

KIT DIDATTICO DI GIOCOSIMULAZIONE SUI CAMBIAMENTI CLIMATICI

Va.D.Di. (acronimo di "Vallo a dire ai dinosauri") è un kit didattico per l'educazione orientata alla sostenibilità, sul tema dei cambiamenti climatici. L'attività si basa sulla metodologia della giocosimulazione, e nasce da un progetto sperimentale, ideato in occasione della *Conferenza Junior sui cambiamenti climatici*, nell'ambito della *Conferenza Nazionale sui Cambiamenti Climatici* organizzata dall'ISPRA (all'epoca APAT) nel 2007. L'idea originaria è stata successivamente rielaborata nei contenuti e nei materiali, ed infine il kit è stato confezionato sotto forma di gioco in scatola, in vista di una fruizione più ampia.

Il kit didattico Va.D.Di. ha ottenuto il patrocinio del Ministero dell'Ambiente e della Tutela del Territorio e del Mare e il riconoscimento della Commissione Nazionale Italiana dell'UNESCO DESS, quale iniziativa che si inquadra nel Decennio ONU dell'Educazione allo Sviluppo Sostenibile e che contribuisce in maniera significativa a diffonderne i principi e realizzarne gli obiettivi.

LA GIOCOSIMULAZIONE

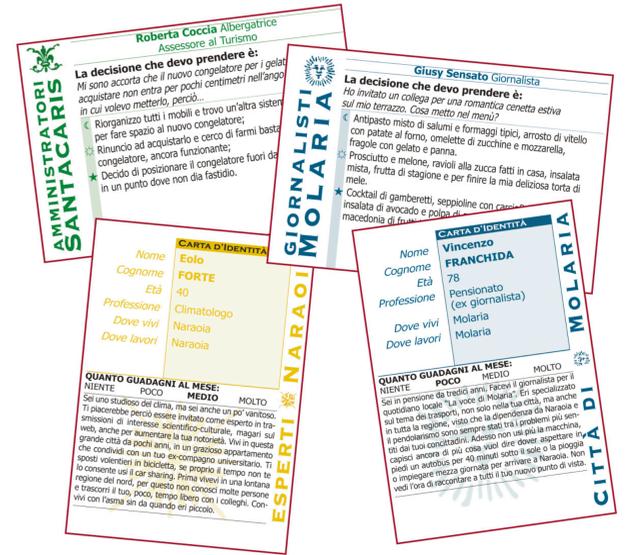
La giocosimulazione è una metodologia nata a metà del secolo scorso, inizialmente con scopi di ricerca operativa, poi diffusasi largamente come strumento per supportare processi di partecipazione e comunicazione in vari ambiti, a scopo educativo e non (ad es. nelle scienze economiche, nella pianificazione urbana, ecc.).

In termini tecnici, la giocosimulazione è la rappresentazione di un modello della realtà, che viene messo in funzione a partire da uno scenario nel quale, sulla base di determinate regole di gioco e attraverso le decisioni/azioni degli attori/giocatori, si sviluppano una serie di eventi e di relazioni.

"Vallo a dire ai dinosauri" riproduce in sintesi un processo di **pianificazione territoriale partecipata**, che si svolge all'interno di uno scenario geografico-ambientale, identificato nella regione di **Pycaia**.

I giocatori vengono assegnati a tre città (**Naraoia, Molaria, Santacaris**) con diverse caratteristiche sociali e con specifiche problematiche legate alla sostenibilità. A ciascun giocatore, inoltre, viene consegnata una **carta d'identità** che conserverà durante tutto il gioco, alla quale è associata una **"decisione"**.

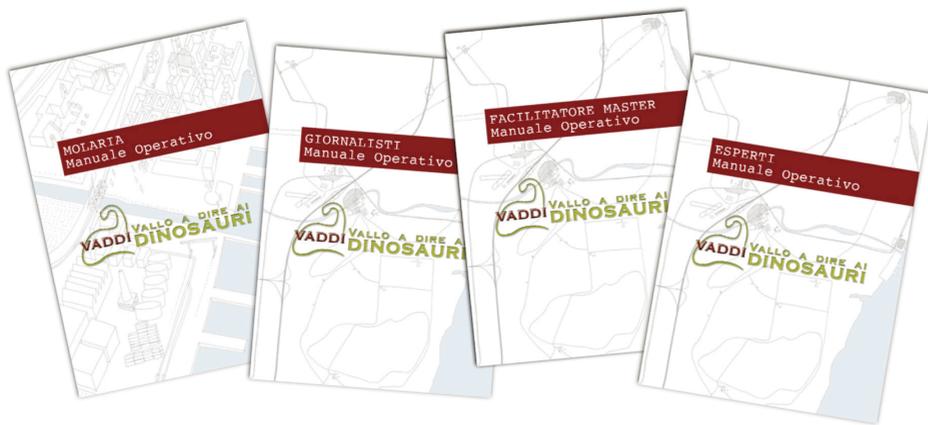
Nel corso dell'attività si susseguono una serie di fasi, attraverso le quali i giocatori sono chiamati di volta in volta ad interagire reciprocamente, a confrontarsi con eventi climatici inattesi, a formulare a livello comunitario delle proposte strategiche per il futuro **piano di sviluppo** della regione di Pycaia. Parallelamente, con le loro decisioni individuali, concorreranno a tracciare il **profilo di sostenibilità** del proprio contesto di appartenenza.



FINALITÀ EDUCATIVE

Va.D.Di., utilizzando un **approccio educativo orientato alla persona**, si propone di promuovere una **conoscenza multidisciplinare** delle tematiche ambientali, sottolineando le interconnessioni tra i fenomeni e i processi (ambientali o antropici, sociali o individuali) che intervengono nel problema dei cambiamenti climatici.

In tal modo, in accordo tra l'altro con i principi dell'educazione orientata alla sostenibilità, la giocosimulazione contribuisce alla **formazione di un pensiero critico e consapevole**, e allo sviluppo di una **attitudine alla partecipazione** e all'esercizio della responsabilità.



UN GIOCO DA RAGAZZI (E NON SOLO)

Il target di riferimento per il quale sono stati elaborati i materiali che compongono il kit Va.D.Di. è costituito principalmente da studenti di scuole secondarie di secondo grado. Il numero di partecipanti previsto dalla giocosimulazione (50) risponde non solo ad un'esigenza legata alle dinamiche di gioco, ma intende anche favorire la possibilità di realizzare delle attività interdisciplinari che coinvolgano più classi insieme.

Per le sue caratteristiche, tuttavia, il kit può essere utilizzato, con opportuni adattamenti, in vari contesti di educazione formale e non formale che interessano sia i ragazzi che la cittadinanza adulta, quali ad esempio corsi universitari, attività di educazione alla sostenibilità svolte da associazioni, processi partecipativi su tematiche ambientali, ecc.

La giocosimulazione, infine, costituisce anche uno strumento di **"formazione dei formatori"** in quanto prevede un'attività di **facilitazione** (che, a seconda dei casi, potrà essere svolta dagli insegnanti, da educatori, ecc.), per la quale è necessaria una buona padronanza della metodologia e di alcuni strumenti e tecniche di educazione e di comunicazione.

Pertanto la diffusione del kit didattico Va.D.Di. dovrebbe essere accompagnata da iniziative di formazione ed aggiornamento metodologico, che potranno essere proposte sia a livello nazionale che nell'ambito di sistemi e reti presenti sul territorio.



STEFANIA CALICCHIA, SILVIA BONAVENTURA, PATRIZIA POLIDORI, NADIA SBREGLIA

