

La Conferenza Junior ha l'obiettivo di sensibilizzare i giovani alle tematiche connesse alle prospettive dei cambiamenti climatici.

Essa si propone di suscitare nei giovani - continuamente stimolati dal punto di vista soprattutto mediatico da una miriade di informazioni contrastanti - l'interesse per l'approfondimento dei contenuti di carattere tecnico - scientifico, di accrescere il loro spirito critico verso le informazioni ricevute, e di sperimentare una modalità partecipata ed attiva di coinvolgimento, dinanzi alle complesse interconnessioni che il tema del *Climate Change* porta con sé.

In particolare, la Conferenza Junior si articola in una serie di attività (la gioco-simulazione *Vallo a dire ai dinosauri*), appositamente ideate da uno specifico gruppo di lavoro, il quale, pur ispirato ai più recenti percorsi di ricerca, ha scelto di privilegiare modalità di interazione basate su un numero limitato e definito tra i molteplici parametri che, combinando le attività antropiche agli sviluppi naturali, comportano modificazioni di breve, medio e lungo termine sul clima alle diverse scale geografiche.

La gioco-simulazione si dipana attraverso un crescendo del grado di complessità con il quale i giovani giocatori devono confrontarsi. A partire da obiettivi individuali, di grande semplicità ed immediatezza, ogni partecipante viene infatti coinvolto in un processo partecipativo di *governance* dei problemi legati all'organizzazione sociale ed al rapporto società-ambiente. Il singolo "decisore" vede incrementare progressivamente la complessità nella quale si trova ad operare, da una dimensione personale e familiare fino a quella globale, prendendone via via coscienza.

Il percorso del gioco-simulazione si conclude con un processo di *debriefing*.

In questa fase della Conferenza Junior intervengono alcuni esperti, rappresentanti di diverse aree disciplinari, i quali hanno il compito di agevolare una valutazione ragionata delle decisioni raggiunte collettivamente dai ragazzi nel corso dell'attività, alla luce del quadro reale e globale del fenomeno dei mutamenti climatici.

L'intento non è, certo, quello di individuare le migliori politiche o strategie possibili, quanto, piuttosto, di giungere ad una maggiore condivisione dei problemi e ad un approfondimento della dimensione sistemica del rapporto esseri umani-natura. Sullo sfondo dell'articolazione del gioco-simulazione vi è da un lato la necessità di rifuggire dalle inutili e deleterie componenti di allarmismo e sensazionalismo, e dall'altro la volontà di sottolineare l'importanza di una adeguata comprensione dei fenomeni, resa possibile da seri e continui approfondimenti scientifici, di cui è importante poter (e voler) comprendere gli esiti, affinché essi possano supportare e rendere condivise le scelte necessarie per contrastare la vulnerabilità territoriale, qualsiasi sia la strategia che, caso per caso, si sceglierà di attuare.

Il gruppo di lavoro ha intenzione di verificare ed implementare ulteriormente, anche grazie al contributo attivo degli studenti ed insegnanti partecipanti, questa prima struttura della gioco-simulazione *“Vallo a dire ai dinosauri”*, in un processo di vera e propria ricerca-azione, di cui la Conferenza Junior rappresenta il primo momento di sperimentazione sul campo. Pertanto chi ha lavorato all’elaborazione della gioco-simulazione è ben consapevole di aver operato delle scelte, e di aver individuato dei “confini”, dei limiti di contenuto nello scenario con cui i partecipanti sono chiamati a confrontarsi – quali la parzialità del quadro scientifico complessivo e delle manifestazioni contingenti del processo di modificazione del clima e la standardizzazione dei ruoli sociali che popolano il territorio immaginario della gioco-simulazione.

Tali “confini” (ai quali si aggiungono le ineludibili limitazioni temporali di svolgimento dell’attività di gioco), oltre a essere ben bilanciati dalla dimensione innovativa della proposta, costituiscono una griglia sulla base della quale possono innescarsi quei processi di apprendimento che corrispondono ai criteri riconosciuti efficaci e validi in un’ottica di educazione alla sostenibilità. Sempre più spesso usata nella didattica e nella formazione, soprattutto nel settore della pianificazione del territorio e dell’urbanistica, da qualche tempo la metodologia della gioco-simulazione è approdata anche in educazione ambientale. L’intento è quello di disegnare un contesto “virtuale” le cui caratteristiche rispecchiano, nelle componenti e nelle dinamiche, la realtà.

In tal modo i partecipanti sono guidati verso azioni, scelte e riflessioni che contengono in nuce gli elementi di quelle che i personaggi interpretati si troverebbero a compiere davvero. Non si tratta di riprodurre la realtà “in piccolo” né di banalizzarla. Al contrario, l’obiettivo è quello di dare vita a interazioni che mettano in luce tutta la complessità del mondo reale, l’aleatorietà che indirizza spesso gli eventi, l’interdipendenza e l’imprevedibilità delle scelte tra il piano individuale e quello collettivo.

In ultima analisi, la Conferenza Junior è calibrata in modo da esercitare uno stimolo alla comprensione dei problemi tale da non essere destinato ad esaurirsi con la conclusione dell’esperienza, ma da attivare un processo di “curiosità-volontà di apprendimento-divulgazione dei contenuti appresi” che può portare i partecipanti, nel corso del successivo percorso di studi e nella quotidiana informazione, a farsi essi stessi promotori e portatori di conoscenza sul tema dei cambiamenti climatici in atto. Un’opera di sensibilizzazione che appare di importanza fondamentale soprattutto per le giovani generazioni, che dovranno confrontarsi in modo sempre più pressante con la necessità di politiche attive e consapevoli per il buon governo del “sistema Terra”.