



A cura di:

Ivana Cambi, *Comune di Ferrara - Urban Center*

Mariangela Butturi e Federica Manzoli,

Master in Giornalismo e comunicazione istituzionale della scienza,

Università di Ferrara

*Attività all'interno degli Obiettivi strategici del Sindaco di Ferrara, Tiziano Tagliani
e dell'Assessore all'Urbanistica del Comune di Ferrara, Roberta Fusari.*

Playdecide è coperto dalla licenza:

Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.

Per avere una copia della licenza, visita il sito:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

o invia una richiesta a:

Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California. 94041. USA.

play decide Istruzioni per l'uso



Terremoti: quando e come comunicare l'emergenza?

Un terremoto distruttivo può essere preceduto e seguito da periodi di intensa attività sismica. I ricercatori stanno lavorando per comprendere la relazione fra sciami sismici ed eventi distruttivi, ma non ci sono ancora conclusioni certe. Quindi, la probabilità di lanciare un falso allarme durante una sequenza sismica è molto alta.

Alla luce di questa incertezza, negli ultimi anni, alcune Amministrazioni si sono trovate a dover decidere se comunicare o meno alla popolazione il potenziale stato di emergenza.

Tu cosa faresti?



Il terremoto. Conoscere per proteggersi. Ferrara, Castello Estense 7-13 dicembre 2013



IL PLAYDECIDE: UNA RETE EUROPEA PER COSTRUIRE COMUNITÀ E ISTITUZIONI PIÙ CONSAPEVOLI

Il Playdecide è un *gioco serio* il cui scopo è stimolare i giocatori a discutere di temi scientifici controversi o legati all'attualità, prendendo in considerazione punti di vista diversi e cercando di elaborare una strategia di approccio condivisa.

Nato nei *science center* europei per facilitare l'adozione di metodi partecipativi nella presentazione e **discussione sui temi della scienza e dell'innovazione tecnologica contemporanea**, è costruito in modo da fornire a tutti i giocatori coinvolti gli elementi di conoscenza e di discussione necessari per sostenere il dibattito.

È perciò uno strumento didattico molto efficace perché consente di trasmettere **contenuti scientifici rilevanti** coinvolgendo i partecipanti e stimolando un **approccio consapevole** ai valori della scienza e alle importanti e complesse implicazioni sociali che ha assunto nella società contemporanea.

Ogni giocatore viene invitato ad assumere un ruolo specifico e diventa così portatore di **conoscenze, valori, esperienze e responsabilità** personali rispetto all'argomento del gioco. La costruzione del proprio ruolo e il confronto con i differenti punti di vista espressi dagli altri personaggi diventa lo stimolo ideale per acquisire conoscenze in maniera attiva e critica.

*Il format attuale del Playdecide è stato sviluppato grazie al **progetto FUND** finanziato dall'Unione Europea ed è disponibile gratuitamente sulla piattaforma web (<http://www.playdecide.eu/>), da cui si possono scaricare tutti i materiali prodotti da vari gruppi in Europa dal 2007 ad oggi.*



COME SI GIOCA

I partecipanti vengono divisi in gruppi da 6-8 persone e vengono distribuiti i materiali: una plancia per ogni giocatore e un set di carte per tipo (e colore) per ogni tavolo.

L'insegnante accompagna i ragazzi nello svolgimento del gioco illustrandone gli obiettivi; controlla che la discussione avvenga in modo corretto e non si blocchi oppure può scegliere di giocare e contribuire alla discussione di uno dei tavoli.

Una partita dura circa 80 minuti e consiste in 3 fasi principali.

1. Durante la prima fase (30 minuti) di **informazione**, i partecipanti leggono le *carte delle storie*, scegliendone una ciascuno: da questo momento ogni giocatore assumerà il ruolo e il punto di vista del personaggio che ha scelto. A supporto delle posizioni del proprio personaggio, ogni giocatore sceglie *due* carte dei fatti e *due* carte dei problemi. Tutte le carte vengono posizionate sulla plancia, negli appositi spazi. Questa fase si conclude con la presentazione dei personaggi a giro di tavolo.

2. La seconda fase (30 minuti) è quella della **discussione** libera, in cui i giocatori confrontano i diversi punti di vista dei personaggi con cui si sono identificati e usano le carte dei fatti e dei problemi che hanno scelto per sostenere i propri argomenti.

3. Infine, si ha una terza fase **deliberativa** (20 minuti) in cui uno dei giocatori leggono una alla volta le 4 strategie suggerite nella regolamentazione del gioco (in alto a sinistra sulla plancia) e tutti ne indicano sulla scheda di votazione il livello di "accettabilità" (da "non accettabile" ad "appoggio pieno"). È anche possibile che il gruppo formuli una quinta strategia, se è emersa durante la discussione.

I risultati riportati sulla scheda di votazione vengono condivisi trasferendoli sul sito www.playdecide.eu usando la funzione "upload", così da sommarli a quelli di tutte le altre sessioni di gioco giocate in Europa.



IL KIT DEL PLAYDECIDE

Per giocare il Playdecide bisogna innanzitutto scaricare il kit: www.playdecide.eu/play/topics/seismic-risk-communication e stamparlo.

Il kit contiene:

- la base del gioco, la cosiddetta **plancia** (vedi pagina precedente), che funziona da guida per i giocatori e contiene la questione da discutere, la “regolamentazione” (le 4 strategie che i giocatori dovranno scegliere al termine della discussione) e degli spazi bianchi in cui poter collocare delle carte, oltre alle regole del gioco.
- le **carte da gioco**, che forniscono gli elementi di conoscenza e gli spunti di discussione necessari perché tutti i giocatori possano farsi un’idea dell’argomento e siano in grado di sostenere il dibattito. Le carte sono di diverso tipo: le **carte delle storie** (sfondo bianco) presentano dei personaggi con ruoli e responsabilità diversi, che raccontano valori ed esperienze personali sul tema del gioco; le **carte dei fatti** (verdi) riportano informazioni scientifiche e spiegano concetti che costituiscono la base delle conoscenze per affrontare il tema; le **carte dei problemi** (azzurri) propongono invece opinioni, diversi punti di vista sull’argomento, domande e difficoltà da affrontare. Le **carte gialle** servono a richiamare i giocatori al rispetto delle regole e le **carte di sfida** (rosse) contengono domande che possono animare la discussione nel caso rallenti troppo durante la discussione.
- due fogli intitolati **Tematica del gruppo di carte**, che servono a raggruppare i punti di vista che emergono via via e sono da utilizzare in modo facoltativo.

Per la complessità dei contenuti, questa versione del gioco è adatta per gli studenti degli ultimi due anni della scuola superiore.



IL CONTRIBUTO DI FERRARA

Terremoti: quando e come comunicare l'emergenza?

Il Playdecide *Terremoti: quando e come comunicare l'emergenza?* è nato da un’idea del Master in giornalismo e comunicazione istituzionale della scienza dell’Università di Ferrara, ed è stato sviluppato dall’Urban Center del Comune di Ferrara nell’ambito delle iniziative sulla prevenzione sismica. Il tema che propone riguarda le decisioni che le Amministrazioni locali sono chiamate a prendere sul potenziale rischio di un terremoto nel loro territorio.

Quasi tutte le regioni italiane sono interessate dal rischio sismico. Allo stato attuale la scienza non è in grado di prevedere quando si verificherà un terremoto, né sa dire quale è la relazione tra una sequenza sismica e l’eventualità che si trasformi in un terremoto distruttivo. Se da un lato gli scienziati non sono in grado di prevedere come evolverà la sequenza sismica, dall’altro le Amministrazioni devono comunque decidere se attivare o meno lo stato di emergenza.

All’Aquila, prima della scossa del 6 aprile 2009, la cittadinanza fu rassicurata; nel 2012, dopo una comunicazione della Commissione Grandi Rischi che ipotizzava la possibile attivazione di una nuova faglia sotto Ferrara, i sindaci del territorio parlarono di procurato allarme; in Garfagnana, nel 2013, i primi cittadini di alcuni piccoli comuni allertarono la popolazione con un tweet che creò allarme e portò centinaia di persone a trascorrere la notte fuori casa.

Secondo te, cosa deve fare l’autorità locale in questi casi?

Attraverso il gioco, i partecipanti sono chiamati a rispondere a questa domanda: vestendo i panni del sindaco, del geologo o di un inquilino spaventato si renderanno conto dei diversi punti di vista e delle diverse responsabilità e al termine della discussione potranno scegliere una delle quattro soluzioni proposte su come e quando comunicare l’emergenza sismica.

Terremoti: quando e come comunicare l'emergenza



Quasi tutto il territorio italiano è a rischio di terremoto. Gli episodi più recenti sono quello dell'Aquila (2009), dell'Emilia (2012) e della Garfagnana (2013), con conseguenze diverse in termini di vittime e danni.

Un terremoto distruttivo può essere preceduto e seguito da periodi di intensa attività sismica. Sciami sismici sono molto frequenti nel nostro paese e possono durare per mesi e addirittura per anni. Il momento in cui i terremoti si manifestano non è comunque prevedibile almeno allo stato attuale degli studi. I ricercatori stanno lavorando per comprendere la relazione fra sciami sismici ed eventi distruttivi, ma non ci sono ancora conclusioni certe.

Quindi la probabilità di lanciare un falso allarme durante uno sciame sismico in corso è molto alta. Alla luce di questa incertezza, negli ultimi anni, alcune Amministrazioni si sono trovate a dover decidere se comunicare o meno alla popolazione il potenziale stato di emergenza. Tu cosa faresti?

Regolamentazione

1. In caso di possibilità di terremoto, il sindaco deve dare l'allarme sempre e comunque, anche a costo di far evacuare inutilmente gli abitanti della zona a rischio. È necessario perciò tenere pronti i messaggi da far partire attraverso TV, radio, sms, twitter, facebook.
2. In caso di possibilità di terremoto, il sindaco deve dare l'allarme solo se, insieme alle scuole, ai cittadini, alle associazioni di volontariato, ha già avviato una costante attività di comunicazione sui comportamenti da tenere in caso di scosse e per la messa in sicurezza degli edifici.
3. In caso di possibilità di terremoto, l'autorità competente deve dare l'allarme solo a condizione di avere effettuato prove di evacuazione. Inoltre deve avere condiviso con i suoi cittadini, attraverso una votazione, la scelta di comunicare l'emergenza.
4. Poiché sono molto alte le probabilità di lanciare un falso allarme, e rilevanti i potenziali rischi connessi ad un'evacuazione d'emergenza, è preferibile che l'autorità competente non lanci alcun allarme.

Scopo del dibattito

- Chiarire le tue opinioni sull'argomento
- Lavorare insieme per una visione condivisa
- Far sentire la tua voce in Europa
- Goderti la discussione

Carta delle storie

Carta delle storie 6

Roberta - Insegnante



Come insegnante posso dire che io, i miei colleghi e gli alunni degli ultimi tre anni siamo preparatissimi in caso di una scossa di terremoto. Ogni sei mesi facciamo una prova; a scuola vengono periodicamente tecnici della protezione civile, che spiegano ai ragazzi cosa succede sotto di noi quando arriva una scossa e cosa dobbiamo fare per proteggerci, tutti insieme. Certo che molto ancora si potrebbe fare per mettere in sicurezza il vecchio edificio che ci ospita. Se dovesse scattare l'allarme, comunque, saprei cosa fare. Ma se succedesse nel condominio dove abito? A scuola saprei come comportarmi e come aiutare gli altri, a casa no.

Carta dei fatti

Carta dei fatti 8

I terremoti non si possono prevedere

Per poter prevedere un terremoto occorrerebbe conoscere contemporaneamente tre variabili: il tempo (saper dire quando), lo spazio (saper dire dove), e l'energia in gioco (saper dire quanto forte). In base alle conoscenze attuali, la scienza non è in grado di definirle tutte e tre contemporaneamente. Però sappiamo dove sono già avvenuti in passato e questo ci dice quali sono le zone in cui è più probabile che avvengano terremoti.

Carta dei fatti

Carta dei fatti 1

Chi fa scattare l'emergenza

Il Sindaco è per legge, l'autorità comunale di protezione civile e primo responsabile nel proteggere i suoi cittadini e i beni del territorio. Quando si verifica una situazione d'emergenza, ha lui la responsabilità dei servizi di soccorso e assistenza alla popolazione colpita.

Commenti

Usa questo spazio per i tuoi commenti durante tutto il gioco. Usa le carte bianche per aggiungere informazioni o problemi

La mia scuola è sicura?

Le esercitazioni sono

-importanti-anche-a-casa!

Carta dei problemi

Carta dei problemi 6

I cittadini vogliono essere assicurati sul rischio sismico?

A un recente convegno tenuto a Modena, è stato affermato che sarebbe necessario assicurare la gente. Niente di più falso! Per fare prevenzione, si deve dire la verità! La prevenzione passa per una richiesta di informazioni veritiere e non solo rassicuranti.

Carta dei problemi

Carta dei problemi 22

La riduzione del rischio da terremoto è possibile?

Il terremoto è un fenomeno naturale che non siamo in grado di prevedere con esattezza. Anche se un giorno fossimo in grado di farlo, non potremmo certo evitare che accada. Però conosciamo le zone più pericolose e sappiamo che il rischio sismico è più elevato in zone molto popolate. Possiamo quindi cercare di limitare i danni preparandoci ad affrontare l'emergenza, imparando come comportarci in caso di sisma e conoscendo il luogo dove abitiamo.

Carta di sfida

Carta di sfida

Spiega agli altri partecipanti la tua opinione riguardo a chi ha la responsabilità in caso di emergenza sismica

Linee Guida

Hai diritto a parlare: esprimi la tua opinione, ma senza esagerare! Dai valore alle tue esperienze!

Rispetta gli altri
Lasciali terminare prima di intervenire

Goditi la diversità!
Accetta la sorpresa o la confusione come segno che ti stai aprendo a nuovi pensieri e sensazioni.

Cerca un terreno di confronto comune
I "ma" evidenziano le differenze; gli "e" enfatizzano le somiglianze

Tre fasi

1. Informazione
Chiarisci la tua posizione personale sull'argomento, leggendo e scegliendo le carte che ritieni più importanti. Poni le carte sulla plancia, e poi leggi o decrivile agli altri partecipanti.

± 30 MIN.

2. Discussione
Insieme agli altri partecipanti, discuti e identifica uno o più temi che tutto il gruppo considera importanti. Ogni partecipante ha la possibilità di parlare. Metti sul tavolo le carte che sostanziano le tue posizioni.

± 30 MIN.

3. La posizione di gruppo
Rifletti sui temi che il gruppo ha identificato e sulle carte usate per sostenere le posizioni. Come gruppo riuscite a raggiungere il consenso su una regolamentazione che rappresenta la vostra posizione? Potete formulare una nuova regolamentazione, oltre ai quattro esempi forniti.

± 20 MIN.

... più una

4. Azione

Vai sul sito www.playdecide.eu per:

- Inserire i risultati della discussione e nel database di "Decide";
- Comparare i risultati degli altri paesi;
- Accedere ad ulteriori risorse;
- Scaricare i siti per giocare a "Decide" con i tuoi amici e colleghi;
- Vedere cosa puoi fare dopo aver partecipato alla discussione.