

**Corso per la costruzione di UNITÀ DI
COMPETENZA
sui CAMBIAMENTI CLIMATICI con metodi
innovativi
-azione 2 della DGRT 352/2014-**

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

V° Incontro



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



OBIETTIVO DEL CORSO

**Impostare un segmento di
Unità di Competenza
sui CAMBIAMENTI CLIMATICI
utilizzando la didattica
laboratoriale/partecipativa**



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

1. Dal Brainstorming.....agli Alberi per discutere



Chi: almeno 15 bambini o ragazzi da 9 anni in su

Cosa: discutere intorno a un tema accogliendo posizioni diverse

Dove: occorre una parete vuota di almeno 4 metri di lunghezza

Quando: meno di due ore, all'inizio o a conclusione di un percorso

Perché: per ragionare intorno a un tema e fare emergere la complessità

Il gioco dell'albero consente di raccogliere, in forma di scrittura collettiva, le opinioni di tutti in forma più articolata, a partire da due frasi stimolo "tronche", una legata al "piacere" e l'altra alla "paura". Un tema può essere "la città" oppure "l'ambiente", ecc..



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana*

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

1. Dal Brainstorming.....agli Alberi per discutere

Appendiamo due fogli grandi (50 x 70 cm circa) a circa due metri di distanza l'uno dall'altro, sulla stessa parete; prepariamo anche, ritagliandole dalla carta da pacchi, delle strisce di carta bianca lunghe circa settanta centimetri e larghe circa dieci. Serviranno inoltre dei pennarelli grandi, dei fogli di carta colorata, un paio di forbici e due rotoli di scotch.

Annunciamo che faremo un ragionamento collettivo in forma di albero: i due fogli bianchi saranno i tronchi dei nostri ragionamenti, cioè le affermazioni di partenza da sviluppare. Su un tronco scriviamo “la città mi piace...”; sull'altro “la città mi fa paura...”



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria



1. Dal Brainstorming.....agli Alberi per discutere

Dividiamo la classe in sei piccoli gruppi; a ogni gruppo diamo due strisce di carta. Ogni gruppo deve scrivere su ogni striscia la continuazione di una delle due frasi, quindi attaccare le due strisce con lo scotch alla parete, inclinate rispetto alle frasi “tronco” in modo da ricordare il ramo di un albero.

Quando tutti i gruppi hanno attaccato le proprie strisce, rileggiamo cosa è stato scritto...”la città mi piace...perchè ci sono i miei amici”.

Adesso invitiamo tutti, anche singolarmente, a far crescere le affermazioni, attaccando ulteriori strisce di carta (più sottili) a quelle esistenti, con specificazioni o cambi di senso. Ognuno può attaccare la propria striscia/ramo a qualsiasi ramo esistente.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria



1. Dal Brainstorming.....agli Alberi per discutere

Si rilegge ancora una volta tutto quanto...A questo punto, cosa manca? Le radici. Attacciamo alla base degli alberi sei/sette pozze d'acqua che nutrono entrambi gli alberi. Le parole che si mettono nelle pozze le propongono i bambini.

Attaccate le sei "pozze" o "sorgenti", chiediamo a ognuno, individualmente, di mettere le radici che desidera. Una radice è un filo che collega uno dei due alberi a una delle pozze: si possono fare di due colori diverse per facilitarne la lettura.



Esempi di Giochi

2. Dall'osservazione al Biomorfo

Chi: gruppi di almeno 5 bambini

Dove: in classe

Quanto: 1 ora

Quando: al termine di un percorso

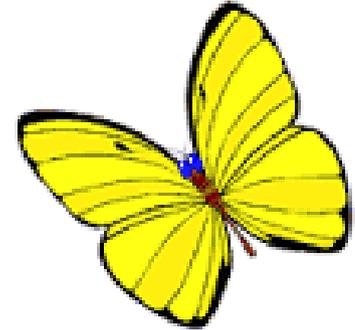
Perché: per verificare e comprendere le misure di adattamento degli animali all'ambiente in cui vivono

Il biomorfo è un animale fantastico perfettamente adattato all'ambiente in cui vive!



Esempi di Giochi

2. Dall'osservazione al Biomorfo



I bambini dopo aver ben osservato un ambiente:

- il prato
- il fiume
- il bosco
- la città/paese

annotando ciò che hanno trovato e visto, inventano e disegnano un animale che per caratteristiche morfologiche e comportamentali possa vivere bene nell'ambiente precedentemente studiato.

Esempi di Giochi

2. Dall'osservazione al Biomorfo

Per inventare l'animale si deve specificare:

- Di che cosa si nutre
- Come si procura il cibo
- Come si difende dai pericoli
- Come si riproduce (uova, piccoli,.....)
- Quante volte si riproduce
- Com'è organizzata la sua vita sociale(vive da solo, coppia, in gruppo....)
- Qual è il suo verso

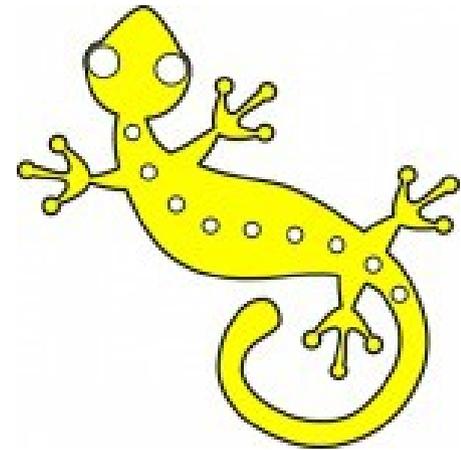


Esempi di Giochi

2. Dall'osservazione al Biomorfo

Per inventare l'animale si deve specificare:

- Quanto è grande
- Da che cosa è rivestito il suo corpo
- Quanti arti ha e di che tipo
- Quali sono gli organi di senso più sviluppati
- Com'è la sua bocca
- Altre caratteristiche



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

3. Gioco “Il mondo è bello perché è vario!”

Chi: almeno 20 bambini dai 6 anni in su, meglio gruppi più numerosi

Dove: all'aperto o in palestra

Quando: 45 minuti

Perché: per verificare e comprendere l'importanza della biodiversità per la sopravvivenza degli ecosistemi.



1a fase

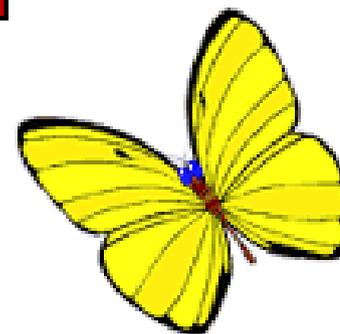
Stampare i cartellini con da una parte una formica e dall'altra una specie diversa (ape, bruco, ecc.).

Appendere al collo dei bambini un cartellino utilizzando dello spago o della lana. È preferibile distribuire le schede in modo tale che una stessa specie abbia almeno due rappresentanti.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

3. Gioco “Il mondo è bello perchè è vario!”



1a fase

I bambini devono esporre il cartellino in modo tale che sia nascosto il lato della formica. Ogni bambino rappresenta l'animaletto che è disegnato sul lato esterno della sua scheda e si muove mimandone l'andatura. I bambini si muovono e quando incontrano un compagno si scrivono il suo nome sul proprio cartellino. Quando tutti lo hanno completato scrivendo almeno 5 nomi il gioco si ferma. A questo punto l'insegnante sceglie un bambino (per esempio quello con il cartellino della farfalla) e spiega che la farfalla si è ammalata e che la sua malattia è contagiosa....perciò tutti i bambini elencati sul cartellino dell' "ammalato", soltanto se hanno la stessa specie sul proprio cartellino, non potranno più giocare a causa del contagio. Annotare sulla lavagna il numero di bambini "ammalati".



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

3. Gioco “Il mondo è bello perchè è vario!”

2a fase

Dire ai bambini di girare il cartellino che hanno al collo, in modo che ora la parte visibile sia la scheda che rappresenta la formica.

Ripetere il gioco con la procedura della prima parte.

Logicamente questa volta la “malattia” si diffonderà rapidamente fino a colpire tutti i bambini, dato che tutti hanno delle formiche sul proprio cartellino.



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana*

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

3. Gioco "Il mondo è bello perchè è vario!"

APE



Scrivi qui i nomi:

BRUCO



Scrivi qui i nomi:

COCCINELLA



Scrivi qui i nomi:

FORMIGA



Scrivi qui i nomi:

BOMBO



Scrivi qui i nomi:

CAVALLETTA



Scrivi qui i nomi:

FARFALLA



Scrivi qui i nomi:

LUCCIOLA



Scrivi qui i nomi:

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

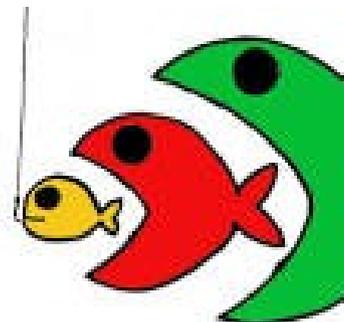
4. Il gioco della vita: Mangia....è mangiato

Chi: almeno 20 bambini

Dove: all'aperto o in palestra

Quando: 30 minuti

Perché: per capire le relazioni esistenti nella Piramide ecologica



REGOLE DEL GIOCO:

La classe deve dividersi in tre gruppi:

Falchi, serpenti, topi

Cosa mangiano?

Ogni FALCO mangia 2 topi e 1 serpente

Ogni SERPENTE mangia 2 topi e 5 semi

Ogni TOPO mangia 10 semi

Esempi di Giochi

4. Il gioco della vita: Mangia....è mangiato



Ogni animale ha un proprio territorio dove ha la tana.

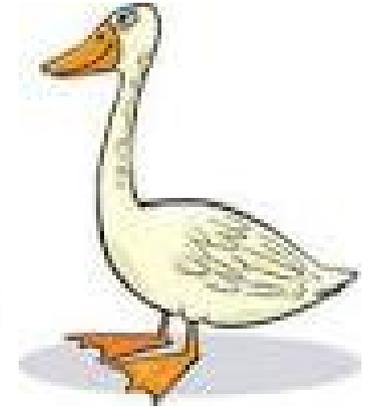
Entro un tempo limite i topi devono raccogliere i semi senza essere mangiati dai serpenti e dai falchi, i serpenti devono mangiare 5 semi e due topi senza essere mangiati dai falchi, il falco 2 topi e un serpente.

Chi mangia sopravvive, chi non mangia o è mangiato muore.

Devono sopravvivere due esemplari di ogni specie per potersi riprodurre e garantire il futuro della specie.

Attraverso diversi turni di giocata dobbiamo trovare il giusto equilibrio per poter garantire la vita a tutte e tre le specie di animali.

Esempi di Giochi



5. Il gioco sempre attuale....il gioco dell'oca

Chi: l'intera classe divisa in squadre, oppure dei giocatori singoli

Dove: in classe, all'aperto, ovunque!

Quando: 1 ora

Perché: per verificare in modo semplice e divertente quanto appreso

Realizzazione del gioco:

La classe sarà coinvolta nella realizzazione del tabellone, con materiale di recupero, che sarà composto incollando su un supporto 99 tessere di quattro tipi differenti:

- quelle in cui il punteggio viene raddoppiato (dovrà essere meno frequente delle altre)
- quelle in cui viene obbligata la sosta di un turno
- quelle in cui per non retrocedere bisogna rispondere esattamente al quesito
- quelle in cui non accade nulla

Esempi di Giochi



5. Il gioco sempre attuale.....il gioco dell'oca

All'interno delle caselle in cui bisogna rispettare un turno di sosta bisognerà scrivere un valido motivo che giustifichi questo pegno (es. hai buttato la carta della caramella per terra, hai lasciato i rifiuti nel bosco, hai dimenticato la luce accesa...).

Poi, dovranno essere preparate le domande che dovranno essere poste quando la pedina arriverà alla casella con il punto interrogativo: es. con cosa viene fatto il compost? Il vetro e la carta vanno buttati nello stesso contenitore?

Terminato l'allestimento saranno sufficienti 2 dadi e un numero di pedine uguali a quello dei partecipanti.

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

6. Gioco di ruolo “Minacce di cemento per il bosco di Gaia”

Chi: almeno 15-20 bambini dai 10 anni in su

Cosa: discutere intorno a un tema argomentando e cercando nuove soluzioni

Dove: in classe

Quando: 1 ora e mezza

Perché: per confrontarsi, formulare ipotesi, esprimere giudizi, conoscere i diversi punti di vista, riconoscere carenze nelle proprie conoscenze, migliorare le capacità dialettiche.



Alla periferia della città di Gaia esiste un'area boschiva, molto bella ed unica in un contesto ormai tutto urbanizzato. I ragazzi della città non hanno un posto dove poter giocare e stare a contatto con la natura. Il progetto è perciò quello di creare un parco. Ma occorrono finanziamenti che il Comune non ha.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

6. Gioco di ruolo “Minacce di cemento per il bosco di Gaia”

Ecco allora che un noto costruttore edile offre il doppio della somma che sarebbe necessaria, chiedendo, in cambio, un appezzamento di terreno, proprio al centro del parco, per costruire alcune villette ed un albergo. E' sicuro che l'albergo avrà successo: molti sono i turisti che amano stare a contatto con la natura. E le villette sicuramente andranno a ruba. La gente, stanca del rumore della città, sarà desiderosa di andare ad abitare nella tranquillità del bosco e fare lunghe passeggiate nel verde.

Il sindaco è indeciso e l'opinione pubblica è discorde: interessi personali e collettivi si scontrano. Con l'ingente somma offerta dal costruttore si potrebbe costruire la scuola nuova, ampliare la palestra, illuminare le vie periferiche... ma si perderebbe definitivamente l'unica area destinabile a parco urbano! E poi c'è il progetto della Coop. giovanile "Bosco di Gaia", con il loro progetto di valorizzazione dell'area verde...



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana*

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

6. Gioco di ruolo “Minacce di cemento per il bosco di Gaia”

Il Sindaco oscilla tra le due alternative, mentre "l'aria calda" che si respira in città per i contrasti esistenti ha suggerito al Prefetto di indire un'assemblea cittadina per capire come uscirne.... invitando formalmente tutti i soggetti che hanno già preso posizione in materia.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

6. Gioco di ruolo “Minacce di cemento per il bosco di Gaia”

Regole da rispettare durante l'assemblea

- 1) Ogni gruppo deve identificarsi nel ruolo assegnato
- 2) I diversi "attori" devono confrontarsi in un'assemblea diretta da un presidente neutrale, esprimendo le proprie argomentazioni (pro, contro o di mediazione).
- 3) Prima dell'inizio dell'assemblea, i gruppi possono riunirsi (20 minuti) per definire la strategia da adottare in assemblea ed in particolare stabilire ed annotare su carta:
 - quali sono gli obiettivi "irrinunciabili" da perseguire nel dibattito;
 - quali sono gli obiettivi eventualmente "negoziabili" ovvero quelli rinunciabili a condizione che se ne raggiungano altri;
 - quelle argomentazioni e dati da utilizzare per esporre la propria posizione e per svilupparla e difenderla nel corso del dibattito;
- 4) Ogni "ruolo" ha a disposizione 3 minuti per presentare, al primo giro di interventi, la propria posizione.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

7. Gioco di simulazione “Il naufragio”

Chi: almeno 15-20 bambini dai 10 anni in su

Cosa: mettere alla prova le proprie competenze relazionali

Dove: in classe

Quando: 45 minuti

Perché: per individuare i propri bisogni primari e secondari



I ragazzi devono immaginare di trovarsi su di una nave che stava naufragando nei pressi di un'isola deserta. Sulla nave è in corso un incendio ma sono rimasti intatti i seguenti oggetti:

- cassetta del pronto soccorso
- coperte
- cibo
- specchietto
- acqua
- corde
- radio trasmittente
- fiammiferi
- torce elettriche
- pala
- cuscini galleggianti
- attrezzatura da pesca
- tavolette di cioccolata
- un litro di rum
- una radio trasmittente



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria



7. Gioco di simulazione “Il naufragio”

Prima di tutto il singolo giocatore deve ordinare gli oggetti dell’elenco secondo la loro importanza per la sopravvivenza, assegnando il n. 1 al più importante, il n. 2 al secondo in importanza e così via, siano al n. 15 (il meno importante).

Nel giro di 20 minuti è previsto che la nave affondi, ed è esattamente il tempo che il gruppo ha a disposizione per accordarsi su tre oggetti da salvare dal naufragio e portare sull'isola deserta per sopravvivere in attesa dei soccorsi.

Durante questi venti minuti il formatore osserverà il gruppo, le dinamiche che si innescheranno, i meccanismi e il modo di comunicare che ognuno metterà in atto. Allo scadere del tempo si riflette, tutti assieme sul perché è o non è stato raggiunto un accordo, il formatore fungerà da mediatore e offrirà spunti di riflessione basandosi su quanto osservato durante l'interazione del gruppo.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

8. Gioco di simulazione “Arraffa e riarraffa”

Chi: 20 bambini dai 10 anni in su

Cosa: partecipare, esprimere opinioni e confrontare i reciproci punti di vista

Dove: in classe

Quando: 20 minuti + 30 minuti di defriefing

Perché: per riflettere sull'importanza del "limite" specie delle risorse naturali; per compiere scelte sulla base di criteri di sostenibilità (o insostenibilità); agire autonomamente e razionalmente senza essere influenzati dal comportamento del gruppo; imparare ad accordarsi con gli altri.

Si dispongono 8/10 giocatori intorno a un tavolo e i rimanenti alle loro spalle come osservatori.

Sul tavolo si mettono a disposizione dei giocatori $2n+2$ fermagli o tappi di sughero o stuzzicadenti, ecc., che coincidono con la posta in gioco (se i giocatori, indicati con n , sono 10, i fermagli saranno 22).



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana*

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

8. Gioco di simulazione “Arraffa e riarraffa”



- Si leggono insieme le regole del gioco (meglio se sono scritte su un cartellone): vince chi raggiunge $2n+4$ fermagli (es.: 24 fermagli) scegliendo la strategia più opportuna.
- Al "Via" del conduttore ciascun giocatore cercherà di prendere i fermagli.
- Allo "Stop" verrà raddoppiato il numero di fermagli rimasti sul tavolo senza superare la prima posta.
- Il conduttore non può rispondere alle domande dei giocatori. Si verificherà che i giocatori al “via” si impadroniranno subito di tutti i fermagli: in questo caso il conduttore dichiarerà finito il gioco e ritirerà i fermagli senza dare spiegazioni, e poi inviterà i giocatori a riprovare.
- Rilette le regole, tra i giocatori può sorgere la necessità di una riflessione per arrivare ad accordi per favorire il raddoppio dei fermagli e continuare a giocare.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

8. Gioco di simulazione “Arraffa e riarraffa”

- Il conduttore può disturbare i tentativi di accordo ridando improvvisamente il via: può accadere che qualcuno, incurante della discussione in atto o degli accordi realizzati, cercherà di "arraffare" il tutto, magari senza raggiungere il numero richiesto di fermagli per vincere.
- Il conduttore potrà fare vari tentativi in modo che si manifestino diverse dinamiche. Su decisione del conduttore (per aver fatto un numero determinato di tentativi o per scadere del tempo), il gioco viene interrotto.



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana*

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

8. Gioco di simulazione “Arraffa e riarraffa”



Debriefing

I fase: Alla fine del gioco, qualunque essa sia, si inviteranno i giocatori, individualmente, a far emergere le impressioni e a motivare il proprio comportamento durante l'attività. Una "lettura" di quanto accaduto potrà anche essere richiesta agli osservatori.

II fase: Quale è stato il risultato del gioco? Come hanno interagito i giocatori? Come si sarebbe potuto concludere il gioco in alternativa? Che cosa ha facilitato e che cosa ha ostacolato il raggiungimento dell'obiettivo per ciascun giocatore? E per tutti i giocatori insieme?

III fase: Si invitano quindi i giocatori a riflettere sulle possibili analogie con la realtà (ad esempio: fermagli = risorse; dinamiche tra i giocatori = modalità di approccio con le risorse).



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria



8. Gioco di simulazione “Arraffa e riarraffa”

Riarraffa

In questo caso i fermagli rappresentano i rifiuti; la posta è composta da 5n di fermagli, distribuiti dal conduttore in modo casuale e assolutamente sproporzionato tra i giocatori (chi ne avrà 2, chi 20, chi 15...); scopo del gioco è liberarsi dei fermagli; vinceranno i tre giocatori seduti uno di fianco all'altro, che per primi si troveranno senza più fermagli.

- Al via il conduttore indicherà uno dei partecipanti come colui che farà la prima mossa.
- Dopo la sua prima mossa si proseguirà in cerchio in senso antiorario, fino a completare il giro e poi ripartire.
- A ogni giro ogni giocatore non potrà distribuire ad altri più di 3 fermagli alla volta (potrà distribuirli indifferentemente a un solo giocatore, a due o a tre).
- Ogni 2 minuti ci sarà uno stop e verranno distribuiti in modo casuale altri fermagli (4n).



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

9. Gioco di ruolo “Alla larga dai pericoli”

INTRODUZIONE METODOLOGICA

I giochi di simulazione, coinvolgendo diversi livelli di apprendimento (razionale, fisico, affettivo ed emotivo), sono uno strumento fondamentale nel campo della didattica rivolta ai bambini. La conoscenza non avviene solamente attraverso il passaggio di informazioni, ma anche attraverso l'esperienza concreta del “mettersi nei panni di”, dello sperimentare in forma di gioco alcune dinamiche reali, del prendere delle decisioni in un contesto complesso. Ed è a partire dalle emozioni e delle esperienze personali che l'esperienza viene rielaborata, analizzando le somiglianze del modello simulato con la realtà.

Inoltre i giochi di simulazione offrono la possibilità di rendere accessibili temi che troppo spesso vengono lasciati agli esperti perché ritenuti troppo complessi. Attraverso lo stimolo del divertimento, il gioco suscita e rinforza la motivazione ad apprendere, valorizza i contributi di ogni giocatore in un clima di libera partecipazione, offrendo la possibilità di sperimentarsi senza temere sanzioni, migliora le competenze sociali, sviluppa la conoscenza e l'uso del linguaggio, l'empatia, la capacità di decentrare il proprio punto di vista e di prendere decisioni in situazioni complesse.

Il limite, ma anche la forza del gioco è quello di semplificare la realtà, facilitando la comprensione di una situazione

altrimenti troppo complessa. Non pretende quindi di rappresentare l'intero esistente, ma di permetterne la lettura di alcuni aspetti.

Tipologia: Gioco di simulazione

Obiettivi: permettere al gruppo di innalzare il livello di consapevolezza sui temi della sicurezza legata ai diversi fattori di rischio.

Rischio sismico
Rischio idrogeologico
Rischio incendi
Rischio industriale
Rischio sanitario

Durata: 2 ore

Numero ed età dei partecipanti: max 34 IV-V primaria - classi scuole secondarie di I e II

Materiale: 34 schede personaggi – 4 schede sui rischi.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

9. Gioco di ruolo “Alla larga dai pericoli”

REGOLE E SVOLGIMENTO

1. Discorso introduttivo sui rischi presenti nel territorio coinvolgendo attivamente i partecipanti;
2. Chi conduce il gioco sceglie una delle 4 schede dei rischi;
3. Si distribuiscono, in maniera casuale, le schede dei personaggi;
4. Si lasciano 10-15 minuti per far leggere le schede ai ragazzi, farli calare nel ruolo, e chiedere eventuali spiegazioni sul personaggio assegnato;
5. Il gioco inizia con la simulazione del rischio scelto precedentemente. Viene letta la scheda guida della situazione e i ragazzi devono organizzarsi in base ai ruoli sociali assegnati (sotto la guida di chi conduce il gioco);
6. Ogni personaggio espone agli altri il proprio ruolo nell'emergenza e chiama a sé i suoi più diretti collaboratori e figure professionali allacciando relazioni con gli altri personaggi presenti;
7. Ogni personaggio si attiva per affrontare l'emergenza operando in base al proprio ruolo;
8. Durante l'emergenza i personaggi si distribuiscono nello spazio - aula secondo le esigenze necessarie a contenere e affrontare l'emergenza, simulando il modello reale;
9. A questo punto, una volta affrontata l'emergenza, si valuta l'operato e si riflette sull'attività svolta.

(segue)



10. Sotto la guida dell'Operatore si coinvolgono i diversi gruppi attraverso delle domande su problematiche da risolvere introducendo le considerazioni finali del gioco.

Guida per dopo il gioco:

Si danno 2 minuti ai partecipanti per uscire dai panni del loro personaggio. Si inizia con il domandare loro ciò che provano dopo l'attività per poi proseguire ponendo domande come ad esempio: “Che cosa insegna il gioco sulla responsabilità di tutti e sulla propria?”, “Quali possono essere le conseguenze durante un improvviso rischio nel proprio territorio?”.

Le situazioni possono essere differenti secondo le responsabilità del personaggio immaginato, può dunque essere interessante domandare ai partecipanti di proiettare il personaggio nella loro città o territorio. Proporre una riflessione più netta su ciò che potrebbe aiutare i personaggi nel loro accesso ad una rete di rapporti tra soggetti diversi, la cui funzione è quella di diffondere la cultura della sicurezza, della solidarietà, del rispetto, della cittadinanza attiva e del senso civico.



Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

9. Gioco di ruolo “Alla larga dai pericoli”

RISCHIO IDROGEOLOGICO



Sono le 19:10 di una normale giornata lavorativa e il traffico dell'autostrada e della statale adiacente al paese di Sastri è molto intenso, il cielo diventa sempre più cupo, la pioggia è sempre più forte e, insieme al vento, non si riesce a vedere cosa c'è davanti alla propria macchina....

Gli automobilisti devono comunque proseguire, devono arrivare a casa.... invece arrivati a Sastri nelle vicinanze della piazza del Comune le auto sono costrette a fermarsi e aspettare nella speranza che la pioggia d'intensità elevata diminuisca....

Passano pochi minuti, le macchine parcheggiate sul lungargine vengono trasportate dall'acqua verso l'auto di un malcapitato che si trova ad attendere fermo sul ciglio della strada, rotolando e sbattendo a destra e sinistra.

L'automobilista non sa cosa fare e si chiede: "E adesso..... cosa faccio?". Sta facendo la fine del topo, deve fare qualcosa...

decide di scendere dalla macchina, dal lato guida è impossibile in quanto l'acqua è arrivata all'altezza del finestrino, apre il finestrino lato passeggero per uscire,.... Si guarda intorno e vede la valigetta del lavoro sul sedile posteriore, quando una persona dall'alto di un'impalcatura gli grida: "Lascia stare tutto, sali!!!!" deve salire su un'impalcatura che porta al primo piano di un palazzo, chiede aiuto alla persona che istanti prima gli ha gridato di salire.... E alla fine riesce a raggiungere il primo piano della casa. È salvo....

I soccorsi arrivati non appena la pioggia è calata di intensità iniziano ad aiutare tutte le persone in difficoltà e ad evacuare le zone sommerse da acqua e fango. L'unica via ancora praticabile è l'autostrada. Molte delle strade sono chiuse a causa di alcune frane e vigilate da uomini delle Forze dell'Ordine. Alcune case sono state sommerse dalle acque ma fortunatamente le famiglie sono state evacuate prima che il fiume uscisse dagli argini.

Esempi di Giochi adatti alla scuola primaria

9. Gioco di ruolo “Alla larga dai pericoli”

http://www.allalargadaipericoli.it/index.php?option=com_content&view=article&id=67:giochi-di-ruolo&catid=28:giochi-di-ruolo



Regione Toscana
Diritti Valori Innovazione Sostenibilità



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana*