



RIFIUTI: CONSIGLIO COMUNALE IN AZIONE

Tipo di attività/strumento Gioco di ruolo

Spunti didattici

È un gioco che si può usare a fine di un lavoro (in questo caso la classe in cui è stato sperimentato stava facendo un lavoro sul consiglio comunale promosso dal Comune) oppure può essere utilizzato come introduzione ad un lavoro multidisciplinare sui rifiuti. Può toccare tutte le materie, dipende dalla creatività della classe e degli insegnanti. Inoltre può essere molto utile per mostrare ai ragazzi come funziona un Consiglio Comunale.

Descrizione

Giocatori: l'intera classe

Animatori: uno

Tempo: l'ideale sarebbero tre incontri di circa 2-3 ore (il primo può essere solo di 1h)

Età consigliata: dagli 11 anni in su (dipende molto dalla classe e dal programma svolto)

Spazi: l'aula

Materiali: biro, fogli, schede di approfondimento, tutto il materiale aggiuntivo che l'insegnante ritiene opportuno o che i ragazzi possono cercare individualmente.

Regole:

PRIMO INCONTRO

Durante il primo incontro vengono presentati il gioco e la situazione, trattando quindi le tematiche che si andranno ad affrontare e la metodologia di gioco, soffermandosi in particolare sull'importanza di immedesimarsi il più possibile nel proprio personaggio e mantenerne il ruolo durante tutta la durata del gioco, facendosi influenzare il meno possibile dalle proprie idee.

La presentazione delle regole del gioco e dei comportamenti che si devono mantenere durante il suo intero svolgimento (e soprattutto durante la discussione, che per i ragazzi rappresenta effettivamente il gioco di ruolo) è di grande importanza per il corretto sviluppo dell'attività e per avere delle ricadute positive sull'intera classe.

I punti fondamentali da illustrare ai ragazzi in questo primo incontro sono:

1. chiarire il tema, che in questo caso è la gestione dei rifiuti in una città o in un quartiere, che può essere quello della scuola interessata. Anche qui dipende dalla creatività dell'insegnante e dal tipo di messaggio che si vuole passare ai ragazzi. Sicuramente provare a risolvere la situazione della città in cui si risiede, permette ai ragazzi di essere maggiormente coinvolti;
2. le regole da tenere sempre presenti durante l'intero svolgimento del gioco, e particolarmente durante l'assemblea, sono le seguenti:
 - si aspetta il proprio turno per parlare, non si può parlare in più persone alla volta se no si verrà penalizzati;

Des Alpes au Sahel!



- bisogna giustificare ogni cosa che si dice in modo che gli altri non possano smentire le nostre affermazioni;
 - bisogna rispettare i tempi del gioco forniti dalle schede;
- quanto più ci si informa sulla tematica (naturalmente in relazione al proprio personaggio) tanto più sarà interessante la discussione ed il gioco avrà successo.

Una volta illustrate le regole, si divide la classe in 4 gruppi. Tre di questi dovranno argomentare ognuno una tesi diversa, ed il quarto (formato da 2 o 3 persone, sindaco e consiglieri) dovrà gestire l'assemblea e prendere la decisione finale. È importante che quest'ultimo gruppo sia formato da ragazzi che riescano in qualche modo a gestire il resto della classe e che non sottovalutino la fase di preparazione, poiché proprio loro dovranno leggere molto materiale rispetto agli altri in modo da mantenere il più possibile l'imparzialità.

A differenza di altri giochi di ruolo, qui sono i ragazzi che scelgono i personaggi, a seconda delle personalità che compongono il consiglio comunale (assessore all'ambiente, assessore ai trasporti, consiglieri...). Ogni assessore, inoltre deve avere una professione a seconda di quello che ritiene più utile ai fini del gioco e per rappresentare la personalità che il ragazzo ha scelto. Nella scelta si ragionerà coi ragazzi che è importante la presenza di diverse figure (chi si occupa della pubblicità? Della sensibilizzazione dei cittadini? Dei trasporti dei rifiuti? Del lavoro? Delle infrastrutture?...). In questo modo, tutti i gruppi avranno un tavolo composto dagli stessi assessori e dagli stessi consiglieri. Dopo che i ragazzi hanno avuto il tempo di creare i loro personaggi, infine, si consegnano ai vari gruppi delle schede di approfondimento, che potranno i componenti dividersi in base al personaggio scelto. Le schede di approfondimento possono essere implementate a seconda delle esigenze, sia dall'animatore sia dai ragazzi stessi. Queste schede potranno essere lette in classe o a casa a seconda del tempo a disposizione.

SECONDO INCONTRO

Si cerca di riprendere rapidamente l'attenzione dei ragazzi e di farli immedesimare nei personaggi. Innanzitutto è importante ricordare le regole base già enunciate la volta precedente ed illustrare le tempistiche di questo secondo incontro, in cui inizierà effettivamente il gioco.

Si lascia a disposizione un'ora (o anche meno) in modo che i ragazzi riprendano in mano le schede e i vari gruppi organizzino il discorso iniziale e poi si comincia l'assemblea.

Il gruppo del sindaco darà inizio al dibattito presentando il contesto e dando ufficialmente il benvenuto a tutti. Per aiutare i ragazzi ad immedesimarsi nella situazione, si può suggerire la formula iniziale, ad esempio *"Benvenuti a tutti a questa riunione, in cui la commissione qui presente, in rappresentanza del Comune XXX, deciderà a quale progetto devolvere il denaro a disposizione. Innanzitutto vorremmo presentarci: ..."*. Se si ha la possibilità, potrebbe aiutare il gioco, presentarsi a questo incontro con qualche elemento visivo (abbigliamento o effetti personali) che aiuta ad immedesimarsi e al contempo a far riconoscere immediatamente anche agli altri la propria condizione sociale e professionale (o modellini plastici, cartelloni...). Il tipo di linguaggio e i comportamenti dovranno comunque essere coerenti con il proprio personaggio. Da qui, avvengono le presentazioni:

- i componenti del gruppo del sindaco si presentano singolarmente;
- ogni gruppo presenta singolarmente i propri componenti, dicendo il nome e la professione (è importante che il gruppo del sindaco tenga conto delle professioni in quanto è un elemento importante per valutare la veridicità delle affermazioni fatte dai componenti dei singoli gruppi);

Des Alpes au Sahel!



- ogni gruppo presenta la propria tesi, cercando di convincere la commissione che il proprio progetto è il migliore. In questa fase nessuno potrà interrompere per fare domande/critiche, nemmeno i 4 “decisori”.

A questo punto il sindaco ed i suoi consiglieri cominciano a fare le domande (l'ideale è una domanda per gruppo, in modo da non accanirsi su un unico gruppo, seguendo le proprie inclinazione e gli stereotipi che inevitabilmente i ragazzi hanno). In questa prima fase del dibattito bisogna insistere molto sul mantenimento della neutralità, altrimenti si rischia di isolare subito uno dei tre gruppi. Esaurite le domande dei decisori, possono intervenire anche i componenti dei vari gruppi. Per evitare confusione, si consiglia di concentrare l'attenzione su un gruppo per volta (i gruppi B e C fanno le domande ad A, poi A e C al gruppo B e così via).

Dato che il tempo a disposizione in questo secondo incontro è appositamente limitato, sta all'animatore aiutare il gruppo del sindaco a gestire bene gli interventi, facendo esprimere la propria opinione a tutti e tre i gruppi, e possibilmente tutti i ragazzi di ogni gruppo. In questo modo, tutti i ragazzi si sentono coinvolti (ognuno sempre secondo il suo ruolo) e si passa il messaggio di quanto sia importante che ognuno abbia una competenza diversa dalle altre (in questo caso aver letto le schede messe a disposizione la volta precedente).

A causa del poco tempo a disposizione, la discussione verrà interrotta a metà, proprio nel momento di massima “tensione” della discussione. Se questa prima parte è riuscita bene, i ragazzi saranno stimolati a prepararsi maggiormente per l'ultimo incontro.

TERZO INCONTRO

Nel terzo ed ultimo incontro, si continua il dibattito a partire da dove era stato interrotto (solitamente il gruppo del sindaco riassume rapidamente i concetti del precedente incontro), chiarendo che si dovrà interrompere il dibattito almeno 45 minuti prima della fine per poter lasciare al gruppo del sindaco il tempo necessario per prendere la decisione finale.

Durante questo tempo, l'animatore aiuterà il sindaco per meglio cogliere i pro e i contro di ogni gruppo e garantirne l'obiettività; poi si sceglierà il gruppo a cui dare il budget a disposizione. In caso di indecisione, si potrà proporre una soluzione che coinvolga più di un gruppo, ma questo dipende dalla classe e dall'obiettivo educativo che si vuole trasmettere ai ragazzi.

È importante ritagliare un po' di tempo a fine gioco per capire cosa ne pensano i ragazzi. Uno strumento che si è rivelato molto utile è il *brainstorming*, incentrato sulle questioni che l'insegnante o l'animatore vogliono far emergere. Solitamente, i punti principali che ne derivano sono:

- difficoltà di tenere in considerazione tutti i pro e i contro delle varie alternative;
- difficoltà di gestire un'assemblea così ampia;
- difficoltà di risoluzione delle problematiche relative alla gestione del rifiuto;
- difficoltà create dagli iter burocratici ed istituzionali;
- etc.

Si può stimolare il *brainstorming* con le seguenti domande:

Come vi siete sentiti nei panni del vostro personaggio? Avete fatto difficoltà a sostenere le sue idee? Che cosa vi ha resi contenti/ arrabbiati/frustrati/soddisfatti? Come avete lavorato in gruppo? Come avete giudicato le decisioni finali?

Inoltre si può riflettere insieme, raccogliendo le idee in modo sintetico, sugli apprendimenti nati dall'esperienza fatta:

Che cosa abbiamo imparato da questo gioco che prima non sapevamo?

Des Alpes au Sahel!



Note

- × La “progettazione” dell’assemblea è un momento importante che permette ai ragazzi di avere un’idea chiara della situazione a cui si tenta di trovare una soluzione, per quanto parziale questa possa essere.
- × Il ruolo dell’animatore è di fondamentale importanza, soprattutto nei momenti chiave in cui si comincia e si termina il gioco. È l’animatore infatti che deve prestare attenzione all’equilibrio delle parti in gioco ed all’intervento di tutti. Inoltre, è lui che all’inizio della discussione deve motivare ed incentivare la partecipazione dei ragazzi e, allo stesso tempo, rendere possibile il dialogo aiutando il gruppo dei decisori a gestire gli interventi.
- × Questo gioco è stato elaborato e modificato secondo le esigenze dell’insegnante con cui si è sperimentato il progetto “Des Alpes au Sahel”, la quale stava collaborando con il Comune. Per tale ragione i materiali forniti ai ragazzi, sono stati di molto implementati con le conoscenze acquisite a lezione e dati dall’insegnante, soprattutto per quanto riguarda il funzionamento del Consiglio Comunale (due ragazzi che vi avevano partecipato hanno illustrato agli altri come funziona e dalla loro spiegazione è partito il gioco).
- × Le schede di approfondimento da noi utilizzate sono reperibili in L.V.I.A.

Questa scheda è stata redatta dall’ong LVIA.

Per informazioni e suggerimenti potete rivolgervi al referente del settore all’Educazione Cittadinanza Mondiale di:

LVIA – Associazione Internazionale Volontari Laici

Corso IV Novembre, 28 – 12100 Cuneo

Telefono: 0171. 696975

Fax: 0171. 602558

Sito web: www.lvia.it

Email: italia@lvia.it

