IL PAESE DIVISO

UN'ASSEMBLEA CITTADINA SU UN CONFLITTO AMBIENTALE

PER LE SCUOLE SUPERIORI



INTRODUZIONE

Il gioco di ruolo Poggio Ameno è uno strumento di educazione ecologista e di cittadinanza attiva che permette a studenti e studentesse di esplorare la complessità dei conflitti ambientali attraverso un'esperienza di simulazione e partecipazione diretta. L'obiettivo non è soltanto approfondire le conseguenze ambientali e sociali di una grande opera infrastrutturale, ma comprendere come nascono i conflitti ambientali, quali interessi e rapporti di potere li attraversano e in che modo vengono prese le decisioni che riguardano i territori e le comunità che li abitano.

COS'È UN CONFLITTO AMBIENTALE E PERCHÉ UN GIOCO DI RUOLO CHE LO SIMULA

Il conflitto ambientale è definibile come una controversia tra più parti, portatrici di posizioni, interessi o visioni differenti circa l'utilizzo dei territori e delle risorse naturali in essi presenti. I conflitti ambientali si generano in tutte quelle situazioni che vedono la concorrenza di due elementi:

- la riduzione qualitativa e quantitativa delle risorse naturali o beni comuni presenti su un dato territorio e la conseguente estrazione di valore da una comunità (terre coltivabili, acqua, biodiversità, flora o fauna, minerali o altre materie prime di carattere finito);
- la presenza di opposizione e resistenza da parte delle comunità coinvolte, organizzazioni sociali o ambientaliste, comitati locali, che si organizzano e si mobilitano in difesa dei propri diritti o del proprio territorio.

L'attuale panorama mondiale è stato caratterizzato negli ultimi decenni da una sempre maggiore diffusione dei conflitti ambientali, quale sintomatica manifestazione degli effetti che il modello di sviluppo centrato sull'estrattivismo e lo sfruttamento intensivo delle risorse produce in termini ambientali e sociali. I conflitti ambientali sono in continuo aumento a causa dell'esaurimento progressivo delle materie prime, dell'incalzare delle problematiche ambientali e dell'emergenza climatica, della diffusione dei conflitti armati come forma di controllo geopolitico strategico, della crisi del diritto internazionale, della corsa all'accaparramento di materie prime necessarie alla transizione ecologica capitalista. D'altro canto, la diffusione delle nuove tecnologie, la maggiore circolazione delle informazione e le possibilità di networking connesso hanno permesso al contempo una maggiore facilità di organizzazione degli attori sociali presenti sui territori colpiti da fattori di rischio ambientale.

OBIETTIVI PEDAGOGICI DEL GIOCO

AVVICINARSI AI PRINCIPI DELLA GIUSTIZIA AMBIENTALE

Attraverso l'interpretazione di personaggi con interessi, bisogni, conoscenze e possibilità di influenza differenti, il gioco invita a confrontarsi con punti di vista diversi dal proprio, riconoscendo che le questioni ambientali non sono mai esclusivamente tecniche, ma coinvolgono dimensioni economiche, sociali, politiche e culturali. La simulazione permette inoltre di avvicinarsi ai principi della giustizia ambientale, interrogandosi su chi beneficia di determinate scelte, chi ne sostiene i costi, chi è maggiormente esposto ai rischi e chi ha concretamente la possibilità di incidere sulle decisioni.

PENSIERO CRITICO

Nel corso del gioco, le/i partecipanti si confrontano con dati scientifici, interessi economici, dichiarazioni istituzionali, notizie e informazioni parziali o fuorvianti. Devono quindi imparare a distinguere fatti e opinioni, riconoscere i conflitti di interesse, valutare l'attendibilità delle fonti e costruire argomentazioni a sostegno delle proprie posizioni.

PARTECIPAZIONE DEMOCRATICA

Attraverso il dibattito pubblico, studenti e studentesse sperimentano l'importanza dell'ascolto, dell'argomentazione, del confronto e della negoziazione, ma anche le difficoltà che emergono quando interessi contrapposti devono confrontarsi all'interno di un processo decisionale collettivo. L'attività aiuta a comprendere che la partecipazione non consiste necessariamente nel raggiungimento di un consenso e che il conflitto, anziché essere considerato un problema da eliminare, può rappresentare una componente fondamentale della vita democratica, capace di rendere visibili bisogni, disuguaglianze e responsabilità.

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA

Il gioco favorisce il collegamento tra l'esperienza vissuta e i conflitti ambientali reali, stimolando una maggiore consapevolezza del proprio ruolo come cittadini e cittadine. L'obiettivo non è suggerire una posizione predefinita sull'opera, né insegnare che esista sempre una soluzione capace di soddisfare tutti, ma fornire strumenti per leggere criticamente le trasformazioni del territorio, riconoscere le disuguaglianze nei processi decisionali e comprendere il valore dell'azione collettiva nella costruzione di un futuro socialmente ed ecologicamente giusto.

IL PAESE DIVISO

UN'ASSEMBLEA CITTADINA SU UN CONFLITTO AMBIENTALE

PER LE SCUOLE SUPERIORI



GLOSSARIO

I termini che seguono ricorrono nella Gazzetta e nelle carte dei personaggi. Sono pensati per essere spiegati a voce, con parole semplici, alle ragazze e ai ragazzi prima o durante il gioco: ogni voce riporta anche un possibile modo per introdurla in classe.

VALUTAZIONE DI IMPATTO AMBIENTALE (VIA)

È lo studio con cui, prima di costruire una grande opera (un'autostrada, una diga, un impianto industriale), si valutano gli effetti che avrà sull'ambiente: aria, acqua, suolo, rumore, flora e fauna. Lo prepara chi propone l'opera, ma viene esaminato e approvato da un'autorità pubblica (in Italia, di norma il Ministero dell'Ambiente o la Regione), che può chiedere modifiche o porre condizioni prima di dare il via libera. Per opere di grandi dimensioni la procedura richiede in genere diversi mesi, perché comporta l'analisi di più aspetti e la raccolta di osservazioni da parte di enti e cittadini.

Come introdurlo in classe: è come un "esame" a cui l'opera deve essere sottoposta prima di partire. Se l'esame viene fatto in fretta o superficialmente, il rischio è che alcuni problemi non emergano prima dell'inizio dei lavori: è uno dei punti su cui, nella Gazzetta, i contrari all'autostrada A219 sollevano dubbi.

LOBBISTI E ATTIVITÀ DI LOBBYING

Un lobbista è una persona (o un'organizzazione) che lavora per rappresentare gli interessi di un'azienda, di un settore economico o di un gruppo, cercando di influenzare le decisioni di chi ha potere politico o amministrativo — un ministero, un consiglio comunale, un parlamento. Fare pressione per far conoscere le proprie ragioni è un'attività legittima e prevista in molti Paesi democratici, spesso regolata da registri pubblici dei portatori di interesse, proprio per garantire trasparenza su chi parla con chi e a nome di chi.

Il problema nasce quando questa attività diventa opaca (non si sa per conto di chi si parla), oppure quando gli argomenti usati non sono onesti — ad esempio dati presentati come scientifici ma in realtà costruiti ad arte per sostenere una tesi. È la differenza tra rappresentare legittimamente un interesse alla luce del sole e manipolare una decisione pubblica a proprio vantaggio.

Come introdurlo in classe: nella Gazzetta e tra le carte dei personaggi compaiono sia un'imprenditrice che crede davvero nel progetto sia una consulente che lavora apertamente per gli interessi di un'azienda petrolifera: è un buon punto di partenza per distinguere tra un interesse legittimo, dichiarato, e una pressione nascosta o scorretta.

MOZIONE
Un documento che un'assemblea (ad esempio un consiglio comunale, o in modo informale un'assemblea pubblica) mette ai voti per esprimere una posizione condivisa su un tema.

CONFLITTO DI INTERESSI
Si verifica quando chi deve prendere una decisione pubblica ha anche un interesse personale (economico, familiare) nel risultato di quella decisione: la situazione mina la fiducia nell'imparzialità della scelta, anche quando non c'è nulla di illegale.

CONSULTAZIONE PUBBLICA
L'insieme degli strumenti (assemblee, incontri, moduli online, osservazioni scritte) con cui un ente pubblico raccoglie il parere dei cittadini prima di una decisione, senza però esserne vincolato.

CONSIGLIO COMUNALE
L'organo eletto che rappresenta la cittadinanza a livello locale e vota le decisioni di competenza del Comune; è composto da più consiglieri (non da una sola persona) e le sue sedute sono normalmente pubbliche.

SERBATOIO CO_2 (CARBON SINK)
Qualsiasi sistema naturale o artificiale in grado di assorbire e trattenere l'anidride carbonica dall'atmosfera, riducendone la concentrazione globale e l'effetto serra.

L'ITER DI APPROVAZIONE DI UN'OPERA PUBBLICA
Un'opera pubblica come un'autostrada non nasce da un giorno all'altro: prima di essere realizzata attraversa diversi passaggi, tecnici e amministrativi. Ecco, in forma semplificata, i principali.

PROGETTAZIONE
l'opera viene disegnata in fasi progressive (un'idea di massima, poi un progetto più dettagliato, infine quello "esecutivo", pronto per essere realizzato).

VALUTAZIONE DI IMPATTO AMBIENTALE (VIA)
descritta sopra — verifica gli effetti dell'opera sull'ambiente.

CONFERENZA DI SERVIZI
è la riunione in cui tutti gli enti pubblici coinvolti (Comune, Regione, Ministeri, enti di tutela del paesaggio, gestori di reti idriche o elettriche...) si confrontano insieme, invece che uno alla volta, per dare o negare le autorizzazioni di propria competenza e trovare un accordo comune.

APPALTO
è la procedura con cui l'ente pubblico sceglie, tramite un bando, l'impresa che costruirà materialmente l'opera. Le imprese presentano un'offerta (tecnica ed economica) e viene selezionata quella giudicata migliore secondo criteri stabiliti in anticipo.

ESPROPRIO PER PUBBLICA UTILITÀ
Quando un'opera pubblica deve passare su un terreno o un edificio privato, lo Stato può obbligarne la cessione anche senza il consenso del proprietario, versando però un indennizzo economico. È una procedura regolata dalla legge, proprio perché incide su un diritto importante come la proprietà privata.

DIBATTITO PUBBLICO E CONSULTAZIONE DEI CITTADINI
In alcuni casi, prima o durante l'iter, sono previsti momenti di informazione e ascolto della popolazione (assemblee, incontri pubblici, osservazioni scritte). Come si vedrà nella sezione 3, questi momenti sono quasi sempre consultivi: informano chi decide, ma non decidono al posto suo.

DECISIONE FINALE
A seconda del tipo di opera, la decisione ultima spetta a soggetti diversi — un Ministero, la Regione, il Consiglio comunale — spesso con il concorso di più livelli istituzionali insieme.

Come introdurlo in classe: si può disegnare alla lavagna questo percorso come una sequenza di tappe, sottolineando che l'assemblea del gioco si colloca proprio nel momento della consultazione dei cittadini — utile per far capire perché, come racconta anche la Gazzetta, l'assemblea da sola "non decide", ma può comunque pesare molto su chi decide davvero.

IL PAESE DIVISO

UN'ASSEMBLEA CITTADINA SU UN CONFLITTO AMBIENTALE

PER LE SCUOLE SUPERIORI



COME FUNZIONA IL GIOCO

Il "Paese diviso" è un gioco di ruolo - role play - in cui ragazze e ragazzi simulano di essere le/gli abitanti di un paese, Poggio Ameno, in cui si vuole costruire un'autostrada. All'interno del paese ci sono diverse opinioni riguardo all'idea, legate ad interessi e idee che emergeranno nel dibattito che viene simulato. L'amministrazione, infatti, ha deciso di svolgere un'assemblea pubblica per ascoltare le opinioni di tutte/i. Ogni ragazza/o avrà una carta personaggio, che contiene le informazioni di base sull'opinione della persona e indica il gruppo di appartenenza. La Gazzetta di Poggio Ameno contiene informazioni più dettagliate che i partecipanti al gioco dovranno utilizzare per sostenere le loro tesi.

INTRODUZIONE DELL'ATTIVITÀ
5 MINUTI

Si racconta il contesto alla classe o al gruppo.

LETTURA DELLA GAZZETTA DI POGGIO AMENO
10-15 MINUTI

la modalità di lettura può essere decisa dalla facilitatrice/facilitatore. leggerlo tutti insieme, distribuirne una copia per piccoli gruppi, individuale o per banchi e lasciare il tempo di leggerlo.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE E DIVISIONE IN GRUPPI DI INTERESSE
15-20 MINUTI

Si distribuiscono le carte e si danno almeno 10-15 minuti per dividersi in gruppi di interesse e confrontarsi su cosa pensano e quali argomentazioni portare in assemblea.

ASSEMBLEA

30 MINUTI

L'amministrazione si incarica di gestire l'assemblea. Come suggerimento, si potrebbe prevedere di distribuire dei ruoli: una persona che segna gli interventi: quando qualcun vuole intervenire, alza la mano e viene segnato e così via e la persona responsabile chiama di volta in volta; una persona che tiene il tempo degli interventi: si stabilisce un tempo massimo - tra i 3 e i 4 minuti - e la persona responsabile segnala quando si è superato il tempo; una persona che prende appunti per fare un report.
Si lascia dunque ragazze/i confrontarsi e, passato il tempo che si è deciso di dare, si conclude l'assemblea e si prende la decisione, secondo le modalità descritte nel paragrafo dedicato.

NB! è importante stimolare ragazze/i ad entrare nei personaggi, interpretandoli a modo loro. Possono anche decidere di fargli cambiare opinione nel momento della decisione. Buona pratica è chiedere che chiunque intervenga prima si presenti e descriva brevemente chi è.

I GRUPPI DI INTERESSE

Gruppo 1: Abitanti contrari all'autostrada (12)

Gruppo 2: Abitanti favorevoli all'autostrada (8)

Gruppo 3: Lobbisti e imprenditori coinvolti nel progetto (4)
Sul piano dell'opinione, loro sono favorevoli all'autostrada, quindi si può suggerire di mettersi insieme al gruppo 2.

Gruppo 4: Giornalist* (3)
Il loro ruolo è quello di sollevare questioni e fare domande in base alle loro expertise.

Gruppo 5: Amministrazione pubblica (3)

Gruppo 6: Abitanti indecisi (4)
Il loro ruolo è quello di sollevare questioni e fare domande, sono liberi nel decidere quale posizione prendere al termine dell'assemblea.

Gruppo 7: Funzionari pubblici (2)
Il loro ruolo è rispondere a domande tecniche e difendere il progetto.

CONCLUSIONE

La conclusione può essere svolta in diversi modi, è una scelta di chi facilita e dipende anche dal tempo a disposizione. Nel paragrafo successivo sono esplicitate tre opzioni diverse.

RIFLESSIONE FINALE

Al di là della modalità di decisione finale, è sempre opportuno lasciare qualche minuto di riflessione finale sull'esperienza.

IL PAESE DIVISO

UN'ASSEMBLEA CITTADINA SU UN CONFLITTO AMBIENTALE

PER LE SCUOLE SUPERIORI



MODALITÀ DI DECISIONE FINALE

Il gioco può concludersi in tre modi diversi. La scelta dipende dal tempo a disposizione e da cosa si vuole far emergere: la modalità 1 è la più rapida ma la meno realistica; la modalità 2 è quella che rispecchia più fedelmente come funzionano davvero le cose; la modalità 3 richiede più tempo ma permette di far sperimentare un modo di decidere alternativo al voto, basato sulla negoziazione.

MODALITÀ 1
Voto a maggioranza dell'assemblea

Al termine della discussione, si mette ai voti la domanda "l'autostrada si deve fare?" e vince la posizione che ottiene più voti tra tutte le persone presenti in assemblea.

Quando usarla:
Quando il tempo a disposizione è limitato e si vuole comunque arrivare a una conclusione netta in tempi brevi.

Limite da segnalare alla classe:
nella realtà un'assemblea pubblica di cittadini non ha quasi mai il potere di approvare o bocciare un'opera — può solo esprimere un orientamento. Questa modalità va quindi presentata esplicitamente come una semplificazione, utile per motivi di tempo, non come il modo in cui funzionano davvero le decisioni pubbliche.

MODALITÀ 2
Voto consultivo dell'assemblea, decisione del Consiglio comunale

È la modalità più aderente alla realtà. Si svolge in due fasi.

L'assemblea (tutte le partecipanti e i partecipanti al gioco) esprime un voto o un orientamento, così come nella modalità 1 — ma con valore puramente consultivo, non decisorio.

Un gruppo più ristretto, che rappresenta il Consiglio comunale, si riunisce separatamente per la decisione finale. Nel materiale di gioco sono già presenti due consiglieri con posizioni definite (Matteo Argento, favorevole e in conflitto di interessi; Andrea Angelucci, contrario); poiché nella realtà un consiglio comunale è composto da diverse persone, è utile integrare il gruppo con altri ruoli di

consiglieri e consigliere (anche assegnati a partecipanti dell'assemblea, o creati sul momento con orientamenti diversi) prima di questa fase.
Il Consiglio tiene conto del risultato dell'assemblea, ma non è tenuto a seguirlo: può discostarsene, e questo è proprio un punto su cui vale la pena far riflettere la classe.

Come condurla:
si può chiedere esplicitamente al gruppo-Consiglio di motivare, a fine gioco, quanto e come il voto dell'assemblea abbia pesato sulla loro decisione — è un modo diretto per discutere il rapporto, spesso frainteso, tra partecipazione popolare e decisione politica.

MODALITÀ 3
Consenso

È la modalità meno realistica dal punto di vista istituzionale — nessuna decisione pubblica in Italia si prende così — ma è utile per mostrare un modo diverso di affrontare un conflitto: non un confronto tra chi vince e chi perde, ma una negoziazione che cerca un pacchetto di misure condiviso, su cui nessuno pone un veto formale. Richiede più tempo delle altre due modalità (indicativamente 70-90 minuti oltre alla discussione assembleare) ed è quindi consigliata quando il gioco si svolge su un incontro più lungo o su più incontri.
Una possibile struttura di questo momento, da adattare ai tempi e al gruppo:

Fase 1 | Raccolta delle criticità (15-20 minuti)
Su una mappa di Poggio Ameno (o su un grande cartellone) o attorno ad essa, ciascun gruppo o singola/o partecipante scrive su post-it i punti critici emersi durante l'assemblea, distinguendoli in tre categorie — economica, sociale, ambientale — e li colloca, quando possibile, vicino al punto della mappa a cui si riferiscono (la scuola, la collina, il centro del paese, i terreni agricoli...). Alla fine della fase, la mappa mostra colpo d'occhio tutte le criticità sollevate e dove si concentrano.

Fase 2 | Gruppi misti di lavoro (20-25 minuti)
La classe viene ridivisa in piccoli gruppi da 3-4 persone, questa volta "misti": ogni gruppo deve contenere partecipanti che nell'assemblea avevano posizioni diverse (almeno una persona contraria, una favorevole e, se possibile, una indecisa o una tra lobbisti/funzionari). Questo evita che i gruppi si limitino a confermare la propria posizione di partenza e li costringe a negoziare.
A ogni gruppo vengono assegnati (o fatti scegliere) 2-3 post-it di criticità dalla mappa. Il compito del gruppo è elaborare, per ciascuna, una proposta concreta per superarla o mitigarla: una soluzione tecnica, una compensazione economica, una garanzia sociale, una modifica del progetto, un tempo diverso, e così via. Nel limite del possibile, ogni gruppo dovrebbe includere almeno una proposta che tocchi ciascuna delle tre dimensioni (economica, sociale, ambientale).

Fase 3 | Restituzione e negoziazione in plenaria (20 minuti)
Ogni gruppo presenta in due o tre minuti le proprie proposte. Chi conduce il gioco le raccoglie sul cartellone, accorpando quelle simili. Si apre poi una discussione aperta in cui le altre partecipanti e gli altri partecipanti possono commentare, chiedere piccoli aggiustamenti o segnalare perplessità — l'obiettivo non è votare, ma verificare se ciascuna proposta incontra un'opposizione formale ('veto') da parte di qualcuno, oppure se può essere accolta nel pacchetto condiviso, eventualmente con una modifica concordata sul momento.

Fase 4 | Sintesi finale (10-15 minuti)
Chi conduce il gioco (o, nella finzione, la sindaca Camilla Fergussone, coerente con il suo ruolo di moderazione) legge ad alta voce l'elenco finale delle proposte condivise — il "pacchetto di misure" — chiedendo esplicitamente se qualcuno vi si oppone in modo formale. Se emerge un'opposizione su un singolo punto, quel punto viene modificato sul momento oppure accantonato, mentre il resto del pacchetto può comunque essere considerato condiviso: è questa la differenza principale rispetto al voto a maggioranza, dove conta il numero e non l'assenza di obiezioni.

Si consiglia di chiudere con un breve momento di confronto a caldo con la classe su come è stato vissuto il processo rispetto a un voto, cosa ha funzionato e cosa no, e se qualcuno ha cambiato idea durante la negoziazione.

Materiali utili:
post-it di colori diversi (uno per categoria: economica, sociale, ambientale), pennarelli, una mappa di Poggio Ameno stampata in grande formato o un cartellone, l'elenco dei "numeri del progetto A219" e dei punti critici tratti dalla Gazzetta, da tenere a disposizione dei gruppi come riferimento.