

Materiali di riferimento: il gioco di carte Fai la tua scelta, [fumetto](#)

Destinatari: studenti della scuola secondaria di primo grado

Durata: 60 – 90 minuti

Risorse per docenti: regolamento del gioco, [attimodecisivo.gov.it](http://attimodecisivo.gov.it), video sul canale YouTube [@attimodecisivo](#)

### Finalità

Sviluppare negli studenti la capacità di analizzare situazioni critiche, prendere decisioni motivate e collaborare con il gruppo, comprendendo che le scelte individuali e collettive hanno delle conseguenze.

### Obiettivi e contenuti principali

Gli studenti saranno in grado di analizzare uno scenario di rischio e individuare gli elementi rilevanti, valutare l'utilità di oggetti, strumenti o azioni rispetto a una possibile emergenza, argomentare le proprie scelte e ascoltare i punti di vista altrui, collaborare per prendere decisioni condivise, riflettere sugli errori come occasione di apprendimento.

Tra i contenuti principali c'è il concetto di rischio e di prevenzione, quello di scelta consapevole, la relazione tra cause – decisioni – conseguenze, il ruolo della collaborazione e della responsabilità nei processi decisionali.

### Metodologia didattica

Il gioco si basa su approcci pedagogici attivi e partecipativi come il learning by doing, il cooperative learning, la riflessione metacognitiva e il problem solving. Il gioco di carte serve per generare riflessioni e discussioni, ma si presta anche a diversi utilizzi, le carte infatti permettono di attivare conoscenze pregresse, far emergere idee spontaneamente, costruire nuovi collegamenti. Possono diventare domande implicite e attivatori cognitivi.

L'insegnante ha un ruolo attivo: crea una cornice pedagogica per l'apprendimento basato sul gioco, guida gli studenti sull'argomento, e i processi di apprendimento, organizza il gioco e i possibili momenti di riflessione.

### Svolgimento delle attività

#### 1. Introduzione al gioco

Introdurre il tema della lezione con una domanda, video o racconto di una situazione reale o immaginaria. Evidenziare che in caso di emergenza bisogna fare delle scelte e prendere delle decisioni, spesso con informazioni limitate, oppure introdurre i concetti chiave del rischio e della prevenzione. Presentare le regole del gioco.

#### 2. Svolgimento del gioco di carte

Inizia il gioco. La squadra può essere composta da tutto il gruppo classe oppure suddivisa in piccoli gruppi. La squadra deve prepararsi a prevenire o ad affrontare un'emergenza rappresentata dalle carte Equazione, ci sono solo 10 oggetti a disposizione, un caposquadra sceglie in segreto tra gli oggetti quelli più o meno utili (nella prima partita l'insegnante può fare il caposquadra), il gruppo discute e prova a individuare le scelte migliori, si scoprono le carte e si calcola il risultato. L'obiettivo non è vincere, ma ragionare insieme sulle scelte, si fanno più punti se le scelte sono condivise.

#### 3. Confronto e condivisione - riflessione finale collettiva

Momento di restituzione guidata o di analisi: la classe riflette sulle decisioni prese, le difficoltà incontrate e sulle strategie adottate. Quali strategie hanno funzionato meglio? È stato facile mettersi d'accordo? Gli errori hanno aiutato a capire qualcosa? Dove nella vita reale dobbiamo fare scelte simili? Si collega il gioco alla realtà e ai contenuti disciplinari.

## Approfondimenti

### Proposta A – Gioca l'episodio

Il fumetto può diventare un ponte narrativo tra una partita e l'altra. Leggere una scena del fumetto, giocare uno scenario equivalente o simile, utilizzando le carte Equazione corrispondenti. Poi confrontare cosa hanno scelto i ragazzi e cosa hanno fatto i personaggi del fumetto, in modo da riflettere su scelte efficaci e alternative possibili.

### Proposta B – Scrivi il seguito

Dopo aver giocato una partita si possono invitare gli studenti a scrivere o disegnare una vignetta o una tavola in cui si utilizzano gli oggetti scelti, in questo modo il gioco diventa produzione narrativa e rielaborazione dell'esperienza.

### Proposta C – Crea una nuova espansione del gioco

Divisi in piccoli gruppi gli studenti possono inventare nuove carte Equazione o proporre nuove carte Oggetto spiegando perché sarebbero utili o inutili.

## Vocabolario chiave

Parole da usare prima del gioco come anticipazione, durante come richiamo e dopo come riformulazione e riflessione.

- ⇒ **Rischio:** è la possibilità che un fenomeno naturale o indotto dall'uomo possa causare effetti dannosi sulla popolazione, gli insediamenti abitativi e produttivi e le infrastrutture, all'interno di una particolare area, in un determinato periodo di tempo. Il rischio è traducibile con una formula, l'equazione del rischio:  $\text{Rischio} = \text{Pericolosità} \times \text{Vulnerabilità} \times \text{Esposizione}$ .
- ⇒ **Prevenzione:** attività volte a evitare o a ridurre la possibilità che si verificano danni conseguenti a eventi calamitosi.
- ⇒ **Decisione:** atto di scegliere tra più possibilità, spesso in condizioni di incertezza.
- ⇒ **Conseguenze:** effetti che derivano da una scelta o un'azione.
- ⇒ **Responsabilità:** assumersi le conseguenze delle proprie scelte, individuali e di gruppo.
- ⇒ **Collaborazione:** lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune, ascoltando e rispettando i punti di vista altrui.

## Domande di verifica e valutazione

1. Cosa significa fare una scelta consapevole?
2. Sei riuscito a spiegare le tue idee al gruppo?
3. Hai ascoltato i punti di vista degli altri? Hai cambiato idea dopo il confronto?
4. Quali scelte si sono rivelate più utili? Cosa faresti diversamente la prossima volta?
5. C'è stata una scelta che ti ha sorpreso?
6. Cosa hai capito di nuovo sull'argomento?

## Ambiti disciplinari coinvolti

**Italiano:** argomentazione orale, ascolto attivo, confronto di idee, produzione narrativa e rielaborazione dell'esperienza.

**Scienze:** concetto di rischio, ambiente, eventi naturali e antropici.

**Geografia e storia:** analisi di eventi critici, relazione tra contesti territoriali e sociali delle emergenze, scelte umane e conseguenze.

**Educazione civica:** responsabilità individuale e collettiva, scelte consapevoli, solidarietà e collaborazione, lavoro di gruppo, gestione del confronto, negoziazione delle decisioni, strategia e rispetto delle regole.