



VADDI VALLO A DIRE AI
DINOSAURI

**KIT DIDATTICO DI GIOCOSIMULAZIONE
SUI CAMBIAMENTI CLIMATICI**

Guida pratica

IL KIT DIDATTICO VA.D.DI.: DALLA TEORIA ALLA PRATICA

Premessa

Nelle prossime slides cercheremo di spiegarvi, nel modo più chiaro e semplice possibile, come utilizzare il kit didattico presentato in queste pagine web.

Lo faremo, rispondendo alle principali domande che possono sorgere in coloro che vengono a conoscenza del kit, e che vorrebbero farne esperienza.

Le domande riguardano 3 momenti diversi:

- [prima del gioco](#)
- [il gioco](#)
- [il dopo gioco](#)

Per alcuni aspetti, inoltre, sono disponibili anche degli appositi [materiali di approfondimento](#), che possono rendere più completa la spiegazione.

Buona lettura!

1. PRIMA DEL GIOCO

Che cos'è il kit didattico Vaddi? Di cosa parla?

Il kit Va.D.Di. è sostanzialmente una scatola, contenente i materiali che servono per svolgere una particolare forma di gioco educativo, chiamata **giocosimulazione**.

Questa metodologia unisce la finzione del gioco con elementi tratti dalla realtà, per cui, mentre da un lato provoca divertimento e coinvolgimento, dall'altro favorisce l'interesse e la conoscenza sulla tematica proposta, ottenendo risultati migliori rispetto a una modalità di insegnamento / apprendimento esclusivamente frontale.

Anche se il titolo - *"Vallo a dire ai dinosauri"* - può far pensare alla paleontologia, il tema trattato è quello dei Cambiamenti Climatici, i quali, oltre ad essere come noto uno dei problemi più preoccupanti di oggi, probabilmente, 100 ml di anni fa, hanno anche contribuito ad accelerare l'estinzione dei dinosauri, dopo la caduta del "famoso" meteorite.



1. PRIMA DEL GIOCO

A chi è indirizzato il kit? Chi può usarlo?

Il kit Va.D.Di. è stato elaborato per un target tra i 14 e i 18 anni, ovvero per scuole secondarie di secondo grado, in particolare per il primo biennio.

Tuttavia, con qualche semplificazione nei contenuti, può essere sperimentato anche con ragazzi leggermente più piccoli (terza media), così come nulla esclude che lo si possa utilizzare in contesti extrascolastici, sia con ragazzi che con adulti.

Ad esempio, come è già accaduto, Va.D.Di. può essere proposto a gruppi di educatori e/o insegnanti impegnati in corsi di formazione e aggiornamento metodologico, oppure a comunità locali, come esercizio di partecipazione in percorsi di progettazione territoriale.

Naturalmente, come vedremo, è sempre prevista la presenza, accanto ai giocatori, di coordinatori, che in questo caso si chiamano **facilitatori**.

1. PRIMA DEL GIOCO

Sono necessarie conoscenze specifiche per poter giocare?

La giocosimulazione è di per sé una forma di **apprendimento attivo**, che può accompagnare, integrandolo, un determinato percorso didattico o in generale un processo educativo.

Comunque, per quanto riguarda i ragazzi che partecipano a Va.D.Di. come giocatori, si presume che siano in possesso delle conoscenze di base acquisite con i programmi di studio della classe che frequentano, nelle varie aree disciplinari (linguistica, scientifica, ecc.).

Per quanto riguarda gli adulti-facilitatori, sia che voi siate educatori ambientali oppure i professori delle classi coinvolte, ci sentiamo di raccomandarvi di non “manifestare” troppo la vostra preparazione nel corso del gioco, per non orientarlo secondo i vostri schemi concettuali.

Servono invece soprattutto **competenze metodologiche e comunicative**, proprie della facilitazione.

1. PRIMA DEL GIOCO

Quanti giocatori possono partecipare? E quanti facilitatori occorrono?

La giocosimulazione prevede di norma **50 giocatori**, corrispondenti a 50 identità suddivise in **3 contesti** (Naraioia, Molaria, Santacaris) e in **4 categorie** (Amministratori, Cittadini, Esperti, Giornalisti).

Il numero 50 risponde sia ad un'esigenza intrinseca alla giocosimulazione (ripartizione proporzionale tra i contesti di gioco), sia ad una ragione didattica, in quanto dovrebbe corrispondere all'insieme di due o tre Classi, per incoraggiare l'organizzazione di attività interclasse.

Il numero di facilitatori è di 5 / 6: 1 facilitatore master (Coordinatore), 3 facilitatori di contesto, 1 facilitatore per gli esperti e 1 per i giornalisti.

Nel caso di un numero inferiore di giocatori, che non può comunque scendere al di sotto dei 18, bisogna procedere all'eliminazione di determinate identità, come verrà spiegato più avanti. Ovviamente in tali casi diminuirà anche il numero di facilitatori.

1. PRIMA DEL GIOCO

Qual è il posto più adatto per svolgere l'attività? Come organizzare lo spazio?

La scelta degli spazi in cui svolgere la giocosimulazione è molto importante per la buona riuscita della stessa.

Gli ambienti devono essere ampi, ben distinti ma nello stesso tempo non troppo distanti fra loro, per evitare perdite di tempo e dispersione e facilitare invece gli spostamenti e le relazioni tra un gruppo e l'altro.

Serviranno in particolare:

- una **sala grande** da usare per le fasi in plenaria e per il gruppo più numeroso;
- tre o quattro stanze più piccole per gli altri gruppi.

In ogni ambiente, è bene avere tavoli e sedie facilmente spostabili, e possibilmente una lavagna a fogli mobili. La sala più grande e quella del gruppo giornalisti dovrebbero avere un p.c. collegato a stampante e videoproiettore.

1. PRIMA DEL GIOCO

Quanto tempo ci vuole per giocare a Vaddi?

Lo svolgimento della giocოსimulatione completa richiede almeno 4 ore, come è riportato nel [Cronoprogramma \(vedi il Manuale generale – Appendice 2 – pag 64\)](#).

Tuttavia, l'esperienza ci ha dimostrato che questo è un tempo minimamente sufficiente, che spesso non consente di dedicare la necessaria cura ad ognuna delle fasi, e fa arrivare sempre di fretta alla conclusione del gioco.

Perciò ci sentiamo di suggerire di svolgere la giocოსimulatione in una giornata in cui si dispone dell'intero orario scolastico, che solitamente è di 5 o 6 ore, comprensive anche della pausa della ricreazione.

Va considerato inoltre un tempo per il dopogioco o *debriefing*, che serve per fare un bilancio dell'esperienza.

Questo però non ha una durata fissa, potete decidere voi quanto tempo impiegare, anche in base all'interesse dei ragazzi.

1. PRIMA DEL GIOCO

Come preparare i materiali di gioco che si trovano nel kit? (1)

Vediamo anzitutto quali sono e come disporre i [materiali per i giocatori](#).

Materiali individuali: per ciascun ruolo o identità va preparato un contenitore contenente: la Carta d'identità (con un **laccetto** per appenderla al collo), la carta decisione, la mappa piccola della propria città. Per il ruolo del Presidente della regione va data una copia di tutte le mappe. Per il ruolo-esperto, bisogna aggiungere la Carta esperto corrispondente. **I laccetti sono in dotazione solo nel kit cartaceo. In alternativa, utilizzare dei cordoncini.**

Materiali per gruppi specifici: si tratta del dossier giornalisti e del dossier esperti, che vanno consegnati ai rispettivi gruppi quando iniziano a lavorare insieme, come da Cronoprogramma.

Materiali comuni: in ogni stanza vanno appesi la mappa grande del contesto specifico (nella plenaria anche la [mappa di PyCaia](#)) e il tabellone decisioni. Il glossario è a disposizione di tutti.

1. PRIMA DEL GIOCO

Come preparare i materiali di gioco che si trovano nel kit? (2)

Ora vediamo invece quali sono i materiali per i facilitatori.

Il più importante è il Manuale generale di facilitazione.

Materiali individuali: ogni facilitatore, compreso il master, deve avere il proprio Manuale operativo, in base al ruolo che ricopre nella giocosimulazione, cioè in base al gruppo che seguirà.

Materiali per gruppi specifici: il facilitatore dei giornalisti tiene con sé il dossier giornalisti, e il facilitatore degli esperti fa altrettanto con il dossier esperti, fino al momento di consegnarli ai rispettivi gruppi.

Altri materiali: i facilitatori delle tre città tanti quanti sono i cittadini, per le due città. Per la città di "Profili di sostenibilità" serve nella parte finale del gioco, mentre i test "Misura la tua sostenibilità" possono essere dati ai ragazzi al di fuori del gioco.

I segnalini rossi sono in dotazione solo nel kit cartaceo. In alternativa, utilizzare dei bollini adesivi.

segnalini rossi, per le due città. Per la città di "Profili di

1. PRIMA DEL GIOCO

Ci sono altri materiali che servono per il gioco?

Oltre ai materiali contenuti nella scatola del kit, ne segnaliamo altri, utili per lo svolgimento del gioco.

Materiali di integrazione:

- [l'elimina-ruoli](#) (file): per eliminare alcuni personaggi in base al numero di giocatori effettivi;
- il [cronoprogramma "leggero"](#) (file): per adattare le fasi e la durata del gioco alle diverse situazioni.

Materiali di aggiornamento: alcuni materiali, quali il dossier giornalisti, il dossier esperti e il glossario, possono essere aggiornati e integrati con contenuti più recenti relativi al tema del gioco (per es. notizie o articoli estratti da giornali, pubblicazioni, siti web nazionali e internazionali e/o qualsiasi altra fonte scientifica o divulgativa attendibile).

Materiali Vari di cancelleria: penne, matite, pennarelli, post-it, scotch, forbici, cartelline di cartone o in plastica, bollini adesivi, ecc.

1. PRIMA DEL GIOCO

Come vanno assegnati i ruoli?

I 50 ruoli presenti in Va.D.Di. cercano di rappresentare una varietà sociale e di genere vicina alla realtà, limitatamente alla porzione di popolazione in età lavorativa (non compaiono bambini, studenti e anziani).

Le caratteristiche di ciascuno, riportate sulla carta d'identità, sono importanti perché possono influire nei rapporti che si creano durante lo svolgimento del gioco. Alcuni personaggi, ad esempio, rappresentano lobby che possono orientare le decisioni assunte dai gruppi.

Perciò, nell'assegnare i ruoli, sarà bene fare particolare attenzione:

- ai **ruoli chiave**, quali amministratori e giornalisti, che richiedono persone "svegli", in grado di coinvolgere gli altri senza sopraffarli;
- ai ruoli che possono entrare in contatto e in attrito, per evitare l'assegnazione a persone in conflitto;
- all'abbinamento di genere (maschio / femmina) tra giocatori e personaggi (alcuni di questi si possono all'occorrenza adattare).

A parte questi casi, le assegnazioni possono anche essere casuali.

2. IL GIOCO

Come si svolge la giocოსimulatione? In quante parti è divisa, e perché?

Va.D.Di. introduce i partecipanti in uno scenario di fantasia, la regione di Pycaia, facendogli vivere alcune esperienze collegate fra loro in successione (fasi), nei panni degli abitanti del luogo (identità/ruoli).

Le fasi principali sono 4, più un'introduzione (fase 0) e una conclusione. Tra una fase e l'altra si svolgono alcuni notiziari giornalistici rivolti a tutta la popolazione, che sottolineano eventi e passaggi particolarmente importanti.

La distinzione in fasi serve a delineare un **percorso**, sia temporale, seppure compresso, sia come livelli diversi di vita sociale, dall'individuo alla relazione con alcuni (fase 1); dalla comunità locale a quella regionale (fasi 2-3-4).

L'introduzione serve a dare alcune indicazioni iniziali e a consegnare i materiali ai giocatori.

La conclusione serve a comunicare a tutti i risultati del gioco.



Come si avvia il gioco?

Giocatori e facilitatori si ritrovano nella sala più grande, che sarà usata per le sessioni plenarie e per il gruppo della città di Naraoia, il più numeroso.

Colui/lei che assume il ruolo di facilitatore master introduce, descrivendo brevemente lo **scenario della giocosimulazione**, cioè le caratteristiche della regione e delle tre località, di cui i ragazzi sono gli abitanti.

A questo punto si può procedere con la distribuzione delle cartelline con i materiali, attraverso la quale si assegna un'identità ad ogni partecipante. In alternativa, la **distribuzione dei materiali** può essere fatta immediatamente prima del gioco, dicendo però ai ragazzi di aspettare a leggerli.

Infine, dopo aver presentato gli altri facilitatori, il master invita tutti i presenti a dividersi nei rispettivi gruppi e stanze assegnate, e il gioco vero e proprio può iniziare!

Che succede nella fase 1?

La fase 1 ha un breve prologo (fase 0.1 cronopr.), nel quale ci si divide in:

1. gruppo di Naraoia
2. gruppo di Molaria
3. gruppo di SantaCaris
4. gruppo dei giornalisti

All'inizio, nei gruppi 1, 2, 3 ognuno legge i suoi materiali, in particolare **Carta d'identità** e **Carta decisione**, poi, su invito dei facilitatori, va a mettere la sua risposta sul tabellone con un segnalino rosso (o un bollino adesivo).

Anche i giornalisti (gruppo 4) fanno lo stesso, poi si dedicano a preparare il 1° tg con le notizie brevi che trovano nel dossier (Cronache di Pycaia) e il 2° con gli articoli della Rassegna stampa o altri di maggiore attualità che possono cercare per es. su internet.

Per tutti gli altri gruppi, nella fase 1 i ragazzi, seguendo le indicazioni del proprio ruolo, dovranno relazionarsi tra loro per conseguire obiettivi personali e lavorativi, risolvere problemi, fare affari ecc.

Cosa devono fare i facilitatori in questa fase?

Nella fase 1:

Il **facilitatore master** (se non coincide con quello di Naraioia) rimane nella sala plenaria a disposizione, vigilando sul trascorrere del tempo.

Il **facilitatore degli esperti** non ha per ora nessun compito, potrebbe eventualmente coadiuvare uno dei facilitatori 1, 2 o 3.

I **facilitatori di Naraioia, Molaria e Santacaris**, all'inizio devono invitare i ragazzi a leggere bene i materiali per entrare nel ruolo e nel contesto, poi devono per lo più assistere agli scambi che si attivano, senza intervenire se non per rispondere a qualche domanda o per incoraggiare la partecipazione. Possono all'occorrenza preparare un cartellone per fare un elenco dei progetti o delle idee che i ragazzi/personaggi realizzano.

Il **facilitatore dei giornalisti** deve spiegare l'attività da svolgere per i primi due notiziari, deve coordinare e stimolare il lavoro, come una sorta di caporedattore. Ha in sostanza un ruolo più attivo degli altri facilitatori.

Che cos'è il tg edizione straordinaria?

Il tg edizione straordinaria è quello che in pratica conclude la fase 1.

Consiste nell'annuncio di un eccezionale **evento meteo-climatico**, un'ondata di calore che sta provocando gravi danni nelle tre città. Questo evento dà origine a una frattura, una crisi che si inserisce nel normale fluire delle cose e che dovrebbe provocare una riflessione.

I facilitatori dei contesti, su invito del facilitatore master, radunano i gruppi nella sala plenaria per assistere al tg. Quest'ultimo viene preparato dai giornalisti con l'aiuto delle schede specifiche presenti nel dossier, ma in più possono inserire servizi, interviste ecc. (senza eccedere troppo nei tempi!), cercando di comunicare la gravità dell'accaduto e di far capire bene cosa accade in ogni località.

Al termine del tg si fa una pausa, rimanendo però nel "Clima" del gioco!

2. IL GIOCO

Come prosegue il gioco? cosa accade nella fase 2?

La fase 2 inizia dopo la pausa, ritrovandosi nuovamente tutti in plenaria.

Il facilitatore master, ricollegandosi al tg, invita le tre città a organizzare dei **Forum locali** di discussione, per progettare ciascuna un proprio piano di sviluppo. Avverte però i giocatori che nel frattempo si suppone che sia trascorso un mese dall'evento estremo: l'emergenza è finita, i danni riparati, ma qualcosa è cambiato e i cittadini dovrebbero aver imparato la lezione!

A questo punto, i gruppi 1, 2 e 3 tornano nelle loro stanze e i giornalisti nella loro "redazione" per lavorare ai prossimi appuntamenti stampa.

In questo momento si forma anche il gruppo degli esperti, che si ritrovano con il loro facilitatore in un'altra stanza per svolgere un **convegno scientifico**, nel quale esamineranno la situazione dal loro punto di vista e produrranno una loro proposta di sviluppo per Pycaia.

A cosa servono i Forum locali? e nel frattempo, cosa fanno i giornalisti?

I forum locali sono delle assemblee cittadine, aventi come obiettivo la definizione di una proposta di sviluppo del territorio secondo priorità di intervento il più possibile condivise.

I facilitatori devono coordinare il dibattito, cercando di far parlare tutti. Utilizzando la lavagna a fogli mobili, scriveranno le proposte che emergono, e anche le criticità che i ragazzi/personaggi segnalano, senza esprimere giudizi o preferenze ma aiutando a cogliere pro e contro di ogni idea.

Al termine, dovrebbe risultare una **lista di progetti** condivisa da tutti (non importa se sono pochi). Ogni forum elegge infine alcuni rappresentanti per esporre questo piano nella successiva Conferenza Regionale.

Il gruppo giornalisti nel frattempo si documenta su quanto accade nei forum, riportandone una cronaca sintetica nel 3° notiziario.

2. IL GIOCO

Qual è la differenza tra i Forum locali e la Conferenza Regionale (fasi 2.1 – 3)?

La **Conferenza Regionale** (fase 2.1), dopo il notiziario, è la terza tappa del percorso di Va.D.Di.

Anche questa è un'assemblea, ma più ampia e più formale dei forum perché vi partecipano le delegazioni delle tre città e del congresso scientifico e perché alla fine ci si impegna ad adottare una proposta di Piano di sviluppo a livello regionale.

La Conferenza avviene nella sala plenaria. Vengono affissi i fogli con le proposte dei forum e del congresso, che i rappresentanti dei contesti e degli esperti (ne basta uno per ciascun gruppo) illustrano e discutono pubblicamente. I giornalisti possono intervenire con osservazioni e domande.

Il facilitatore master, aiutato dagli altri, segue il dibattito trascrivendo i punti salienti sulla lavagna a fogli mobili. La lista (max 10 proposte) viene quindi messa ai voti con il **Referendum** popolare (fase 3).

Come si svolge il Referendum?

Il Referendum è il momento decisionale, che porta verso la fine del gioco.

È uno strumento di **partecipazione democratica**, con cui si stabilisce l'ordine di priorità alle azioni che sono state proposte nella Conferenza, in definitiva sancisce le 3 proposte che hanno il maggior consenso di tutta la popolazione.

Qui sarebbe bello usare delle schede e avere delle urne (scatole), altrimenti il modo più pratico è usare dei bollini adesivi colorati, meglio se di colore diverso per le tre città. Se ne danno tre a testa, e poi tutti (compresi giornalisti e esperti), pochi alla volta, si avvicinano al [cartellone](#) e attaccano i tre adesivi vicino alle loro proposte preferite.

I facilitatori, a mo' di scrutatori, fanno il conteggio dei voti del Referendum e delle risposte alle carte decisioni sui tabelloni. Vista la confusione che a questo punto si crea, sarebbe bene che uno di loro facesse sedere i ragazzi introducendo l'inizio del tg speciale finale.

E alla fine (fase 4)?

Alla fine, si tiene un tg speciale referendum (fase 4), in pratica un talk show condotto dai giornalisti, che scelgono anche chi invitare al dibattito, per comunicare a tutti e commentare i risultati finali.

Oggetto della discussione è il **Piano di sviluppo regionale** adottato (in base all'esito del Referendum), le decisioni, le prospettive di realizzazione, le difficoltà che ci potranno essere, le opinioni contrarie, ecc.

È comunque un momento più rilassato e volendo anche divertente.

Se necessario, i facilitatori aiutano i giornalisti ad animare il dibattito.

Infine i facilitatori danno i risultati delle decisioni, che hanno determinato il **profilo di sostenibilità** di ogni squadra / contesto.

3. IL DOPO GIOCO

Che cos'è e a cosa serve il debriefing ?

Per dopo-gioco intendiamo tutto ciò che al gioco segue e dal gioco consegue. Il momento più immediato è quello chiamato *debriefing* (spiegare, fare rapporto) che è parte integrante del gioco.

In Va.D.Di. fare un buon *debriefing* è importante, affinché i ragazzi prendano coscienza che quello che hanno sperimentato in forma divertente e appassionante nelle diverse fasi della giocosimulazione ha una correlazione con le esperienze che si possono fare nella realtà, in termini di vincoli, problematiche, opportunità, e che i loro comportamenti, reazioni e scelte possono essere incisive sul mondo che li circonda.

In pratica, si tratta di fare un **bilancio**, riguardante:

- a) le dinamiche psicologiche e relazionali innescate dalla giocosimulazione;
- b) i contenuti della giocosimulazione, ovvero il tema dei Cambiamenti Climatici e in generale la sostenibilità.



3. IL DOPO GIOCO

Quali sono le cose più importanti per fare un buon debriefing ?

Il debriefing è uno strumento che deve essere adeguato alla situazione specifica. Ogni debriefing è a sé, così come ogni esperienza di gioco è unica.

In linea di massima, comunque, il debriefing dovrebbe comprendere 3 aspetti:

- la **condivisione** tra i partecipanti: come hanno vissuto l'esperienza, le emozioni, positive e negative, provate, le difficoltà, ecc.;
- il **confronto** tra il modello rappresentato nel gioco e la realtà;
- la **riflessione** su come i risultati dell'apprendimento possano essere ripresi e sviluppati in ulteriori indagini e, soprattutto, nella vita.

In sintesi, ecco alcuni consigli sulla conduzione del debriefing:

- *create un clima disteso, informale, rispettoso, non giudicante;*
- *preparate alcune domande-guida per avviare la discussione (per es.: *Quale sentimento vi ha suscitato il vostro ruolo?*);*
- *tenete memoria di quello che emerge dal dibattito prendendo appunti su una lavagna a fogli mobili.*

3. IL DOPO GIOCO

Quando si deve fare il debriefing? Da dove partire?

Non c'è una regola fissa su quando fare il debriefing, sono gli insegnanti/educatori a dover valutare la situazione, in base al tempo a disposizione e al grado di stanchezza propria e soprattutto dei ragazzi.

Detto questo, sarebbe comunque auspicabile raccogliere qualche reazione "a caldo", subito dopo la giocოსimulatione (max 30-45 minuti), riservando poi ad una giornata successiva un maggiore approfondimento.

Per mantenere viva l'attenzione ed evitare allo stesso tempo eccessivo disordine, si potrebbe iniziare invitando i ragazzi a scrivere su un post-it **l'emozione prevalente** vissuta nel gioco (divertimento, disorientamento, noia ecc.), e ad attaccare i biglietti su un cartellone o una lavagna, per poi iniziare a parlarne insieme.

3. IL DOPO GIOCO

Come far riflettere i ragazzi sui risultati della giocosimulazione?

La seconda parte del debriefing (circa due ore) si può svolgere in un giorno successivo. In questo tempo, si cercherà di avviare una riflessione sulle tematiche di Va.D.Di., partendo dalla discussione dei “risultati” della giocosimulazione:

- per il Piano di sviluppo: commentando le azioni prioritarie scelte, i ragazzi, potrebbero, ad esempio, individuare **punti di forza** (benefici ambientali...) e **di debolezza** (costi di realizzazione...) di ciascuna di esse.
- per i Profili di sostenibilità: i profili, che derivano dalle decisioni prese dai ragazzi, si distinguono in basso, medio e alto, indicando il “livello di sostenibilità” espresso da ciascuna comunità. Scegliendo alcune decisioni (magari quelle più curiose!), si potrà spiegare come esse siano collegate, direttamente o indirettamente, al consumo di energia o di risorse, concretizzato in vari ambiti: la mobilità, i consumi idrici ed elettrici, le scelte alimentari, i rifiuti.

3. IL DOPO GIOCO

Quali possono essere i momenti critici della giocosimulazione?

Per la sua complessità, nel corso della giocosimulazione si possono verificare dei passaggi critici, per esempio relativi a:

1. la **gestione dei tempi** di gioco, in particolare: il dilungarsi del facilitatore master nell'introduzione all'avvio della giocosimulazione, i momenti di divisione e ri-unione dei gruppi, per gli spostamenti tra le sale, la tendenza del gruppo giornalisti a prendersi troppo spazio e a "sforare" i tempi previsti per i notiziari, rallentando spesso i lavori;
2. la difficoltà di far comprendere ai giocatori la coesistenza tra il tempo reale e quello fittizio, soprattutto alla ripresa delle attività dopo l'evento climatico annunciato nel TG straordinario;
3. la difficoltà dei partecipanti a entrare nel proprio ruolo di gioco;
4. la gestione di eventuali conflittualità tra giocatori insorte durante il gioco;
5. la difficoltà di alcuni ragazzi a relazionarsi e a esprimere il proprio pensiero durante le discussioni.

3. IL DOPO GIOCO

Come si possono affrontare e risolvere queste difficoltà?

Il facilitatore è chiamato a impiegare le sue **doti di flessibilità e di apertura mentale** nonché l'abilità nel fronteggiare e risolvere situazioni inattese.

In particolare dovrebbe:

- ✓ controllare il tempo di gioco riservando a ciascuna fase la giusta durata;
- ✓ modificare lo svolgimento del gioco se la situazione lo richiede (vedi [Cronoprogramma leggero](#));
- ✓ introdurre in maniera sintetica ogni fase;
- ✓ invitare i partecipanti a formulare domande o a esprimere osservazioni non pertinenti alla fase di gioco in atto esclusivamente nei momenti dedicati a ciò (per esempio, nel debriefing).

3. IL DOPO GIOCO

Come valorizzare l'esperienza della giocოსimulatione a scuola?

L'esperienza della giocოსimulatione a scuola consente di stimolare abilità (per esempio, la negoziazione) attraverso la **mediazione dell'attività ludica**, e di acquisire conoscenze percepibili a livello immediato grazie alle dinamiche proposte (per esempio, l'analisi delle causalità degli eventi e delle interazioni tra scale - globale e locale - dei fenomeni avvenuti).

Il Manuale del kit Va.D.Di. suggerisce quindi di utilizzare la giocოსimulatione all'interno di una unità didattica interdisciplinare (nei il Manuale generale – Capitolo 4 – Pag.53) che, partendo dagli obiettivi di apprendimento di una o più materie, sviluppi una visione sistemica delle 3 dimensioni (ambientale, sociale ed economica) dello sviluppo sostenibile).

L'esperienza di gioco aiuta i ragazzi a capire che i propri comportamenti individuali possono realmente incidere sul problema climatico... starà poi a loro decidere se vorranno incidere positivamente o negativamente!

3. IL DOPO GIOCO

In conclusione, cosa aspettarsi da Va.D.Di.?

Le dinamiche attivate nel corso della giocosimulazione rendono questa azione ludica verosimile, poiché l'insieme di relazioni che gli individui possono stabilire in alcune situazioni e fasi della vita sono in una certa misura sperimentate all'interno di Va.D.Di.

Infatti, dapprima i giocatori-cittadini si misurano “solo” con bisogni e aspirazioni personali, in seguito acquistano la consapevolezza di quanto il contesto ambientale sia in stretta connessione con il proprio stile di vita, sentendosene in tal modo maggiormente responsabili.

In breve si tratta di promuovere una **cittadinanza attiva** e la partecipazione ai processi decisionali come azioni fondanti dell'esistenza umana e dell'appartenenza a una comunità (scuola, istituzioni, o più in generale, società), attraverso la rappresentazione di scenari di crisi ambientale solo apparentemente molto lontana.

E a questo punto, non rimane che augurarvi...

BUON DIVERTIMENTO!

Per ogni ulteriore informazione e assistenza, potete rivolgervi a:

educazione@isprambiente.it