



# I giochi di ruolo e lo studio d'ambiente

Orietta Bononcini  
Insegnante

«Non c'è che un solo gioco infinito» (James P. Carse)

Dagli anni '60 in poi si è sempre più affermata l'esigenza di affrontare temi globali e complessi come quelli che riguardano la Scienza, la Tecnologia e la Società (STS).

L'importanza di studiare questi problemi diviene evidente se si considerano come tentativi di riflettere su questioni sociali e ambientali tramite l'analisi e la comparazione di conoscenze scientifiche e tecnologiche. Tra i problemi più dibattuti attualmente abbiamo le tematiche che riguardano la bioingegneria, l'effetto serra, l'utilizzo delle fonti energetiche, l'esaurimento delle risorse primarie, l'esplosione demografica, gli inquinamenti, la fame nel mondo, lo sviluppo e il sottosviluppo, la sperimentazione nucleare...

Questi problemi hanno di solito caratteristiche ben precise: sono globali, complessi e controversi. Si definiscono globali perché ormai le modificazioni che l'uomo ha causato riguardano l'intera Biosfera: gli sviluppi futuri non sono però esattamente ed immediatamente determinabili. Per avere certezze sarebbe necessario fare esperimenti, ma in questo caso il laboratorio sarebbe il nostro stesso pianeta. Si parla inoltre di complessità in quanto le variabili interagenti sono nu-



merose e poco controllabili. Quando poi neanche gli esperti sono d'accordo tra loro (e ciò succede di frequente) le cose si complicano ulteriormente: gli "esperti" (decisori politici, scientifici, tecnologici) esprimono spesso giudizi che vanno dal tranquillizzante al catastrofista, dando vita così ad una "controversia scientifica".

Per riuscire a risolvere le que-

stioni controverse è necessario individuare prima di tutto i diversi punti di vista.

Successivamente è necessario fare vari passi: a partire da un'indagine sulle conoscenze e sui pregiudizi, si possono indagare poi quali possibilità e quali conseguenze possono verificarsi nel compiere degli errori; in seguito è necessario quantificare i costi sociali e i problemi etici e deter-

minare il rapporto rischi/benefici; infine l'ultimo passo è capire come prendere le decisioni. Quando si esaminano problemi controversi si intraprende quello che si definisce «processo decisionale» coloro i quali prendono le decisioni sono denominati «attori sociali» (specialisti o politici). La situazione in cui si trovano i decisori viene definita una «condizione di ignoranza», dato che non sono in grado di prevedere con certezza tutti gli esiti futuri di una determinata decisione o le probabilità che un certo evento si verifichi in caso di errore. E' necessaria allora l'analisi suddetta (che abbisogna di tempo e risorse) per poter arrivare ad una scelta razionale e soprattutto correggibile in un momento successivo.

Chi può definirsi sufficientemente esperto per decidere in condizioni di incertezza o di ignoranza?

Uno dei motivi per cui gli esperti si sentono inadeguati a prendere queste decisioni è che nella maggioranza dei casi non sono affatto competenti nell'ambito dell'etica. Un mito da demolire è proprio quello di una **Scienza neutrale**: infatti il conflitto ultimo sorge sui valori da prendere in considerazione nella risoluzione di una determinata controversia. Diviene fondamentale così anche l'opinione dei cittadini, che dovrebbero svolgere - nelle società democratiche - un'azione di controllo sulla risoluzione delle questioni.

Nella realtà della scuola italiana le problematiche STS vengono quasi sempre trascurate perché considerate complesse e di difficile comprensione: ciò che in genere viene proposto ai ragazzi è una conoscenza sicura e ben definita, raramente interdisciplinare (questo soprattutto nella scuola media superiore dove è considerata prioritaria la trasmissione di determinati «pacchetti» di conoscenza).

Nella pratica didattica sono nate

e si sono sviluppate(1) delle tecniche di simulazione (Giochi di Ruolo) che indicano un cammino comune da seguire nello studio dei problemi di STS. Esse assolvono al compito, tra l'altro, di aiutare gli studenti a superare alcune difficoltà insite nell'apprendere, a scoprire che non tutto è certo, a creare un clima di attiva collaborazione, ad analizzare le controversie, a seguire le tappe dei processi decisionali, a motivare ad uno studio più approfondito o a consolidare le conoscenze.

L'insegnante che utilizza i giochi di ruolo assume il ruolo di interprete della conoscenza, diventa una figura-guida, colui che stimola, ispira, motiva, insegnando a individuare i problemi e a impostare ricerche serie per affrontarli, servendosi dei metodi di volta in volta più opportuni: le informazioni che l'allievo riceve prendono significato essendo interconnesse all'interno di un sistema in costruzione sistemico, passando da semplice «conoscenza» a «sapere» consapevole. Studiando e utilizzando tecniche

come quelle dei giochi di simulazione e di ruolo, nello studio delle Scienze e dei problemi di STS, mi sono resa conto che questi obiettivi possono essere in parte raggiunti, rendendo gli studenti più consapevoli dei grandi problemi che la società ci pone: i ragazzi finalmente si rendono conto che ciò che hanno studiato serve e questo, si spera, li renderà dei cittadini coscienti anche delle loro azioni.

Per capire un gioco di ruolo è forse utile procedere all'individuazione della sua struttura di base che si compone di elementi e fasi ben precisi:

- un problema controverso
- lo scenario
- i ruoli
- i gruppi di opinione e il gruppo decisore
- le schede
- i documenti
- le fasi di ricerca
- la strutturazione della strategia
- la formulazione della decisione
- l'analisi del processo decisionale

In ogni gioco di ruolo per prima cosa viene determinato un pro-



blema centrale da studiare: esso è oggetto di controversia (scientifica, sociale, economica, giuridica, etica ecc.) e si colloca in uno scenario ben definito. Questo scenario descrive in maniera semplificata la realtà nella quale si pone il problema e in cui intervengono e interagiscono numerosi personaggi che si identificano in alcuni gruppi di opinione e in un gruppo che sarà incaricato di prendere una decisione finale sulla controversia protagonista del gioco. Questi personaggi vengono descritti dalle carte di ruolo. Il ruolo è un insieme di vari aspetti: il personaggio rappresentato (ruolo identificato il più delle volte da un nome, da una età, da una professione e da alcune attitudini e opinioni personali) possiede caratteristiche specifiche, ma lascia un certo margine di interpretazione a colui che si cala nel ruolo e che in qualche maniera lo definirà in modo originale, evidenziando la propria personalità, emotività e cultura. Ovviamente, se il ruolo è descritto in modo molto dettagliato può risultare più difficile assumerlo, soprattutto se esso differisce molto dalle caratteristiche della persona che lo deve "giocare". Un gioco di ruolo, oltre alla descrizione dello scenario e dei ruoli, contiene una serie di schede che rappresentano il materiale strutturato utile allo svolgimento del gioco stesso. Nelle schede si trovano le informazioni di base utili per la comprensione e lo svolgimento del gioco: vi è la tabella dei tempi, le note informative, le istruzioni ai coordinatori dei gruppi, ecc. Il gioco di ruolo, pur presentando uno scenario dettagliato delle carte di ruolo - contenenti molte informazioni e un "pacchetto dati" che di per sé permetterebbero lo svolgimento dell'attività - assegna grande importanza ad un'ulteriore fase di ricerca delle informazioni: questa fase può essere condotta interamente dall'insegnante (o da un animatore esterno) o preferibilmente da insegnante e stu-

denti. Questi ultimi sono invitati a partecipare attivamente alla raccolta dati che confluiranno in classe e saranno a disposizione di tutti durante il gioco. Questa fase è importante perché permette di avere una visione più completa della problematica trattata e nel contempo attiva i ragazzi ad un approfondimento personale e autonomo. La fase di ricerca precede il momento nel quale i partecipanti alla simulazione, dopo essersi suddivisi nei gruppi di opinione, dovranno costruire la strategia con la quale porteranno avanti le motivazioni del gruppo. L'ultima fase del gioco di ruolo è l'analisi del processo decisionale durante la quale si discute sulla decisione presa, sugli effetti futuri di questa decisione, si analizzano i rischi e i benefici di ogni alternativa, si valutano i valori che sono entrati in gioco, si considera l'importanza dei dati che sono stati utilizzati, ecc.

Attraverso la metodologia didattica dei giochi di ruolo si persegue un importante obiettivo che è l'aumento della motivazione e

dell'interesse dell'allievo allo studio. Ciò si evidenzia nelle fasi di ricerca, raccolta e trasmissione delle informazioni, quando gli studenti imparano a districarsi nella complessità del problema che stanno studiando, distinguendo le informazioni significative da quelle non rilevanti, valutando i pregiudizi e i dati oggettivi, creando così la strategia di gioco e costruendo un coerente quadro generale. Sempre in questa situazione (così come anche nella fase della formulazione della strategia di gruppo) diviene importante l'apporto dell'esperienza personale dei ragazzi e tutte le loro capacità (manipolative, comunicative, creative, di rielaborazione, ecc.) possono venire evidenziate e potenziate. Un altro obiettivo è quello di far acquisire un linguaggio appropriato e significativo: la recitazione del ruolo porta i ragazzi a cercare espressioni verbali adeguate e a ricorrere a vere e proprie strategie per poter comunicare e convincere gli altri; vengono quindi sollecitate le abilità linguistiche e dialettiche e la ricer-



ca di termini specifici. Infine il gioco di ruolo sollecita gli studenti ad affrontare e gestire situazioni nuove e a entrare nel merito delle fasi decisionali.

Nello studio di un problema ambientale è difficile (ed anche limitante) rimanere confinati in un unico ambito disciplinare: di un problema ambientale si deve certamente considerare l'aspetto scientifico, ma non solo. E' importante che vengano presi in considerazione gli aspetti sociali, economici, giuridici, etici. Con il gioco di ruolo ciò non solo è possibile, ma diviene indispensabile, e apre le porte ad un approccio veramente interdisciplinare dello studio dell'ambiente. Docenti di discipline diverse possono così trovare l'occasione per collaborare nell'affrontare la conoscenza, consapevoli dei propri limiti conoscitivi e dell'aspetto complesso e sistemico della realtà, arricchendo ancor di più l'efficacia e le implicazioni del processo educativo.

Nella simulazione si vive una scansione dei tempi molto compressa ma che rende bene l'evoluzione delle varie situazioni. Gli studenti sono portati in questo modo a immaginare diversi possibili scenari futuri, che è anche quello che nella vita ogni persona si trova ad affrontare nelle proprie scelte personali.

Occorre infine mettere in luce alcune difficoltà che si possono incontrare nell'esecuzione dei giochi di ruolo: i tempi di applicazione, la valutazione, le modalità di conduzione del gioco di ruolo. Il problema tempo in molti casi è condizionante: il gioco di ruolo si svolge in una serie di incontri, di solito da un minimo di 4 fino ad arrivare a 8-9. In questo contesto è necessario mettere in crisi la costante preoccupazione di "finire il programma" e porsi alcune domande dell'attuale dibattito psicopedagogico che vertono sulle priorità dell'educazione, ossia sulla necessità di porre una grande attenzione su "come si apprende". Così facendo si sperimenta che il tempo

sarà stato speso bene, e i risultati si vedranno nella maggior voglia di conoscere e capire dei propri allievi. Chiaramente, dove si verifichi la possibilità di una collaborazione con colleghi di altre discipline, vi potrà essere una ristrutturazione degli orari in "sequenze" di lavoro, meno rigidamente fissate.

Vi è poi la necessità di dover dare una valutazione sull'attività svolta insieme agli studenti. Questo può essere fatto già durante lo svolgersi del gioco di ruolo, valutando quelle capacità operative, espressive, attitudinali, di analisi, sintesi e rielaborazione che nei programmi ministeriali di qualsiasi scuola, di ogni ordine e grado, sono considerate come fondamentali. In seguito si valuterà l'evolversi della situazione educativa, sondando quali, quante e in che modo siano state apprese le conoscenze. Il modo di condurre il gioco di ruolo è molto importante: la si-

tuazione richiede prontezza di riflessi e spirito di iniziativa e il nuovo modo di rapportarsi tra studenti e insegnanti potrebbe far nascere dei malintesi o creare delle insicurezze. Per la buona riuscita di questa attività è necessario che l'insegnante abbia ben chiaro il suo ruolo e le modalità di azione e conduzione del gioco di ruolo.

(1) Presso l'Università di Torino, Corso di Laurea in Scienze Naturali, da alcuni anni si è costituito un gruppo molto attivo (la coordinatrice è la Dott.ssa Elena Camino, collaborano con lei la Dott.ssa Carla Calcagno e un gruppo di insegnanti e studenti universitari) che si occupa di didattica, in particolare sono stati elaborati alcuni giochi di ruolo, successivamente pubblicati presso la casa editrice Gruppo Abele. In Valle d'Aosta la cooperativa Habitat, nell'ambito dell'educazione ambientale, propone questa metodologia didattica ad insegnanti e studenti delle scuole medie inferiori e superiori

