

**Elaborazione questionari finali di gradimento della giornata di giocosimulazione di “Vallo a dire ai dinosauri”**

**2 maggio 2011**

**ISPRA – Via Curtatone, 3 Roma**

**N° questionari distribuiti nel corso della giornata: 27**

**N° questionari restituiti ed esaminati: 27**

**1) Ti è piaciuto partecipare alla giocosimulazione di “Vallo a dire ai dinosauri”?**

*Metodo di valutazione: Calcolo della distribuzione delle frequenze dei giudizi per ogni singola voce*

<b>Distribuzione delle frequenze (assolute) dei giudizi (N=27)</b>	
<b>Molto</b>	<b>16</b>
<b>Abbastanza</b>	<b>10</b>
<b>Poco</b>	<b>1</b>
<b>Per niente</b>	<b>0</b>

La tabella non necessita di ulteriori commenti in quanto risulta chiara nei giudizi

**2) Quali aspetti dell’attività ha ritenuto più significativi?(max 3 risposte)**

*Metodo di valutazione: Calcolo della distribuzione delle frequenze dei punteggi per ogni singola voce*

<b>Distribuzione delle frequenze (assolute) dei giudizi (N=27)</b>	
Il ruolo che le è stato assegnato	3
<b>Il lavoro di gruppo</b>	<b>14</b>
Il contesto/la categoria di appartenenza	0
I forum cittadini	7
La conferenza regionale	1
<b>I notiziari giornalistici</b>	<b>14</b>
L’elaborazione del Piano di Sviluppo	6
Il referendum	2
<b>Lo svolgimento complessivo del gioco</b>	<b>9</b>
<b>Le relazioni tra i personaggi</b>	<b>17</b>
Le decisioni/I profili di sostenibilità	3
Altro	0

*In tabella si rileva che l’aspetto dell’attività più significativo è stato “Le relazioni tra i personaggi”, segue a parità di punteggio “Il lavoro di gruppo” e “I notiziari giornalistici” e al III posto “Lo svolgimento complessivo del gioco”.*

**3) Pensa che questa esperienza possa essere utile alla Sua competenza professionale, nell'ambito dell'educazione alla sostenibilità?**

**SI 23**                      **NO 3**                      senza risposta 1

Se sì, saprebbe indicare in che modo?

La metà dei partecipanti ha dichiarato:

- la giocosimulazione è un utile supporto per diffondere la consapevolezza sul tema della sostenibilità e per approfondire alcune tematiche collegate con la realtà;
- la metodologia favorisce positivamente al confronto con i colleghi e il ricoprire un ruolo nel gioco aiuta ad ampliare la visuale su tematiche complesse, a stimolare comportamenti a cui far seguire la riflessione;
- alcuni partecipanti auspicano l'utilizzo del kit nel proprio contesto di appartenenza, nelle scuole superiori, nell'università, nelle comunità locali.

**4) Pensa che questa esperienza abbia contribuito alla Sua sensibilità sul tema dei cambiamenti climatici?**

**SÌ 15**                      **NO 9**                      senza risposta 3

Se sì, saprebbe indicare come?

8 partecipanti hanno risposto che l'esperienza fatta contribuisce a:

- fortificare la posizione assunta rispetto a queste tematiche;
- aumentare la consapevolezza che è necessario deurbanizzare e risparmiare sui consumi;
- discutere su questi problemi in un ruolo diretto e operativo, rendendosi attivamente partecipe alle decisioni da intraprendere in vari ambiti;
- capire gli "ALTRI" cioè coloro che razzolano male;

**5) Per Lei, i materiali di gioco sono stati:**

<i>Distribuzione delle frequenze (assolute) dei giudizi (N=27)</i>				
	Molto	Abbastanza	Poco	Per niente
Comprensibili	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	
Adeguati a livello scientifico	7	<b>18</b>	1	
Efficaci per le dinamiche di gioco	12	<b>14</b>		

Un partecipante ha dichiarato di non riuscire a dare un'opinione oggettiva in quanto ha sostenuto che i giocatori si sono allontanati dai materiali di gioco, tralasciando piantine e indicazioni.

**6) Secondo Lei, in quali contesti educativi il kit Va.D.Di. può essere efficacemente utilizzato?**

4 Scuole secondarie di primo grado

**21** Scuole secondarie di secondo grado

3 Università

**14** Educazione non formale (ad es. campi scuola, attività associative, ecc.)

**16** Processi partecipativi rivolti a cittadinanza adulta e/o a portatori di interesse

1 Altro: un partecipante propone l'applicazione del kit nei gruppi di lavoro, semplificando alcuni personaggi ed il tempo da destinare al gioco.

La maggioranza dei partecipanti sostiene che il kit può essere efficacemente utilizzato nelle scuole secondarie di secondo grado, nell'ambito dei processi partecipativi rivolti a cittadinanza adulta e nel contesto dell'educazione non formale.

**Specificare meglio:**

3 partecipanti hanno dichiarato:

- il kit può riguardare sia l'informazione nei CEA e nelle biblioteche che appositi forum, forse anche accettando modifiche allo stesso;
- Il gioco è forse troppo complesso ma può fare capire agli adulti la propria responsabilità nelle azioni;
- Forse per le scuole è troppo "difficile" nel senso che è complicato far ragionare gli studenti su tematiche complesse, senza regole strette.

**7) Hai dei suggerimenti da dare per favorire la diffusione del kit didattico?**

- ❖ Diffusione tramite web, facebook, associazioni ambientaliste;
- ❖ dei nuovi corsi – incontri di sperimentazione del gioco;
- ❖ organizzare eventi come questo in ambiti specifici (associazioni, scuole, corsi ed. ambientali, ecc.)
- ❖ far giocare preventivamente coloro che andranno a proporre il gioco senza fidarsi esclusivamente delle competenze tecniche;
- ❖ inserire nel kit un cd con un video che descriva il territorio andando a tagliare la parte scritta e alleggerendo la fase iniziale, con supporto grafico e orale.
- ❖ Evitare la confusione del termine "gioco di ruolo" e "giocosimulazione". Nell'universo del gioco di ruolo (molto familiare spesso agli adolescenti- post adolescenti) il Master assegna tanti più punti quanto più un giocatore si comporta in modo coerente col ruolo interpretato. Nella giocosimulazione l'evoluzione del personaggio è prevista nonché auspicata.

*Se desidera, può lasciare una frase o un disegno per descrivere la Sua impressione complessiva sull'esperienza della giocosimulazione.*

Un solo partecipante ha commentato:

scarsa chiarezza del target della simulazione:

- stimolare realisticamente le problematiche gestionali di un centro urbano? In tal caso è carente la struttura.
- Chiarire le problematiche del cambiamento climatico, le ricadute sul quotidiano? A tal riguardo, le tematiche non sono state, a mio dire sufficientemente analizzate.

Gli altri partecipanti hanno scritto alcune frasi di complimenti per il gioco che è stato definito stimolante, creativo, complesso, interattivo.

Roma, 11 maggio 2011

*A cura di Patrizia Polidori*