

Buongiorno a tutti!

siamo gli studenti e le studentesse della classe 3F dell'Istituto Comprensivo Santa Maria delle Mole, oggi siamo giunti in questo istituto per illustrarvi la nostra interpretazione della povertà educativa: questa può avere vari significati, li abbiamo elaborati insieme durante alcune ore di lezione.

Abbiamo applicato diversi concetti di povertà al **Gioco dell'oca**: utilizzando le sue regole esso inizia dal concetto generale di povertà educativa, man mano che si va avanti con il lancio dei dadi, si incontrano diversi aspetti di povertà che determineranno la possibilità di proseguire nelle caselle, oppure di retrocedere: quando sulla casella c'è il segno MENO significa che c'è povertà di ciò che è raffigurato, e si torna indietro di una casella, quando invece c'è il segno PIÙ significa che la povertà è stata colmata e si avanza di una casella. Quando si incontra il CUORE, simbolo del legame positivo nelle relazioni, si ritirano i dadi per proseguire il cammino. La conclusione del gioco, il TRAGUARDO, rappresenta tutte quelle istituzioni che lavorando pur singolarmente, riescono a riempire le mancanze.

I vari **tipi di povertà**, che abbiamo pensato, sono legate ad alcune parole, quali:

- **creatività**, un'assenza di fantasia, non riuscire ad immaginare una seconda realtà al di fuori della realtà stessa;
- **felicità**, assenza di serenità, di un'emozione che riesca a colmare un vuoto; la felicità è nelle persone e nei piccoli gesti;
- **personalità**, mancanza di carattere, dovuta al non essere se stessi, e al cercare di essere gli altri;
- **sicurezza**, mancanza di autostima, e fiducia in se stessi e nelle proprie capacità;
- **soldi**, non avere una situazione economica stabile, non potersi permettere i beni secondari;
- **affetto**, mancanza di persone che tengono a te e dimostrino amore nei tuoi confronti;
- **cultura**, assenza di studio, di istruzione personale, e sentirsi ignorante rispetto a persone più colte;
- **salute**, assenza di benessere, e presenza di problemi fisici;
- **animale**, assenza di un animale domestico in casa, che oltre a dare compagnia dia anche affetto, in cambio delle nostre cure;
- **figura di riferimento**, assenza di una persona che dia sicurezza, che sia punto di riferimento, e alla quale vorresti assomigliare;
- **amicizia**, assenza di persone che ti facciano stare bene, alle quali appoggiarsi, che sappiano consigliarti, ma soprattutto che ti aiutino nel momento del bisogno.