

# LA DIMENSIONE COMUNICATIVA DELLA GIOCOSIMULAZIONE

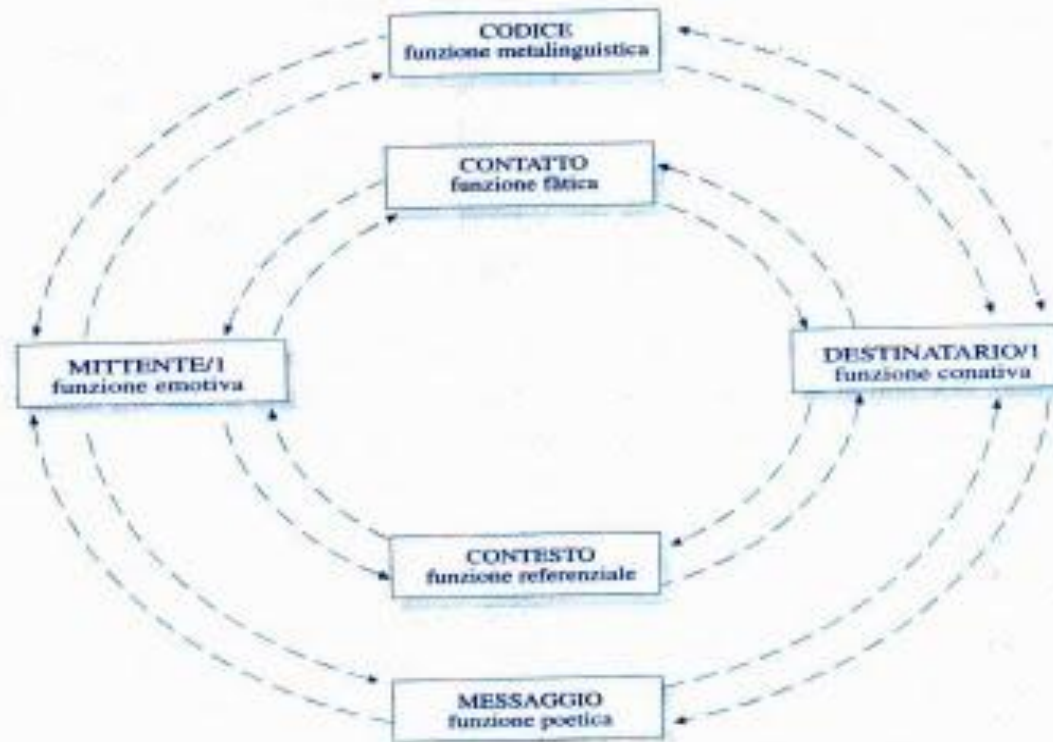
**Silvia Bonaventura**

ISPRA – Settore Educazione Ambientale





## La comunicazione linguistica

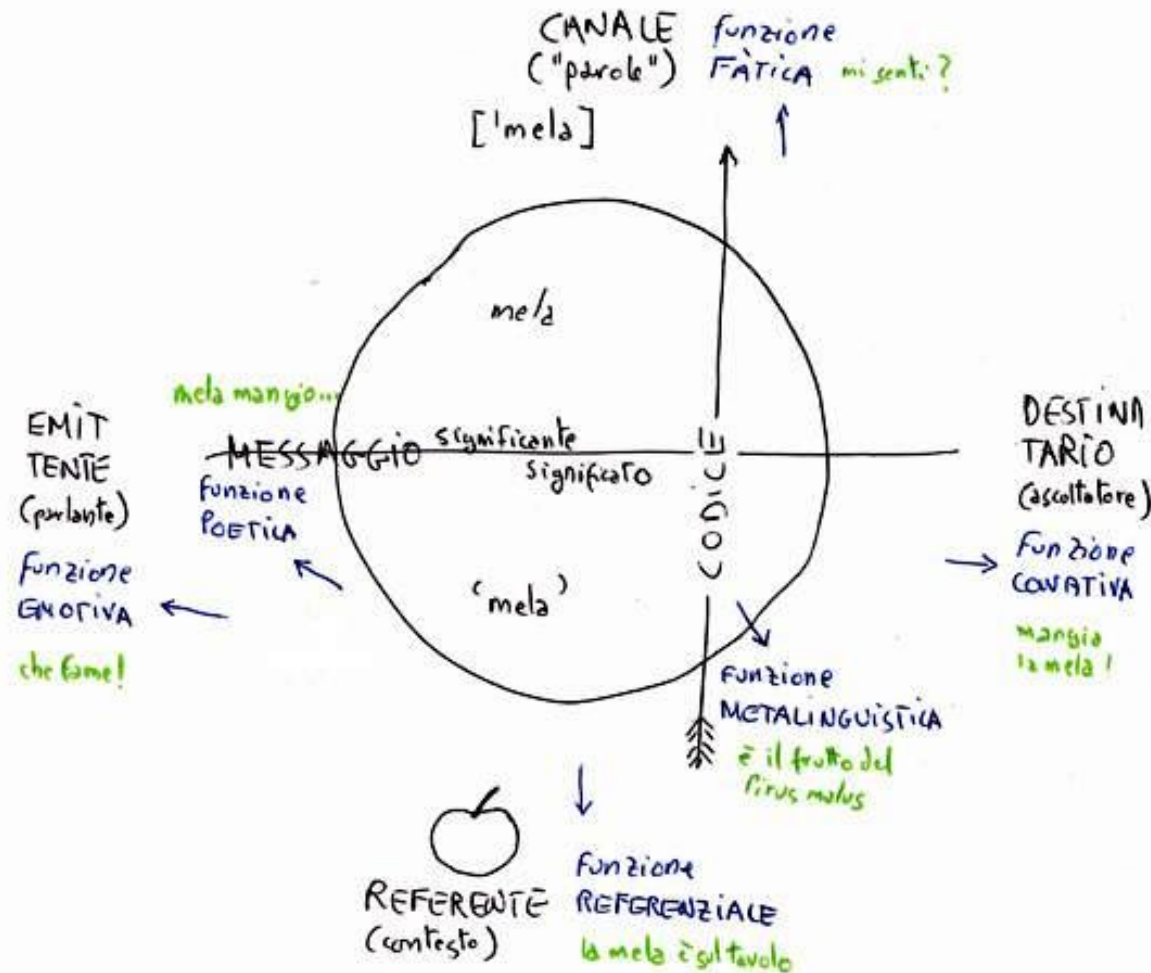


Schema di Jakobson, 1960





## La comunicazione linguistica



## La comunicazione per l'educazione ambientale

(S. Beccastrini – *Corso-laboratorio di educazione ambientale orientata alla sostenibilità*)

### Comunicazione

(B. Pearce – Loyola University di Chicago)

Facoltà centrale dell'essere umano, costitutiva della sua stessa umanità, quale socialità..., ovvero quale condizione fondata sullo **scambio** di saperi, valori, emozioni, ovvero

***Condizione di costrutti mentali (dimensione relazionale)***



*“...la comunicazione è il processo attraverso il quale le persone creano e gestiscono la realtà sociale...(Quindi) la comunicazione non è un processo sociale tra gli altri, bensì il processo sociale primario, attraverso il quale vengono creati tutti i significati sociali...”*

(da B. Pearce, *Comunicazione e condizione umana*,...)



## L'educazione ambientale

Analizziamo i due termini del binomio:

*“quel fondamentale ma misterioso  
scambio reciproco che chiamiamo con  
disinvoltura educazione...” (J. Bruner)*

**Educazione** < e-ducere = condurre fuori

L'azione del *condurre fuori* ha delle condizioni di necessità:

1. entrare nella situazione dell'**altro** (per condurlo fuori)
2. il **desiderio** dell'altro di *essere condotto fuori*
3. il **contatto** con le **potenzialità** dell'altro utili a *condurlo fuori* (educazione centrata sul soggetto in apprendimento)

“...**la mente non è un recipiente**...Essa non è nemmeno una fiaccola da accendere...(in quanto)...è già accesa da sempre, ossia è nata per apprendere costruendo la propria conoscenza del mondo...La **mente riorganizza di continuo l'esperienza** e l'apprendimento consiste essenzialmente in questo.”

(Raffaele Laporta, pedagogo)

È nella **comunicazione** che la cultura si costruisce, promuovendo **apprendimento attivo e permanente**



## Passaggi percettivi e comunicativi della giocosimulazione

Vi sono **passaggi percettivi e comunicativi** diversi durante l'azione di giocosimulazione:

1. **il disorientamento**
2. **l'orientamento e il controllo**
3. **l'acquisizione di una competenza** tale per cui il gioco viene abbandonato (i giocatori si annoiano) se non offre "alternative da esplorare" che mettano alla prova la competenza dei giocatori, in pratica l'alto grado di consapevolezza del gioco e delle sue regole.



## Elementi di gioco di Va.D.Di. e passaggi percettivi/comunicativi

In ciascuno dei passaggi percettivi e comunicativi (che fanno riferimento ma non corrispondono in modo stringente alle fasi di gioco) sono significativi alcuni materiali di gioco piuttosto che altri:

Ora ci soffermiamo soprattutto sul **disorientamento** che ha come elementi utili di gioco:

- Le carte d'identità
- Le carte decisioni
- Le mappe

**orientamento e controllo**

- esperti
- giornalisti
- amministratori

- I forum locali
- La conferenza regionale
- Il referendum

**acquisizione di competenze e “gergo”  
di gioco**

- il debriefing



## L'educazione **ambientale**

**Ambiente** < amb- = riguardante l'*intorno*

Concetto di *ambiente* non è essenzialistico come quello di *natura*, ma **relazionale**.  
Con questa chiave di lettura va interpretato il passaggio, in chiave (eco)sistemica da EA a ES (es. il Chianti).

C'è un'omologia profonda fra il **modello reticolare di relazioni** dell'educazione e la **concezione relazionale** (ecosistemica) dell'ambiente.

L'**educazione ambientale** coniuga in una stessa espressione, quel **processo di comunicazione** (e quel sistema di relazioni), che è l'**educazione** con quel **processo di comunicazione** (e con quel sistema di relazioni) che è l'**ambiente**.





## Elementi di gioco di Va.D.Di. e passaggi percettivi/comunicativi

Passiamo adesso ad analizzare il secondo passaggio percettivo e comunicativo della giocosimulazione e gli elementi di gioco connessi: **l'orientamento e controllo**

### disorientamento

- Le carte d'identità
- Le carte decisioni
- Le mappe

### orientamento e controllo

- esperti
- giornalisti
- amministratori



## Il linguaggio

Sistema di segni, arbitrari e convenzionali, che vengono utilizzati da una comunità in base a regole funzionali condivise.

I **segni** sono unità minime del codice dotate di **significato** (contenuto, contesto) e **significante** (forma - fonica, grafica, gestuale)

La facoltà di linguaggio (in base all'ipotesi chomskiana) è innata e specie-specifica, ha parametri e regole/operazioni universali, che si attualizzano nelle specifiche abilità linguistiche delle diverse lingue storico-naturali.

La **competenza comunicativa** è un sistema di conoscenze e regole che consentono di comprendere e produrre linguaggio nella sua molteplicità di usi, a scopo di interazione sociale, in maniera appropriata ai contesti d'uso.

Nell'**attualizzazione creativa** del linguaggio si realizza la *varietà*, che innanzitutto si applica ai diversi modi di comporre i segni dei diversi codici: verbali, iconici, gestuali, musicali etc.



## Il Metalinguaggio

Nelle indagini su fenomeni linguistici, il **linguaggio in cui viene espressa l'analisi** si chiama **metalinguaggio** e i linguaggi che vengono presi in esame si chiamano linguaggi-oggetto. In breve, i metalinguaggi parlano dei linguaggi-oggetto.

Capita a volte che linguaggio-oggetto e metalinguaggio coincidano fra loro: si può, ad esempio, impiegare l'italiano per studiare l'italiano. (Alfred Tarski, *La concezione semantica della verità e i fondamenti della semantica*, in L. Linsky (a cura di), *Semantica e filosofia del linguaggio*, Milano, Il Saggiatore, 1969, pp. 38-39)

### Funzione metalinguistica

È propria dei testi e dei messaggi in cui la lingua viene usata per spiegare e analizzare se stessa o un'altra lingua assunta come oggetto. Testi a dominante funzione metalinguistica sono, perciò, i testi di grammatica e i dizionari, ma è molto frequente anche nei testi scolastici e nei testi divulgativi.

### Competenza metalinguistica

Capacità di descrivere i meccanismi di funzionamento della lingua. La competenza metalinguistica rientra nella competenza comunicativa e si realizza in atti comunicativi quali chiedere e dire come si dice una parola o come si chiama un oggetto in lingua straniera, chiedere di ripetere, chiedere una spiegazione lessicale.



## La giocosimulazione come metalinguaggio

“La giocosimulazione è ... il metalinguaggio che riesce a rendere i partecipanti consapevoli del controllo del proprio destino gestendo la complessità e governando l'incertezza che l'accompagna.(...)”

(P. Rizzi, *Gergo, linguaggio o metalinguaggio? Sulla natura della giocosimulazione in Va.D.Di. – kit didattico di giocosimulazione sui Cambiamenti Climatici*, ISPRA, in corso di pubblicazione)



“Il gioco ha...una sua specifica valenza di linguaggio ...Se il linguaggio include tutto ciò che è necessario per dare senso ai simboli e se il gioco è un linguaggio sembra utile capire se la giocosimulazione che include il gioco tra i suoi elementi costitutivi possa essere un meta-linguaggio.” (ovvero il gioco che *parla intorno* al gioco)



## Elementi di gioco di Va.D.Di. e passaggi percettivi/comunicativi

Siamo al terzo ed ultimo passaggio percettivo/comunicativo della giocosimulazione:  
l'**acquisizione di** una **competenza** tale per cui il gioco viene abbandonato (i giocatori si annoiano) se non offre “alternative da esplorare” che mettano alla prova la competenza appunto dei giocatori, in pratica l'alto grado di consapevolezza del gioco e delle sue regole.

È appunto in questa fase che i giocatori abbandonano il “mondo del gioco” per confrontarsi con il “mondo reale” (debriefing).

Ma non lo fanno in maniera indifferente al loro stato iniziale: assieme al grado di consapevolezza condividono un **linguaggio “condiviso”**, sviluppato durante il gioco e divenuto “il linguaggio dei giocatori”. Quello che viene chiamato **“gergo”** di gioco.



# Elementi di gioco di Va.D.Di. e loro funzione di comunicazione educativa

## disorientamento

- Le carte d'identità
- Le carte decisioni
- Le mappe

## orientamento e controllo

- esperti
- giornalisti
- amministratori

## acquisizione di competenze e “gergo” di gioco

- I forum locali
- La conferenza regionale
- Il referendum

- il debriefing



## La giocosimulazione: alcune definizioni

È una gestalt (= forma, schema, rappresentazione) in cui un modello della realtà (**simulazione**) viene messo in funzione (sulla base delle **regole** del gioco) attraverso le decisioni dei partecipanti (giocatori / **ruoli**). (Rizzi, 2004).

È un medium se non un linguaggio.

È un sistema condiviso dove ad ogni partecipante è permesso affrontare da diverse prospettive, più o meno pertinenti, problemi complessi.

È un **metodo**, che si fonda sulle teorie di educazione e di comunicazione (Dick Duke, *Gaming as future language*, 1972), le cui caratteristiche da sempre ne hanno favorito l'uso in campo educativo e formativo del tipo di transfer of knowledge and information, nella ricerca e nelle tecniche di supporto all'informazione e alla comunicazione.



Feldt definisce la giocosimulazione urbana una **tecnica di comunicazione**. Le caratteristiche della giocosimulazione possono essere sintetizzate nei **cinque criteri** (Feldt, 1989) che ne fanno un medium efficace: piacevolezza

utilità  
flessibilità  
economia  
astrazione.

Con questi requisiti una buona giocosimulazione attiverà una serie di dinamiche e di processi educativi che si possono riassumere con questi risultati (Rizzi, 1997):

- **coinvolgimento attivo dell'utente nel processo di educazione con una notevole enfasi posta nell'auto-scoperta;**
- **esperienze di processi decisionali in ambienti realistici con rapidi e ripetuti feed-back che indicano le conseguenze delle azioni e l'adequatezza della performance;**
- **diverso punto di vista attraverso differenti combinazioni di mezzi con metodi e materiali.(...)**





Per concludere, il kit didattico Va.D.Di. È uno strumento che speriamo di sperimentare con un numero sempre maggiore di scuole e studenti, ma anche con adulti, per mettere a punto le potenzialità della giocosimulazione non solo come metodologia educativa, ma anche come valido supporto alla prevenzione ambientale, che consente di osservare in ambiente sicuro le conseguenze di particolari eventi e di pianificare interventi territoriali utili al contenimento del rischio.

La giocosimulazione, inoltre, favorisce la costruzione di scenari, utile anche a pianificare strategie di adattamento.

Insomma, le possibilità di sviluppo sono molte, ci auguriamo di poterle esplorare anche con le realtà esterne eventualmente interessate e di continuare a poter contare sulle risorse organizzative, ma soprattutto, **umane** necessarie.

## GRAZIE PER L'ATTENZIONE

