

# **GIOCOSIMULAZIONE, INTERDISCIPLINARIETÀ E AUTONOMIA SCOLASTICA**

**(Silvia Bonaventura – ISPRA – Settore Educazione Ambientale)**

L'intento di questa comunicazione è di evidenziare le interrelazioni fra la giocosimulazione (e il suo utilizzo in ambito scolastico), l'approccio educativo interdisciplinare e l'autonomia scolastica, nella dimensione unificante dell'educazione alla sostenibilità.

Nel rintracciare il *fil rouge* che attraversa e rende coerenti e reciprocamente significativi questi tre elementi, evidenzierò dei passaggi forse prevedibili ora per chi lavora nella scuola, ora per chi lavora in ambiti diversi. Mi auguro che, scontando talune ovvietà, possano essere rintracciati riferimenti utili per intrecciare proficue relazioni collaborative tra chi, nei vari campi, lavora per l'educazione alla sostenibilità e che possano essere "riscoperti" e opportunamente valorizzati alcuni concetti talvolta abusati come l'interdisciplinarietà e l'autonomia scolastica che, se recintati in dimensioni meramente burocratiche perdono buona parte della loro significatività.

La giocosimulazione, se utilizzata nel modo più adatto, può facilitare la realizzazione dell'approccio interdisciplinare in una proposta concreta di autonomia scolastica e di progettualità di un POF aperto al territorio, con finalità educative in linea con i documenti strategici nazionali e internazionali sull'Educazione alla Sostenibilità e con il Decennio per l'Educazione allo Sviluppo Sostenibile, in pieno corso.

L'esperienza appena svolta prima con il caso di studio, poi con la simulazione di una progettazione in rete lo hanno messo in rilievo. In particolare vorrei testimoniare, sulla base dell'esperienza vissuta nei quattro (quasi cinque) anni di "facilitazione" della Rete S.Q.U.O.L.A. che il lavoro in rete, pur in tutte le sue difficoltà, potenzia enormemente la possibilità per le scuole, gli insegnanti, gli educatori di realizzare progetti educativi efficaci in cui le scuole siano agenzie educative autorevoli aperte al territorio.

Il kit ha un limite rilevante nel suo utilizzo: quello della banalizzazione, se non viene inserito in un percorso educativo che non si limita all'allestimento della giocosimulazione ma che ha necessariamente un prima e un dopo in cui gli aspetti ad esso legati vengono declinati e messi in rilievo. In questo contesto penso soprattutto a due aspetti: quello socializzante e relazionale e quello connesso all'"imprevisto" che sovverte lo status quo, modificando drasticamente gli stili di vita degli abitanti di Pycaia. A quest'ultimo aspetto si lega il tema della prevenzione e del rischio. Si tratta di aspetti "sensibili", più che altro ferite vive ed esposte per chi vive a L'Aquila dal 6 aprile del 2009.

In un progetto in rete fra scuole (e strutture) aquilane la giocosimulazione Va.D.Di. può essere utilizzata a molteplici scopi: sia quello più apparente e "neutrale" dello studio dei cambiamenti climatici, sia quello appunto significativo e sensibile della partecipazione cittadina alla gestione del territorio in misura del contenimento del danno e prevenzione del rischio in caso di calamità naturali, sia ancora quello di strumento di socializzazione e condivisione di riflessioni fra i giovani che questo territorio tanto provato lo abitano quotidianamente, sulla loro percezione di sé nel luogo abitato e della relazione con gli altri nel contesto.

## **Obiettivi di apprendimento cui contribuisce la giocosimulazione**

Per esplorare le interconnessioni, i passaggi, i varchi che connettono, nell'insieme unificante dell'Educazione alla Sostenibilità, interdisciplinarietà, autonomia scolastica e giocosimulazione, muoveremo dall'individuazione degli obiettivi di quest'ultima, considerando in particolar modo gli obiettivi educativi trasversali, le finalità ampie cui può tendere la metodologia della giocosimulazione in ambito educativo. Ricorderemo appena gli obiettivi specifici del kit Va.D.Di., abbondantemente illustrati in altri interventi, giusto per evidenziarne la coerenza con quelli più ampi e trasversali.

### **Obiettivi trasversali**

- saper valutare la portata delle proprie azioni e l'intreccio di queste con gli altri campi esistenziali
- saper stare in una dimensione conflittuale senza esasperare lo scontro
- saper sostenere e argomentare le proprie posizioni tenendo ferma la barra sulle proprie priorità irrinunciabili (individuali, di gruppo, di genere etc. che siano)
- saper esporre ed argomentare alcune possibili scelte positive, buone pratiche da adottare (o adottate) relative al problema affrontato

- sviluppare conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori per l'esercizio dei diritti e dei doveri, che vanno continuamente aggiornati in una prospettiva di educazione permanente
- saper individuare scale territoriali, livelli di rappresentanza, modalità giuridico-amministrative
- sviluppare pensiero critico che consente l'assunzione di responsabilità relativamente alle scelte possibili a scala individuale, locale, globale
- acquisire consapevolezza della necessità di un approccio per problemi/questioni

### Obiettivi specifici (Va.D.Di. - Tema dei cc)

- comprendere la complessità delle relazioni interagenti fra i vari aspetti del global warming
- capire che il clima è un sistema complesso in relazione integrata con la specie umana e le sue azioni (sentirsi parte della relazione interagente)
- comprendere i significati dei fenomeni
- assumere consapevolezza del rapporto tra le azioni di modificazione del contesto territoriale globale e locale e le retroazioni del contesto e assumersene le responsabilità individuali e di specie
- saper valutare l'efficacia dei correttivi
- acquisire competenze e capacità di:
  - ▶ utilizzo delle fonti (carte, enciclopedie, annuari e repertori statistici, fotografie, riviste specializzate, etc.)
  - ▶ riflessione sui dati per risolvere i problemi territoriali
  - ▶ osservazione per individuare e spiegare i rapporti uomo/territorio, sempre in costante evoluzione nello spazio e nel tempo

Va da sé che l'ampiezza, la profondità e la complessità degli obiettivi trasversali individuati travalica di gran lunga la possibilità delle singole discipline, presa ciascuna per sé in ambito scolastico, o dei singoli saperi specialistici che ognuno può acquisire nell'arco della propria vita di perseguirli ed ottenerli.

L'opportunità di apprendimento per tutti noi in questo senso (e per gli studenti in particolar modo) risiede nella capacità delle agenzie educative (in primis la scuola) e dei formatori /educatori di innescare un rapporto fecondo sia tra gli ambiti cognitivi specifici di ogni materia di studio, sia tra questi e la dimensione profonda, affettiva ed emozionale di radicamento di ciò che conosciamo, sappiamo, comprendiamo in ciò che siamo nella consapevolezza di noi-nel-mondo, nella connessione di ciò che abbiamo compreso con ciò che desideriamo, progettiamo, realizziamo nel nostro vivere quotidiano, nel nostro sentirci parte della "relazione interagente".

La base minima da cui partire per ottenere tutto ciò in ambito scolastico è la realizzazione di un buon **approccio interdisciplinare**, vediamo cosa intendiamo e come realizzare una buona interdisciplinarietà anche grazie alla **giocosimulazione**.

### Interdisciplinarietà

*"Prima di tutto è importante prendere coscienza che **la realtà non è mai disciplinare** ma che, al di là dell'insegnamento, le discipline ci servono per comprendere la realtà."*<sup>1</sup>

*"Il superamento delle rigide barriere disciplinari è necessario, sia per evitare la frammentazione dell'insegnamento, sia per affrontare più adeguatamente il problema dell'unificazione del sapere."*<sup>2</sup>

#### Due buoni motivi per scegliere un approccio interdisciplinare:

1. L'**interdisciplinarietà** avvicina i "linguaggi" impiegati nelle diverse materie. Termini identici si ritrovano in diverse discipline ma hanno significati diversi; al contrario, le discipline a volte usano un linguaggio diverso per indicare la medesima cosa. Così, al di là della difficoltà di raccapazzarsi, difficilmente agli allievi verrà l'idea di riutilizzare in una materia quello che hanno appreso in un'altra.

<sup>1</sup> De Vecchi G., *Aiutare ad apprendere*, Progettare la scuola - La Nuova Italia, 2000, p. 239.

<sup>2</sup> De Vecchi G. - Staluppi G., *Didattica della geografia*, Torino, UTET, 2004, p. 73.

2. L'**interdisciplinarietà** fa prendere coscienza dell'esistenza di obiettivi comuni e complementari e li valorizza

### **Interdisciplinarietà in EA**

**1987 - Congresso di Mosca:** era emerso che l'educazione ambientale deve essere orientata ai problemi concreti dell'ambiente umano in una **prospettiva interdisciplinare** che tenga conto della complessità. In tale occasione fu ribadita l'importanza della **consapevolezza** e dell'**assunzione di responsabilità** della comunità per l'**assunzione di valori e quindi di comportamenti di rispetto e tutela dell'ambiente**. In questo senso l'educazione ambientale va considerata come una **modalità di riflessione interdisciplinare** sulle varie conoscenze acquisite al fine di pervenire ad un **approccio sistemico e non settoriale** della conoscenza ispirata ai principi della sostenibilità in senso lato.

**2005 – Strategia UNECE per l'Educazione per lo Sviluppo Sostenibile:** fa riferimento esplicito alla “**natura interdisciplinare dell'ESS**”, sostenendo che i sistemi educativi della regione (Europa) dovrebbero essere migliorati per affrontarla, ai fini della migliore realizzazione possibile del Decennio per l'Educazione allo Sviluppo Sostenibile (2005 – 2014). Coerentemente con una visione del futuro “che comprenda valori comuni di solidarietà, equità e rispetto reciproco tra popoli, nazioni e generazioni.” L'Europa infatti in questo documento è descritta come “una regione caratterizzata dallo sviluppo sostenibile, che include vitalità economica, giustizia, coesione sociale, protezione dell'ambiente e gestione sostenibile delle risorse naturali, così da soddisfare i bisogni delle generazioni presenti senza compromettere la capacità delle generazioni future di fare altrettanto”.

Sviluppare sempre più le **potenzialità integrative**, le attitudini a coordinare e **mettere in relazione contributi differenti**. Sono stimoli che **Edgar Morin** propone da anni nelle sue opere, ovvero la necessità di una riforma ecologica del sapere (*I 7 saperi necessari all'educazione del futuro*). Una **conoscenza che non misconosce più le sue possibilità di errore; pertinente, contestualizzata, interconnessa, multidimensionale e complessa**; attenta alla condizione umana oltre che fisica e biologica, al suo divenire “comunità di destino” in tutt'uno con il pianeta terrestre. **L'imparare dagli eventi a prendere decisioni in condizioni di inevitabile incertezza**, a circoscrivere i pericoli.

La **finalità dell'educazione alla sostenibilità**, nella formazione del **cittadino consapevolmente partecipe delle scelte**, a scala locale e globale, in ambito ambientale, sociale, economico è l’“**utopia concreta**” verso cui si può tendere solo attraverso **l'interdisciplinarietà e un approccio metodologicamente sostenibile** (quindi sistemico, adeguato alla complessità, che produca apprendimento durevole).

Quando si parla di **interdisciplinarietà dell'educazione ambientale** si intende non solo il collegamento culturale tra le varie discipline scolastiche, ma anche il **coordinamento tra le azioni di più agenzie formative, le quali concorrono ognuna con la propria specificità e competenza a potenziare le opportunità educative**. Sarà necessario pertanto individuare percorsi trasversali di conoscenza che attingano saperi da molteplici discipline e che coinvolgano a supporto della scuola altre agenzie formative, enti pubblici, associazioni e le famiglie nella ricerca di innovazione metodologica, didattica e organizzativa.

Ma l'approccio sistemico, multidisciplinare e attento alla complessità caratterizza non solo l'ambito educativo ma anche quello dell'approccio scientifico alla sostenibilità. Infatti nella recentissima **Conferenza Nazionale sulla Scienza della Sostenibilità in Italia<sup>3</sup>**, nella I Sessione relativa a **Aspetti metodologici ed epistemologici** tra le indicazioni per la discussione della tavola rotonda c'è la seguente: “*La specificità della disciplina sta proprio nella necessità di affrontare problematiche e scenari relativi a sistemi dinamici e complessi, le cui singole parti sono già oggetto di approcci disciplinari e metodologici settoriali che difficilmente possono essere semplicemente affiancati, sommati o integrati tra di loro. Oltretutto, il sistema*

---

<sup>3</sup> La Conferenza organizzata da ICSS (International Conference on Sustainability Science) e CIRPS (Centro Interuniversitario di Ricerca per lo Sviluppo Sostenibile – Università La Sapienza di Roma) si è svolta a Valmontone dal 13 al 14 ottobre ed ha ospitato una nostra relazione sul kit Va.D.Di., curata dalla dott.ssa S. Calicchia

*di valori che sta alla base della sostenibilità richiede un approccio alla definizione di un paradigma scientifico di riferimento integrato e integrabile con diversi paradigmi sociali.”*

## **Giocosimulazione**

Passiamo ora ad individuare come la giocosimulazione possa fare da ponte tra **l'approccio educativo interdisciplinare** e la valorizzazione **dell'autonomia scolastica funzionale**, intesa come presenza significativa dell'istituzione scolastica, in relazione con le altre agenzie educative e componenti rappresentative del sistema territoriale

La **giocosimulazione** può essere un valido aiuto al **recupero e alla valorizzazione dell'approccio interdisciplinare**. Infatti il lavoro di team docente è necessario anche per una corretta e proficua realizzazione della giocosimulazione, meglio se interclasse, visto il numero standard di partecipanti previsti (50, in media 2 classi). La giocosimulazione si realizza come una vera e propria attività di **didattica laboratoriale**, che richiede quindi un paio di sessioni preparatorie fra i docenti-facilitatori e un incontro successivo per la considerazione complessiva dell'esperienza e la condivisione di strumenti di valutazione per gli obiettivi di apprendimento trasversali e disciplinari, oltre che per quelli cognitivi specifici di ciascuna disciplina.

Altresì, in particolare il kit Va.D.Di., può essere utilizzato come un utile strumento, intorno al quale costruire reti, patnerariati, collaborazioni fra scuole e fra scuole e altri enti.

Nel manuale del *Kit didattico di giocosimulazione sui cambiamenti climatici*, viene esemplificata una proposta di **Unità didattica**, all'interno dell'**insegnamento di geografia**, con **taglio interdisciplinare e sperimentale**, nell'ambito della cattedra A050 (materie letterarie), ma anche in cooperazione (meglio ancora in **ricerca-azione**) con altre discipline (es. scienze).

Con la giocosimulazione viene stimolata **l'assunzione di responsabilità** individuale, attraverso l'analisi dei singoli comportamenti, anche nei termini **dell'esercizio di cittadinanza**, e l'individuazione di buone pratiche quotidiane. Viene inoltre privilegiato **l'approccio per problemi/questioni** e alla **complessità delle scelte** che possono migliorarli e risolverli. Se non inserito in questo **orizzonte complessivo**, lo stesso **cambiamento dei comportamenti** dei singoli, troppo spesso enfatizzato come il fine ultimo dell'educazione ambientale, sarebbe del tutto **inutile** se non dannoso (tanto per fare un esempio paradossale: se domani stesso, convinti dalle nostre iniziative educative, tutti i cittadini d'Italia smettessero di usare l'auto privata e andassero in cerca di mezzi pubblici, succederebbe semplicemente il caos).<sup>4</sup>

In questo approccio per problemi cambia il ruolo dello **studente**, che diviene **attore protagonista** del processo di apprendimento, e quello dell'**insegnante**, che fa la sua funzione se si assume il compito di **coordinatore-regista (facilitatore?)** del percorso di ricerca, per dirla con De Vecchis.

Passando per il ruolo di attore protagonista della giocosimulazione, gli studenti potranno essere direttamente coinvolti nel trasferimento al territorio dell'esperienza svolta.

In percorsi di **apprendimento fra pari** i ragazzi che hanno svolto un ruolo all'interno di Va.D.Di. potranno passare (opportunamente formati) al “rango” di facilitatori e svolgere queste importanti funzioni come *tutor* sia presso **altre scuole** che in **sessioni di giocosimulazione** specificatamente allestite per la **cittadinanza adulta**, anche in occasione di eventi pubblici (fiere, mostre, manifestazioni di vario genere).

In particolare qui a L'Aquila credo che il valore aggiunto di questa opportunità sia evidente.

Per fare questo la scuola dovrà aprirsi al territorio e attraverso il **POF**, diventare anch'essa un attore della comunità territoriale e, come tale, interagire con tutti coloro che ne fanno parte (art. 3 comma 2 e art. 9 del DPR 275/99).

---

<sup>4</sup> AA.VV., *Linee guida per l'Educazione Ambientale*, a cura del gruppo di lavoro Interagenziale (APAT/ARPA/APPA) CIFE (Comunicazione, Informazione, Formazione, Educazione ambientale), APAT, 2004.

Nella realizzazione di questo obiettivo emerge il valore delle **reti**, vere e proprie associazioni di scuole, ma anche di scuole con altre agenzie educative (per esempio associazioni, Laboratori di Educazione Ambientale, Centri di Educazione Ambientale, Agenzie Regionali etc.), che su contenuti specifici diventino interlocutori delle istituzioni e dei cittadini. In tal modo le scuole si fanno espressioni di una comunità specifica locale. Il tema dei cambiamenti climatici e della sostenibilità locale dello sviluppo può essere il legante di una simile rete, per sperimentare l'allestimento di **sessioni locali della giocosimulazione Va.D.Di.**, come occasione di ripensamento e programmazione dello sviluppo locale sostenibile in tutti quegli ambiti (energetico, di consumo idrico, di utilizzo del suolo etc.) che hanno a che vedere con i cambiamenti climatici. Gli studenti della scuola superiore possono avere l'occasione di partecipare in qualità di attori sociali, insieme ad insegnanti, genitori, amministratori e cittadini all'elaborazione delle scelte della comunità locale, forti dell'esperienza maturata nella giocosimulazione. Va ricordato che nella prima sessione sperimentale della giocosimulazione *Va.D.Di.*, svoltasi in occasione della Conferenza Nazionale sui cambiamenti climatici (Roma, 12 – 13 settembre 2007) i 120 studenti che hanno partecipato a tale sessione di gioco (Conferenza Junior), riuniti presso la sede FAO, hanno raggiunto conclusioni e formulato proposte, in totale autonomia, coerenti con quelle contemporaneamente elaborate dalla comunità scientifica riunita nella Conferenza Senior.

## **Autonomia scolastica**

La legge 59/97 ha individuato un modello di **autonomia funzionale** ispirato alla **natura comunitaria e sociale della scuola e non un mero decentramento amministrativo e attribuzione di personalità giuridica**.

Per esercitare integralmente questo modello le **scuole** devono farsi luoghi **autorevoli aperti alla sperimentazione, all'innovazione, al contributo degli altri soggetti/attori territoriali, della altre agenzie educative formali e non formali**, le quali altresì possono a loro volta porsi come **stakeholders autorevoli** e supportare le scuole ad assumere questo ruolo. Per fare ciò il **kit è uno strumento** a disposizione di ARPA/APPA, CEA, LEA, Aree protette etc. per innescare **percorsi formativi e autoformativi virtuosi** in questo senso. Perciò appare particolarmente convincente l'ipotesi dell'allestimento di **sessioni di giocosimulazione** successive a quelle giocate dai ragazzi, in cui gli **studenti** possano fare da **facilitatori** agli **adulti-giocatori** (prevedendo fra loro, perché no anche amministratori e tecnici esperti, ma facendoli giocare in ruoli diversi) e moderare la discussione successiva.

Il **P.O.F. (Piano dell'Offerta Formativa)**, documento che deve essere elaborato annualmente da ogni istituto e presentato agli utenti del servizio, alunni e famiglie, al momento dell'iscrizione a scuola) può (e deve) essere il terreno di incontro tra le diverse anime della scuola, è importante che la formulazione del POF veda la partecipazione attiva anche di tutti i soggetti "esterni" alla scuola(...), perché in questo modo indica che si esce dalla scuola verso il territorio.

Uno **scopo** dell'autonomia scolastica dovrebbe essere realizzare interventi educativi e formativi mirati allo sviluppo della persona, ampliando l'offerta formativa, adeguandoli ai vari contesti e alle richieste delle famiglie e dell'economia del territorio, al fine di garantire il successo formativo in coerenza con le finalità generali del sistema di istruzione stabiliti a livello nazionale.

## **Elementi significativi di una buona autonomia scolastica che la rendono coerente con l'ES e ai quali concorre la giocosimulazione**

- **Locale/globale:** realizzare interventi di educazione, formazione ed istruzione adeguandoli a diversi contesti e in coerenza con le finalità del sistema d'istruzione nazionale
- **Apprendimento personalizzato e "localizzato":** programmare percorsi formativi in coordinamento con le richieste del territorio, scegliere metodologie e strumenti didattici in coerenza con il Piano dell'offerta formativa



- **Formazione professionale: la progettazione formativa** e la ricerca valutativa, la formazione e l'aggiornamento culturale e professionale del personale scolastico, **l'innovazione metodologica** e disciplinare, la **ricerca didattica** e gli **scambi di informazioni e di esperienze e materiali didattici**
- **Reti e ricerca-azione:** le **istituzioni scolastiche possono operare singolarmente o in rete** (tutoraggio educazione tra pari); la **ricerca deve essere documentata** (secondo procedure definite a livello nazionale) in modo da poter essere divulgata alle istituzioni scolastiche interessate
- **Convenzioni e protocolli:** le scuole possono stipulare **convenzioni tra Università, enti o associazioni per realizzare obiettivi specifici previsti dal P.O.F**

L'accentuazione **dell'autonomia degli istituti scolastici**, se da un lato pone evidenti e particolari problemi di raccordo e coordinamento su scala più ampia e rischia continuamente di risolversi (anzi il più delle volte si risolve) in una delega di responsabilità tutte deposte a carico della singola istituzione scolastica, dall'altro con l'attivazione dei piani di offerta formativa può rappresentare l'occasione per l'avvio di proficue collaborazioni con altri soggetti presenti nel territorio. Solo se la **scuola** assumerà il ruolo che l'autonomia scolastica le ha riservato, ovvero di **soggetto attivo dello scenario locale**, essa potrà rapportarsi con le effettive necessità educative del proprio territorio, evitando di lavorare a velocità diversa dal contesto di riferimento.

Non solo: il fare rete delle scuole fra loro e con altri soggetti, istituzionali e non sul territorio, nella produzione di percorsi di educazione permanente diretti a tutta la cittadinanza, potrebbe dare più rilevanza e impatto alle "voci del territorio". I **processi educativi** devono dunque potersi sviluppare **contemporaneamente dentro e fuori dalla scuola**, perché le giovani generazioni non subiscano la delusione dell'impotenza di fronte ad una società degli adulti che rincorre modelli di consumo e di potere.