



Progetto CRISALIDE

Perché le cose semplici non lo sono mai...

PERCORSO PARTECIPATO DI AGENDA 21 LOCALE

Gioco di ruolo

di

Giuseppe Boselli

Bruno Marchio

Luca Patané

con la collaborazione di



Perché le cose semplici non lo sono mai...

P R E M E S S A

Negli ultimi anni l'educazione ambientale si è consolidata, come strumento preventivo e integrato con le politiche ambientali coessenziale alla programmazione della cultura e dello sviluppo sostenibile. È maturata quindi una idea di educazione ambientale che sia conoscenza consapevolezza ed azione. Termini questi che possono essere ulteriormente sviscerati sottolineando la capacità di comprendere **l'infinitamente complesso** (il MACROSCOPIO così come lo definisce De Rosnay), **la consapevolezza dei limiti allo sviluppo** e la capacità di sviluppare una **cittadinanza ambientale**.

L'educazione ambientale o più correttamente l'educazione alla sostenibilità rappresenta in sintesi la capacità di ridefinire i nostri limiti, saper cambiare e costruire una nuova responsabilità. Nel suo essere una forma di conoscenza, l'educazione alla sostenibilità promuove congiuntamente valori e azioni positive per l'ambiente e la propone come partner naturale dei processi di Agenda 21 Locale che perseguono il necessario coinvolgimento dei cittadini e di tutte le categorie sociali ed economiche nelle politiche di governo del territorio.

Lo strumento si è arricchito quindi di significati e metodologie sempre più complesse, poiché non si ritiene più sufficiente oggi conoscere meglio l'ambiente per comportarsi in modo più responsabile nei suoi confronti, sono necessarie consapevolezza, responsabilità, competenza e capacità di gestione e una propensione alla cittadinanza attiva.

Il processo di costruzione di una Agenda 21 seppur simulato diventa sia nel gioco sia nella realtà, anche momento di Co-formazione e Co-apprendimento, sviluppando e stimolando il dialogo, il confronto e la inevitabile conflittualità.

L'obiettivo è accompagnare alla conoscenza del cambiamento, alla consapevolezza del proprio "POTERE DI CAMBIARE" attraverso il confronto ed il dialogo stimolato e simulato nel gioco.

1. PREMESSA

2. INDICE

3. AGENDA 21

INTRODUZIONE

COSA E' AGENDA 21

L'AGENDA 21 LOCALE

LA PARTECIPAZIONE

I REQUISITI

AGENDA 21 E LA SCUOLA

4. IL GIOCO DI RUOLO

INTRODUZIONE

COSA E' IL GIOCO DI RUOLO

5. IL GIOCO

INTRODUZIONE

REGOLE DEL GIOCO

IL CONTESTO

I PERSONAGGI

SCHEDE PERSONAGGI

APPROFONDIMENTI

6. CONCLUSIONI E VALUTAZIONI

7. BIBLIOGRAFIA