

Corso per la costruzione di unità di competenza sui Cambiamenti climatici e la risorsa acqua con metodi innovativi -DGR 962/2012-

Per i docenti delle scuole primarie, secondarie
di I e II grado e gli operatori del territorio

I° Incontro ZONALE



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



PROGRAMMA 1° Incontro ZONALE

- ore 15,00* ***Registrazione e illustrazione dei lavori***
- ore 15,30* ***Introduzione ai giochi di ruolo e di simulazione***
- ore 16,30* ***LAVORI DI GRUPPO: conoscenza del tema, aspettative e idee per costruire una unità di competenza su cambiamenti climatici e uso consapevole della risorsa acqua***
- ore 18,00* ***Discussione strutturata in plenaria***



OBIETTIVO DEL CORSO

Impostare una (o più)

UNITÀ DI COMPETENZA

sui CAMBIAMENTI CLIMATICI e la

RISORSA ACQUA



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



***Introduzione alla
giocosimulazione
con cenni ad altre tecniche di
DIDATTICA PARTECIPATIVA***



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



DIDATTICA PARTECIPATIVA

- La DIDATTICA PARTECIPATIVA ha una particolare importanza nell'educazione ambientale

*“I due punti di riferimento della didattica partecipativa sono la **centralità dell'alunno** nel progetto educativo e la necessità di **rispettare i tempi di crescita e di maturazione di ognuno**. Attraverso ogni attività scolastica viene sollecitata l'iniziativa personale di ciascun alunno e dell'intera classe con una metodologia che permette ad ognuna di sviluppare la propria **originalità e creatività in autonomia**. I processi di insegnamento-apprendimento vengono socializzati e condivisi. Il docente ha il ruolo di **stimolare e motivare** alla ricerca e all'apprendimento”*

Alcuni metodi e strumenti utilizzabili sono: discussioni, **brainstorming**, **mappe concettuali** e di percezione, simulazioni, scenari, modelli, **OST**, **World café**, **giochi di ruolo e giocosimulazioni**, storytelling, EASW, Town meeting, casi di studio, analisi di buone pratiche.



Sono metodi che possono essere utilizzati nel contesto scolastico con modalità diverse in relazione

all'età degli studenti e all'esperienza pregressa.



BRAINSTORMING

una tempesta di idee!

ideale
nella
prima
fase



libertà di
intervento vs
commenti
contenuti ...

l'associazione
di idee genera
nuova idee!



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità





BRAINSTORMING

Regole base

- **Più idee** nascono, maggiore è la possibilità di arrivare ad una soluzione efficace e radicale
- **Sospendiamo il giudizio** perché tutte le idee o le integrazioni sono preziose
- **Le idee originali sono le benvenute:** possono nascere guardando da una nuova prospettiva ed annullando i pregiudizi.
- **Combinare e perfezionare le idee:** le buone idee possono combinarsi per formare un'unica idea migliore, attraverso un processo di associazione.





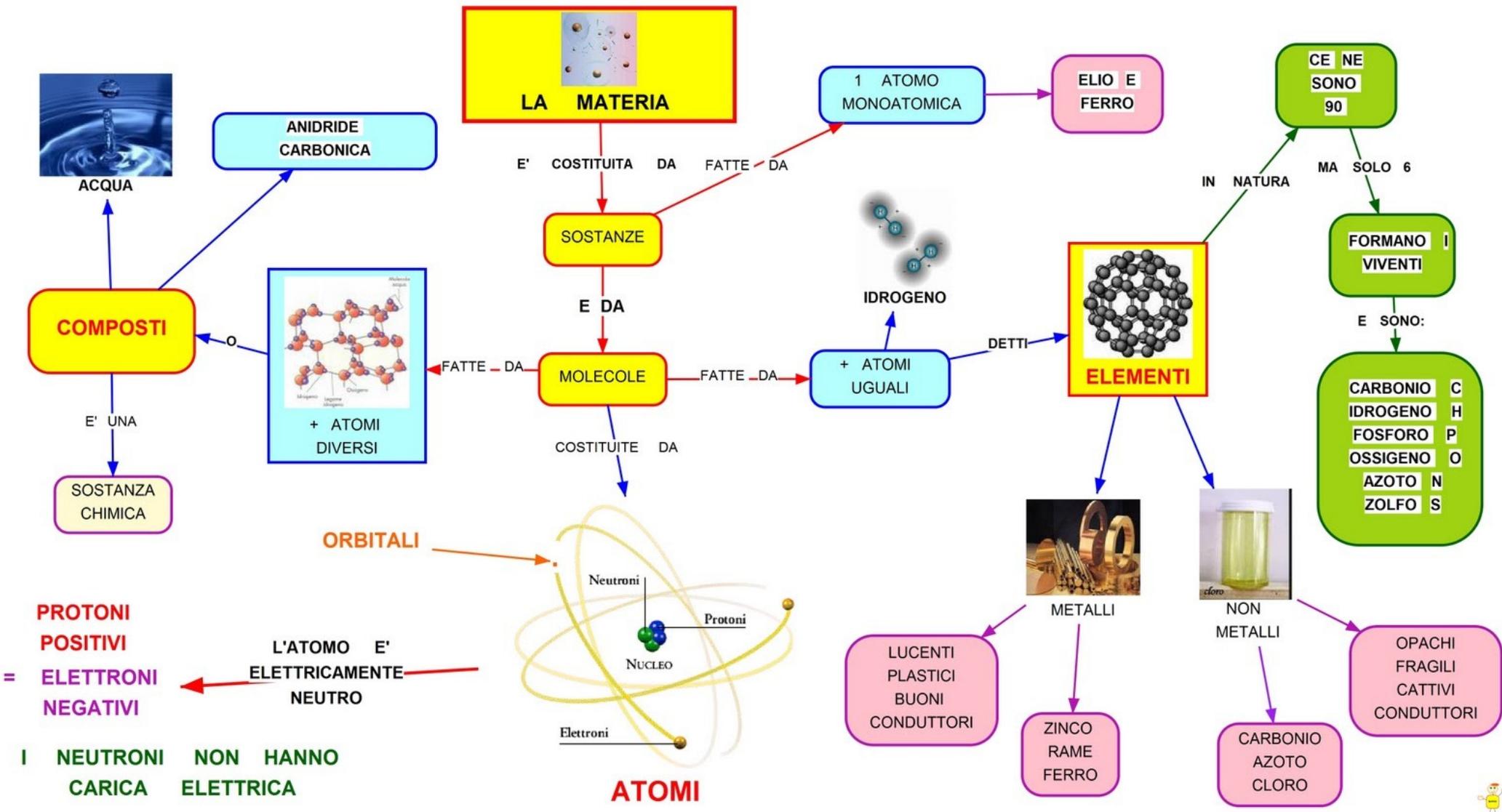
La MAPPA CONCETTUALE

esplicita il modo con cui creiamo relazioni tra concetti rendendoci consapevoli delle nostre costruzioni mentali.

Joseph Novak – Cornell University

- è uno strumento di VISUALIZZAZIONE GRAFICA dell'INFORMAZIONE e della CONOSCENZA che sviluppa un'idea centrale **passando dal generale al particolare** e dal sovraordinato al sottordinato;
- è una mappa strutturale in cui i **concetti**:
 - sono espressi in forma sintetica e inseriti all'interno di una forma geometrica (*nodo*)
 - vengono collegati tra loro da linee (*frecce*), che hanno una propria "etichetta" indicante la **relazione esistente**





La MAPPA CONCETTUALE

Si può usare:

Nella fase di **studio di un argomento** per proporre le direzioni della ricerca, i concetti da sviluppare, i punti da toccare nello studio dello specifico argomento. In questa fase la mappa è indicativa di "quanto già si sa".

Al **termine della ricerca** per presentare l'argomento studiato in modo più completo ed esauriente, sottolineando legami e concetti che, inizialmente, non erano evidenti o conosciuti.

In questa seconda fase la mappa è indicativa di "ciò che si è appreso" e del percorso conoscitivo effettuato



Può diventare uno strumento di verifica e valutazione degli apprendimenti



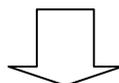
Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



La MAPPA CONCETTUALE

Permette di:

- Fare discorsi meglio strutturati
- Utilizzare un lessico specifico
- Memorizzare meglio le informazioni del testo anche attraverso immagini collegate a parole chiave



La specificità formativa di una mappa concettuale risiede nel **chiarimento** e nella **costruzione progressiva di un ragionamento**



Il valore della mappa non va quindi misurato in riferimento al prodotto finale ma agli aspetti di rappresentazione dinamica del processo cognitivo che lo ha reso possibile



Le MAPPE CONCETTUALI

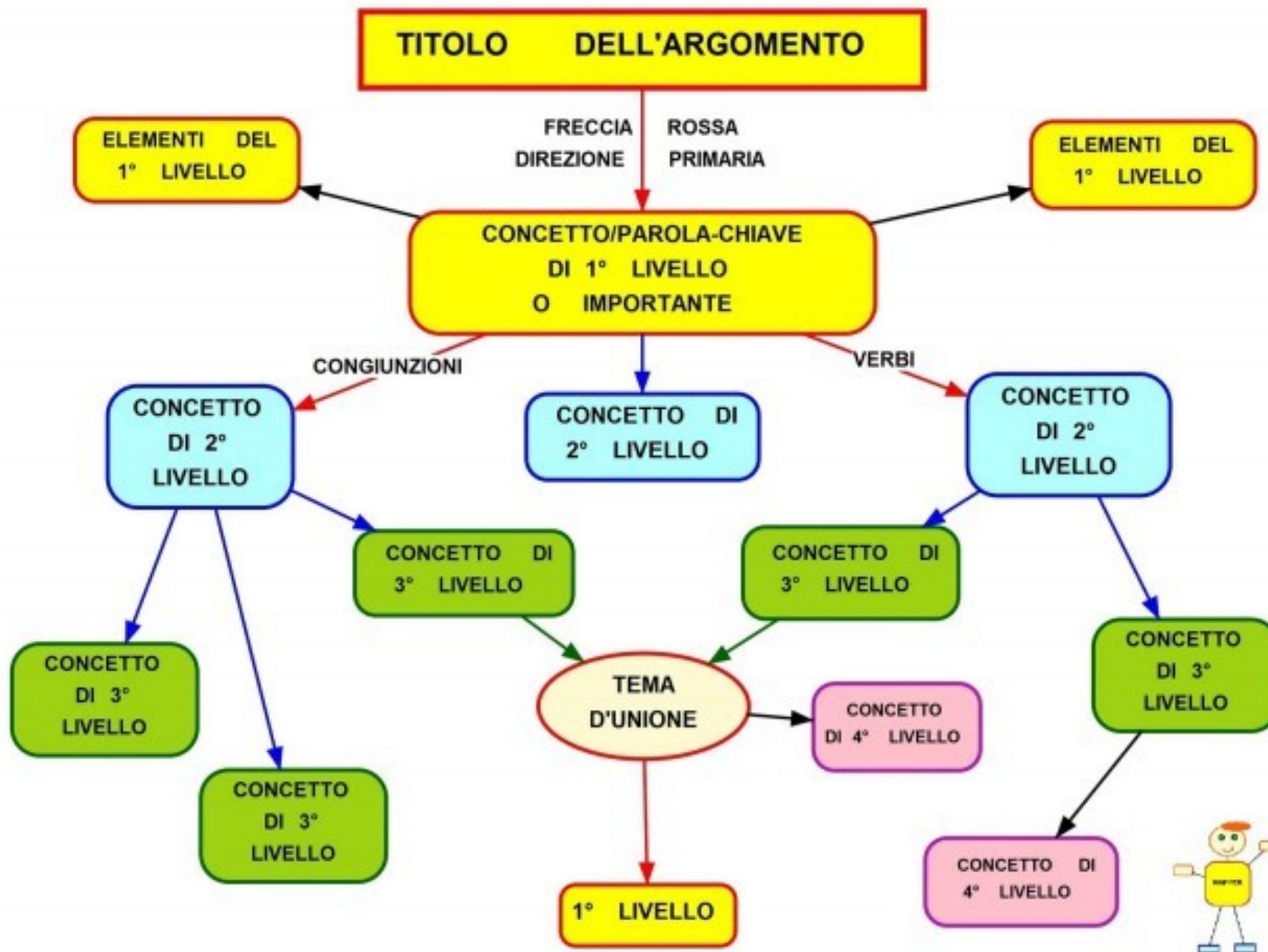
Per costruire una mappa.....

1. Si individuano i concetti essenziali...per esempio attraverso un brainstorming
2. Si mettono in ordine i concetti – quelli più generali in alto
3. Si collegano i concetti con delle linee
4. Le parole di collegamento definiscono la relazione tra i due concetti – il collegamento crea significato
5. Si possono creare legami incrociati tra i concetti nelle diverse sezioni della mappa



Le regole di costruzione delle mappe concettuali sono ben definite.....

ma in realtà non esiste un unico modo per disegnare una mappa



Le MAPPE CONCETTUALI

ESEMPIO

PRIMA PARTE: indagare sulle pre-conoscenze

Poniamo agli studenti delle domande mirate sull'acqua

1. Che cos'è l'acqua?
2. Da dove viene?
3. A che cosa serve?
4. Dov'è sulla terra?

Scriviamo le risposte degli alunni.

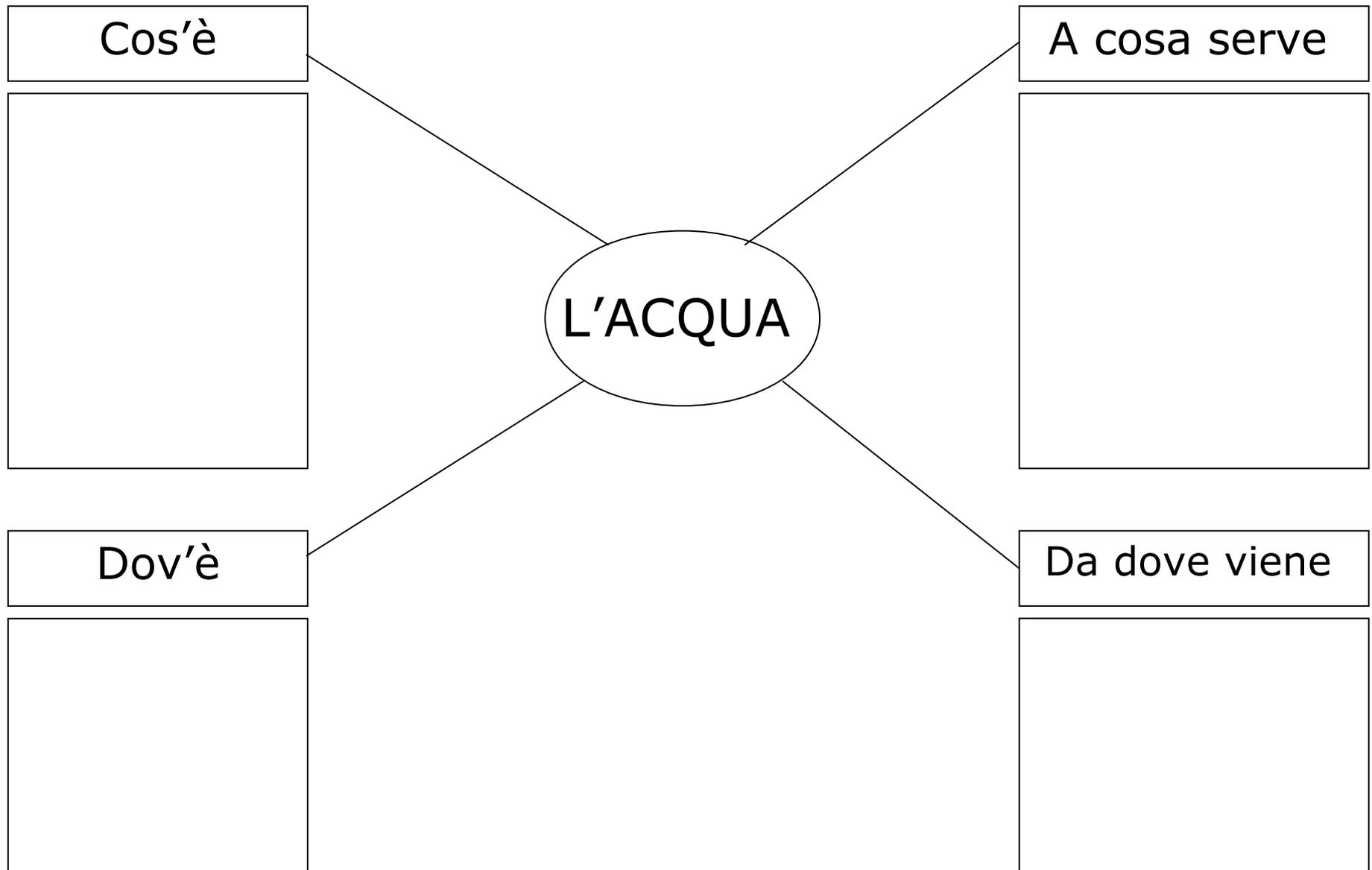
Proponiamo l'attività di costruire insieme le risposte alle domande in gruppi di 4/5 studenti (1 per ogni argomento).

Costruiamo la bozza di struttura della mappa concettuale.





Le MAPPE CONCETTUALI



Le MAPPE CONCETTUALI

ESEMPIO

SECONDA PARTE: **costruire le conoscenze**

Possiamo procedere in 2 modi:

- Dare ad ogni gruppo il compito di cercare informazioni a casa, cioè cercare materiale utile per svolgere la ricerca a scuola
- Distribuire ai gruppi vari libri dove poter trovare informazioni utili all'argomento assegnato.

Se si lavora in classe c'è una prima fase in cui tutti cercano le informazioni/notizie e una fase successiva in cui ad ogni studente viene affidato un compito definito



Le MAPPE CONCETTUALI

ESEMPIO

TERZA PARTE: **costruire la mappa concettuale condivisa**

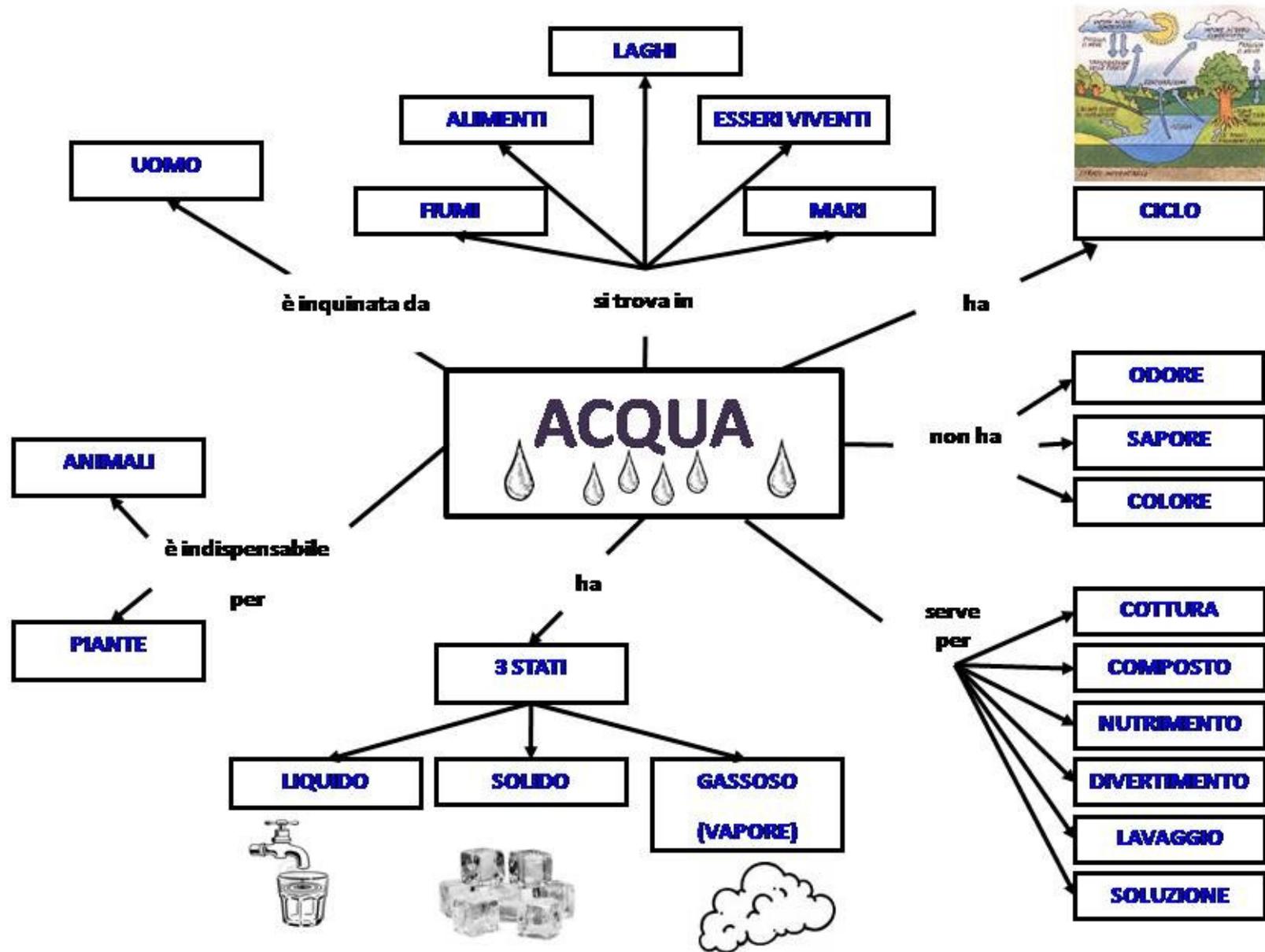
- Al termine del lavoro l'insegnante raccoglie il materiale prodotto per controllarlo e correggerlo
- Ogni gruppo racconta agli altri la propria mappa
- La classe individua le parti più importanti (parole chiave)
- Ogni studente trascrive la propria mappa sul quaderno



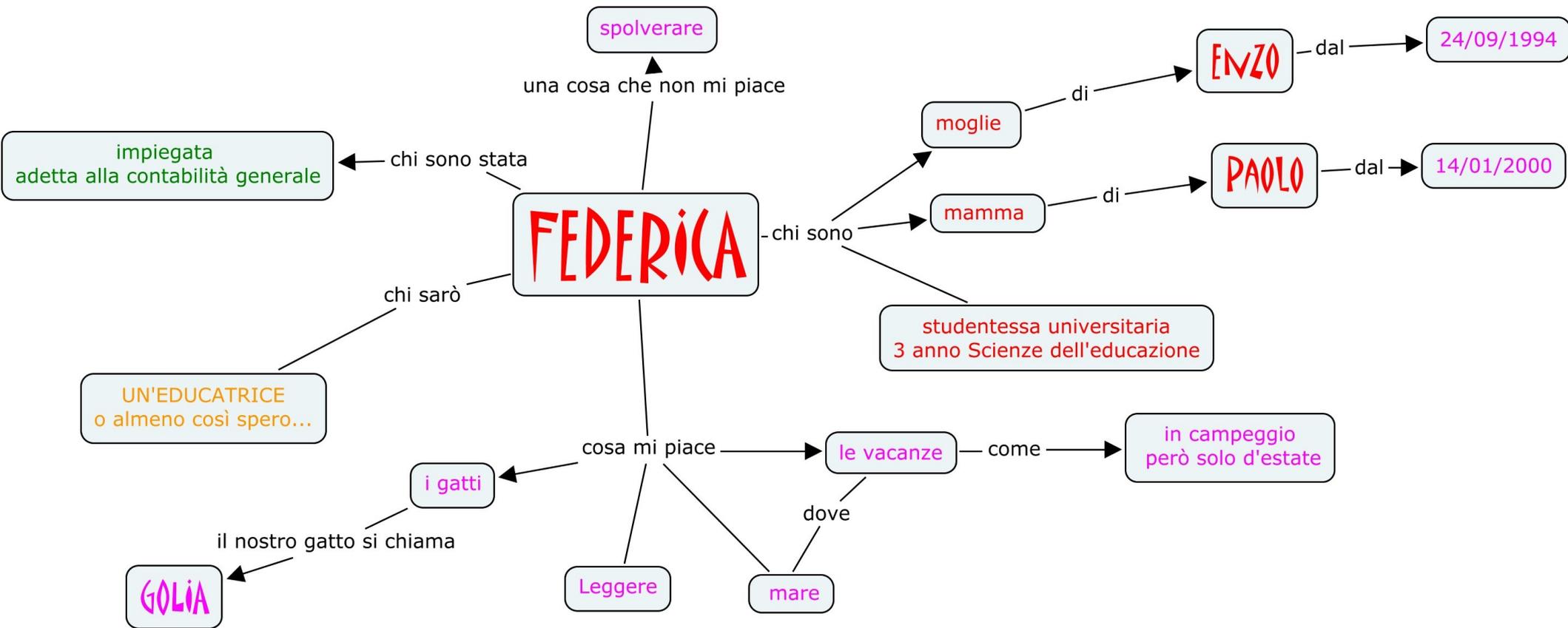
Esempi di MAPPE CONCETTUALI



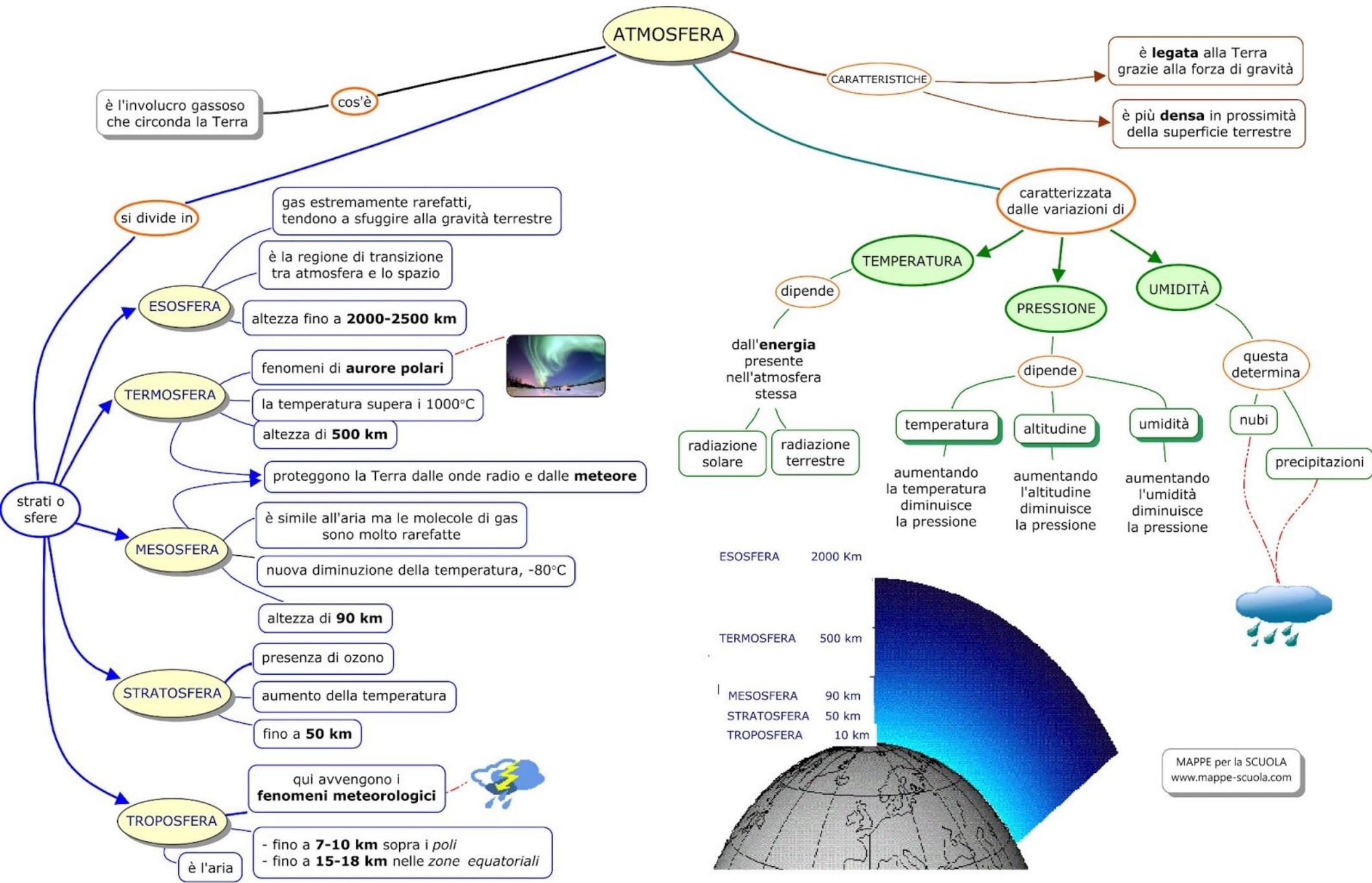
Esempi di MAPPE CONCETTUALI



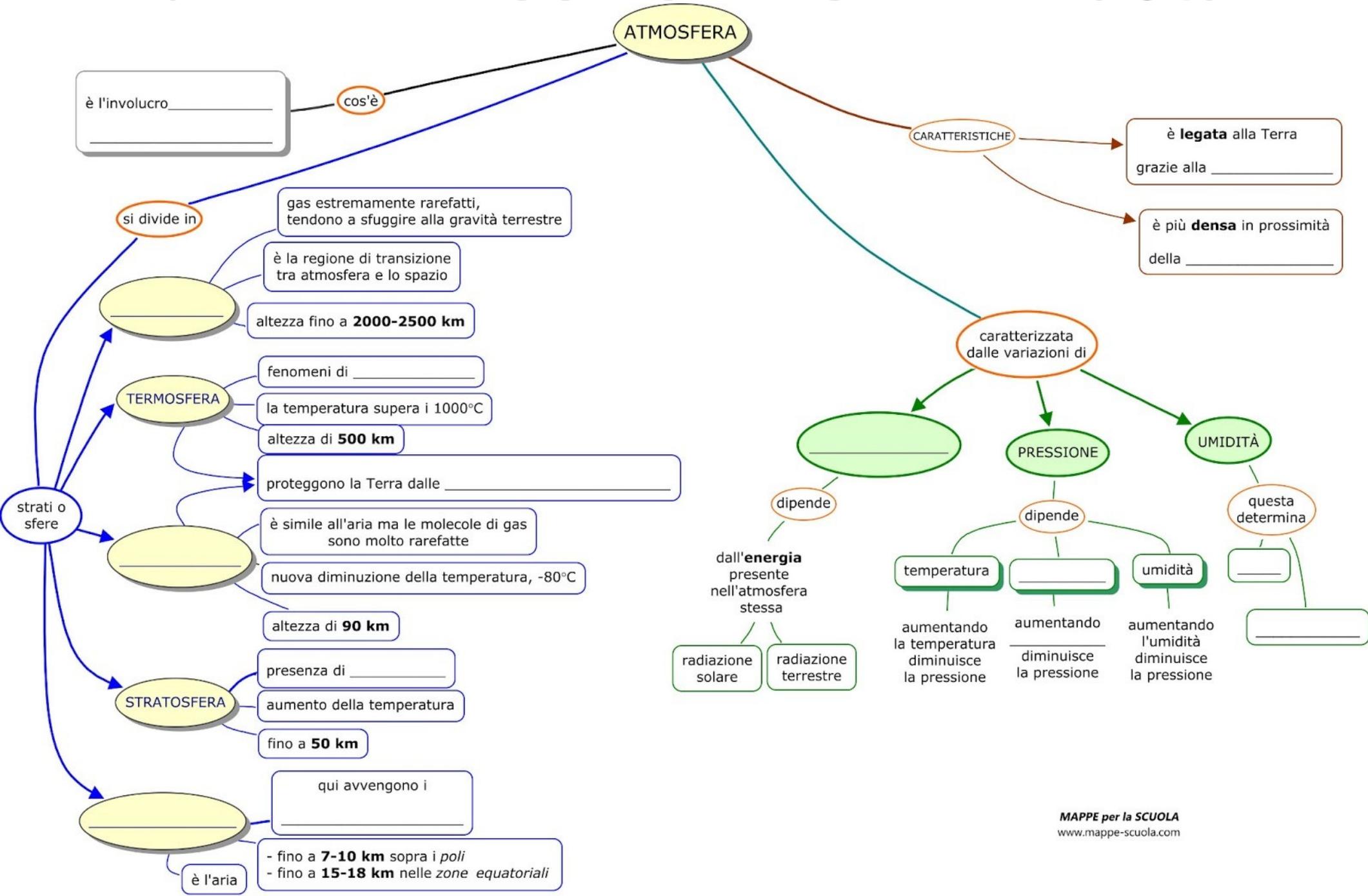
Esempi di MAPPE CONCETTUALI



Esempi di MAPPE CONCETTUALI...piena



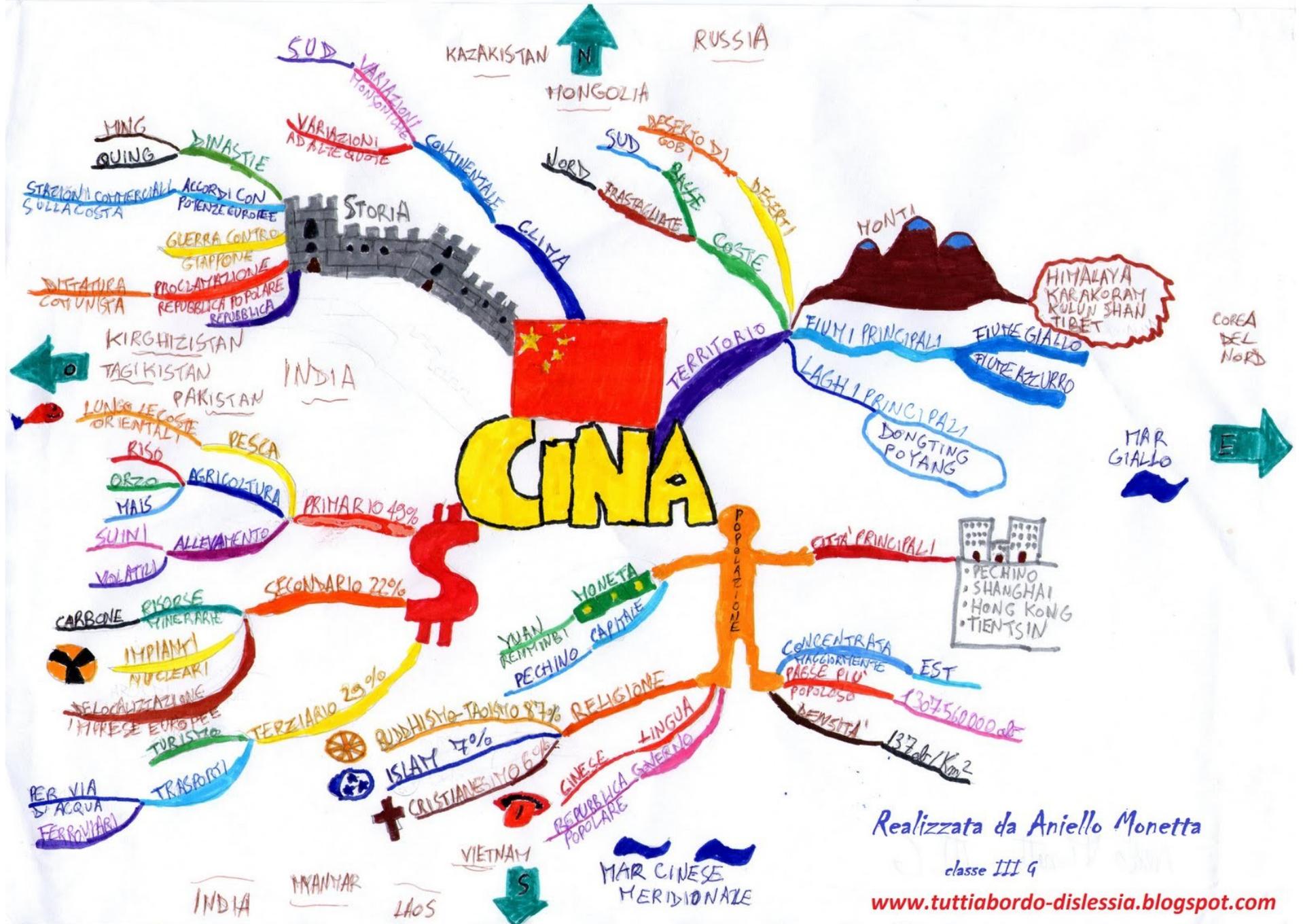
Esempi di MAPPE CONCETTUALI...vuota



Esempi di MAPPE CONCETTUALI... E MENTALI

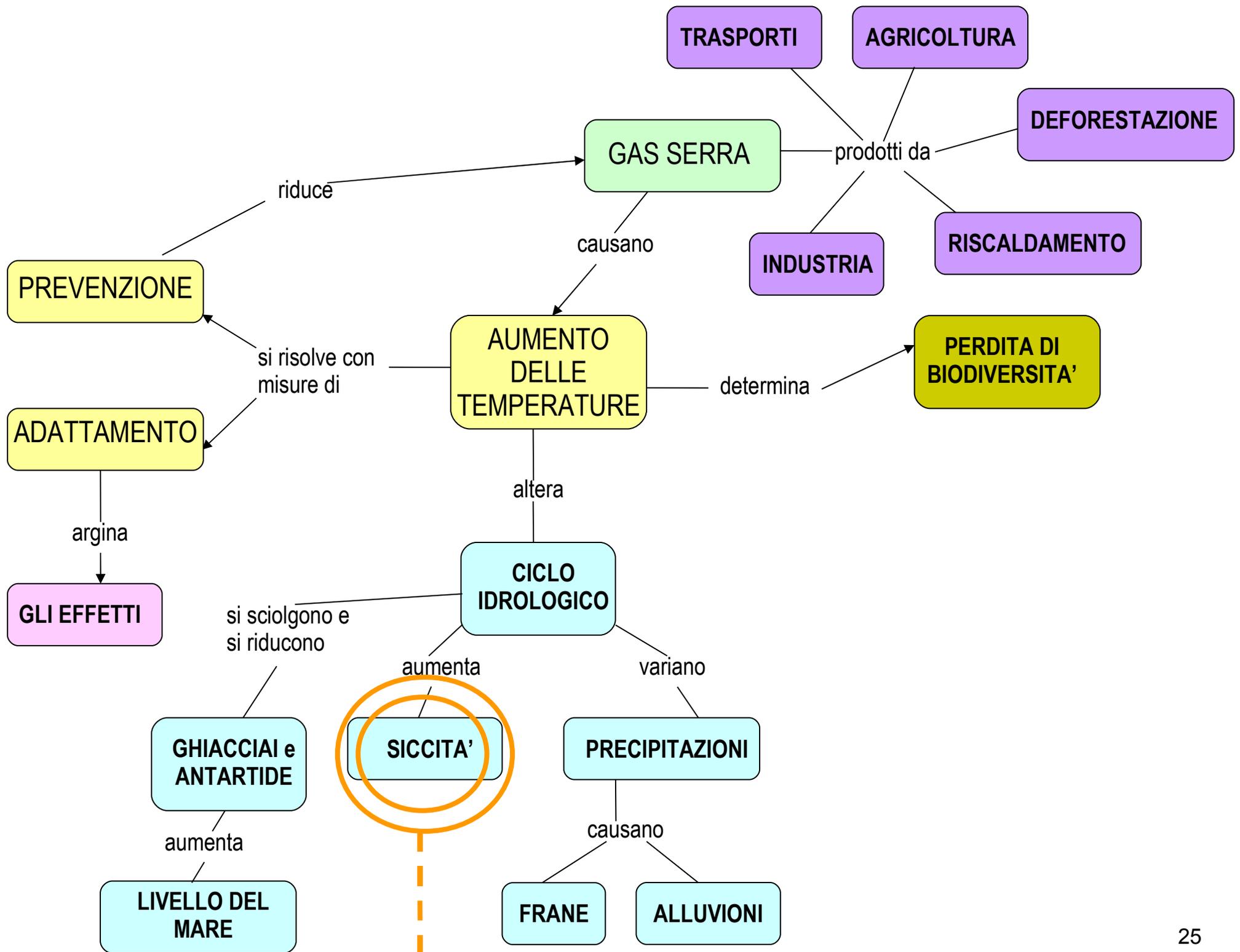


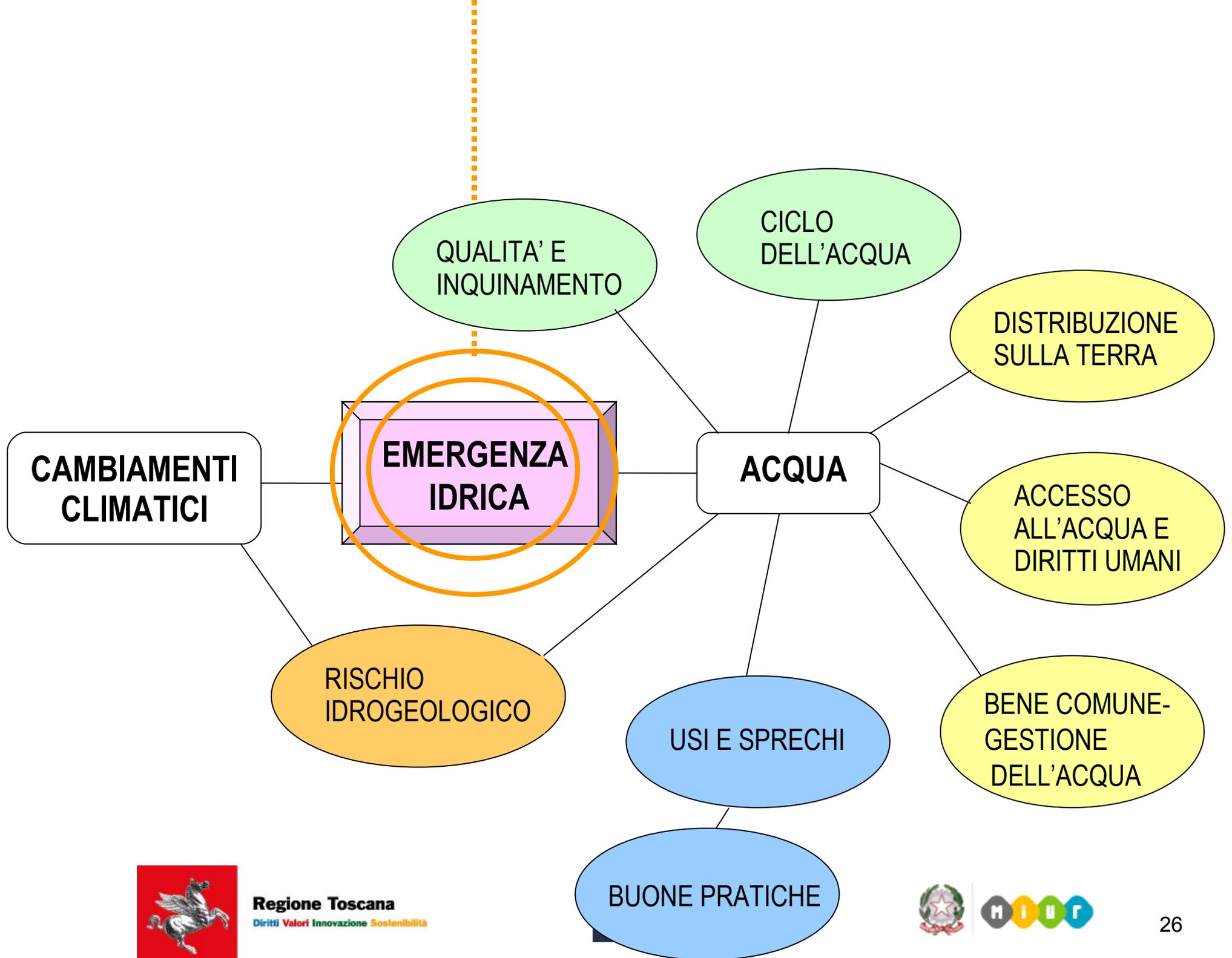
Esempi di MAPPE CONCETTUALI... E MENTALI



Realizzata da Aniello Monetta

classe III G





RISORSE on line

FREE MIND MAPPING: è un open source software per creare mappe concettuali

http://freeplane.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page

CMAP TOOLS : è un open source software per creare mappe concettuali

<http://cmaptools.softonic.it/>

XMIND : è un open source software per creare mappe mentali

<http://www.xmind.net/>



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



WORLD CAFE'

Il World Café è un processo creativo per facilitare il dialogo e per condividere conoscenze e idee in modo spontaneo e informale in un'atmosfera da caffè.

DOMANDE guida: chiare, semplici, stimolanti, capaci di far emergere opinioni inconse e favorire l'attenzione sulle strade utili e percorribili

Atmosfera informale: facilita lo sviluppo cooperativo di idee in un clima che valorizza l'intelligenza collettiva

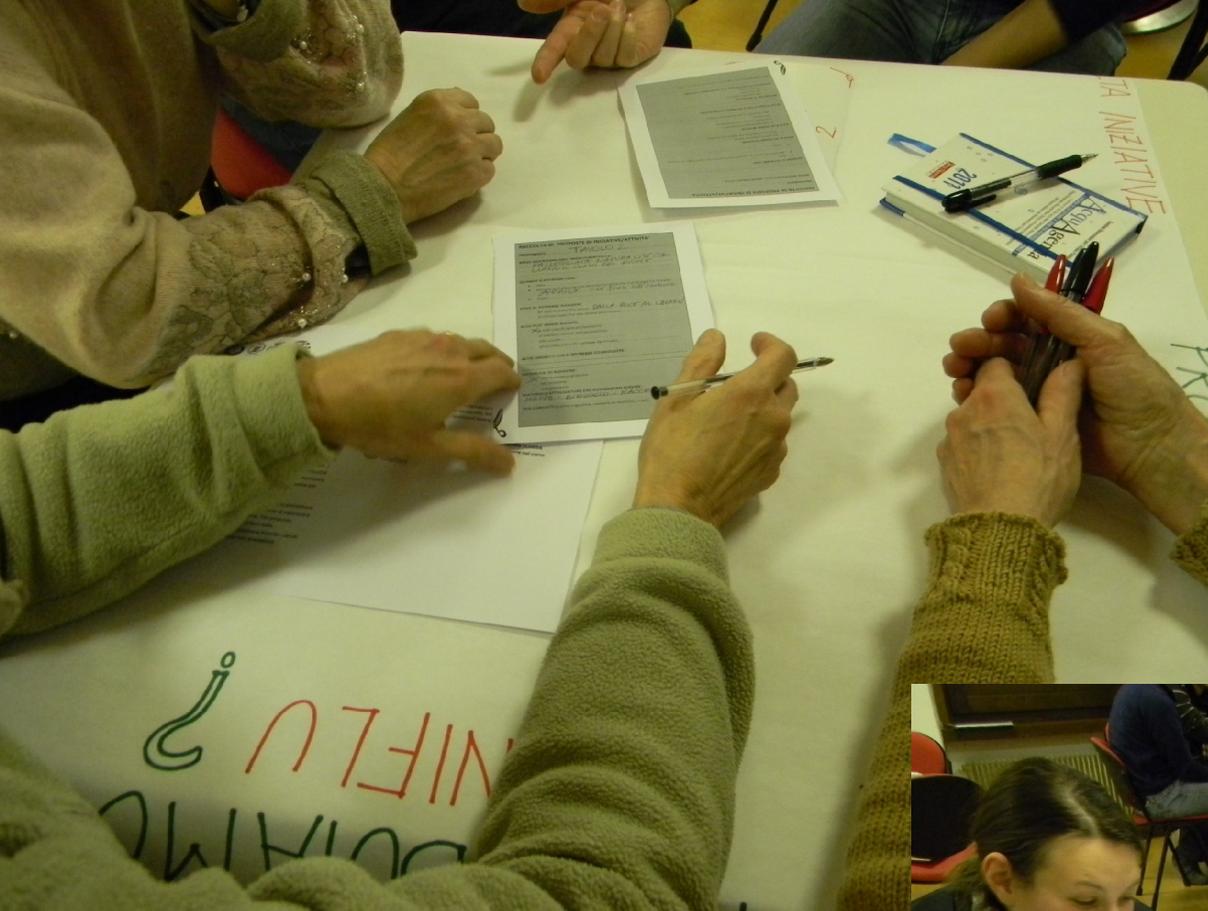
Tempi: i partecipanti passano da un tavolo all'altro ad intervalli regolari (20 – 30 min). I gruppi si rinnovano continuamente.





Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità





Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità

OST

Open Space Technology

Nata alla metà degli anni '80 grazie a un'intuizione di Harrison Owen, esperto americano di scienza delle organizzazioni: le cose più interessanti di un seminario vengono fuori nei momenti informali e spontanei durante i **coffee break**.

I partecipanti, seduti in un ampio cerchio, apprendono come faranno a creare la propria conferenza.

Chiunque intende proporre un tema per il quale prova sincero interesse, si alza in piedi e lo annuncia al gruppo, e così facendo assume la responsabilità di seguire la discussione e di scriverne il resoconto.

Quando tutti gli intenzionati hanno proposto i propri temi, viene dato avvio alla prima sessione di lavoro e si comincia.

Alla fine della giornata sarà distribuito ai partecipanti il resoconto di tutte le discussioni svolte (**instant report**).



OST - plenaria



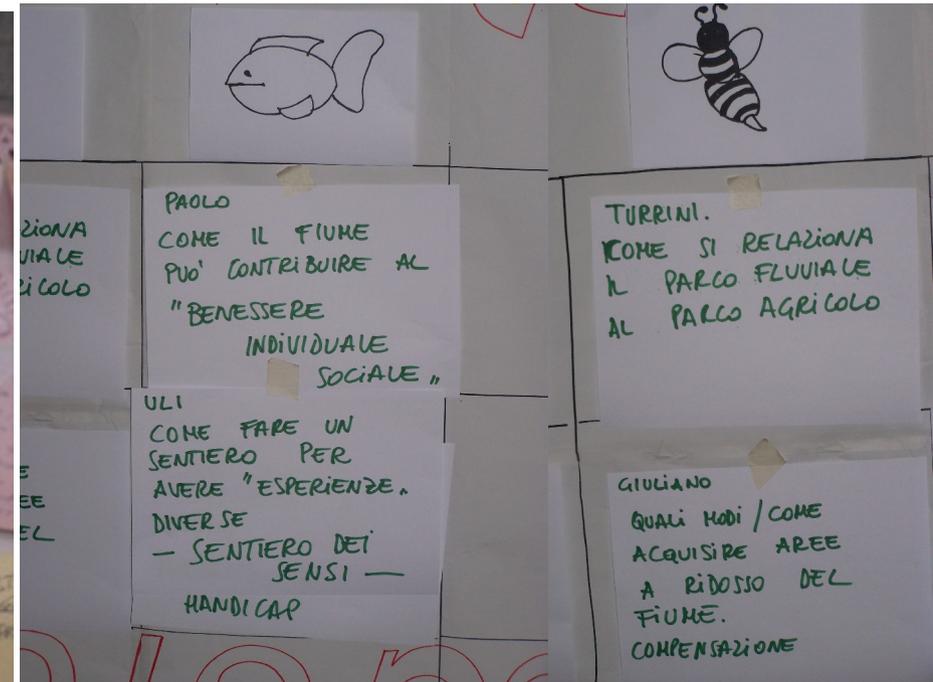
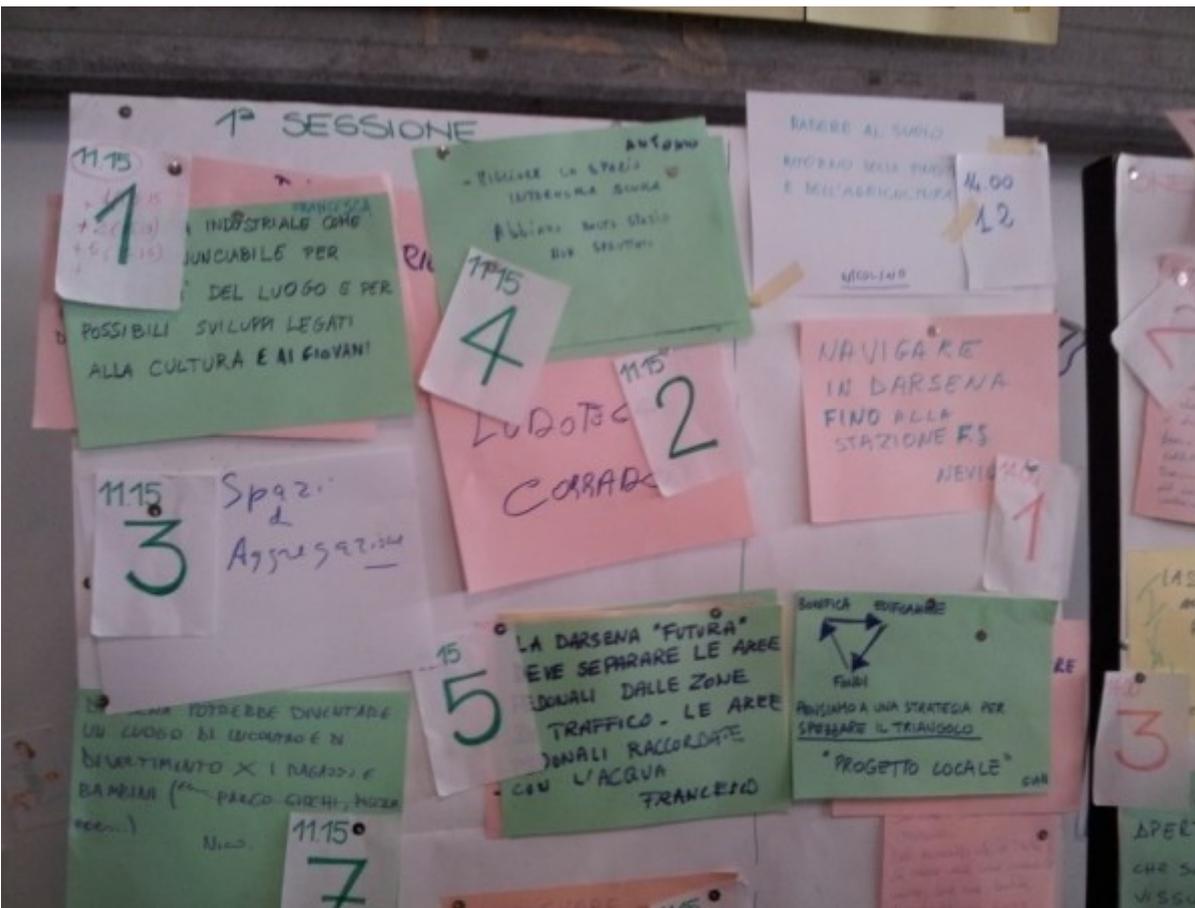
Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



OST

Open Space Technology

Chi propone un tema lo scrive sulla BACHECA



OST

Open Space Technology

Esempi di domande significantive utilizzate per l'OST

- Come mantenere vivo lo spirito del quartiere e salvaguardare il sonno dei suoi abitanti?
- A scuola vorrei che..... Vieni, oggi puoi dire la tua
- Su cosa possiamo lavorare per migliorare la qualità del nostro quartiere?
- Come migliorare la performance aziendale e guadagnare tutti di più?
-
-



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



OST

Open Space Technology

E il buffet è sempre a disposizione....



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



OST

Open Space Technology

QUATTRO PRINCIPI:

1. chi partecipa è la persona giusta
2. qualsiasi cosa succeda va bene
3. quando si inizia si inizia
4. quando si finisce si finisce

E la LEGGE dell'OST (c.d. legge dei due piedi):

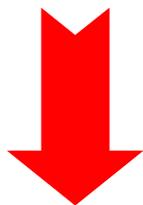
“se ti accorgi che non stai né imparando né contribuendo alle attività, alzati e spostati in un luogo in cui puoi essere più produttivo”.



Il Gioco fa parte della sfera culturale dell'infanzia e dell'adolescenza,
è vissuto in modo spontaneo e naturale...

...un Gioco può essere didattico?

- A scuola vengono inserite attività ludiche di diverso genere.
- In particolare è spesso presente scuola dell'infanzia e in quella elementare



*Durante il gioco i bambini acquisiscono abilità legate alla capacità di **relazionarsi con gli altri**, al **rispetto delle regole**, allo **sviluppo della concentrazione**, al **pensiero progettuale** (per vincere, devo agire in un modo piuttosto che in un altro)*



Il gioco nella scuola può essere:

- **lasciato ai momenti di intervallo**, come fosse uno svago necessario e al contempo utile, fra una lezione e l'altra.
- **utilizzato per l'accoglienza, per stimolare la capacità di lavorare in gruppo, o per l'orientamento** valorizzando in modo consapevole quelle proprietà che rendono un gioco "utile" in senso educativo per il semplice fatto di essere giocato.
- **utilizzato per stimolare gli apprendimenti**, per far vivere in modo ludico un esercizio altrimenti pesante.

Si tratta di una
pratica *ludiforme*
(Visalberghi)
in quanto le attività
non sono fini a sé
stesse.



«un gioco usato per educare deve essere un vero gioco e il suo primo obiettivo è creare un mondo, un ambiente, un comportamento, sviluppando il gusto per il piacere e, con esso e in esso, la curiosità, l'audacia, la combattività, la cooperazione, la determinazione lasciando anche tuttavia apparire la crudeltà. L'educazione viene veicolata dal gioco in modo inconsapevole ma efficace, per gioco appunto. Il che non implica senza fatica: giocando si suda, ci si sforza, si accetta lo stress; ma è una fatica scelta liberamente. Noia, ripetitività, fatica, tenacia nel gioco non sono oppressive, autoritarie, eterne. **Imparare il gioco e giocare può surrettiziamente **veicolare oltre che competenze anche nozioni e conoscenze.** Sta al progettista di giochi riuscire a farlo all'interno di un bel gioco, di un vero gioco».**

Cecchini A., Chi ha paura dei videogiochi? In Tantucci, Cecinelli, E. Europa Ludens.
Edizioni la meridiana, Molfetta 2000. Pag. 37



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Un po' di definizioni....anche se i confini sono labili....

Psicodramma – J.L. Moreno (1921)

Messa in scena di situazioni reali della propria vita allo scopo di esplorare e rielaborare in modo terapeutico il proprio vissuto emotivo. Questa tecnica, è oggi molto utilizzata in psicoterapia: con l'aiuto di alcuni assistenti, il paziente recita un avvenimento del suo passato per lui conflittuale ove vi sia un antagonista, dopodiché i ruoli si invertono, affinché il paziente si trovi a recitare la parte del proprio antagonista e possa così capire ciò che il suo antagonista aveva provato in quel momento.

Role-playing (1974)

E' una tecnica di formazione che prevede la sperimentazione di un ruolo lavorativo in un ambiente artificiale il più vicino possibile alla realtà, con gli stessi colleghi ed incarichi, ma sotto il controllo di un'analista che fa emergere i problemi di quella realtà sociale. E' spesso applicato nel settore della formazione del personale nelle aziende e più in particolare dei quadri e dirigenti.



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Un po' di definizioni....anche se i confini sono labili....

Giochi di ruolo, role-playing games - Gary Alan Fine (1983)

In questo caso il dramma "vissuto" è stabilito da un Dungeon Master, un direttore del gioco, che crea un mondo dove il giocatore può assumere maschere fittizie e interpretare avventure complesse attraverso un interfaccia base, costituita dalla scheda su cui sono scritte le caratteristiche del personaggio, dalle regole, dalle istruzioni operative e dai dadi.

Le Simulazioni Giocate – giochi di simulazione

Sono esperienze molto affini al classico role-playing di formazione, prevedono una situazione, degli incarichi, delle risorse e delle conseguenze, con la differenza che l'attenzione è rivolta principalmente verso il raggiungimento di un risultato, motivo questo per cui non sempre è necessario un'analista e spesso ci si avvale di modelli logico-matematici. Sono nati dai war games, i giochi di simulazione bellica per l'addestramento dei giovani ufficiali. Da questi si sono sviluppati poi gli urban games (giochi di simulazione urbana).



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



A noi interessa esplorare la giocosimulazione nella sua potenzialità educativa....

Allora ha senso partire da cosa non sono per noi i giochi di ruolo:

Giochi di ruolo non sono i giochi di ruolo commerciali derivati da “Dungeons and Dragons” (1974)...

...al contrario attingono dallo Psicodramma, dalle esperienze teatrali di Stanivlaskij, dai giochi di simulazione...ecc.



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Cos'è allora per noi una giocosimulazione?

- E' un **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 P., Giochi di città, Edizioni la meridiana, Molfetta 2004, pp. 66-67)
- **È una narrazione condivisa:** tutti i giocatori vi partecipano interpretando e gestendo un personaggio protagonista. Uno solo (il facilitatore) gestisce l'ambientazione, la trama e gli eventuali personaggi non protagonisti.
- **Costituisce un ambiente didattico:** si realizza il coinvolgimento attivo dell'utente nel processo di educazione con una notevole enfasi posta nell'autoscoperta; si fa esperienza di presa di decisioni in ambienti realistici e ripetuti feed-back che indicano le conseguenze delle azioni e l'adeguatezza della performance; si sperimenta un diverso punto di vista attraverso differenti combinazioni di mezzi con metodi e materiali
- Attiva competenze **narrative e interpretative**
- **Nel gioco di ruolo poi non vince nessuno....**



Tipologie di giocosimulazioni

1. Giochi che mettono al centro l'AZIONE, la TRAMA. I personaggi sono posti davanti a situazioni problematiche e lo scopo è di portare a termine un compito preciso. Dal punto di vista educativo questo genere di avventure si caratterizza per la centralità che assume il problem solving.
2. Giochi centrati sui PERSONAGGI in cui l'esito della partita è lasciato all'interazione fra i giocatori e gli obiettivi dei personaggi. Non è la trama quindi a governare le relazioni tra i personaggi ma sono i personaggi, con gli esiti delle loro contrapposizioni, a strutturare gli esiti. La principale risorsa educativa sarà quindi data dall'improvvisazione e dalla creazione di nuove narrazioni.



Prerequisiti al gioco di ruolo

- libertà di espressione di tutti i partecipanti: poter dire cose personali, poterle tacere, astenersi dal commento
- garanzia di diversità: nel gioco devono essere disponibili molte posizioni e mai solo due schieramenti contrapposti
- presenza di una (anche debole) struttura metaforica che permetta ai giocatori di raccontarsi come altro da sé
- costruzione di una storia aperta e non necessariamente lineare



Il ruolo del conduttore del gioco

- Il conduttore è colui che gestisce l'ambientazione del gioco, fa da facilitatore, regista, arbitro, narratore.
- Il suo ruolo ha una grande importanza anche alla fine del gioco, nel debriefing.
- La parola debriefing, mutuata dal mondo militare, è ormai di uso comune fra gli esperti di didattica ludica. Essa indica il “dopogioco”, la ristrutturazione cognitiva dell’agito ludico, la sua analisi.
- Il debriefing è quel momento del gioco educativo in cui gli studenti si fermano a riflettere e portano alla luce quanto attivato nella fase ludica.
- Durante l’attività ludica vera e propria ogni giocatore "mette in gioco" la propria dimensione affettiva, cognitiva e del desiderio, sia a livello personale che, in certi casi, anche del gruppo. Nella fase di rielaborazione è essenziale che i giocatori compiano un processo di negoziazione di significati in cui socializzino quanto vissuto.



Il ruolo del master/conduuttore del gioco

*«Il processo di **debriefing** può essere quindi definito come quella riflessione a voce alta che il gruppo al termine dell'attività fa per "metacomunicare" sui punti di forza e sui punti deboli del lavoro svolto assieme e che i singoli giocatori compiono riflettendo sui contributi personali o gli errori individuali commessi nel lavoro di gruppo. (Musci, E., Il debriefing. In Cecchini, A., Lupoli, M. G., Musci, E. Un laboratorio per giocare. Pag 33)*

Nel debriefing il master deve fare da facilitatore: stimolare il dialogo, la circolazione di idee e la riflessione sulle stesse.

Se è il docente a rivestire il ruolo del master, egli deve prestare particolare attenzione: non deve far sentire gli studenti sotto esame altrimenti verrebbe vanificato lo spirito del gioco. La discussione del debriefing non è neppure tempo per un monologo dell'insegnante che spiega il senso delle cose.

In realtà questa raccomandazione riguarda l'intero svolgimento del gioco. Così come gli studenti si spogliano dei loro panni per entrare in quelli dei personaggi così l'insegnante deve smettere di essere tale e svolgere il ruolo del master.

Alla fine del gioco possiamo capire se esso è ben riuscito quando...

- I giocatori chiedono di proseguire l'esperienza;
- Alla fine della partita i giocatori continuano a discutere di ciò che è successo nel gioco, a volte dimenticandosi di salutare il conduttore;
- Sono emersi frammenti di storia o personaggi interessanti perché vicini all'espressione di un bisogno personale o collettivo;
- Dopo la partita i giocatori elaborano nuovi schemi narrativi o nuove strategie in vista di nuove partite



Il kit Va.D.Di.

scenari, ruoli e materiali di gioco



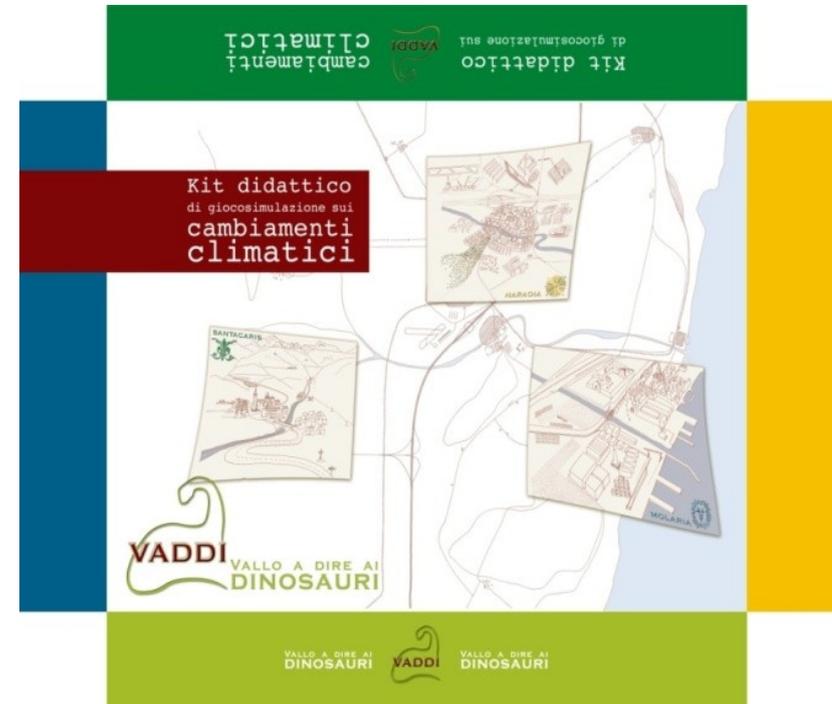
Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Cos'è Va.D.Di.

Va.D.Di. è un kit didattico di *giocosimulazione* per *l'Educazione Orientata alla Sostenibilità* sul tema dei cambiamenti climatici. Il prodotto si presenta come un gioco in scatola e contiene all'interno :

- 1 Manuale generale
- 6 manuali operativi
- 50 carte d'identità
- 50 carte - decisioni
- 3 tabelloni – decisioni
- 1 dossier esperti
- 6 carte esperti
- 1 dossier giornalisti
- Le mappe
- 1 glossario
- I profili di sostenibilità
- Il test “Misura la tua sostenibilità”



Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco

Che cosa viene gioco-simulato in Va.D.Di.?

Riproduzione di uno **scenario immaginario** che rispecchia **un'ambientazione realistica**, nelle componenti geografiche, sociali ed ambientali e nelle dinamiche politiche ed economiche.

CONTESTI

RUOLI

REGOLE (vincoli, eventi)

All'inizio del gioco i giocatori sono invitati a compiere azioni, per cercare di realizzare desideri ed obiettivi personali, e vivono le proprie relazioni con i componenti della propria comunità.

*In questo momento, viene **simulato** lo svolgimento di un tratto di **vita quotidiana** di persone comuni, alle prese con situazioni e problemi normali, tra i quali si insinua anche quello di un cambiamento climatico.*

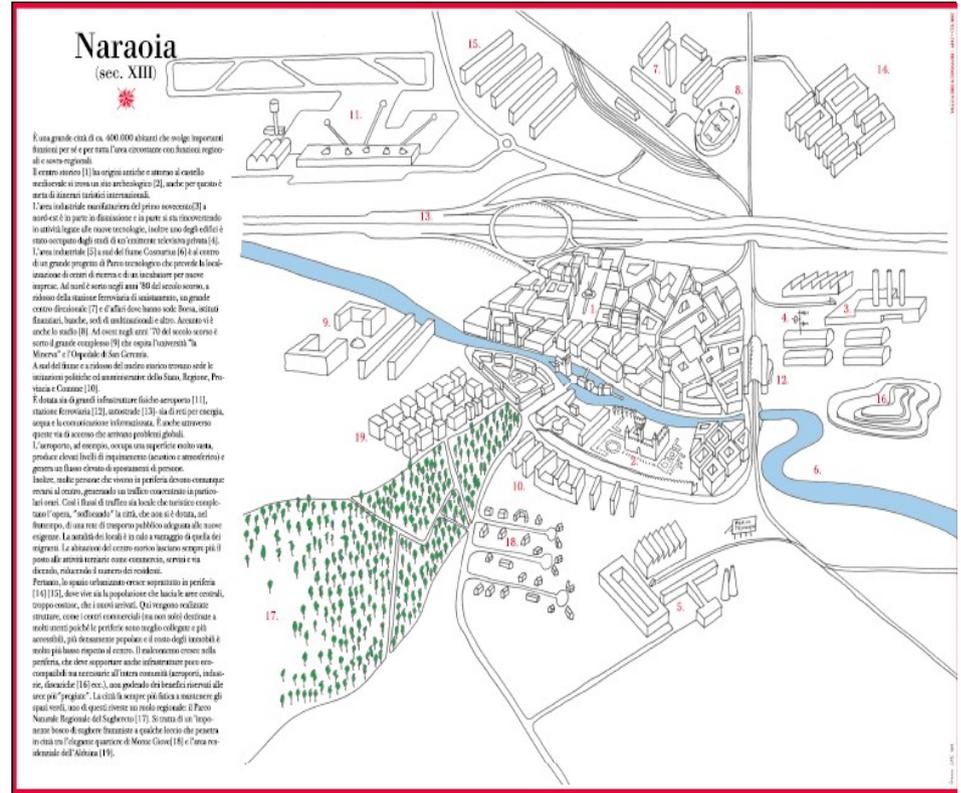
Nella fase centrale di **Va.D.Di.** i giocatori si riuniscono prima in *forum locali* e poi in una *conferenza regionale* per discutere insieme le problematiche ed elaborare un piano di sviluppo per PYCAIA.

*Questa parte di attività **simula**, in sintesi, un processo di pianificazione territoriale partecipata (es. **processo di Agenda XXI locale**).*

Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco

NARAOIA

Naraoia, capoluogo di Pycaia, è una grande metropoli in cui hanno sede le istituzioni politiche ed amministrative dello Stato, Regione, Provincia e Comune. Con il passare degli anni il centro urbano, una volta destinato ai residenti, ora ospita le attività terziarie, a danno delle periferie che crescono a dismisura per l'afflusso della popolazione proveniente dalle aree centrali divenute troppo costose, e per la crescente presenza di immigrati. Con difficoltà, sopravvivono alcune zone verdi, fra le quali il Parco Naturale Regionale del Sughereto. Durante le ore di punta la città è congestionata dal traffico tra centro e periferia, anche a causa di una non adeguata rete di trasporto pubblico.



Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco

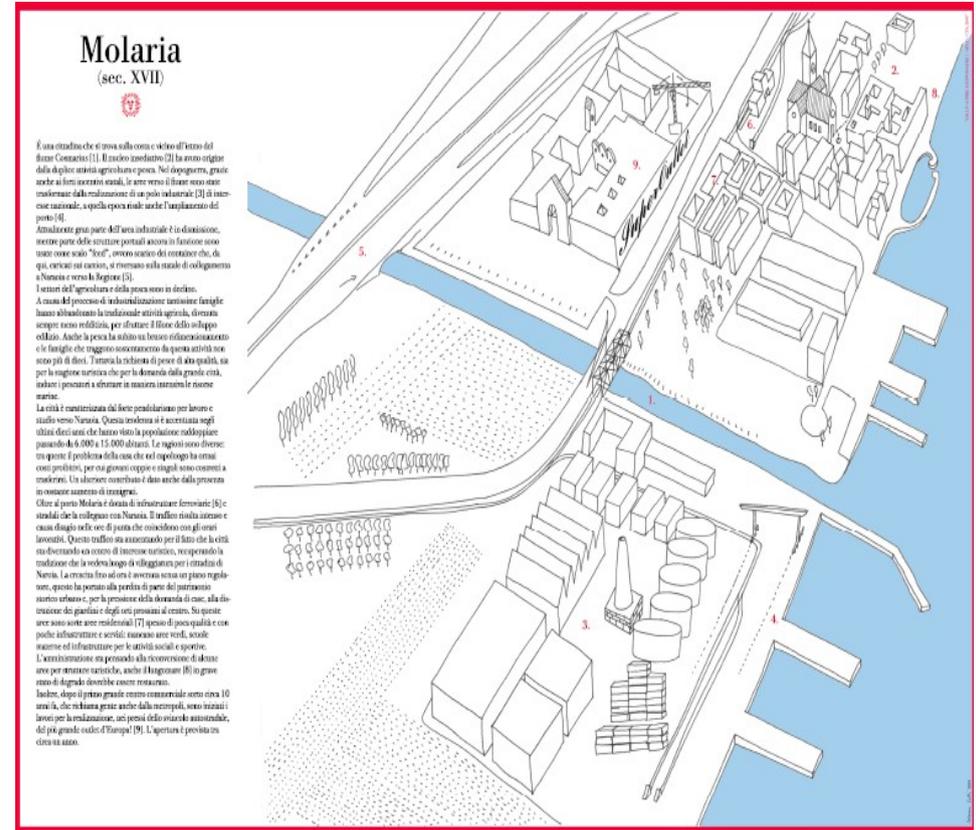


Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



MOLARIA

E' una cittadina di mare, il cui nucleo insediativo si è sviluppato grazie alla pratica dell'agricoltura e della pesca. Attualmente queste tipo di attività economiche sono in declino e gli investimenti si concentrano nel settore edilizio. Molto significativa è la dipendenza da Naraola, sia per il lavoro che per i servizi, con tutte le problematicità che innesca: traffico, pendolarismo, mancanza di investimenti e servizi, ecc. A Molaria è anche presente un porto recentemente ampliato nelle sue dimensioni ed ormai usato prevalentemente come scalo per lo scarico dei container, che da qui si riversano verso l'interno della regione.



Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco

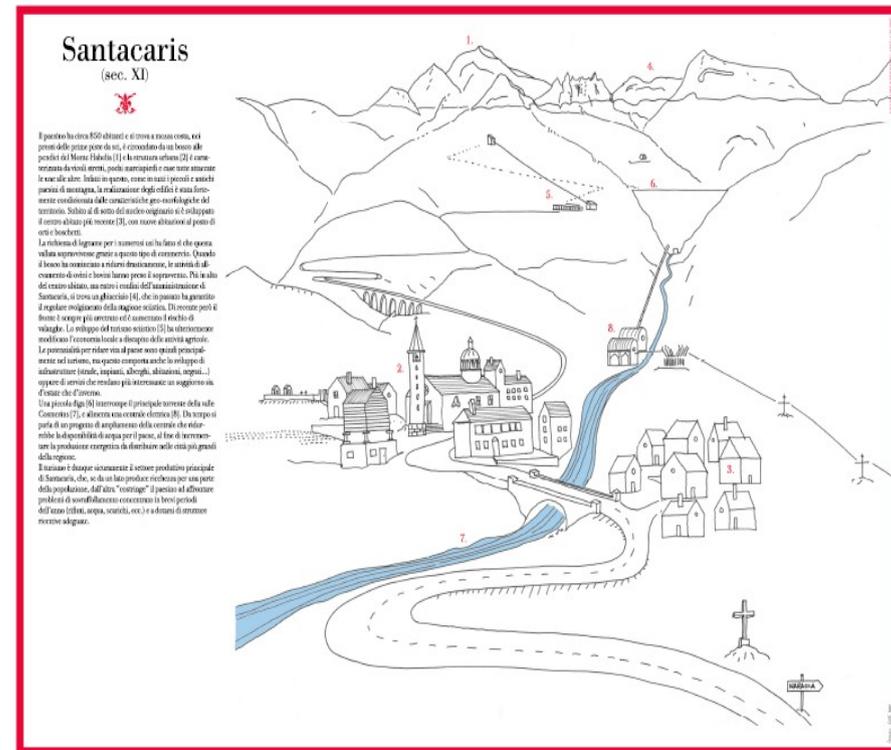


Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



SANTACARIS

E' un piccolo paesino di montagna e nota località sciistica, situato a mezza costa sulle pendici del Monte Habelia. Lo sviluppo del turismo sciistico ha modificato l'economia locale a discapito delle attività agricole. Il turismo è il settore produttivo principale che da un lato produce ricchezza per una parte della popolazione, , dall'altro però costringe il paesino ad affrontare problemi di sovraffollamento in brevi e determinati periodi dell'anno. Inoltre, negli ultimi anni, Santacaris ha dovuto affrontare il problema legato ad una sensibile riduzione delle precipitazioni nevose nella stagione invernale, che sta mettendo in crisi l'assetto economico ed occupazionale del piccolo centro.



Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



I giocatori

I veri protagonisti di *Va.D.Di.* sono i ragazzi. Nella giocosimulazione essi abbandonano temporaneamente la proprie identità, ed assumono quella di determinati *personaggi*, che nel loro insieme costituiscono i cittadini di Pycaia.

I giocatori, distribuiti proporzionalmente nei tre centri abitati della Regione, vengono ulteriormente assegnati ad una delle seguenti categorie di ruoli: **cittadini, amministratori, esperti, giornalisti.**

La carta d'identità

Un documento di riconoscimento, consegnato a tutti i partecipanti all'inizio del gioco, indica su un lato il nome e il cognome, l'età, la professione ed alcune informazioni sulla vita ed il carattere del cittadino.

Sul retro, la carta contiene un "*desiderio*" (un'aspirazione o un progetto) da realizzare, un "*problema*" da affrontare e un "*comportamento*" specifico. Questi tre elementi mettono in relazione fatti e situazioni di vita con scelte che hanno più o meno direttamente una ricaduta in termini ambientali.

CARTA D'IDENTITÀ	
Nome	Fabiana
Cognome	ERBA
Età	36
Professione	Titolare agriturismo
Dove vivi	Santacaris
Dove lavori	Santacaris

QUANTO GUADAGNI AL MESE:
NIENTE POCO MEDIO MOLTO

Da quattro anni gestisci un agriturismo in un casale circondato dal bosco, a poca distanza dal paese, che hai ereditato dai tuoi genitori. Oltre alle coltivazioni, hai anche un piccolo gregge da cui ricavi formaggi tipici e indumenti di lana grezza, che vendi soprattutto ai turisti. Hai fondato un consorzio fra gli operatori del settore per promuovere nel paese un nuovo modello di turismo sostenibile, basato non più sulla neve, ma sulla rivalutazione delle tradizioni e della cultura locale. Attraverso il consorzio vorresti far sostenere il tuo progetto dall'Assessorato al Turismo.

CITTADINI SANTACARIS

Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Categorie di giocatori e loro funzione nel gioco

I cittadini

Sono i rappresentanti maggioritari delle tre comunità di Pycaia, appartengono a varie estrazioni sociali, svolgono professioni e lavori comuni. Nella vita sono alle prese con aspirazioni, desideri, problemi, che affrontano in base ad un determinato comportamento. **Le dinamiche di gioco li condurranno a prendere maggiore consapevolezza delle situazioni e dei problemi e a compiere scelte che influiranno sul futuro sviluppo della propria comunità attraverso strumenti di partecipazione attiva quali i forum e il referendum.**

Gli amministratori

Questa categoria è rappresentata dal Presidente della Regione, dai Sindaci, e da diversi Assessori, che in qualità di rappresentanti delle istituzioni sono i principali interlocutori delle comunità e promotori di iniziative importanti quali i forum locali e la Conferenza Regionale. Ad alcuni di questi personaggi è attribuito il carattere di “lobbisti”, cioè di membri di un gruppo che esprime un interesse comune molto forte, che tenterà con ogni mezzo di far valere.

Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Il debriefing

La giocosimulazione non è completa, e non può raggiungere pienamente i suoi scopi, se non è seguita da una **RICOSTRUZIONE CONDIVISA** di quanto accaduto durante il gioco, in termini di:

- **ANALISI DELLE DINAMICHE DI GIOCO (PERSONALI E RELAZIONALI):** passaggi critici, superamento delle conflittualità, equilibri e disequilibri tra le personalità, ecc.
- **ANALISI E DISCUSSIONE SUI RISULTATI DELLA GIOCOSIMULAZIONE:** azioni prioritarie adottate nel piano di sviluppo, proposte scartate in fase di referendum, decisioni individuali, risultati dei profili di sostenibilità, ecc.

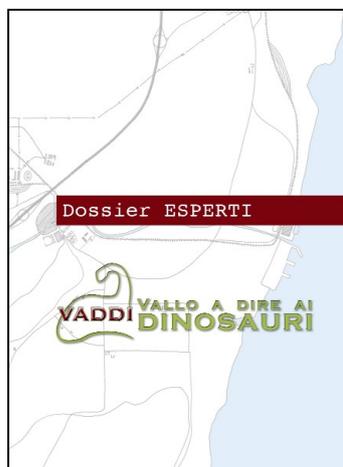
NOTA: il *debriefing* è uno strumento didattico. Può essere svolto “a caldo” (subito dopo la g.) o “a freddo” (a distanza di uno o più giorni), anche con la presenza di veri “Esperti”.



Categorie di giocatori e loro funzione nel gioco

Categorie speciali: *gli esperti*

Tra i personaggi ve ne sono alcuni con particolari competenze professionali: un climatologo, un sociologo ambientale, un geologo, un oceanografo - fisico, un medico di base. Gli esperti, oltre ad avere dei ruoli specifici nelle problematiche relative ai propri contesti, hanno il compito di elaborare un rapporto scientifico, di cui verrà tenuto conto nella stesura di un piano di sviluppo della regione.



I giocatori - esperti hanno a disposizione una specifica *carta* e un *dossier*. La *carta esperti* fornisce indicazioni professionali relative al proprio ruolo, il *dossier* contiene informazioni di carattere tecnico-scientifico sui vari aspetti connessi ai cambiamenti climatici.

Inoltre, a disposizione dei giocatori c'è un *glossario* che contiene i termini maggiormente usati quando si parla di sostenibilità e in particolar modo di cambiamenti climatici.

Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



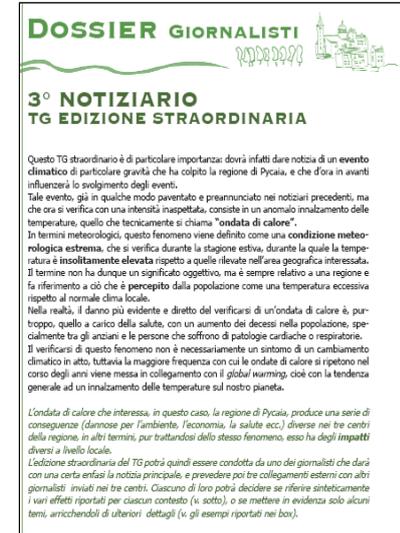
Categorie di giocatori e loro funzione nel gioco

Categorie speciali: *i giornalisti*

Alcuni giocatori rivestono il ruolo di giornalisti, i quali, facendo parte di una ipotetica redazione, assicurano un servizio di informazione, cronaca e attualità, documentazione e inchiesta su ciò che accade in Pycaia.

Infatti i giornalisti si documentano, svolgono interviste, raccolgono informazioni e materiali utili per l'organizzazione di notiziari, conferenze stampa, e telegiornali, che contraddistinguono alcuni passaggi importanti nello svolgimento della giococosimulazione.

Per il loro lavoro dispongono del *dossier giornalisti* composto da una serie di materiali (ad es. rassegna stampa, notizie di agenzia) utili per la preparazione dei diversi interventi stampa.



Il kit Va.D.Di.: scenari, ruoli e materiali di gioco



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



OBIETTIVO DEI LAVORI DI GRUPPO

- **Riflettere sull'APPROCCIO per COMPETENZE**

... discutendo insieme ai colleghi sui punti chiave

- **Iniziare ad applicare tale approccio nella progettazione di una (o più) UNITÀ DI COMPETENZA**

... cominciando a costruirla insieme



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Regole per i lavori di gruppo

COME lavoreremo:

- Tutti i presenti saranno suddivisi in gruppi in base all'**ordine di scuola**
- Ogni gruppo dovrà discutere sull'impostazione di una (o più) unità di competenza realizzabile utilizzando i **materiali** che saranno consegnati ai tavoli
- Ogni gruppo sceglierà un **portavoce** che illustrerà in plenaria quanto discusso nel gruppo



Regole per i lavori di gruppo

MATERIALI

Ai gruppi sarà consegnato:

- *REPORT PER LAVORI DI GRUPPO* composto da 6 domande guida
- *Indicazioni Nazionali per il curricolo*
- *Schema con le Competenze Chiave dell'Unione Europea*
- *Slide sulle Competenze G. Del Gobbo*
- *Penne, matite e fogli*



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Regole per i lavori di gruppo

COMPORAMENTI

I partecipanti al tavolo dovrebbero:

- essere costruttivi
- avere fiducia nel percorso intrapreso
- mettere a disposizione del gruppo il proprio sapere ed esperienze
- rispettare i punti di vista degli altri partecipanti (anche se non condivisi)
- rispettare le regole e i tempi fissati
- uscire dai lavori soddisfatti e arricchiti

Evitare di:

- Tenere comportamenti aggressivi: alzare la voce, fare critiche personali....
- Fare interventi eccessivamente lunghi

Nei gruppi di lavoro TUTTI DEVONO poter ESPRIMERE LA PROPRIA OPINIONE, quindi se c'è qualcuno che, per timidezza o altro, non ha ancora espresso il proprio punto di vista su un argomento ... *sii tu per primo a coinvolgerlo chiedendogli di farlo!*

Grazie per l'attenzione!



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità

