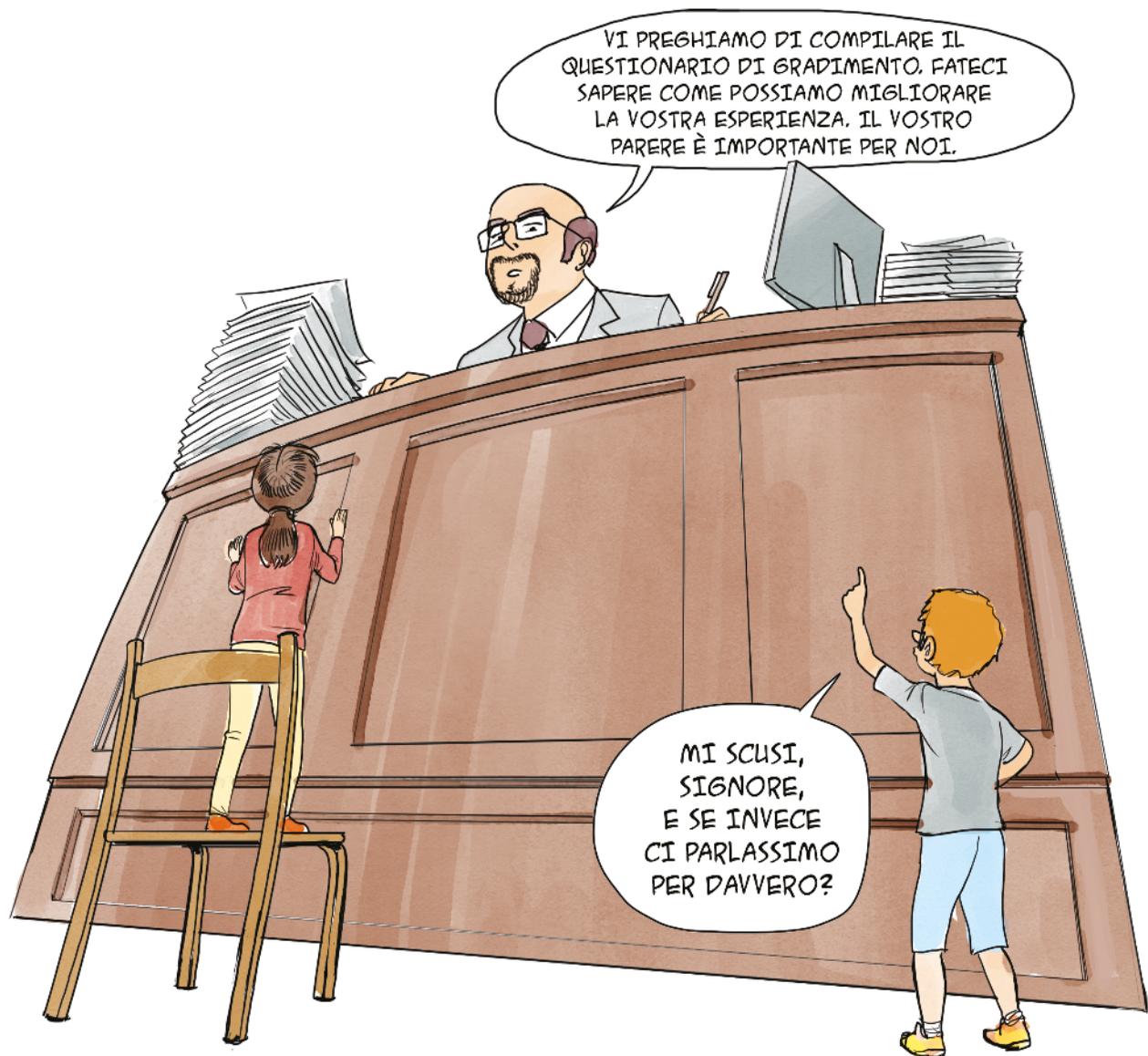
Considerando tutto ciò, l'elaborazione di un toolkit che si occupasse di partecipazione pubblica e che aspirasse a coinvolgere, tra l'altro, i bambini e i giovani, appariva estraneo a questa nuova realtà. In una nuova situazione caratterizzata da un forte senso di urgenza e di emergenza («dobbiamo agire e agire rapidamente»), questo progetto poteva apparire quasi inappropriato. A seguito delle restrizioni alle libertà personali, tutte le attività «non strettamente necessarie» sono state limitate, al fine di ridurre il rischio di contagio. Tuttavia, chi dovrebbe definire una «necessità»?

Nel marzo 2020, nell'ambito del nostro gruppo di ricerca abbiamo avviato una riflessione che si è concentrata su alcune delle seguenti questioni etiche: qual è lo spazio della partecipazione in tempi come questi? Quali nuove forme di partecipazione stanno emergendo? Cosa rimane, in termini di partecipazione pubblica, se la vita civica negli spazi pubblici viene sostanzialmente sospesa?

Non esiste una risposta semplice a tali domande e non c'è dubbio che la vita pubblica sia stata sottoposta a notevoli pressioni dall'inizio della pandemia, con conseguenze per le nostre democrazie a tutti i livelli: politico, sociale ed economico. Tuttavia, nonostante le problematiche in essere e i vincoli, abbiamo anche assistito all'emergere di molte forme sperimentali e innovative di partecipazione pubblica, siano esse di «natura» spontanea o guidate dalle istituzioni (cfr. Bravo e Tieben, 2020). In questo senso, la vita pubblica c'è stata in ogni caso e tutti noi cittadini abbiamo trovato altri modi per avanzare le nostre rivendicazioni, dando spazio a nuove forme di convivialità e solidarietà.

Con questo spirito che potrebbe definirsi di speranza creativa e mossi dall'idea che la democrazia sia qualcosa *da esercitare quotidianamente e con immaginazione*, abbiamo elaborato questo toolkit. In attesa che aule, piazze, marciapiedi e spazi di ogni tipo tornino a popolarsi sempre più di gente in carne ed ossa, meno timorosa del contagio e desiderosa di nuovi incontri, ci siamo dati il compito di aprire lo spazio al dialogo e alla riflessione critica.





«Ribellarsi» alla banalizzazione: la partecipazione pubblica come spazio di dialogo e invenzione

Per saperne di più sulla partecipazione pubblica e sul coinvolgimento dei cittadini

Nel 1969, Sherry Arnstein scrisse queste famose parole: «L'idea della partecipazione dei cittadini è un po' come mangiare gli spinaci: visto che fa bene, nessuno in linea di principio è contrario».

Arnstein (1969) ha esaminato criticamente i modelli di partecipazione pubblica con riferimento all'elaborazione e all'implementazione di politiche pubbliche. Il suo lavoro gode di un grande riconoscimento nei settori della politica pubblica, *community-building* e pianificazione territoriale. Con riferimento ai diversi livelli di partecipazione, Arnstein ha definito partecipazione pubblica la capacità dei cittadini di determinare i piani, i processi e i risultati o, in altri termini, di detenere un certo grado di potere. Nella sua analisi, l'*empowerment* dei cittadini distingue la partecipazione pubblica da altre forme di interazione «tokenistica» tra istituzioni e cittadini (ad esempio, la consultazione). I processi partecipativi in cui il potere non è ridistribuito — almeno in determinate forme, con le istituzioni non disposte a rinunciare ad un certo grado di controllo e a collaborare con i cittadini — rischiano di essere soltanto processi di facciata o, nonostante il nome, non partecipativi ⁽¹⁾.

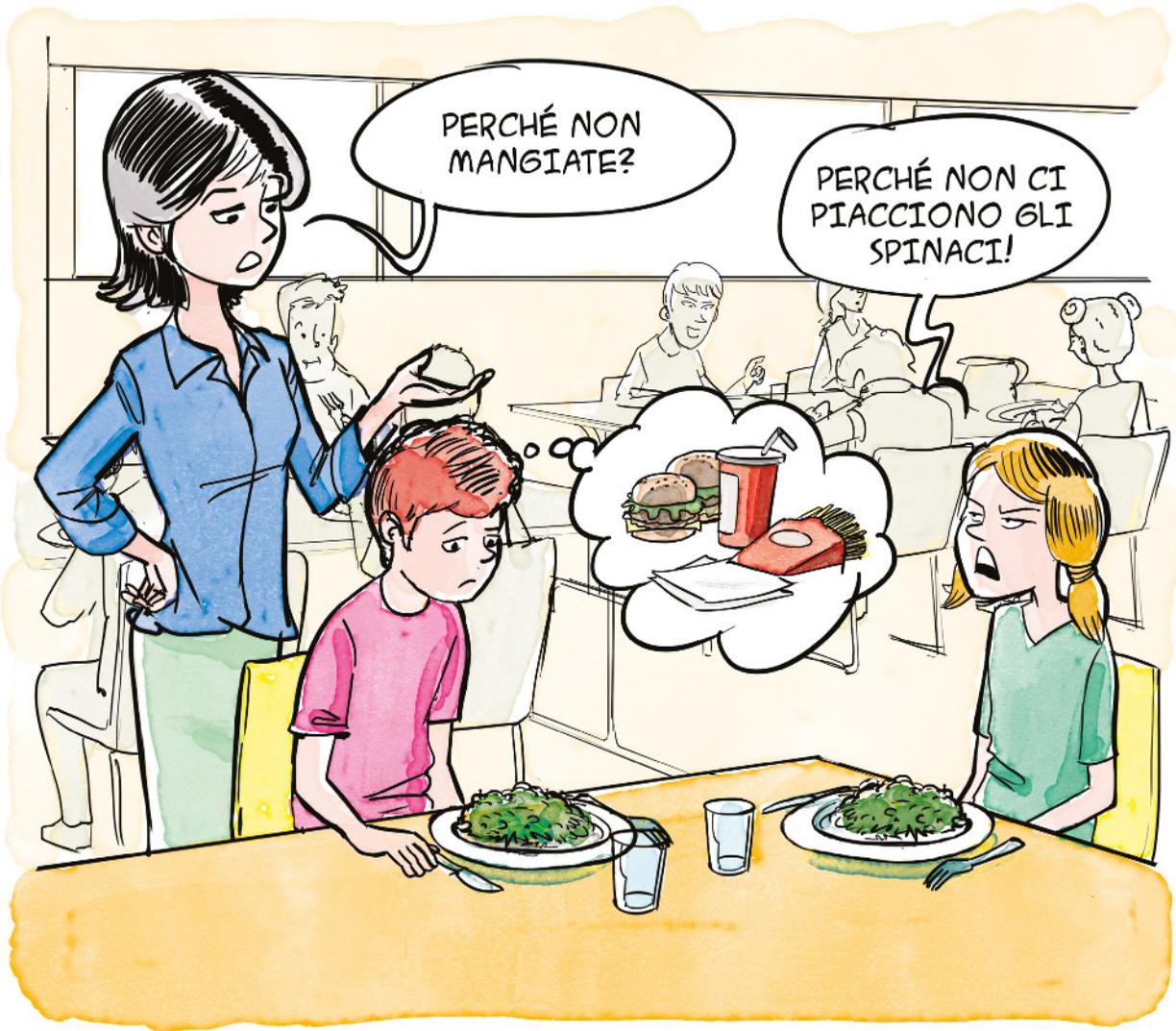
Ispirandosi alla famosa scala di Arnstein, Roger Hart ha elaborato la sua «*Ladder of Children's Participation*» (1992), ovvero una «scala della partecipazione giovanile». Analogamente alla scala di Arnstein, Hart desiderava avviare una riflessione critica sulle diverse forme di partecipazione dei più giovani, dai ruoli «decorativi» che i ragazzi svolgono in iniziative concepite dagli adulti (ad esempio, le sfilate) fino alle collaborazioni con gli adulti su base paritaria. Il punto di partenza concettuale della riflessione di Hart è semplice: i giovani hanno qualcosa da dire e hanno competenze che mettono al lavoro, con costanza e in modo spontaneo, nei molteplici progetti in cui sono coinvolti, in presenza o meno degli adulti. In altre parole, i più giovani sono soggetti consapevoli e lo dimostrano quotidianamente.

L'illustrazione nella pagina seguente rappresenta una situazione stereotipata tra giovani e adulti all'interno di un contesto scolastico e rispetto al cibo: i primi non amano le verdure e sono desiderosi di «cibo spazzatura», i secondi disapprovano questo comportamento.

Come anticipato nell'introduzione, questa idea è persistente e dominante. Salvo poche eccezioni, i bambini e i giovani spesso non sono presi sul serio come interlocutori e attori legittimi della comunità politica.

Tuttavia, la mobilitazione di tutte le conoscenze e saperi è un principio centrale nei processi partecipativi, tanto nell'ambito della ricerca scientifica quanto dell'elaborazione di politiche. Al fine di risolvere i problemi rilevanti, è necessario mobilitare tutti i tipi di sapere, non solo quello scientifico. Questi includono la conoscenza tacita, situata, affettiva, esperienziale e il sapere indigeno. La conoscenza non è, quindi, appannaggio esclusivo degli esperti (Rydin, 2007, pag. 54). I saperi sono molteplici come molteplici sono i modi di conoscere e guardare al mondo. In quanto esseri umani, siamo tutti detentori di conoscenze complesse e diverse delle quali facciamo uso tutti i giorni, che sono, di conseguenza, di valore per dare un senso al mondo e assumere decisioni rispetto allo stesso. Questo vale per le persone più giovani e per ogni altra «categoria» di cittadino.

Infine, l'interesse per la partecipazione pubblica non origina soltanto da considerazioni legate a modalità di governo più inclusive e di qualità. Essa è piuttosto **una condizione essenziale per l'esercizio di virtù civili**. In quest'ottica, la partecipazione pubblica consiste tanto nel creare un senso comune quanto nell'affrontare problemi comuni; implica tanto la capacità di influenzare un processo decisionale, quanto vivere in modo più democratico, in senso più ampio. Questi diversi tipi di partecipazione pubblica non sono indipendenti tra loro, anzi sono strettamente legati gli uni agli altri. La capacità di dialogare con gli altri sulle condizioni che ci uniscono (in classe, per strada, in Parlamento) consente di affrontare le questioni politiche, sociali e ambientali esistenti, mobilitando tutte le conoscenze e le prospettive pertinenti.



Per saperne di più sul processo di ricerca alla base del toolkit

La ricerca ha avuto inizio dal riconoscimento del nostro ruolo, in quanto soggetti portatori di conoscenza, nel processo di produzione della conoscenza e dal desiderio che tale produzione fosse estesa a tutti gli interessati. Attraverso la nostra ricerca, abbiamo cercato di co-creare conoscenza al fine di supportare l'elaborazione e l'attuazione di politiche relative allo specifico tema indagato.

Siamo partiti da una questione politica ben inquadrata da Derqui *et al.* (2018) come segue: «Un menu perfettamente bilanciato dal punto di vista nutrizionale è inutile se rimane nel piatto». Svariate fonti e evidenze hanno messo in luce una vasta gamma di problematiche relative al pasto scolastico, nelle sue varie fasi, dalla fornitura al consumo degli alimenti. Nonostante una narrazione generale che descriva il pasto scolastico come un'attività educativa di fondamentale importanza per gli alunni e la società tutta, tra le parti coinvolte è emerso un notevole disaccordo sui valori in gioco. Parole come sano, non salutare, buono, cattivo, giusto, sbagliato, saporito, delizioso, sostenibile e biologico, lungi dall'essere concetti statici con un significato condiviso, si sono rivelate controverse e hanno assunto significati diversi a seconda del contesto.

In altre parole, il pasto scolastico si è rivelato un argomento piuttosto complicato, spesso ridotto, in modo semplicistico, al tipo di cibo servito.

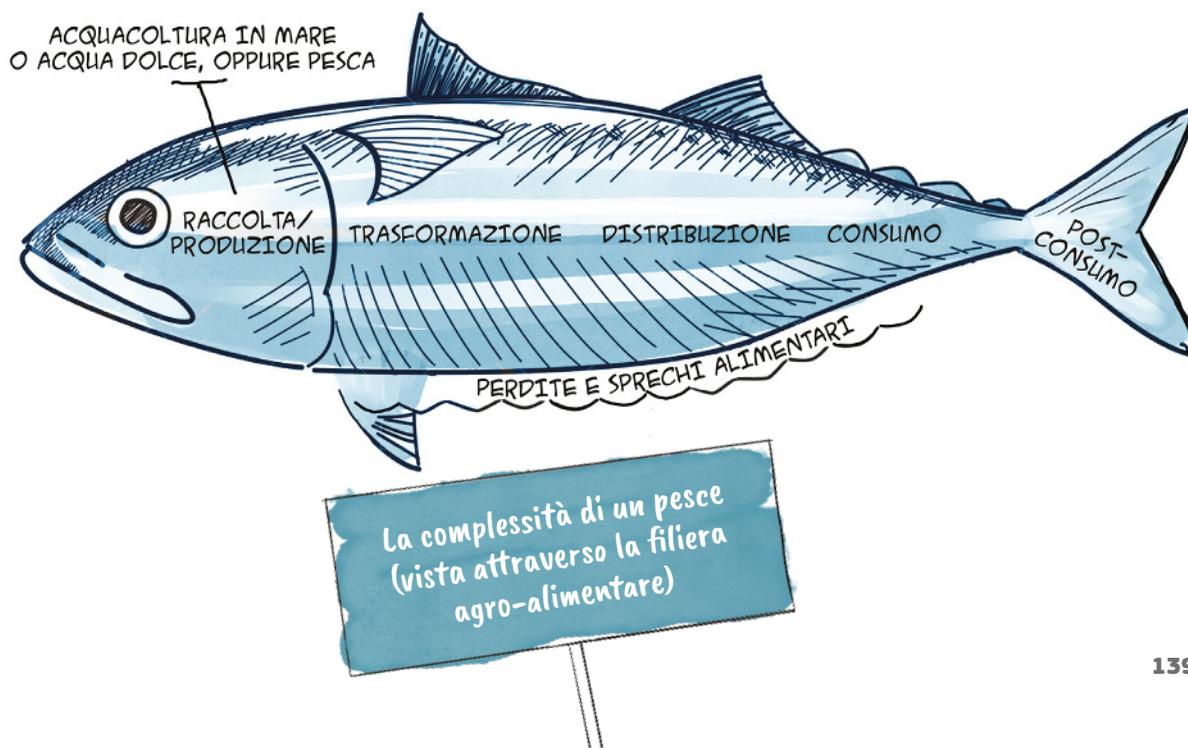
Nonostante sia un aspetto molto importante, il fatto che un pasto sia equilibrato da un punto di vista nutrizionale non è sufficiente per garantire che sia consumato e gradito. Quindi, cosa si può fare? Cosa possono apprendere le istituzioni pubbliche da questa situazione?

Mossi dal desiderio di individuare conoscenze significative per esaminare la questione, abbiamo raccolto il punto di vista di tutti gli attori interessati, coinvolgendoli collettivamente nella condivisione dei saperi (per rispondere alla domanda: che cosa succede e perché?) e nella co-produzione (cosa dovrebbe e potrebbe essere fatto?) (Campbell, 2016, pag. 15).

Tra la primavera 2017 e l'inverno 2020 sono stati raccolti dati qualitativi in tre paesi europei (Germania, Italia e Portogallo), coinvolgendo sette scuole primarie o secondarie e diversi attori che vivono il pasto scolastico in diversi ruoli: dagli studenti ai cuochi, dai servizi di ristorazione a rappresentanti delle istituzioni locali. I casi studio selezionati comprendevano le mense scolastiche situate nei seguenti luoghi: Angera, Bari, Ispra, Varese, Torino e Milano in Italia, Herdecke in Germania e Óbidos in Portogallo.

Da un punto di vista strettamente geografico, la scelta dei luoghi ha riflettuto l'obiettivo di tenere conto di contesti eterogenei: si va da spazi densamente urbanizzati (città di medie e grandi dimensioni) a cittadine e paesini di più piccole dimensioni, dai paesi dell'Europa meridionale alle aree meridionali all'interno dei paesi stessi. L'eterogeneità corrisponde a una varietà di scale geografiche, di culture alimentari e percorsi di sviluppo territoriale, per citare alcuni tra gli aspetti più rilevanti che hanno guidato la nostra scelta. Naturalmente, il lavoro andrebbe esteso ad altre aree dell'Europa per completezza.

Nei riquadri che seguono, abbiamo descritto in maniera sintetica i metodi che abbiamo utilizzato nel processo di ricerca.



Intervista

Metodo 1: intervista

L'intervista è un metodo di ricerca sociale mediante il quale un intervistatore pone una o più domande a un intervistato.

L'intervista aiuta il ricercatore a comprendere significati, esperienze e contesti in modo approfondito. Il formato dell'intervista può variare. Può trattarsi di un colloquio estremamente strutturato, con una serie predefinita di domande poste in un certo ordine (proprio come un questionario), oppure semi-strutturato, con alcune domande predefinite e altre elaborate durante l'intervista stessa, o, infine, non strutturato, senza alcuna domanda predefinita. Nell'ambito di questo toolkit, è possibile sperimentare tutti e tre i tipi di interviste, ma suggeriamo di iniziare con un formato semi-strutturato: è consigliabile annotare alcune domande di partenza che si vogliono porre, per poi seguire il flusso della conversazione.

In occasione di una prima intervista, si consiglia di tenere presente queste regole etiche:

- 1** È necessario informare l'intervistato o gli intervistati della finalità dell'intervista e dell'uso che verrà fatto delle informazioni raccolte. A questo fine, suggeriamo di preparare un modulo di consenso informato da far firmare.
- 2** È importante chiarire se l'intervista o estratti della stessa saranno pubblicati e se gli intervistati saranno resi anonimi e non identificabili.
- 3** È consigliato chiedere all'intervistato o agli intervistati se hanno domande rispetto alla ricerca che state conducendo.

Nella ricerca vi sono molte questioni etiche e di altro tipo (compresi gli aspetti pratici) da tenere in considerazione. Per saperne di più, vi suggeriamo di leggere Crang e Cook (2007, pagg. 60-89).

Co-creazione

Metodo 2: *focus group*

Si tratta di attività di gruppo. In questo contesto ci concentriamo su un metodo ben noto nella ricerca sociale, denominato *focus group*. Un *focus group* è una modalità di intervista di gruppo che consente

di esplorare un argomento in modo collettivo. I *focus group* sono utili per comprendere il modo in cui i partecipanti riflettono e sentono determinate questioni in un contesto sociale, vale a dire con altre persone, in determinati luoghi e situazioni. Questa metodologia permette

di creare uno spazio per far emergere opinioni, valori, aspettative, resistenze e problematiche, anche contrastanti (Crang e Cook, 2007) e offre un margine per la co-creazione di narrazioni e soluzioni più inclusive. Per il progetto «Making *Eat Together*» abbiamo progettato e condotto diversi focus group con questa finalità. In effetti, i focus group costituiscono la spina dorsale metodologica del nostro processo partecipativo, integrati da interviste e osservazioni etnografiche relative agli spazi mensa. Come descritto nella sezione «Come utilizzare questo toolkit» (pag. 18), è possibile replicare il formato predisponendo un processo costituito dalle attività n. 1 (pag. 30), n. 1 (pag. 70) e n. 4 (pag. 123).

Nell'organizzare uno o più focus group, bisogna tenere presente quanto segue.

- 1** Chi dovrebbe partecipare e perché? Elencare chi si desidera invitare e per quale motivo, chiarendo gli aspetti pratici, ad esempio, le modalità di invio dell'invito. Per il progetto «Making *Eat Together*», abbiamo chiesto alla direzione della scuola l'autorizzazione a condurre i focus group e la loro collaborazione, in particolare quella degli insegnanti, per l'organizzazione e il coinvolgimento delle famiglie e degli studenti. Il nostro scopo era includere l'intera gamma di esperienze relative al pasto scolastico e coinvolgere tutti gli attori interessati alla questione, tra cui gli studenti (9-13 anni), i genitori, gli insegnanti, i dirigenti scolastici, i cuochi (se presenti), gli

addetti ai servizi di ristorazione e operatori sanitari.

- 2** Siamo tutti influenzati da dinamiche di gruppo e di potere attribuibili a ruoli, occupazioni, età, genere, etnia, sessualità e molti altri aspetti. È necessario prestare attenzione a tali dinamiche e fare in modo che la discussione non sia manipolata da nessuno. Ad esempio, abbiamo preferito coinvolgere genitori e bambini che non appartenessero alla stessa famiglia, al fine di limitare influenze reciproche.
- 3** Non esiste una regola universale sul numero di partecipanti. Tuttavia, i focus group comprendono generalmente 8-15 partecipanti, in modo da non essere né troppo grandi né troppo piccoli. Nel nostro caso i focus group prevedevano in media la partecipazione di 10 persone.
- 4** Scrivere una coreografia per il focus group: cosa accade e quando?
- 5** Come nel caso dell'intervista, assicurarsi che i partecipanti siano consapevoli della finalità e del seguito dato al focus group. Inoltre, è opportuno condividere l'ordine del giorno in anticipo con le parti interessate.

Vi consigliamo di leggere Crang e Cook (2007, pagg. 90-103) per saperne di più su questo metodo, ma anche Guimarães Pereira e Völker (2020) e Guimarães Pereira *et al.* (2004) per conoscerne altri.

Etnografia

Metodo 3: osservazione etnografica di breve durata

I termini «etnografia» e «osservazione partecipante» potrebbero «suonare» familiari. Strettamente legata e radicata negli studi antropologici, l'etnografia è un modo per interagire, direttamente e personalmente, con ciò che si sta studiando, che si tratti di un gruppo sociale, di un luogo o di una questione. L'etnografia è correlata all'osservazione partecipante che, come dice la parola stessa, è un metodo basato sull'osservazione. Questo processo di immersione profonda è chiamato colloquialmente «il campo». Grazie all'osservazione etnografica è possibile ottenere un'analisi più approfondita e ravvicinata delle relazioni, delle norme, della cultura, degli spazi e dei luoghi che caratterizzano il mondo che desideriamo esplorare. Tradizionalmente l'osservazione etnografica implica un periodo di tempo

prolungato durante il quale i ricercatori osservano i loro oggetti o soggetti d'indagine e si immergono in una comunità o in uno spazio. L'ipotesi di base è che sia necessario un lungo periodo di tempo per comprendere le dinamiche sociali, culturali e territoriali. Ai fini del progetto «Making Eat Together», abbiamo deciso di integrare la nostra metodologia effettuando brevi e mirate osservazioni etnografiche delle mense scolastiche (cfr. Pink e Morgan, 2013). Triangolando successivamente le nostre osservazioni con altri dati (raccolti attraverso interviste semi-strutturate e focus group) e fonti (letteratura scientifica), abbiamo partecipato, in qualità di osservatori esterni, alle pause pranzo di quattro diverse scuole, prestando attenzione alla progettazione spaziale delle mense e al loro utilizzo. Va osservato che il nostro approccio, breve e mirato, non sostituisce le etnografie a lungo termine condotte, ad esempio, da Pike (2008).

Il report di ricerca è accessibile al seguente link: https://knowledge4policy.ec.europa.eu/participatory-democracy/about-competence-centre-participatory-deliberative-democracy_en

Per saperne di più su «material deliberation», ovvero deliberare attraverso il corpo

Il concetto di dialogo è probabile che evochi l'idea di parole e argomentazioni razionali. Tuttavia, poiché il dialogo è più una disposizione d'animo che una modalità specifica di espressione,

esistono altri modi e strumenti (dal disegno alla fabbricazione digitale, fino alla recitazione) per conoscere e dialogare.

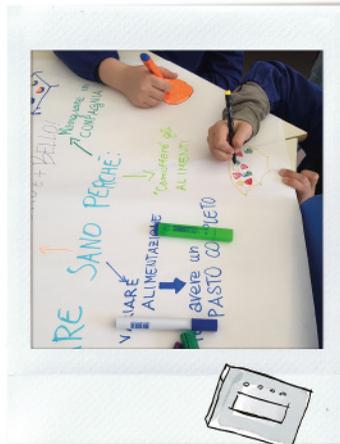
Questo toolkit e il processo di ricerca di cui è parte si basano su un approccio metodologico denominato «material deliberation». Si tratta di un concetto difficile da tradurre in italiano. La «material deliberation» presuppone che gli esseri umani interagiscano, e quindi deliberino, in svariati modi: attraverso le parole, ma anche con il corpo, formulando



argomentazioni razionali, utilizzando la voce per esprimere sentimenti o emozioni (odio, amore, paura, attaccamento, piacere, nostalgia), ridendo e cantando, toccando oggetti oppure raccontando storie, o ancora giocando. Il termine «material» pone l'accento tanto sulle «cose» materiali che strutturano la nostra vita — oggetti ed edifici, luoghi e strade —, quanto su quelle che muovono, producendo effetti materiali, quali affetti ed emozioni. La «material deliberation» suggerisce che i modi attraverso cui stiamo con gli altri, in accordo o disaccordo, siano molteplici.

Questa diversità di espressioni è ricca e importante per una deliberazione di qualità perché ci consente di comprendere meglio le questioni e di affrontare in modo più efficace i problemi giusti ⁽¹³⁾.

⁽¹³⁾ Tutto questo può sembrare assai bizzarro se si considera che, nel momento in cui abbiamo scritto questo testo, il distanziamento fisico imponeva restrizioni al contatto con mani e corpi altrui, limitazioni al gioco con diversi materiali e alla condivisione di storie con persone non appartenenti al nostro nucleo familiare, nello stesso ambiente fisico. Tuttavia, anche in tempi di rigide limitazioni alla vita sociale e fisica, vi sono modi per mantenere un «grado di materialità» nella nostra interazione con gli altri. Dopo tutto, la nostra memoria tattile resta intatta, visto che siamo soliti ritornare rapidamente a ciò che già conosciamo. In pratica, ciò significa che possiamo progettare attività in modo asincrono e organizzare il lavoro in più sessioni. Ciò include la possibilità di combinare l'uso di strumenti digitali e analogici, unendo lavoro individuale e di gruppo in modo creativo. Esistono ancora molti modi per raccogliere storie sulle questioni che ci riguardano e per immaginare modalità per dialogare in modo creativo.



BIBLIOGRAFIA

- Anderson, B., 'Affective atmospheres', *Emotion, Space and Society*, Vol. 2, Issue 2, 2009, p. 77-81, <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2009.08.005>.
- Appadurai, A. (ed.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, Cambridge MA, 1986.
- Arendt, H. 'The public realm: the common'. In *The Human Condition* (p. 50-57) Chicago: The University of Chicago, 1998 (Or. ed. 1958).
- Arnstein, S. R., 'A Ladder of Citizen Participation', *Journal of American Institute of Planners*, Vol. 35, No. 4, 1969, p. 216-224, <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>.
- Bravo, L. and Tieben, H., '2020: A Year Without Public Space under the COVID-19 Pandemic', edited by, Special Issue, *The Journal of Public Space*, Vol. 5, No. 3, <https://www.journalpublicspace.org/index.php/jps/article/view/1429/811> (Ultimo accesso: 15 luglio 2021).
- Burgess, R.A., Osborne, R. H., Yongabi, K. A., Greenhalgh, T., Gurdasani, D., Kang, G., Falade, A.G., Odone, A., Busse, R., Martin-Moreno, J.M., Reicher, S., McKee M., 'The COVID-19 vaccines rush: participatory community engagement matters more than ever', *The Lancet*, Vol. 392, Issue 10268, 2021, p. 8-10, [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)32642-8](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)32642-8).
- Campbell, H.J. and Vanderhoven, D., *Knowledge That Matters: Realising the Potential of Co-Production*. Report. N8 Research Partnership, Manchester, 2016. Chilvers, J. and Kearnes, M., *Remaking participation: Science, environment and emergent publics*, Routledge, Abingdon, 2016.
- Chilvers, J. and Kearnes, M., *Remaking Participation in Science and Democracy*. *Science, Technology, and Human Values*. Vol. 45, Issue 3, 2020, p. 347-380, <https://doi.org/10.1177/0162243919850885>.
- Chilvers, J., 'A new direction for public engagement with energy and climate change', *Behind the paper*, *Nature*, 9 March 2021, <https://go.nature.com/3sGN0ky> (Ultimo accesso: 12 luglio, 2021).
- Citizen Sensing. *A Toolkit, Making Sense*, 2018, http://making-sense.eu/publication_categories/toolkit/ (Ultimo accesso: 12 luglio, 2021).
- Cook I. *et al.*, 'Follow the Thing: Papaya', *Antipode*, Vol. 36, No. 4, 2004, p. 642-664, <https://doi.org/10.1111/j.1467-8330.2004.00441.x>.
- Cook, I. *et al.*, 'From 'Follow the thing: papaya' to followthething.com', *Journal of Consumer Ethics*, Vol. 1, No. 1, 2017, p. 22-29, <https://bit.ly/3hzOgTT>.
- Crang, M. and Cook, I., *Doing Ethnographies*, Sage Publications, London, 2007.
- Crawford, M., 'Blurring the boundaries: public space and private life', *Everyday urbanism*, edited by Chase, J., Crawford, M., Kaliski, J. Monacelli Press, New York, 2008 (1st edition 1999), p. 22-35.
- Crawford, M., 'Everyday Urbanism', *Michigan Debates on Urbanism volume I*, The Regents of The University of Michigan, 2005, p. 16-33, <https://bit.ly/2TXZnx7>. 147

Crawford, M., 'Blurring the boundaries. Public Space and Private Life', Readings in Urban Theory (Third Edition) edited by Fainstein S. and Campbell S., Blackwell, Oxford, 2011, p. 341-351.

de la Peña, D., Jones Allen, D., Hester Jr., R.T., Hou, J., Lawson, L.J., and McNally, M.J., Design as Democracy, Island Press, Washington, 2017.

Derqui, B., Fernandez, V., and Fayos, T., 'Towards more sustainable food systems. Addressing food waste at school canteens', *Appetite*, Vol. 129, 2018, p. 1-11, <https://doi.org/10.1016/j.appet.2018.06.022>.

Dewey, J., *Democracy and Education. An Introduction to the Philosophy of Education*, The Free Press, New York, 1966 (Or. Ed. 1916).

Duffield Hamilton, J. and Wills-Toker, C., 'Reconceptualizing Dialogue in Environmental Public Participation', *Policy Studies Journal*, Vol. 34, Issue 4, 2007, p. 755-775, <https://doi.org/10.1111/j.1541-0072.2006.00200.x>.

Evans, D., Campbell, H. and Murcott, A., 'A brief pre-history of food waste and the social sciences', *The Sociological Review*, Vol. 60, Issue S2, pp.5-26, 2013, <https://doi.org/10.1111/1467-954X.12035>.

Forester, J., 'Deliberative Planning Practices—Without Smothering Invention: A Practical Aesthetic View', *The Oxford Handbook of Deliberative Democracy*, edited by Bächtiger, A., Dryzek, J. S., Mansbridge, J. and Warren, M., 2018, p. 595-611.

Forman, P.J., 'Materiality; new materialism', *International Encyclopedia of Human Geography* edited by Kobayashi, A., Elsevier, Oxford, 2020, p. 449-455.

Freidberg, S., *Fresh. A Perishable History*, Belknap Press, Cambridge MA, 2010.

Freire, P. *Pedagogy of the Oppressed*, Continuum, New York, 1970 (1st edition 1968).

Funtowicz, S.O. and Ravets, R. J., 'Science for the post-normal age', *Futures*, Vol. 25, No. 7, 1993, p. 739-755.

Greenwood, D.J. and Levin, M. *Introduction to Action Research* (2nd edition), Thousand Oaks, Sage Publications, 2007.

Guimarães Pereira, Â., Blasques, J., Corral Quintana, S., Funtowicz, S. *Tools To Inform Debates, Dialogues & Deliberations: The GOUVERNe project at the JRC. EC – Joint Research Centre: EUR 21189 EN. 2004. ISBN: 928949350x.*

Guimarães Pereira, Â. and Völker, T. (2020). Engaging with Citizens. In Šucha, V. and Sienkiewicz, M. (eds.) *Science for Policy Handbook* (p. 78-95). Elsevier.

Haraway, D., 'Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective', *Feminist Studies*, Vol. 14, No. 3, 1988, p. 575-599, <https://doi.org/10.2307/3178066>.

Hart, R., *Children's Participation from Tokenism to Citizenship*, Unicef Innocenti Research Centre, Florence, 1992.

Hester, R., 'Democratic Drawing. Techniques for Participatory Design', (Re)constructing Communities. Design Participation in the Face of Change, 2005, p. 176-194, <https://bit.ly/3kigm7x>. 148

- Holson, J. and Appadurai, A., 'Cities and citizenship', *Public Culture*, Vol. 8, 1996, p. 187-204.
- Iveson, K., 'Cities within the City: Do-It-Yourself Urbanism and the Right to the City', *International Journal of Urban and Regional Research*, Vol. 37, Issue 3, 2013, p. 941-956, <https://doi.org/10.1111/1468-2427.12053>.
- Jasanoff, S. (ed.), *States of Knowledge: The Co-Production of Science and Social Order*, Routledge, London, 2004.
- Lefebvre, H., *Writing on Cities*, edited by Kofman, E. and Lebas, E., Wiley-Blackwell, Oxford, 1996.
- Lefebvre, H., *The production of space*, Blackwell, Oxford, 1991 (Or. ed. 1974).
- Mackendrick, N., 'Foodscape', *Contexts*, Vol. 13, Issue 3, 2014, <https://doi.org/10.1177/1536504214545754>.
- Pike, J., and Colquhoun, D., 'The relationship between policy and place: The role of school meals in addressing health inequalities', *Health Sociology Review*, Vol. 18, No. 1, 2009, p. 50-60.
- Pink, S. and Morgan, J., 'Short-Term Ethnography: Intense Routes to Knowing', *Symbolic Interaction*, Vol. 36, Issue 3, 2013, p. 351-361, <https://doi.org/10.1002/symb.66>.
- Rydin, Y. 'Re-Examining the Role of Knowledge Within Planning Theory', *Planning Theory*, Vol. 6, No. 52, 2007, <https://doi.org/10.1177/1473095207075161>.
- Robinson, K. and Aronica, L., *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education*, New York: Viking Press, 2015.
- Rodari, G., *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi Ragazzi, Trieste, 2021 (Ed. or. 1973).
- Sandercock, L. and Attili, G., 'Digital Ethnography as Planning Praxis: An Experiment with Film as Social Research, Community Engagement and Policy Dialogue', *Planning Theory and Practice*, Vol. 11, No. 1, 2010, p. 23-45.
- Sandercock, L., 'Out of the Closet: The Importance of Stories and Storytelling in Planning Practice', *Planning Theory & Practice*, Vol. 4, Issue 1, 2003, p. 11-28, <https://doi.org/10.1080/1464935032000057209>.
- Shyman, E., 'A Comparison of the Concepts of Democracy and Experience in a Sample of Major Works by Dewey and Freire', *Educational Philosophy and Theory*, Vol. 43, Issue 10, 2011, p. 1035-1046, <https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2009.00625.x>.
- Smith, K., *Wreck this Journal*, Penguin Books, New York, 2017 (Or. Ed. 2007).
- Smith, K. *How to be an Explorer of the World. Portable Life Museum*, A Perigee Book, New York, 2008.
- Young, I.M., 'Activist Challenges to Deliberative Democracy', *Political Theory*, Vol. 29, No. 5, 2001, p. 670-690, <https://doi.org/10.1177/0090591701029005004>.
- Young, I.M., *Justice and the Politics of Difference*, Princeton University Press, Princeton, 2011.

APPENDICE

Copione n. 1: IL CUOCO

Materiali suggeriti per la performance: grembiule, retina per i capelli, coltello (finto!) e barattolo

Eccoci arrivati in cucina. Prendete un petto di pollo e tagliatelo a pezzetti. Dalla consistenza si può capire come è stato allevato. Il colore rivela ciò che l'animale ha mangiato nella sua vita. La consistenza della carne deve essere soda e non flaccida, il colore giallo rosato vivace e non pallido, brillante e non opaco alla vista e deve avere un odore fresco: quando ci si trova di fronte a un *bel* pezzo di pollo si deve percepire un odore pungente e quasi metallico! Annusare e toccare sono aspetti fondamentali per un cuoco: devo sentire il cibo, nel mio lavoro, la pelle e i sensi sono strumenti per *valutare la qualità*. Se non tocco e non sento, non mi fido. È proprio vero che la fiducia è fondamentale lungo l'intera catena alimentare. Una macelleria, una *buona* macelleria, è in grado di fidelizzare i consumatori in vari modi, ma il cliente sarà certo di non essere stato imbrogliato solo quando cucina la carne, quando la tocca. Ad esempio, se quando si mette la carne sulla griglia si restringe subito, non è un buon segno: significa che la carne contiene acqua o che ha riposato troppo poco. Dopo la macellazione la carne di pollo deve riposare per un po', anche se meno a lungo della carne rossa, in quanto i muscoli si assestano e si rilassano.

In ogni caso, oltre al cucinare, ci sono tutti gli aspetti burocratici necessari al giorno d'oggi per gestire una cucina. Tutto ciò che arriva e l'eventuale eccedenza di cibo che abbiamo cucinato, deve essere per legge registrato e stoccato in modo adeguato. Vedete questo? (*prendere il barattolo!*) Ecco, questo è il tipico barattolo in cui si mettono alimenti cotti e crudi. Va direttamente in frigorifero e su di esso deve essere annotata la data di produzione o abbattimento. Non dico che il sistema HACCP (analisi dei pericoli e punti critici di controllo) non vada bene, ma semplicemente che mi trovo a dover affrontare due tendenze: quella che ho appena menzionato (ovvero l'aumento delle norme in materia di sicurezza alimentare) e quella che adesso vi descriverò.

Senza dubbio, ciò che è interessante riguardo l'animale «pollo» è che, nel corso degli anni, è diventato una carne pregiata. Gode di molta più considerazione rispetto agli anni novanta, esistono molte qualità di polli e modi diversi per allevarli, e le persone cominciano a chiederti: è un pollo allevato all'aperto? Mangia solo mais? Viene macellato quando è giovane o quando è vecchio?

C'è anche la questione, molto attuale, della scelta ad hoc di parole e significati all'apparenza più elaborati: al ristorante è probabile che una semplice «insalata di pollo» vi sembri meno invitante di un'«insalata di galletto con noci e semi di sesamo» da 17 euro, anche se si tratta di un pollo qualsiasi proveniente da un allevamento intensivo.

In sintesi, gli esseri umani sono «narrazione-dipendenti». I media, un rinnovato senso dell'estetica, l'ascesa di nuovi gusti di lusso, la pornografia alimentare hanno fatto del cibo qualcosa di cui parlare, e il cuoco è diventato qualcuno che svolge un mestiere attraente, un esperto del settore, qualcuno con cui certamente vi farebbe piacere andare a cena fuori.

Copione n. 2: L'ALLEVATORE

Materiali suggeriti per la performance: tuta da lavoro in polipropilene e retina per i capelli

Allora, volete sapere cos'è questo strano abito?

È ciò che garantisce che gli alimenti che arrivano sul vostro piatto siano sicuri e sani. La tuta che indosso riduce al minimo le probabilità che i polli si ammalinino a causa di una contaminazione esterna. E sapete un'altra cosa? Non tutti possono indossare questo indumento, in quanto pochissime persone per allevamento possono accedere ai locali dove vengono allevati i polli. Per diventare «esperti di polli» è necessario essere certificati da un organismo esterno.

La principale minaccia per il benessere dei polli, in realtà, siamo noi esseri umani.

Il benessere degli animali è ciò che garantisce che gli animali siano allevati e crescano nelle migliori condizioni di vita possibili. «Sani»,

«sicuri», «autentici» sono caratteristiche che si ottengono solo se, ogni giorno, assicuriamo una gestione corretta nell'arco delle 50 settimane del ciclo di vita e di produzione dei polli.

Anche il pollo più sano sulla faccia della terra, se lo si tiene in uno spazio sporco, avrà bisogno di antibiotici.

Mantenere buone condizioni ambientali è quindi essenziale per evitarlo, come pure avere spazio *sufficiente* — anche se sono creature abitudinarie e se collocate qui (*usare il dito per indicare «qui»*) non si sposteranno là (*indicare ancora*) — ovvero uno spazio pulito, controllato quotidianamente, con una buona qualità dell'aria e la giusta temperatura.

Si vede a occhio se un pollo è sano: si muove, mangia, è attivo e le piume hanno un bell'aspetto.

Inoltre, i polli devono riposare al buio durante la notte: i nostri non sono polli per la produzione di uova, quando il sole tramonta vanno a dormire come noi. Questo li rende buoni, sani, gustosi, a basso contenuto di grassi e alto contenuto proteico.

Sapete da dove proviene la denominazione «broiler»? Deriva dal verbo «to broil» (arrostire). Ecco, quindi, la tecnica di cottura classica e tradizionale, perfetta per cucinare il taglio di pollo più richiesto, cioè il petto. Grazie alle moderne tecniche di allevamento, il broiler soddisfa il desiderio di tradizione del mercato, ma garantisce che il pollo resti un prodotto democratico. Il pollo è per tutti, *per le persone comuni e con un portafoglio non molto grande* (sottolineare con enfasi).

Copione n. 3: IL VETERINARIO

Materiali suggeriti per la performance: camice bianco, guanti in lattice e retina per i capelli

Quando ho iniziato a lavorare come veterinario, all'inizio degli anni ottanta, quello dell'allevatore di pollame non era certamente un lavoro prestigioso da un punto di vista sociale. Al contrario, nella mia zona di origine, chi allevava polli veniva visto come qualcuno che non aveva le

competenze sufficienti per allevare animali *di qualità* come le mucche. Gli allevatori di pollame erano, quindi, considerati custodi di volatili da cortile e non allevatori veri e propri.

Le cose sono cambiate. Gli allevatori di polli sono ora professionisti rispettati nel settore zootecnico e la produzione avicola ha letteralmente subito una rivoluzione. Grazie alle misure dell'Unione europea in materia di benessere degli animali, biosicurezza, igiene e sicurezza, il settore è entrato in una nuova era, un'evoluzione paragonabile al passaggio dal cercapersone al telefono cellulare.

Quando ho iniziato l'attività, le vacche erano legate a una catena dalla nascita fino alla fase di macellazione. Durante l'estate, i polli morivano a causa della temperatura eccessiva, ma nessuno se ne preoccupava.

Uno dei principali motori del cambiamento è stata la grande distribuzione al dettaglio. Se i consumatori vogliono prodotti biologici o «senza antibiotici», cerchiamo di accontentarli. Sì, ho proprio detto «senza antibiotici»... *abbastanza incredibile, eh?* (Sottolineare con enfasi). È circa un anno e mezzo che il settore avicolo si impegna a evitare l'utilizzo di antibiotici. Spazi meglio gestiti e puliti, progressi tecnici, utilizzo di microdosi di probiotici e acido acetico che hanno modificato la flora intestinale dei polli e, soprattutto, una comprensione condivisa del fatto che *il benessere degli animali è fondamentale per la loro salute e, di conseguenza, per la salute pubblica.*

Che cosa faccio di preciso? Mi reco, senza preavviso, presso un'azienda agricola insieme a un piccolo gruppo di colleghi di fiducia. Di norma effettuiamo controlli per ogni ciclo di produzione, vale a dire per il periodo di vita di un pollo. Nel caso di allevamenti intensivi significa 50 giorni, dalla consegna dei pulcini all'azienda agricola fino al «carico dei polli» verso il macello.

Quando mi reco nell'azienda agricola, controllo sempre la densità per metro quadrato. Si prende un metro quadrato (*mostrare le dimensioni camminando!*) e si controlla ciò che stabilisce la legge, ovvero che non devono esserci più di 33 kg per metro quadrato (si può arrivare a 39 se gli allevamenti sono gestiti in modo particolarmente efficace). A quanti polli corrispondono 33 kg per metro quadrato? Circa 15!

Capisco che non abbiate le idee chiare, provo a spiegarvelo in modo semplice: *il peso dell'animale dipende dalla richiesta del mercato* (sottolineare con enfasi, parlando lentamente e scandendo le parole). Fino a pochi anni fa i macelli chiedevano polli di peso superiore ai 4 kg. Attualmente i polli pesano tra i 2,3 e i 2,5 kg. Il mercato è cambiato ed è cambiato in meglio!

Copione n. 4 IL MACELLAIO

Materiali suggeriti per la performance: grembiule, coltello e pollo (finto!)

Il mio è un pollo felice. È un broiler, sì... proprio come quello di cui avete appena sentito parlare. Ma quello che vendo nella mia macelleria vive 70-80 giorni, anziché 50.

Anche se questa specifica razza è stata creata dall'uomo, quelli che alleviamo noi (cioè io, gli altri macellai e contadini *coscientosi*) sono broiler diversi.

I nostri sono più felici perché mangiano un mais naturale di una certa qualità e coltivato localmente. Ciò che mangiano rende la loro carne di un colore giallo dorato, molto più naturale. La consistenza è solida, non flaccida e la carne dura più a lungo. Rallentando la produzione, posticipando la macellazione di alcuni giorni, produciamo e vendiamo un broiler diverso, nonostante sia pur sempre un animale da allevamento.

Essendo meno grassa e meno costosa della carne rossa, la gente ha iniziato a chiedere carne di pollo di qualità superiore. Abbiamo accettato la sfida di fornire un *prodotto* (sottolineare con enfasi) che soddisfi le aspettative e le esigenze di chi cucina e delle loro famiglie.

Il petto è il taglio più raffinato e popolare del pollo: non è certamente una sorpresa che il broiler, caratterizzato dalla capacità di sviluppare velocemente il petto, sia la scelta più comune tra gli allevatori.

In realtà, comunque, tutte le parti del pollo sono gustose e possono essere cucinate in tanti modi diversi. La coscia del pollo è succulenta

perché è più grassa ed è deliziosa rosolata nel burro! Le alette invece sono ideali per una grigliata.

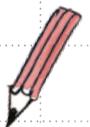
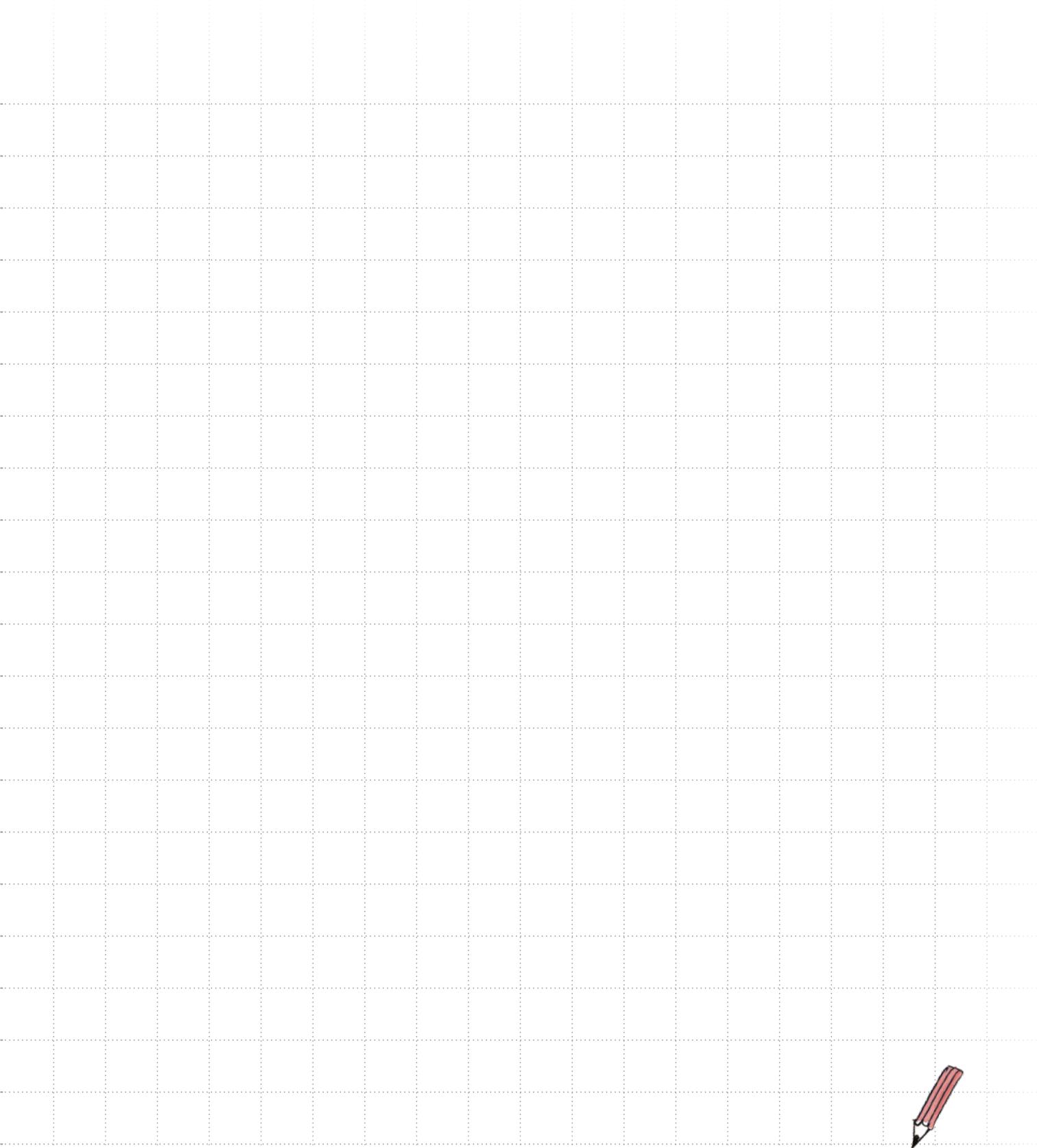
Stando dietro al bancone della macelleria ho capito che i miei clienti chiedono tradizione, qualità e sostenibilità.

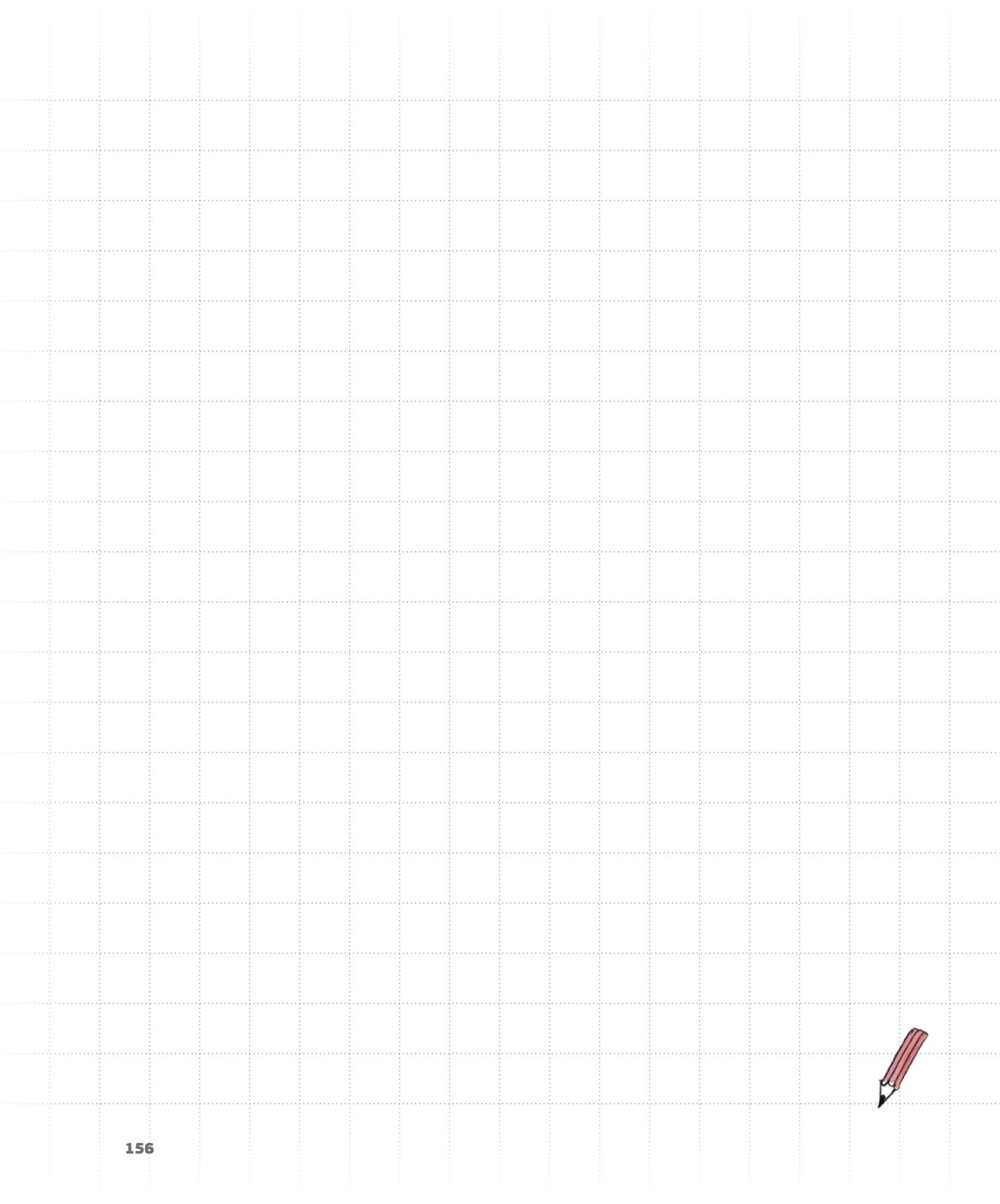
Al contrario di un normale allevamento di broiler, i nostri polli non sono mai più di 4-5 per metro quadro e la luce nell'allevamento non viene tenuta sempre accesa per stimolarli costantemente a mangiare. I nostri broiler non vengono spinti al di là dei loro limiti fisici, rispettiamo il loro ritmo di crescita «naturale». I nostri polli non diventano grassi: le ossa non si sbriciolano e le zampe non si indeboliscono a causa del sovrappeso o della mancanza di movimento. Le ossa si mantengono, quindi, robuste, come dovrebbe sempre essere!

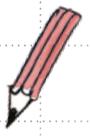
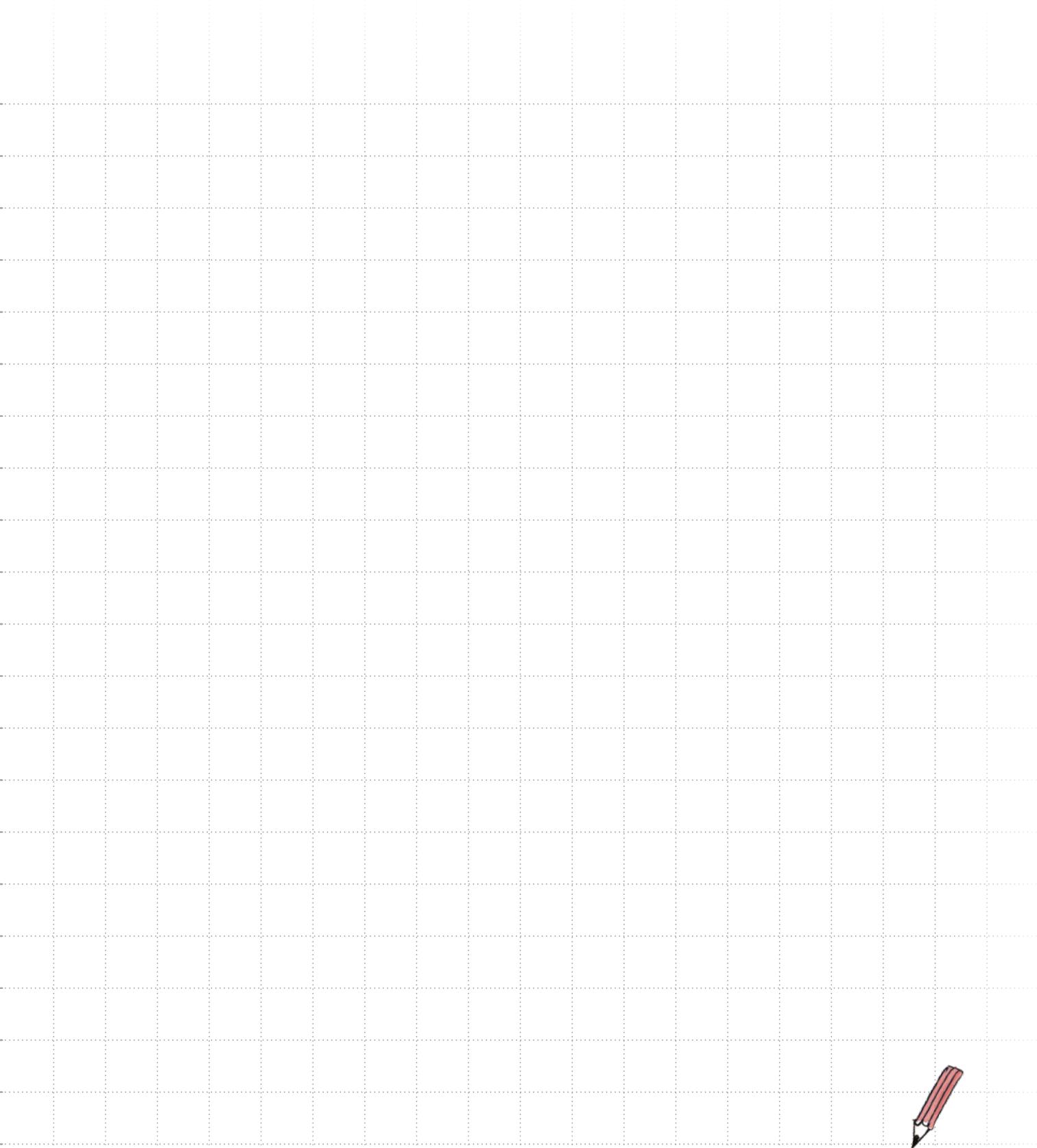
Inoltre, lo stress degli animali è ridotto al minimo: anche quando si tratta di «caricare i polli» per portarli al macello, li carichiamo a mano (*prendere il pollo e far finta di caricarlo*), piuttosto che usare strumenti che «risucchiano» le teste degli animali per rendere l'intero processo più efficiente e più rapido. Tutto, dall'allevamento alla macellazione, viene fatto a livello locale per garantire la sostenibilità ambientale e ridurre lo stress degli animali.

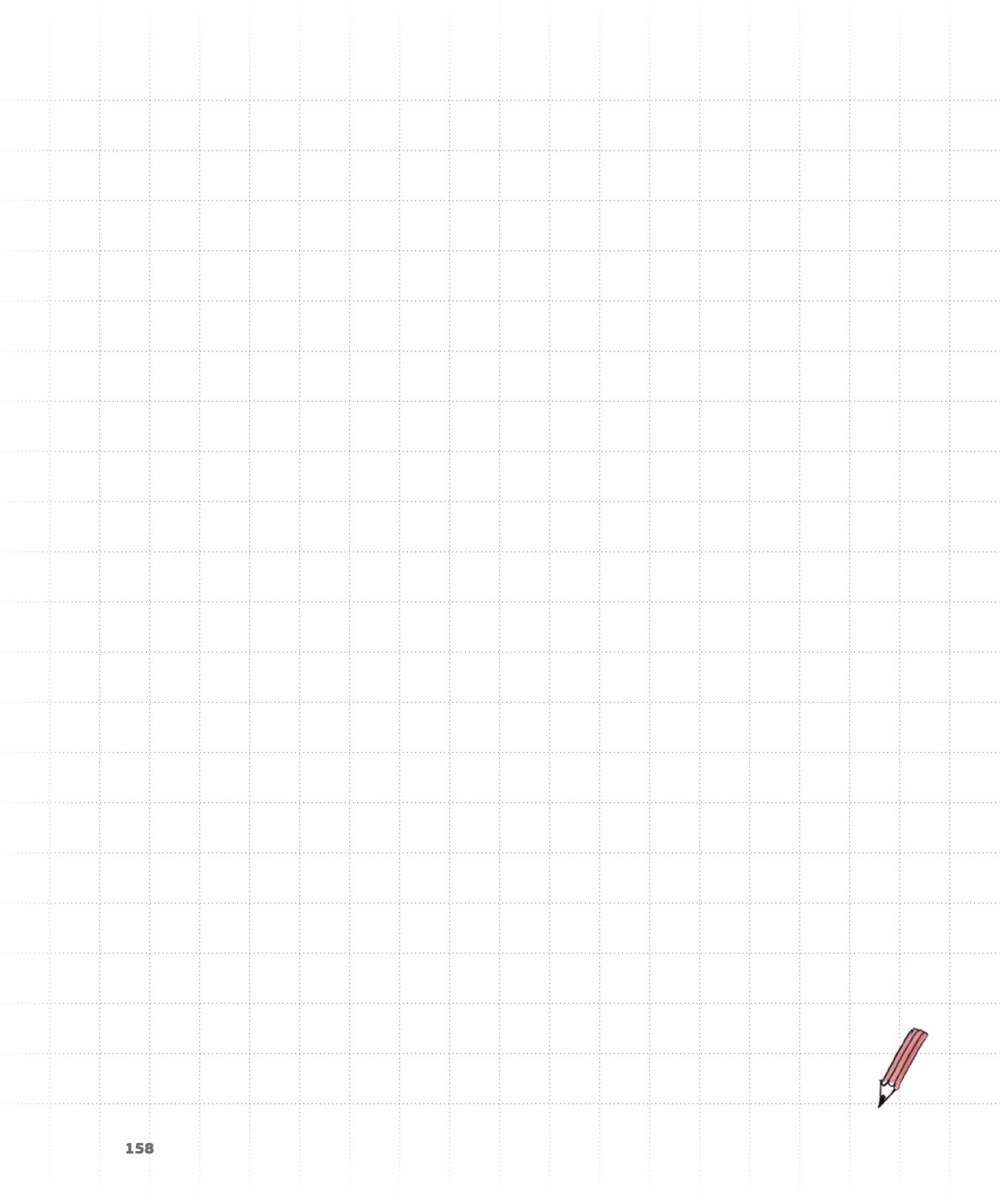
Fare finta di abbandonare la scena. Poi invece fermarsi come se ci si ricordasse qualcosa e dire:

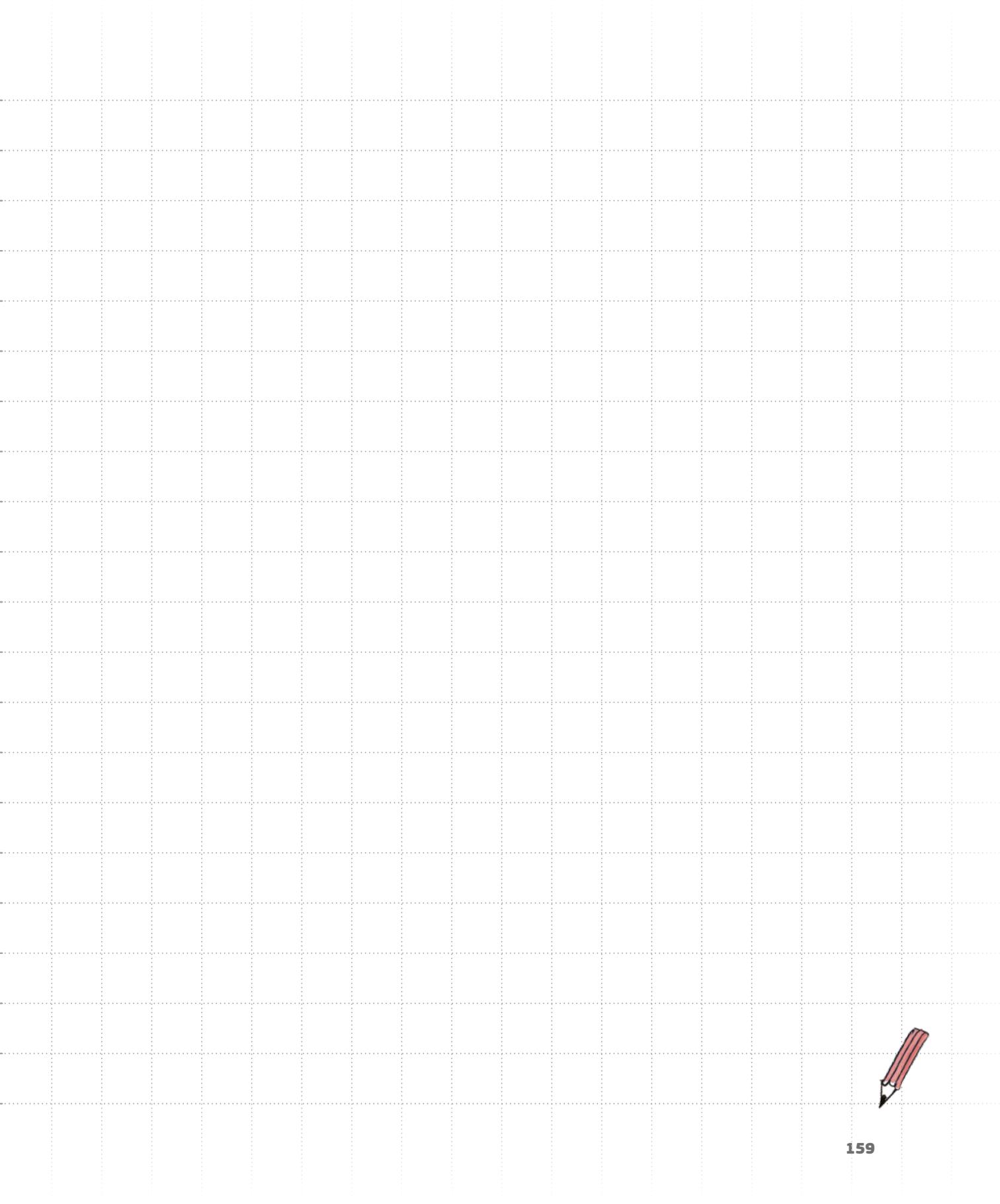
Vi state chiedendo perché mi interessi a discorsi sulla riduzione del consumo di carne? Be', faccio il macellaio, quindi la questione mi riguarda ben da vicino.

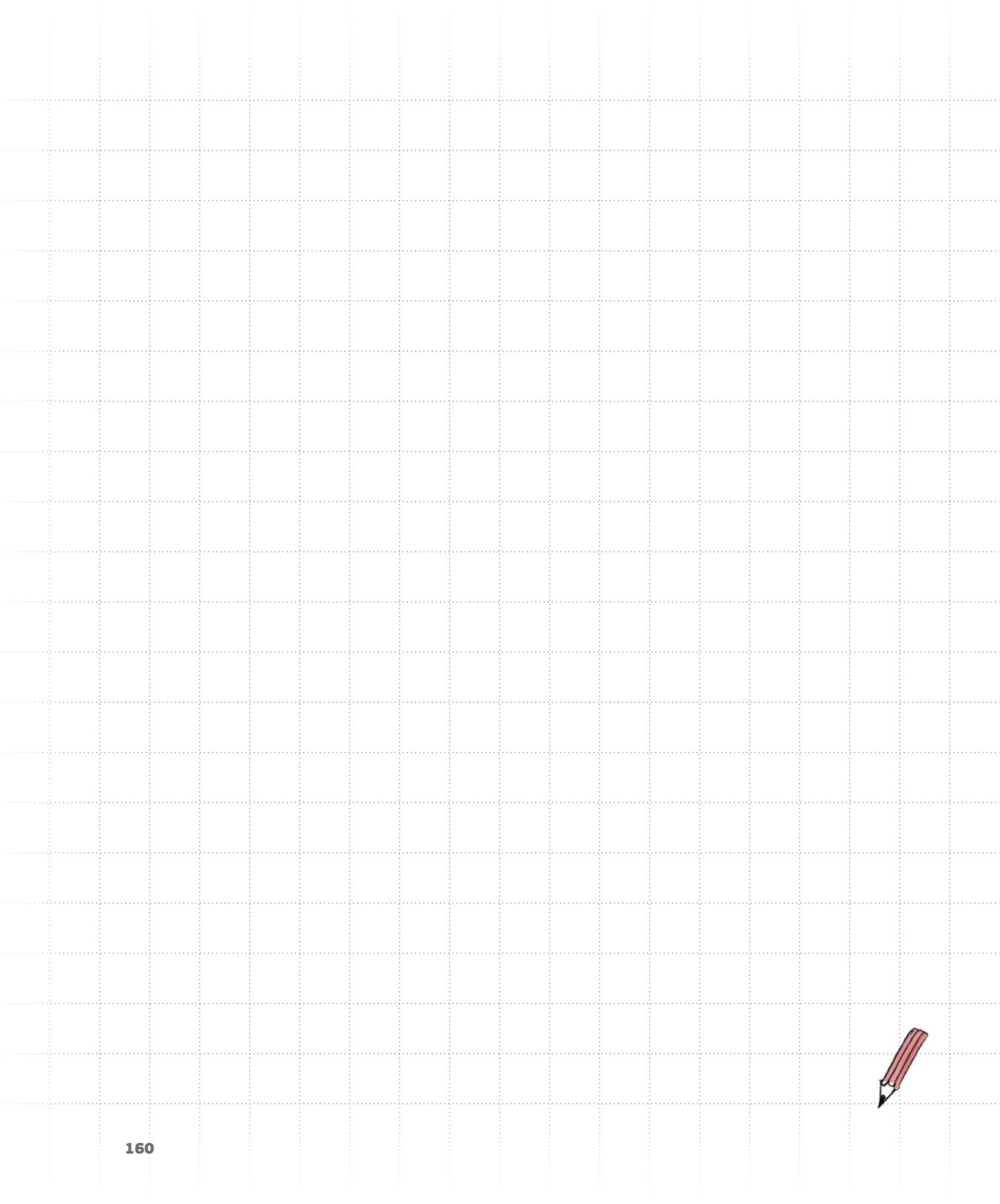


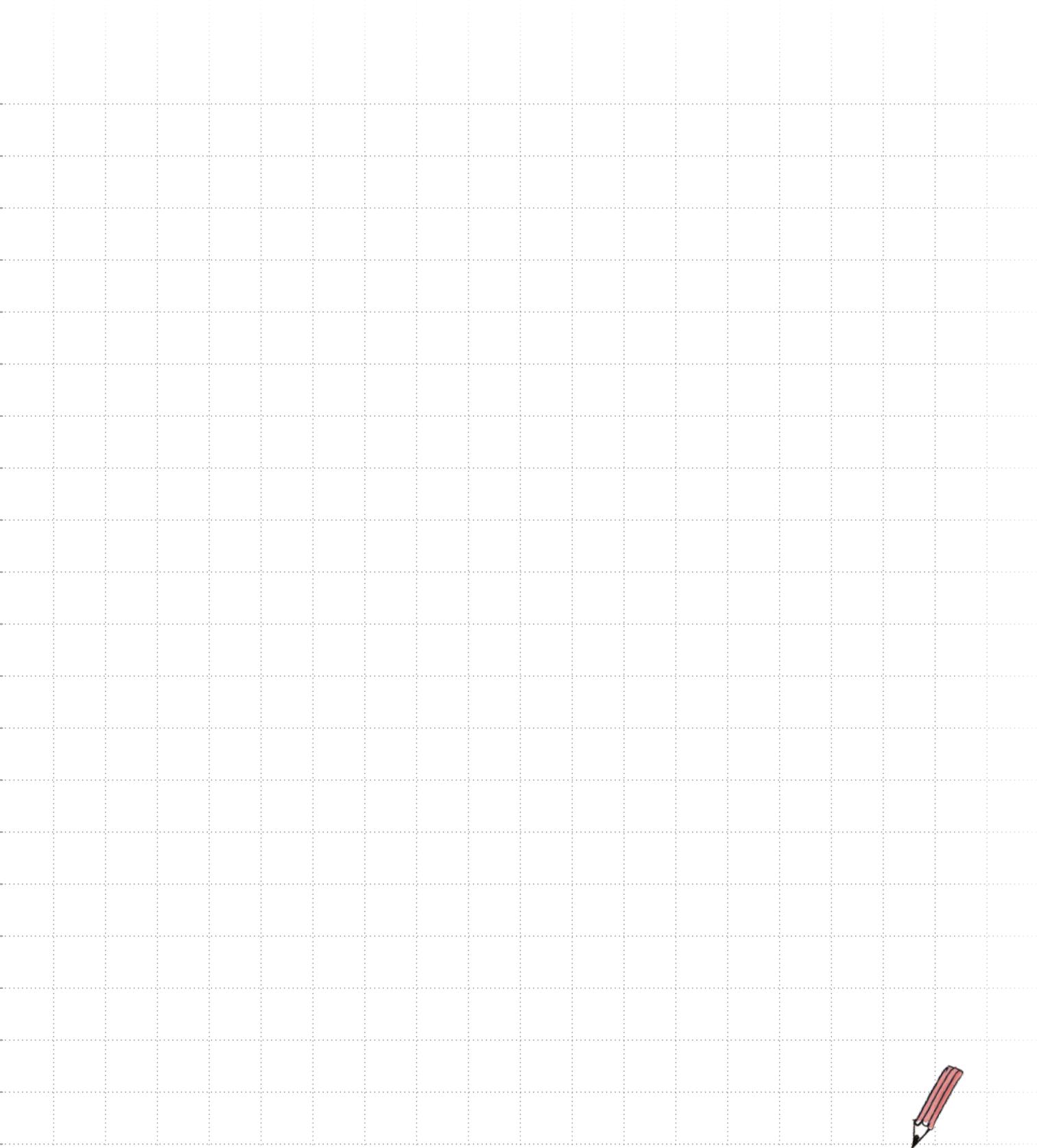


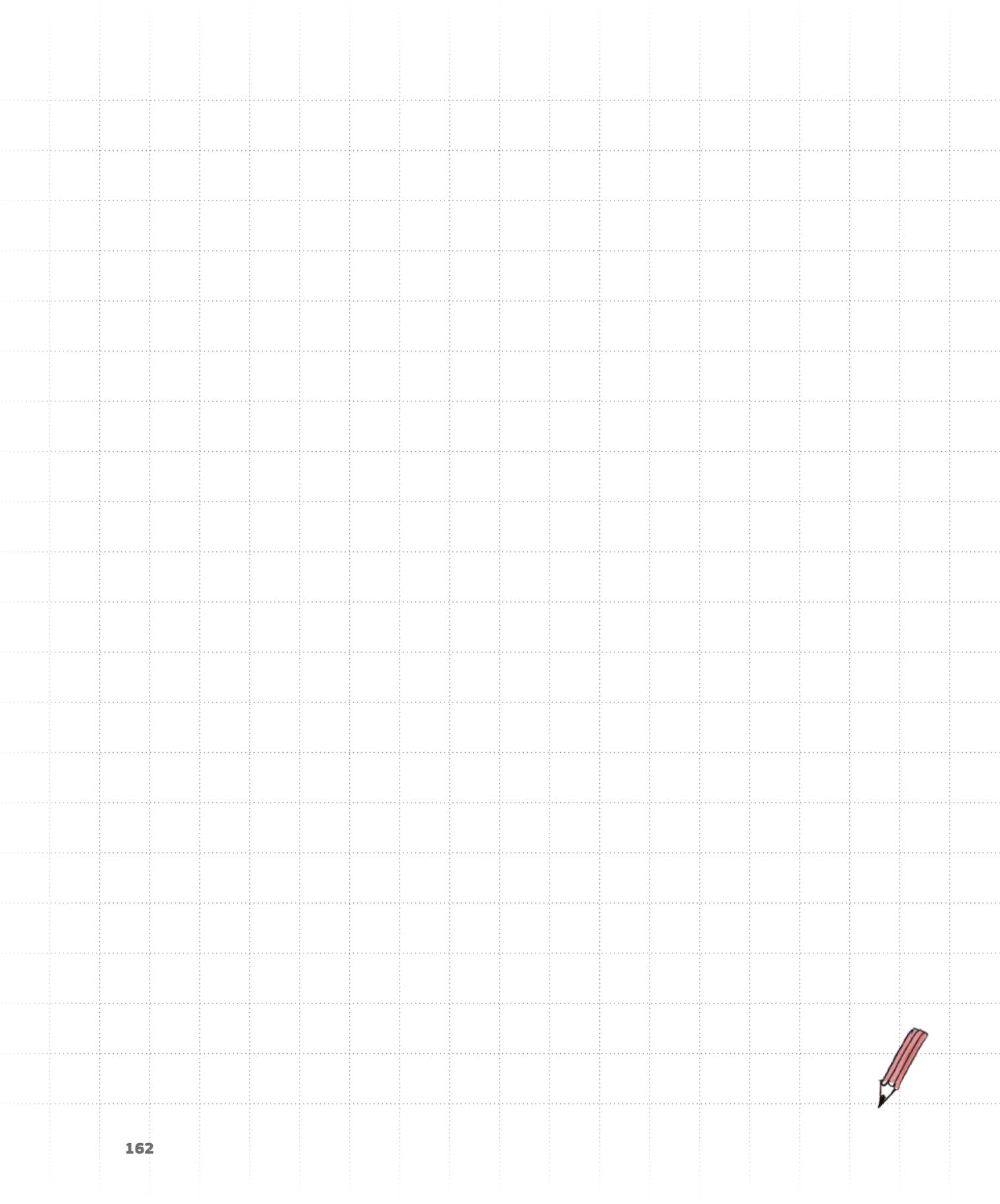


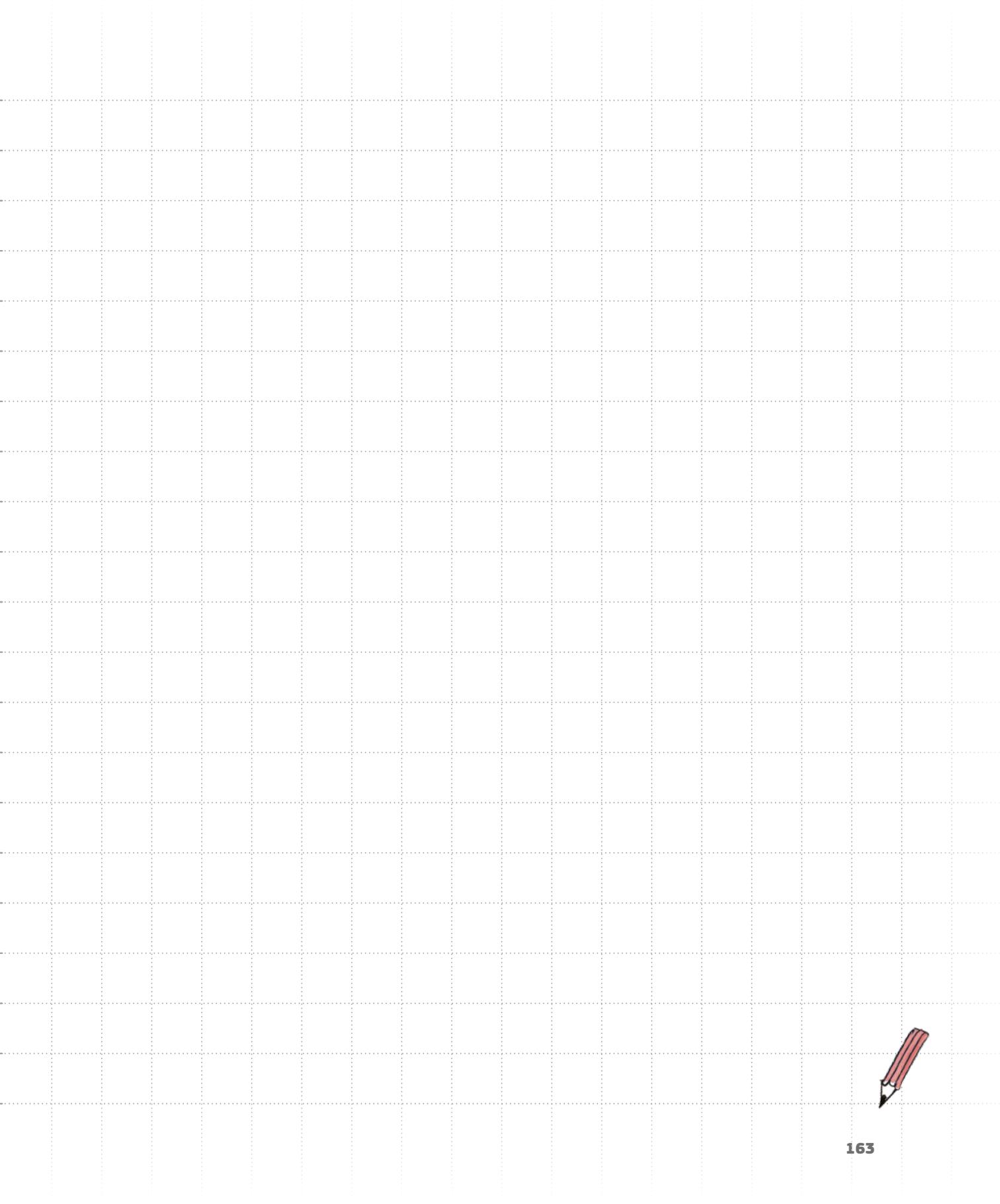


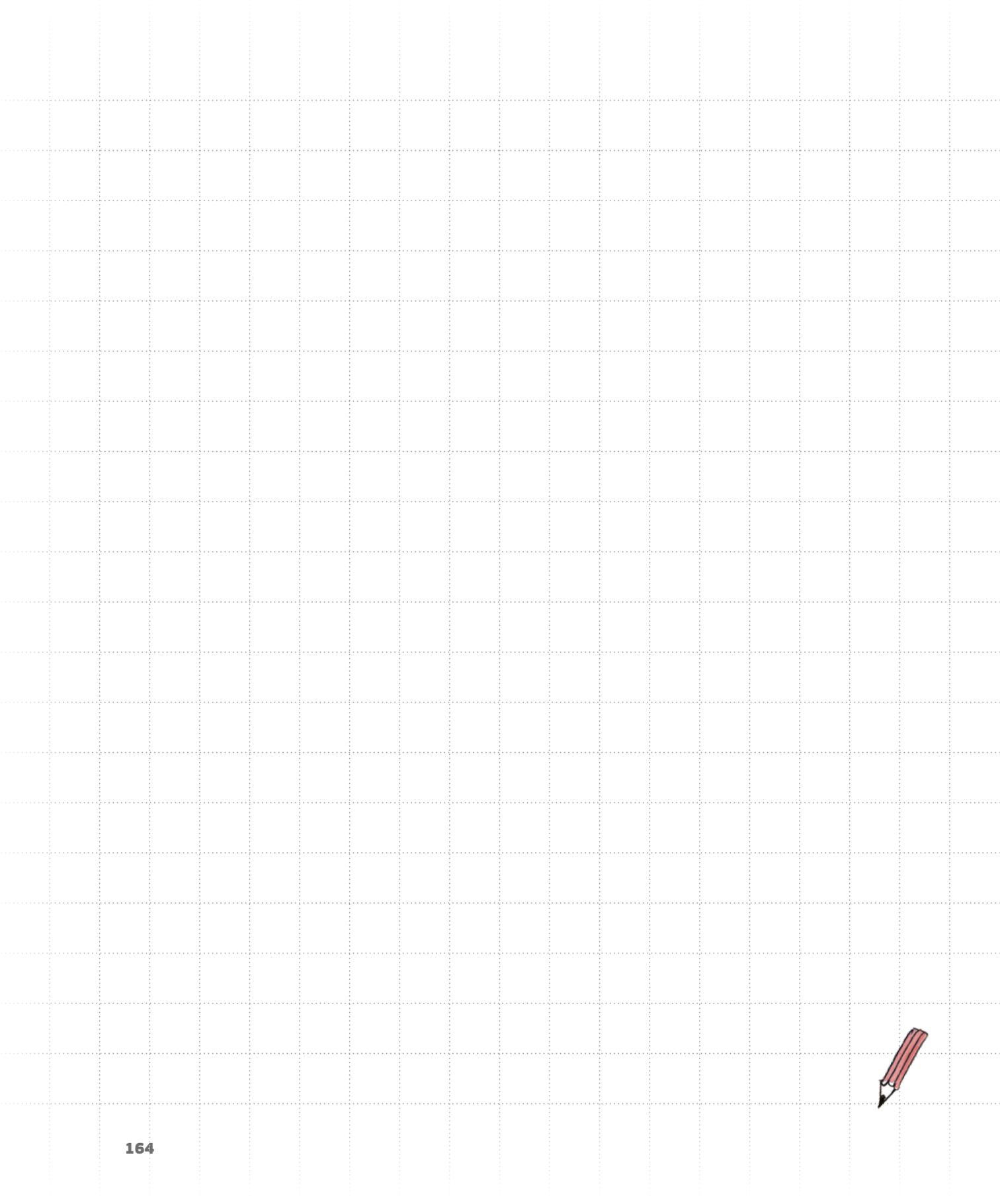












PER CONTATTARE L'UE

Di persona

I centri di informazione Europe Direct sono centinaia, disseminati in tutta l'Unione europea. Potete trovare l'indirizzo del centro più vicino sul sito

https://europa.eu/european-union/contact_it

Telefonicamente o per e-mail

Europe Direct è un servizio che risponde alle vostre domande sull'Unione europea. Il servizio è contattabile:

- al numero verde: 00 800 6 7 8 9 10 11 (presso alcuni operatori queste chiamate possono essere a pagamento),
- al numero +32 22999696, oppure
- per e-mail dal sito https://europa.eu/european-union/contact_it

PER INFORMARSI SULL'UE

Online

Il portale Europa contiene informazioni sull'Unione europea in tutte le lingue ufficiali:

https://europa.eu/european-union/index_it

Pubblicazioni dell'UE

È possibile scaricare o ordinare pubblicazioni dell'UE gratuite e a pagamento dal sito

<http://op.europa.eu/it/publications>

Le pubblicazioni gratuite possono essere richieste in più esemplari contattando Europe Direct o un centro di informazione locale (cfr. https://europa.eu/european-union/contact_it).

Legislazione dell'UE e documenti correlati

La banca dati Eur-Lex contiene la totalità della legislazione UE dal 1951 in poi in tutte le versioni linguistiche ufficiali: <https://eur-lex.europa.eu>

Open Data dell'UE

Il portale Open Data dell'Unione europea (<https://data.europa.eu/euodp/it>) dà accesso a un'ampia serie di dati prodotti dall'Unione europea. I dati possono essere liberamente utilizzati e riutilizzati per fini commerciali e non commerciali.

Anna Paola Quaglia,

Ph.D, lavora come Policy Analyst presso il Joint Research Centre, Commissione europea. Ha un background interdisciplinare in geografia economica e politica, food studies e teoria critica. Attualmente, si occupa di governance partecipativa di questioni ambientali. Questo è il suo primo libro, e ne è molto orgogliosa.

Ângela Guimarães Pereira,

MSc, Ph.D. lavora presso il Joint Research Centre della Commissione europea. Dirige il *Competence Centre on Participatory and Deliberative Democracy*. La sua ricerca si concentra sui diversi modi di conoscere l'ambiente circostante e la società. Si interessa di «futuring» speculativo e di istituzionalizzazione di pratiche partecipative nei processi decisionali. Il suo lavoro sulla governance e sui dialoghi su politica, scienza e tecnologia si ispira alla scienza post-normale.

