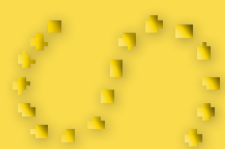
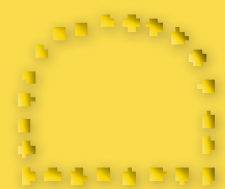
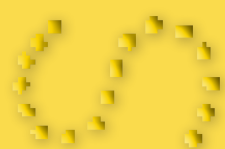


Play Decide



PRESENTAZIONE PLAY DECIDE

PlayDecide è un gioco di discussione creato con lo scopo di far parlare le persone, in modo semplice ma efficace, di argomenti scientifico-tecnologici controversi ma anche profondamente attuali e vicini al vissuto della popolazione. Nasce, più di dieci anni fa, nell'ambito del progetto europeo FUND, con lo scopo di diffondere metodologie partecipative, di far circolare esperienze e conoscenze per sviluppare, in ultima analisi, una cultura scientifica a livello locale. Non solo. Il Play Decide si propone anche di far emergere soluzioni, definire strategie e piani di azione e soprattutto di far arrivare le idee e le opinioni sviluppate nel gioco a chi ha il potere di decidere su quell'argomento.

Il sito di PlayDecide (www.playdecide.eu) presenta più di 30 kit scaricabili gratuitamente con i quali si possono organizzare sessioni di discussione su diverse tematiche. In un tempo limitato (in genere 90 minuti), il gruppo di partecipanti è posto di fronte a storie, fatti e problemi, che forniscono lo stimolo alla discussione. Scopo del gioco è prendere posizione, rispetto a un particolare problema, attraverso l'espressione di un voto, cercando una soluzione che sia condivisa da tutto il gruppo. Il risultato della discussione viene poi reso pubblico sul sito del PlayDecide, dove può essere confrontato con i risultati ottenuti da altri gruppi in altre parti del mondo.

I kit, disponibili in diverse lingue, affrontano varie tematiche: OGM, cellule staminali, rischio sismico, nanotecnologie, screening neonatale e tante altre ancora. E' anche possibile scaricare il formato del gioco ed elaborare un nuovo kit su un tema di particolare interesse, non ancora trattato.

Il Play Decide è una metodologia ottima da usarsi nelle scuole, con ragazzi dai 15 anni in su, in quanto permette agli adolescenti di iniziare a imparare cosa sia il dialogo e la discussione. Richiede, ma anche sviluppa, una capacità di farsi un'opinione, di dialogare e di discutere con gli altri. Anche se gli studenti sono completamente a digiuno di un particolare argomento, nel gioco essi utilizzano delle carte che riportano storie, fatti e problemi che li aiutano ad entrare gradatamente nel tema, a conoscere molte nuove cose e tanti punti di vista e a capirne la complessità. "Le carte" qualcuno ha detto "danno il permesso di parlare", nel senso che permettono ai ragazzi di costruirsi delle argomentazioni per entrare nella discussione non in base a delle semplici opinioni o preconcetti o sentito dire.

PLAYDECIDE “UN’ARCA PER IL 2050”.....

Nell’ambito del progetto SEEDS è stato creato un apposito Play Decide, *“Un’arca per il 2050”*, che tratta diversi temi legati alla sostenibilità e all’etica ambientale. In particolare, ci si è concentrati su quei temi che riguardano più da vicino i ragazzi, ovvero il loro modo di mangiare, di usare l’acqua, di abitare, di muoversi e, in generale, di trascorrere il tempo libero, cercando di far emergere il legame esistente tra i loro comportamenti e le problematiche ambientali di cui tanto i ragazzi sentono parlare, ma che spesso finiscono per rimanere temi astratti. Le carte del Play Decide affrontano e parlano, pertanto, di problemi pratici, estremamente attuali, riportando esempi riguardanti non solo situazioni locali ma allargando la visuale, a sottolineare come i problemi ambientali abbiano una valenza globale e planetaria e come uno stesso problema possa essere trattato in modo differente nelle diverse parti del mondo. Le carte trattano aspetti diversissimi per mostrare la complessità dei temi ambientali che impattano su scelte economiche, politiche, sociali, culturali e sanitarie.

Perché proprio il 2050? Le Nazioni Unite stimano che entro il 2050 la Terra avrà 2 miliardi di abitanti in più ed è naturale porsi la domanda di come potremo garantire il necessario a tutti. Il 2050 sembra una data tanto lontana, ma facendo due conti, chi adesso frequenta le scuole superiori sarà a cavallo dei 50 anni: sarà dunque il mondo nel quale i ragazzi di adesso vivranno la loro vita di persone adulte. Il Play Decide *“Un’arca per il 2050”* è quindi un invito per i ragazzi a riflettere e a prendere posizione su cosa fare adesso per quel mondo nel quale vivranno da adulti e che, pertanto, li riguarda in prima persona.

ISTRUZIONI PLAYDECIDE

Il PlayDecide è un gioco di discussione che si gioca in piccoli gruppi, da quattro a un massimo di otto giocatori, seduti intorno ad un tavolo.

Tutti i materiali cartacei necessari per giocare sono disponibili alla Sezione Materiali di questo Manuale, pronti per essere fotocopiati, in attesa che si possano scaricare direttamente dal sito www.playdecide.eu

L'insegnante ha il ruolo di facilitatore. Deve dividere la classe in gruppi (ciascun gruppo con 4-8 componenti), presentare il gioco, distribuire i materiali e poi osservare lo svolgimento del gioco, intervenendo all'interno dei singoli gruppi quando il dialogo o la discussione fanno fatica a procedere. In ogni gruppo è bene identificare un Capogruppo il cui compito è principalmente quello di far rispettare i tempi del gioco e tener viva la discussione.

Le CARTE del Play Decide sono le seguenti:

Carte delle Storie: raccontano esperienze di persone

Carte dei Problemi: riportano aspetti ancora controversi

Carte dei Fatti: riportano dati certi o generalmente accettati dalla comunità scientifica

Carte bianche: servono per introdurre dati nuovi o esperienze personali dei giocatori

Carte gialle: servono per riportare ordine nella discussione

Carte di sfida: servono al facilitatore per animare la discussione

Il tempo necessario per giocare a un PlayDecide è di circa 90 minuti, così suddivisi:

10' inizio del gioco

30' 1ª fase: informazione

30' 2ª fase: discussione

20' 3ª fase: votazione

Prima di giocare, l'insegnante deve procedere con la Preparazione di tutti i materiali.

PREPARAZIONE MATERIALI

Fotocopiare i materiali cartacei che si trovano nella Sezione Materiali e ritagliare le carte considerando che per ogni gruppo sono necessari:

- 1 plancia su foglio A3 per ogni giocatore,
- 1 mazzo di Carte delle Storie, 1 mazzo di Carte dei Fatti (possibilmente su carta verde), 1 mazzo di Carte dei Problemi (possibilmente su carta azzurra), Carte gialle (possibilmente su carta gialla), Carte bianche
- 4 schede "Tematica gruppo di carte"
- 1 scheda di votazione "Regolamentazione"
- 1 scheda di votazione "Altre Regolamentazioni"

Il facilitatore deve avere inoltre:

1 mazzo di Carte di Sfida (possibilmente su carta arancione)

INIZIO DEL GIOCO

Si distribuiscono le plance, una per ogni giocatore.

Si spiegano alla classe l'obiettivo e le regole del gioco, leggendo insieme le istruzioni riportate sulle plance. Si distribuiscono i mazzi di carte ai singoli gruppi.

Il facilitatore ricorda a tutti i giocatori le linee guida della conversazione (in basso a sinistra) e distribuisce le Carte gialle. Chiunque può alzare una Carta gialla per interrompere la conversazione qualora si abbia l'impressione che le linee guida non vengano rispettate.

In alto a destra c'è la possibilità di annotare degli appunti e riflessioni iniziali o di appoggiare una Carta bianca sulla quale chiunque può riportare un'osservazione, un'esperienza personale o una conoscenza che ritiene utile condividere con gli altri.

FASE 1. INFORMAZIONE

Questa parte del gioco durerà circa 30 minuti.

Ogni giocatore legge qualche carta delle storie e ne sceglie una tra quelle ritenute più significative e le posiziona sulla propria cartella.

A seguire, ogni giocatore legge qualche carta dei fatti e ne sceglie due tra quelle ritenute più significative, e infine fa lo stesso con le carte dei problemi. Posiziona tutte le carte sulla propria plancia.

A turno, ogni giocatore riassume le proprie carte delle storie, dei fatti e dei problemi e le condivide così con gli altri.

I giocatori possono usare le carte bianche ogni volta abbiano la necessità di aggiungere informazioni o argomenti.

FASE 2. DISCUSSIONE

Questa parte del gioco durerà circa altri 30 minuti

Ci sono modi diversi per discutere. Potete scegliere quello che si adatta meglio alle caratteristiche della classe.

La discussione può essere libera: nessuna restrizione, la discussione si svolge tra i giocatori. Ognuno cercherà di rispettare le linee guida (se ciò non accade si potranno utilizzare le carte gialle). Durante questa fase, i giocatori cercano di usare le carte per sostenere i propri argomenti. Mettono sul tavolo le carte a supporto del proprio contributo alla discussione e le raggruppano, schierandosi sui temi che riflettono la visione del gruppo. Si possono utilizzare tutte le categorie di carte a supporto della posizione di un sottogruppo. Alla fine di questa fase si dovrebbe arrivare ad avere perlomeno un sottogruppo. Si compila la Scheda "Tematica gruppo di carte".

In alternativa alla discussione libera, la discussione può essere avviata individuando le diverse tematiche trattate dalle carte del gruppo e compilando la Scheda "Tematica gruppo di carte".

Se la discussione diventa difficile o si rallenta troppo, le "Carte di sfida" possono aiutare a recuperare il giusto tono. Il facilitatore porge le carte sfida coperte. I giocatori le leggono e poi agiscono di conseguenza.

FASE 3. VOTAZIONE

Questa ultima parte di DECIDE durerà circa 20 minuti

Ognuno legge le 4 Regolamentazioni scritte sulla plancia e sulla Scheda "Regolamentazione".

Basandosi sulle conclusioni del sottogruppo (o sottogruppi) tutti i giocatori votano individualmente e a turno le 4 Regolamentazioni. Si deve provare a trovare un terreno comune. C'è una

strategia soddisfacente per tutti? Se non c'è il gruppo prova a formulare la propria strategia che diventa la "quinta" e la scrive nella Scheda "Altre Regolamentazioni".

CARICAMENTO DEI RISULTATI

Il facilitatore, se vuole, trasferisce i risultati riportati sulla scheda di votazione usando la funzione "upload " del sito www.playdecide.eu . I vostri risultati si aggiungeranno ai risultati di tutte le altre sessioni di gioco DECIDE giocate in Europa.

Avendone il tempo, è possibile prevedere anche una fase di condivisione della discussione dei vari gruppi all'intera classe. A turno, un rappresentante di ogni gruppo illustra su quale argomento il gruppo ha maggiormente discusso, quale è l'idea che si è fatto su quel particolare aspetto e quali i risultati della discussione.

