

# We like, we share, we change



Movimento Consumatori e Cies Onlus sono i promotori di “We Like, We Share, We Change” percorsi di educazione e informazione al consumo, un progetto che nasce per contribuire alla promozione concreta di modelli economici sostenibili e responsabili, favorendo un reciproco esercizio di responsabilità, da parte di

ogni consumatore e di ogni singola azienda.

Le attività del progetto si inseriscono come contributo nel raggiungimento degli Obiettivi dell’Agenda Onu 2030, Goal 12, “Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo”.

Il progetto ha come obiettivo generale quello di sensibilizzare la cittadinanza sui temi del consumo sostenibile, favorendo un cambio di abitudini di consumo, fornendo informazioni e monitorando l’assunzione di comportamenti virtuosi.

20 mila giovani e 20 mila adulti saranno coinvolti nelle diverse attività. Le classi interessate saranno 200 e gli insegnanti 1.300. Per valorizzare le buone pratiche delle aziende a sostegno di una crescita economica e sostenibile saranno monitorate 100 aziende e coinvolti 100 stakeholder nella diffusione dei risultati. Per favorire una crescita delle associazioni, verranno formati 60 dirigenti locali.

Le azioni del progetto saranno indirizzate da un Coordinamento tecnico-scientifico, composto dai responsabili di MC e Cies Onlus e dai responsabili dei soggetti aderenti e, prezioso strumento, sarà il Manifesto del Consumatore Socialmente Responsabile di Movimento Consumatori punto di partenza e di approfondimento per le diverse attività previste.

Per i giovani sono previste due attività: il percorso teatrale interattivo e i laboratori didattici

Il percorso teatrale interattivo, che si realizzerà prevalentemente nelle scuole, è un viaggio concepito in modo da assegnare un ruolo attivo al visitatore che viene messo in condizione, attraverso il meccanismo del gioco di ruolo, di vivere la propria condizione di cittadino/consumatore nelle diverse fasi della scelta di consumo, dal momento dell'orientamento all'acquisto, al reclamo o al decidere di associarsi con altri consumatori per ottenere, ad esempio, risarcimenti o indennizzi.

La chiave principale dell'interattività del percorso consiste nell'animazione da parte di operatori e operatrici che, attraverso la tecnica del gioco di ruolo, impersonano la società dei consumi, suscitando nel visitatore un effetto di appartenenza o di estraneità, funzionale a poter effettuare la propria scelta di consumo. Il percorso sarà realizzato in 16 città.

Nei laboratori didattici si porterà in classe il tema della responsabilità sociale di consumo, dove i ragazzi attraverso una capillare mappatura del proprio territorio selezioneranno aziende responsabili che praticano modelli di produzione sostenibili, condivideranno e scambieranno informazioni su buone pratiche di consumo e decideranno di assumere un singolo comportamento di consumo in maniera collettiva (es: merenda a scuola, consumo di tempo libero).