



<https://powertemplate.com/it/modello-powerpoint-lavoro-di-squadra-3d-53589/>

TECNICHE DI INTERVENTO

Schede operative per attività laboratoriali

A cura di Roberta Poli



Rete Professional...mente insieme 2

Per ulteriori informazioni:
professionalmente2@gmail.com

INDICE

| | |
|---|---------|
| Strategie Operative | pag. 3 |
| Tecnica N. 1: Circle Time | pag. 4 |
| Allegato 1: schema per raccolta presenze al Circle Time | pag. 6 |
| Allegato 2: Traccia per la relazione finale elaborata dagli allievi | pag. 7 |
| Tecnica N. 2: Brainstorming | pag. 8 |
| Tecnica N. 3: Problem Solving | pag. 10 |
| Allegato 3: Schema delle fasi per lo svolgimento del Problem Solving | pag 13 |
| Allegato 4: Scheda di supporto per sviluppare le fasi 5 e 6 | pag 14 |
| Tecnica N. 4: Role Play | pag. 15 |
| Allegato 5: Schema per possibili proposte di Role Play | pag. 18 |
| Proposta di Laboratorio per i Servizi sugli Anziani | pag 19 |

STRATEGIE OPERATIVE

La realizzazione delle UdA, proposte all'interno di una didattica orientativa innovativa, non possono prescindere dall'utilizzo di strumenti operativi e modalità comunicative che consentano di sviluppare al massimo le potenzialità degli allievi, con particolare riguardo alle situazioni di maggiore fragilità.

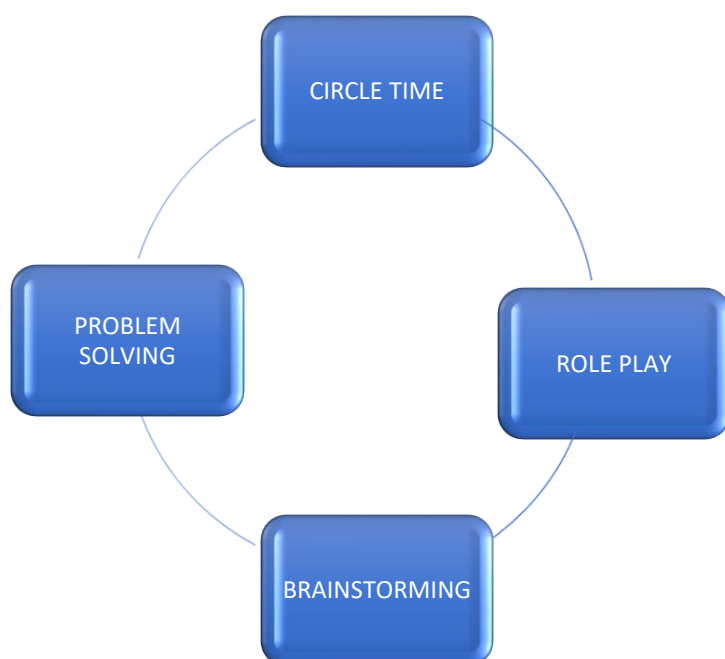
Si propongono alcune tecniche di intervento, descritte all'interno di quattro schede, che dovrebbero entrare a far parte del bagaglio esperienziale del docente, una vera e propria "**Cassetta degli attrezzi**" da utilizzare quotidianamente all'interno della didattica.



© Can Stock Photo

La prima strategia di intervento, che ha un grande potenziale nel favorire lo scambio e l'interazione, è il **Circle Time** (vedi scheda n. 1) che, sotto la guida attenta dei docenti (conduttore e osservatore), contribuisce a modificare gli scambi relazionali grazie alla circolarità comunicativa.

Il **Brainstorming** (vedi scheda n. 2) è una tecnica molto utile per generare nuove idee, che si presta ad un uso estremamente versatile e creativo, divenendo strumento di eccellenza all'interno di un processo di **Problem Solving** (vedi scheda n. 3).



Allenare i ragazzi ad utilizzare la tecnica del Problem Solving nella risoluzione dei problemi quotidiani, soprattutto se portatori di fragilità, consente loro di fare esperienze positive che incrementano l'autodeterminazione e il senso di autoefficacia¹.

Di grande utilità, infine, può essere la tecnica del **Role Play** o simulata (vedi scheda n. 4) che consente di drammatizzare in tempo reale delle situazioni concrete (ad esempio un processo, una rievocazione storica, una situazione problematica, ecc.). Questa tecnica rappresenta uno strumento importante per imparare a sperimentare diversi ruoli sociali,

accrescendo contestualmente le competenze comunicative e relazionali dei partecipanti poiché li stimola a mettersi in gioco di fronte al gruppo dei pari. Costituisce inoltre un'ottima strategia per far emergere, in piena libertà e spontaneità, dei modelli o degli stili comportamentali, all'interno di un contesto ludico che aiuta a stemperare imbarazzo e ansia.

¹ Bandura A. (2005) Adolescenti e autoefficacia. Il ruolo delle credenze personali nello sviluppo individuale, Erickson, Trento

N. 1

CIRCLE TIME

DESTINATARI

Questa tecnica è indicata per tutte le età.

Nella Scuola Secondaria di Secondo Grado può essere proposta dalla I alla V classe

COSA FANNO I
DOCENTI

Il **Circle Time** richiede la presenza di due docenti che partecipano con ruoli diversi, intercambiabili di volta in volta.

CONDUTTORE: ha il compito di facilitare il confronto nel gruppo

OSSERVATORE: affianca il conduttore osservando e annotando quanto accade tra i partecipanti

TEMPI

È consigliabile scegliere una cadenza settimanale o quindicinale. La durata prevista varia da 1 ora e mezza a 2 ore

A COSA SERVE?

- ✓ Permette un confronto e un dialogo aperto tra i membri del gruppo, assicurando la libera espressione delle diverse opinioni, nel rispetto reciproco.
- ✓ Favorisce la comunicazione all'interno del gruppo, contribuendo alla creazione di un clima amichevole e collaborativo tra i partecipanti.
- ✓ Costituisce uno strumento prezioso per cercare insieme una soluzione ai problemi che sia soddisfacente e rispettosa delle diverse esigenze

MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

Si invitano i ragazzi a sedersi liberamente in cerchio; l'osservatore può annotare su un apposito foglio (allegato 1) la disposizione dei ragazzi (e dei docenti) ad ogni incontro per cogliere l'evoluzione nel tempo dei rapporti tra di loro.

La buona riuscita del **Circle Time** presuppone alcuni requisiti:

1. Disposizione delle sedie in cerchio (facilita la comunicazione perché la posizione consente a ciascuno di guardare negli occhi tutti gli altri membri del gruppo).
2. Presenza di due insegnanti; uno che svolge il ruolo di facilitatore delle relazioni tra i partecipanti e l'altro che osserva e appunta quanto emerge dal confronto nel gruppo.
3. Cadenza prefissata e regolare delle riunioni, che devono avere delle caratteristiche ben strutturate in termini di tempo e spazio.
4. Scelta preordinata degli argomenti da affrontare, proposti dai partecipanti o dai docenti.
5. Scelta di alcune regole organizzative che possono essere prefissate o possono scaturire nel corso degli incontri; è importante che queste direttive siano fissate attraverso un promemoria scritto e soprattutto che siano condivise da tutti i partecipanti.

SPAZI

Serve un'aula o altro luogo tranquillo e abbastanza ampio da consentire al gruppo di disporsi in cerchio, ad una distanza adeguata l'uno dall'altro.

STRATEGIE UTILI

L'insegnante come facilitatore del Circle-Time

L'insegnante che svolge il ruolo di **CONDUTTORE** deve **applicare una serie di strategie** per una buona riuscita dell'incontro:

- Mantenere il confronto all'interno dell'argomento proposto
- Chiedere chiarimenti nel caso di interventi confusi o poco comprensibili.
- Sostenere gli allievi più "timidi" e contenere quelli più "aggressivi".
- Al termine dell'incontro riassumere brevemente i diversi contenuti emersi.
- Concludere evidenziando gli aspetti positivi relativi non agli argomenti emersi ma allo svolgimento dell'incontro (livello di attenzione, rispetto dei turni d'intervento, grado di coinvolgimento, ecc.).

Per riflettere al meglio su questo tipo d'incontro è indispensabile che l'insegnante che svolge il ruolo di **OSSERVATORE** possa cogliere alcuni aspetti importanti:

- Posizione dei partecipanti all'interno del cerchio (vedi all. 1).
- Modalità di svolgimento degli interventi (chi inizia, chi partecipa più attivamente, come si alternano tra loro, ecc.).
- Modalità di passaggio delle comunicazioni (notare se chi interviene si rivolge solo ad alcune persone, al conduttore oppure a tutto il gruppo, ecc.).
- Livello di partecipazione all'incontro degli allievi, facendo attenzione agli indicatori verbali e non verbali.
- Emozioni che emergono attraverso le diverse comunicazioni (disagio o imbarazzo di alcuni partecipanti, tensioni o conflitti presenti tra loro, ecc.).

BIBLIOGRAFIA

Francescato D., Putton A., Cudini S. (1986) *Star bene insieme a scuola*, Ed. La Nuova Italia Scientifica

OSSERVAZIONI

Il Circle Time rappresenta per gli allievi e i docenti un prezioso spazio di condivisione che andrebbe offerto regolarmente ai ragazzi.

Sarebbe utile chiedere agli allievi, alla fine di ogni incontro, di produrre una piccola sintesi finale, favorendo, possibilmente, il confronto in un piccolo gruppo (vedi allegato 2).

Allegati:

- 1) Schema per raccolta presenze
- 2) Traccia per relazione finale elaborata dagli allievi

Schema per raccolta presenze al Circle Time

Allegato 1

CLASSE _____ DATA _____
DOCENTI _____

allegato 2

TRACCIA PER LA RELAZIONE FINALE ELABORATA DAGLI ALLIEVI:

IDENTIFICATE LE PARTI PIU'SIGNIFICATIVE ED UTILI DELL'INCONTRO

QUALI SON LE COSE CHE SONO STATE APPREZZATE DI PIÙ?

COSA AVRETE VOLUTO CAMBIARE?

C'È QUALCOSA DI UTILE CHE AVETE IMPARATO E CHE POTRETE UTILIZZARE IN FUTURO?

ALTRE OSSERVAZIONI:

N. 2

BRAINSTORMING

DESTINATARI

Questa tecnica è utilizzabile con modalità diverse a tutti i livelli di istruzione (dalla Scuola Materna alla Scuola Secondaria di Secondo Grado)

COSA FANNO I
DOCENTI

Il **Brainstorming** può essere realizzato anche da un solo docente, salvo nei casi in cui sia necessario mettere in gioco competenze diverse in base alla tematica affrontata

TEMPI

Si può proporre in qualsiasi momento preliminare, centrale o conclusivo di un percorso, un laboratorio o una lezione.

Il tempo di svolgimento va scandito dal conduttore, soprattutto riguardo alla durata della prima fase.

A COSA SERVE?

- ✓ Letteralmente “tempesta di cervelli”, indica un procedimento di gruppo volto a produrre in maniera creativa il maggior numero possibile di idee.
- ✓ favorisce notevolmente la creatività di ciascun membro del gruppo, attraverso la libera espressione di idee, anche in associazione o in contrapposizione tra di loro.
- ✓ consente di formulare un gran numero di opinioni relativamente ad argomenti particolari, o di trovare soluzioni innovative a determinati problemi.
- ✓ Costituisce la Fase n. 4 della tecnica del Problem Solving²

MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

Prima di iniziare l'attività si possono invitare i ragazzi a sedersi liberamente in cerchio, poiché il Circle Time agevola la comunicazione e lo scambio di opinioni nel gruppo.

Modalità di attuazione:

PRIMA FASE: si parte da una domanda-stimolo molto chiara, che solleciti nei presenti la produzione di tutte le possibili idee che in qualche modo siano collegate ad essa (per ulteriori specifiche è possibile visitare il sito indicato). È importante prefissare la durata di questa fase per stimolare ed accelerare la produzione d'idee in uno spazio temporale predefinito.

Le idee emerse devono essere trascritte e lasciate bene in vista; per fare questo possono essere utilizzati dei post-it appuntati su un cartellone oppure una lavagna, una LIM, un blocco a fogli mobili oppure si può utilizzare una lavagna virtuale (ad esempio Jamboard di GSuite Education).

La **SECONDA FASE** del Brainstorming prevede l'elaborazione e la successiva sintesi del materiale prodotto ed è probabilmente la fase più delicata dell'attività.

² Vedi scheda di attività n.3 sul Problem Solving

Si tratta di riordinare tutte le idee emerse, raggruppandole secondo una logica comune, che varierà in base alla domanda stimolo che è stata inizialmente proposta e all'obiettivo prefissato. È di fondamentale importanza che questa fase sia condotta dal conduttore o da uno dei membri, in collaborazione con l'intero gruppo con cui dovranno essere condivise le modalità di raggruppamento e d'interpretazione delle diverse idee prodotte. In alcune particolari situazioni le idee emerse durante il Brainstorming, possono essere riordinate da una componente esterna, che riesce a valutare, con un minor grado di coinvolgimento personale, il materiale prodotto.

SPAZI

Non servono accorgimenti particolari tranne nel caso in cui venga proposto come strategia all'interno di un Circle Time, nel qual caso si rimanda alla scheda di attività n. 1

STRATEGIE UTILI

Il docente-conduttore ha il compito di favorire un buon clima all'interno della classe, consentendo ai partecipanti di raggiungere gli obiettivi prefissati dal gruppo stesso per la produzione di determinate idee.

La quantità e la qualità delle idee prodotte dipendono anche dalla capacità di "animazione" di chi conduce il gruppo.

È fondamentale l'abilità del conduttore di mantenere un atteggiamento imparziale nei confronti delle idee che sono emerse, limitandosi semplicemente a disciplinare l'ordine degli interventi, nel caso del Brainstorming verbale.

Questa assenza di critica è fondamentale per la produzione del maggior numero possibile di idee, indipendentemente dalla pertinenza e dalla qualità delle stesse.

Sarebbe utile, inoltre, stimolare l'associazione di idee, dando la priorità a chi vuole parlare subito dopo aver ascoltato un altro intervento.

La valutazione dell'aspetto qualitativo e la selezione delle idee prodotte sarà realizzata nel corso della seconda fase.

SITOGRAFIA

<http://qualitiamo.com/miglioramento/Brainstorming/tecniche.html>

OSSERVAZIONI

Il **Brainstorming** è una tecnica molto efficace che può essere utilizzata, ad esempio, ogni volta che ci si trovi ad affrontare un nuovo argomento disciplinare per raccogliere in maniera sistematica le idee/opinioni/credenze che gli allievi già possiedono sulla tematica in oggetto.

È importante valorizzare la ricchezza della produzione emersa dalla libera espressione degli allievi, soprattutto quando risulta essere coerente con i contenuti dell'argomento proposto.

Questo atteggiamento motiva gli alunni a prestare maggiore attenzione alla fase successiva della lezione proposta.

N. 3

PROBLEM SOLVING

DESTINATARI

Questa tecnica, la cui acquisizione è considerata una delle “Skills for Life”, andrebbe sperimentata sin dalla scuola Primaria. Nella Scuola Secondaria di Secondo Grado, può essere proposta dalla I alla V classe

COSA FANNO I DOCENTI

Il **Problem Solving** può essere proposto dal singolo docente ma la sua possibile applicazione, una volta sperimentata la tecnica, si può estendere ad altri contesti/ambiti disciplinari. Il docente svolge un ruolo di **CONDUTTORE** ed ha il delicato compito di guidare e sostenere il gruppo attraverso tutte le fasi previste dal **P.S.**, facilitando il confronto reciproco tra i partecipanti

A COSA SERVE?

- ✓ Permette di affrontare e risolvere problemi in maniera costruttiva e condivisa con il gruppo dei pari
- ✓ Favorisce l'esercizio della capacità di **Decision Making**³, favorendo lo sviluppo del senso di autoefficacia individuale e collettiva (Bandura, 1995)
- ✓ Costituisce una preziosa opportunità di scambio e di confronto tra pari, mirata all'individuazione di soluzioni condivise nel pieno rispetto delle esigenze di tutti
- ✓ Sviluppa la capacità di assumersi la responsabilità delle decisioni prese e delle possibili conseguenze positive e/o negative che questo comporta, anche rispetto alle scelte non fatte.
- ✓ La risoluzione di un problema permette di “contenere” l'ansia e il senso di disagio ad esso collegati oltre ad incrementare il senso di autoefficacia, l'autostima e la capacità di autodeterminazione dell'individuo coinvolto nel processo decisionale.

MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

Si invitano i ragazzi a sedersi per creare un **Circle Time**⁴ e si illustrano le diverse fasi⁵ per la ricerca di una soluzione al problema che si è scelto di affrontare.

FASI del **PROBLEM SOLVING**

³Indica il processo tramite cui vengono compiute delle decisioni, in base ad un'analisi razionale dei costi e dei benefici di ciascuna alternativa che viene ipotizzata per la risoluzione di un problema.

⁴ Vedi scheda di attività n. 1 sul Circle Time

⁵ Vedi schema illustrativo del Problem Solving (allegato n.1)

TEMPI

È una tecnica che si può utilizzare ogni volta che emerge l'esigenza di trovare una soluzione ad un problema

- 1. Riconoscere che esiste un problema:** si tratta di una fase preliminare che parte dalla consapevolezza della presenza di un problema e della necessità di affrontarlo⁶.
- 2. Fermarsi a pensare e stabilire in che cosa consiste il problema:** è essenziale formulare in modo chiaro il problema da affrontare; se ci si trova di fronte a problemi diversi, per ciascuno di loro va formulato uno specifico percorso di Problem Solving.
- 3. Fissare un obiettivo:** decidere qual è l'obiettivo da realizzare per risolvere il problema. Occorre chiedersi quale potrebbe essere il risultato che si desidera raggiungere in quella situazione.
- 4. Pensare alle possibili soluzioni:** occorre immaginare una serie di strategie possibili per la risoluzione del problema. È una fase molto importante durante la quale va organizzato un **Brainstorming**⁷ per produrre creativamente, insieme al gruppo dei pari, una serie di soluzioni alternative.
- 5. Pensare alle possibili conseguenze di ciascuna soluzione:** è importante abituare gli allievi a ipotizzare le possibili conseguenze di ciascuna delle soluzioni formulate. Questo incrementa la capacità di assumersi responsabilità rispetto alle proprie azioni e di ipotizzare gli effetti in termini positivi e/o negativi di tali scelte⁸
- 6. Scegliere la soluzione migliore (DECISION MAKING)** in base a quanto emerso nella fase precedente, valutare la soluzione più adeguata in termini di costi/benefici, livello di fattibilità ed effettiva disponibilità delle risorse necessarie per realizzarla.
- 7. Progettare un piano per attuare la soluzione:** ipotizzare un piano operativo per realizzare la soluzione prescelta.
- 8. Verifica dei risultati raggiunti:** questa fase finale mira a verificare gli esiti della soluzione proposta; se non si è raggiunto l'obiettivo prefissato in fase 3, è possibile riavviare il processo per verificare l'efficacia di soluzioni alternative formulate nella fase 4.

SPAZI

Serve un'aula o altro luogo abbastanza ampio da consentire al gruppo di disporsi in cerchio o in piccoli gruppi, ad una distanza adeguata gli uni dagli altri

STRATEGIE UTILI

L'insegnante come conduttore

L'insegnante che conduce l'attività deve **applicare una serie di strategie** per una buona riuscita del percorso proposto:

- Mantenere alta l'attenzione del gruppo e la partecipazione al processo, anche con l'ausilio di strumenti grafici⁹ per sistematizzare e condividere le proposte emerse nella fase 4 e successive.
- Favorire il coinvolgimento di tutti i partecipanti al processo di P. S., garantendo spazi adeguati di riflessione comune.

- Stimolare il dibattito e il confronto sulle conseguenze delle diverse soluzioni proposte per sviluppare il pensiero critico e la capacità di tollerare la frustrazione conseguente al fallimento di eventuali soluzioni ipotizzate che si rivelino non adeguate.
- Al termine dell'incontro rinforzare il senso di autoefficacia collettiva sottolineando l'importanza del lavoro di gruppo che ha portato alla risoluzione del problema.

BIBLIOGRAFIA

Luecke R. (2006) *Decision Making*, Etas, Milano
Meazzini P. (2009) *Problemi quotidiani. Come utilizzare al meglio la nostra intelligenza*, Giunti, Firenze

OSSERVAZIONI

Il Problem Solving si può realizzare anche suddividendo la classe in piccoli gruppi che si occupano dello stesso problema o di più problemi connessi ad una determinata situazione critica. Questo è particolarmente utile per consentire agli allievi di esercitarsi a confrontare opinioni diverse, incrementando la flessibilità e la capacità di negoziazione.

Bisogna fare molta attenzione a definire bene il problema che "...è tale solo se è potenzialmente risolvibile. Se non lo è allora non è un problema. È una situazione di fatto, cioè, che dobbiamo solo accettare." (Meazzini P., 2009)

Da una parte occorre quindi evitare frustrazioni inutili per situazioni potenzialmente irrisolvibili, dall'altra la consapevolezza di aver messo in atto le proprie capacità "strategiche" può contenere il senso di frustrazione, inevitabilmente presente nel caso in cui la soluzione proposta si dimostrasse inefficace¹⁰.

Allegati:

- 3) Schema delle fasi per lo svolgimento del Problem Solving
- 4) Scheda di supporto per sviluppare le fasi 5 e 6

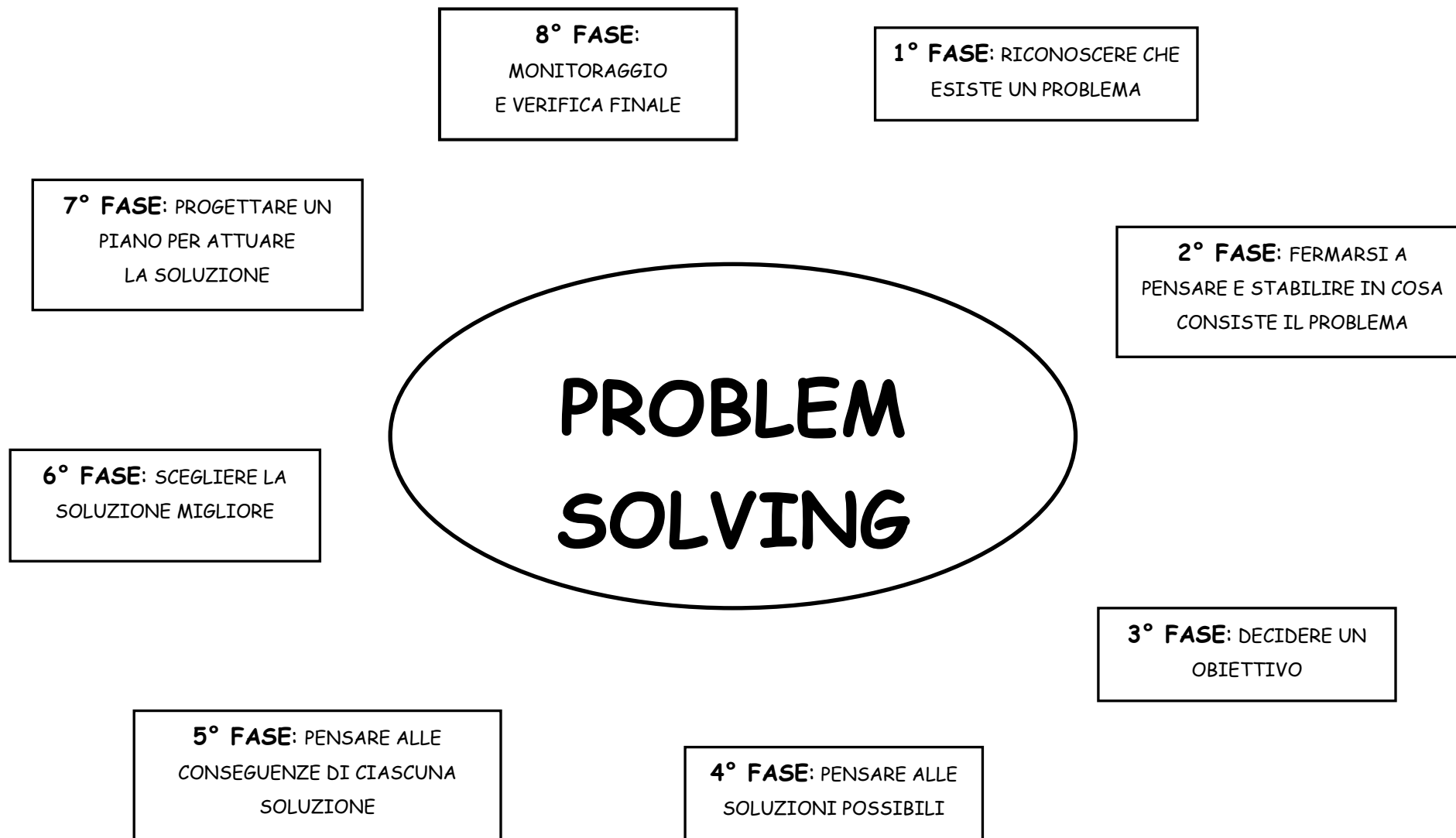
⁶ Per alcuni ragazzi è molto importante lavorare sulla consapevolezza dell'esistenza di un problema che spesso rifiutano attraverso atteggiamenti di "fuga" (flight) o di "attacco" (fight).

⁷ Vedi scheda di attività n. 2 sul Brainstorming

⁸ Vedi scheda di supporto per sviluppare le fasi 5 e 6 (allegato n.4)

⁹ Come strumento utile è possibile utilizzare Jamboard che è uno strumento offerto dalla Piattaforma GSuite for Education, attualmente messa gratuitamente a disposizione da Google per le scuole di ogni ordine e grado.

¹⁰ Per approfondire il significato dell'errore si consiglia di visionare uno dei video della Prof.ssa D. Lucangeli (<https://www.youtube.com/watch?v=QuC52IoTczY&list=RDCMUCsT0YIqwnpJCM-mx7-gSA4Q&index=1>)



Allegato 4

(FASE n. 5) PROBLEMA:.....

Soluzione n. 1:

.....
Chi, secondo te è necessario coinvolgere per applicare questa soluzione (studenti, docenti, altre persone)?
.....

Quali risorse possono essere necessarie per applicare questa soluzione?
.....

Quanto tempo serve per applicare questa soluzione?
.....

Altre osservazioni utili (specificare)
.....

Soluzione n. 2:

.....
Chi, secondo te è necessario coinvolgere per applicare questa soluzione (studenti, docenti, altre persone)?
.....

Quali risorse possono essere necessarie per applicare questa soluzione?
.....

Quanto tempo serve per applicare questa soluzione?
.....

Altre osservazioni utili (specificare)
.....

Soluzione n. X (si possono aggiungere altre sezioni in base al numero di soluzioni ipotizzate):

.....
Chi, secondo te è necessario coinvolgere per applicare questa soluzione (studenti, docenti, altre persone)?
.....

Quali risorse possono essere necessarie per applicare questa soluzione?
.....

Quanto tempo serve per applicare questa soluzione?
.....

Altre osservazioni utili (specificare)
.....

(FASE n. 6) Provate a fare una scaletta delle soluzioni possibili valutando la soluzione più adeguata in termini di costi/benefici, livello di fattibilità ed effettiva disponibilità delle risorse necessarie per realizzarla. Queste indicazioni saranno utili anche nel caso in cui la prima soluzione proposta risulti inadeguata e sia necessario rifare il processo dall'inizio per provare ad applicare altre soluzioni al problema (Fase n. 8).

1° POSTO soluzione n. _____

2° POSTO soluzione n. _____

X° POSTO soluzione n. _____

(Adattamento a cura di Roberta Poli da Tamburrini D., *Problem Solving. Un programma per l'insegnamento delle abilità nella risoluzione dei problemi*, Psicologia e Scuola, 2008)

N. 4

ROLE PLAY

DESTINATARI

Nella Scuola Secondaria di Secondo Grado questa tecnica può essere proposta dalla I alla V classe, utilizzando livelli diversi di strutturazione e complessità

COSA FANNO I
DOCENTI

Questa tecnica va applicata con la presenza di due docenti: uno fa da conduttore, l'altro lo supporta nelle diverse fasi

TEMPI

Si può proporre in qualsiasi momento preliminare, centrale o conclusivo di un percorso, un laboratorio o una lezione.

La durata è variabile in base alla complessità e al grado di strutturazione della "simulata" che viene proposta, ma è importante dare preliminarmente

A COSA SERVE?

- ✓ Il **Role Play** può essere considerato un metodo di "Animazione Pedagogica" che risulta molto utile per vivacizzare e rendere più dinamico l'insegnamento.
- ✓ Rappresenta uno strumento importante per imparare a sperimentare diversi ruoli sociali, accrescendo contestualmente le competenze comunicative e relazionali.
- ✓ Costituisce una buona strategia per far emergere, in piena libertà e spontaneità, dei modelli o degli stili comportamentali, senza imporli ai soggetti coinvolti.
- ✓ È un ottimo strumento per far esprimere, in una dimensione ludica, le potenzialità dei partecipanti, aiutandoli a mettersi in gioco di fronte al gruppo dei pari.

MODALITÀ DI REALIZZAZIONE

Si invitano i ragazzi a mettersi in gioco impersonando un ruolo, un personaggio, un evento storico, ecc. attraverso la ricostruzione di una scena o di una situazione predefinita.

Si possono scegliere livelli diversi di strutturazione dell'attività (Capranico S., 1997) a seconda del margine di improvvisazione che si vuole lasciare ai protagonisti coinvolti nella simulata. È opportuno condividere preliminarmente alcune regole organizzative per evitare che si vada in direzioni diverse da quelle prefissate, soprattutto per non rischiare di cadere in una "dimensione" troppo personale.

Se si vuole rendere più strutturata la scena è utile preparare in anticipo delle istruzioni, da distribuire ai partecipanti. Si può decidere di mettere tutti al corrente dei contenuti della scena o solo i personaggi coinvolti. In alcuni casi si possono anche indicare gli elementi distintivi del personaggio da mettere in scena, attraverso delle domande guida che aiutino i partecipanti a definire la sua caratterizzazione.

indicazioni su quanto tempo si intende dedicare alla realizzazione della scena

FASE del Role Play¹¹

- 1) *Warming up* > introduzione e riscaldamento. Serve per coinvolgere i partecipanti all'attivazione.
- 2) Azione > gioco di ruoli interpretato da alcuni dei presenti davanti al resto del gruppo
- 3) Commento, discussione e analisi in gruppo dei contenuti emersi per raccogliere le impressioni dei partecipanti e farli riflettere su come hanno vissuto l'esperienza.

È possibile introdurre nell'azione delle tecniche particolari come il **cambio del finale** o l'**inversione di ruoli** per permettere a ciascuno di cogliere il punto di vista dell'altro durante l'interazione. Interessante è anche la tecnica della **proiezione nel futuro** che permette di trasformare il presente in un ricordo dal quale è più facile prendere le distanze, ridimensionando, in tal modo, il suo impatto emotivo.

SPAZI

Non servono accorgimenti particolari rispetto agli spazi, l'importante è che tutto il gruppo abbia la possibilità di seguire la scena che viene simulata dai compagni. A tale proposito è conveniente assumere una disposizione frontale al momento della simulazione, mentre è consigliabile creare un Circle Time nella fase finale per discutere insieme su quanto accaduto nel Role Play. È molto importante assicurarsi che l'ambiente sia sufficientemente tranquillo; per questo motivo occorre organizzarsi per evitare interruzioni e potenziali fonti di disturbo che possano interferire nello svolgimento dell'attività

STRATEGIE UTILI

- L'insegnante ha un ruolo essenziale nel **CONDURRE** il Role Play e dovrebbe abituarsi ad applicare una serie di strategie per una buona riuscita di questa tecnica; a tale scopo sarebbe opportuno approfondire la formazione prima di cimentarsi in questa particolare attività. Molto utile potrebbe essere la sperimentazione diretta del Role Play in corsi di formazione tra adulti per affinare le capacità personali di conduzione dell'attività.

Di seguito alcuni suggerimenti per il **conduttore**:

- Durante la simulata, occorre mantenere l'azione all'interno dell'argomento proposto, evitando di scivolare troppo su versanti soggettivi;
- È importante proporre le esercitazioni sotto forma di giochi, per far emergere la creatività e la spontaneità tra i partecipanti;
- Per indurre i partecipanti ad entrare nel loro ruolo è consigliabile allontanarli dal gruppo facendo un giro nella stanza, per aiutarli a concentrarsi sull'attività da svolgere.
- Il conduttore deve avere un atteggiamento molto flessibile, essere persuasivo ma anche capace di guidare con fermezza e sensibilità lo svolgimento della simulata.
- Potrebbe essere utile elaborare delle "schede di rilevazione" contenenti alcune domande guida per l'osservazione. Possono essere utilizzate durante l'attività per guidare l'osservazione o a fine incontro per favorire il confronto e la riflessione condivisa.

¹¹ Capranico propone nel suo testo sul Problem Solving (1997, pag. 59) un'articolazione maggiore delle fasi a cui aggiunge, prima del *Warming up*, la scelta del tema-problema, la precisazione del quadro di riferimento e dei dettagli, la definizione dei ruoli e di chi li impersonerà e le istruzioni agli osservatori.

Per concludere va evidenziato il ruolo importante che può essere svolto dall'assistente, un docente che supporta il conduttore nei diversi momenti dell'attività e che può intervenire all'occorrenza, senza interferire con il ruolo di guida svolto dal collega. L'assistente può essere un valido aiuto soprattutto durante la fase di confronto finale tra i partecipanti.

BIBLIOGRAFIA

Capranico S., (1997) Role Play. manuale a uso di formatori e insegnanti, R. Cortina, Milano

OSSERVAZIONI

Il Role Play è una tecnica che offre grandi potenzialità per la messa in gioco di comportamenti e per l'addestramento a ricoprire determinati ruoli.

Non va mai perso di vista il rischio, sempre presente, di stimolare la messa in campo di dinamiche personali implicate nella scena proposta. Il conduttore ha un ruolo fondamentale nel guidare il gruppo ed eventualmente contenere l'irruzione di aspetti troppo soggettivi all'interno del Role Play, sottolineando la dimensione di gioco e stemperando la portata di eventuali imprevisti che dovessero accadere.

Allegato:

- 5) Schema per possibili proposte di Role Play

Allegato 5

SCHEMA PER POSSIBILI PROPOSTE DI ATTIVITÀ DA SVOLGERE CON LA TECNICA DEL ROLE PLAY:

- ✓ Rappresentare una fiaba così com'è o cambiando il finale (si possono trarre ottimi spunti dai libri di Gianni Rodari)
- ✓ Rappresentare oggetti parlanti: un libro, un registro, una bicicletta rubata, un diario, ecc.
- ✓ Esprimere emozioni diverse o atteggiamenti diversi leggendo uno stesso brano
- ✓ Interpretare ruoli insoliti: il brutto anatroccolo, il lupo, la strega, ecc.
- ✓ Far parlare un monumento storico, una piazza, un negozio particolare, ecc.
- ✓ Interpretare personaggi storici: scienziati, psicologi, poeti, scrittori, artisti, ecc.
- ✓ Si possono trarre spunti interessanti dal Laboratorio sui Servizi per Anziani "Prof. per un giorno"

La **BOTTEGA MAGICA** (Capranico S., 1997, pag.62)

Questa proposta prevede una bottega dei desideri dove uno o più partecipanti si possono recare per comprare valori, atteggiamenti, sentimenti, competenze e altri beni immateriali.

Non è possibile pagare questi beni con il denaro ma vanno barattati cedendo beni immateriali di proprietà dell'acquirente.

L'autore del testo, riporta alcuni esempi interessanti: la RAM, Rabbia Accumulata da Mesi o la distrazione o i propri modi troppo bruschi. Si possono contrattare i pagamenti e la quantità di beni da cedere in cambio del baratto che si vuole effettuare.

Riguardo a questa attività è fondamentale il ruolo svolto dal conduttore che con intuito e creatività può proporre baratti interessanti e creativi ai potenziali acquirenti.

PROPOSTA DI LABORATORIO

SUI SERVIZI PER ANZIANI

(Proposta per il III o IV ANNO)

*L'attività può essere replicata finalizzandola a una diversa tipologia di utenti
(es.: diversamente abili, minori, ecc.),
apportando le opportune modifiche in base
alle specificità dell'ambito prescelto*

Proposta per il III o IV ANNO: LABORATORIO SUI SERVIZI PER ANZIANI

| | |
|---|---|
| Nome attività: “PROF per UN GIORNO” sfida a premi per la migliore presentazione dei servizi per anziani o il racconto di storie | |
| Partecipanti | Tutta la classe divisa in piccoli gruppi che illustreranno i loro lavori i compagni o, eventualmente, anche ad altre classi |
| Prerequisiti: ricerche sulla tematica affrontata | Raccolta di informazioni sulla terza età e sui servizi per anziani <ul style="list-style-type: none"> ✓ ricerca sulle diverse tipologie di servizi esistenti sul territorio ✓ visita a strutture per anziani per raccolta di materiali divulgativi ✓ Intervista a responsabili e/o operatori di strutture per la terza età ✓ Approfondimenti sulle patologie correlate alla terza età (Igiene/Cultura Medica) ✓ Raccolta articoli su episodi di cronaca che hanno interessato strutture per anziani ✓ Raccolta testimonianze di anziani (strutture residenziali o semiresidenziali) ✓ Altro (specificare) |
| Obiettivi relativi a conoscenze, abilità e competenze disciplinari (*) | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere i servizi per la terza età attraverso l’esperienza diretta (visita) o indiretta (sito, brochure, ecc.) ➤ Conoscere le principali patologie che interessano la terza età ➤ Acquisire competenze informatiche utili alla realizzazione del prodotto finale (uso di programmi Word, PPT, montaggio video, ecc.) ➤ Costruire strumenti operativi quali griglie di osservazione delle strutture visitate e scalette per le interviste ad utenti/operatori/coordinatori o responsabili |
| Obiettivi relativi alle competenze trasversali (*) (*) da articolare nello specifico in base ai Pecup | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentazione diretta di abilità relazionali e tecniche di comunicazione efficace ✓ Applicazione di strategie di cooperazione e gestione del gruppo ✓ Applicazione di strategie operative utili a livello organizzativo (Problem Solving, Brainstorming, ascolto attivo, ecc.) ✓ Attivazione della capacità di valutazione critica del proprio lavoro (autovalutazione) e dei risultati prodotti dai compagni ✓ Attivazione di un sano spirito di competizione per favorire la coesione interna al gruppo di lavoro |

| | |
|--|--|
| <p>COMPITI REALI (esempi possibili)</p> | <p>IL TG ' "DENTRO LA NOTIZIA": intervista in diretta in collegamento con le migliori strutture e/o servizi per gli anziani</p> <p>"STASERA SI RECITA A SOGGETTO": scenette di vita per illustrare come si vive nelle strutture e/o servizi per anziani che avete studiato o visitato</p> <p>ISPETTORE CERCASI: partendo da fatti di cronaca reali, illustrare le caratteristiche di un buon servizio e/o struttura per anziani che possano contrastare i diversi episodi di violenza e burn out (che verranno documentati con appositi <i>dossier</i> da consegnare ai presenti)</p> <p>SERVIZIO VENDESI: strategie di marketing per vendere dei servizi o promuovere strutture residenziali e non residenziali per anziani</p> <p>STORIE DI VITA: racconti di esperienze vissute raccolte dai diretti protagonisti</p> <p>CRITICO LETTERARIO OFFRESI: recensione di libri dedicati agli anziani e alla loro vita nei servizi (es. Farina M., Quando andiamo a casa, BUR, 2015)</p> <p>LETTERA AD UN ANZIANO: riflessioni di un giovane operatore sulla terza età, anche di fronte a patologie specifiche (es.: Alzheimer, S.L.A., ecc.)</p> <p>ALBUM DI FAMIGLIA: storytelling digitale sulla vita di un anziano attraverso il racconto per immagini accompagnato da musiche appositamente selezionate</p> <p>ALTRO A PIACERE nel caso in cui il lavoro realizzato non possa rientrare in nessuna delle precedenti proposte</p> |
| <p>Tempi di realizzazione</p> | <p>Da definire a cura delle diverse discipline in base alle ore messe a disposizione da ciascuna per lo svolgimento del laboratorio</p> |
| <p>Materiali e modalità di svolgimento</p> | <p>È permesso l'uso di tutti gli strumenti multimediali disponibili per fare video e/o presentazioni, ci si può avvalere del supporto dei social network oppure utilizzare semplicemente cartelloni, fotografie, fotocopie, ecc.</p> <p>Per chi decide di fare delle "scenette di vita" è consentito l'uso di costumi e la predisposizione opportuna dell'ambiente.</p> |
| <p>Rubriche di valutazione</p> | <p>Trattandosi di un'attività a premi, occorre elaborare tabelle di valutazione che tengano conto della specificità delle attività proposte. È importante che i ragazzi siano incentivati a realizzare un lavoro di gruppo, avendo cura di organizzare attentamente la distribuzione dei compiti, i tempi di realizzazione, il reperimento dei materiali utili, ecc.</p> |
| <p>Possibili varianti</p> | <ul style="list-style-type: none"> ✓ È possibile prevedere un bonus per i primi gruppi che si cimenteranno nell'impresa di illustrare il lavoro realizzato, oppure premi speciali per l'originalità o la creatività con cui è stata declinata la proposta operativa ✓ L'attività può essere replicata finalizzandola a una diversa tipologia di utenti, variando prerequisiti, obiettivi e compiti reali in base alle specificità dell'ambito prescelto |

INDICAZIONI OPERATIVE PER I DOCENTI

L'attività laboratoriale coinvolge diverse discipline che possono seguire uno o più gruppi in base al compito reale prescelto oppure seguire tutta la classe rispetto a conoscenze di base indispensabili per la creazione dei diversi prodotti.

La guida discreta del docente sarà fondamentale per aiutare i ragazzi ad acquisire un metodo di lavoro in cui tempi, attività e risorse siano ben organizzati in un cronoprogramma condiviso.

Sarà fondamentale che anche i docenti possano mettere in gioco le proprie inclinazioni/passioni, offrendo un modello ai ragazzi (Modellamento sociale) e svolgendo un ruolo di affiancamento (coaching) competente ma discreto.

Sperimentare situazioni di apprendimento divertenti e coinvolgenti costituisce una preziosa opportunità di crescita per i ragazzi che possono mettersi in gioco attivando le proprie soft skills attraverso esperienze di padronanza che accrescono il senso di auto efficacia individuale e collettiva (Bandura, 2005).

Il docente può rappresentare un ottimo modello da imitare, per le diverse competenze che metterà in gioco durante il percorso proposto mentre l'apprendimento delle diverse conoscenze sarà facilitato dal passaggio attraverso il lavoro svolto dal gruppo dei coetanei.

La distribuzione di ruoli e compiti all'interno dei gruppi di lavoro sarà realizzata su base volontaria ma sarebbe molto importante guidare i ragazzi a sperimentare ruoli diversi per consentire loro di mettere alla prova le capacità personali.

Il clima di sana competizione creato dall'attività permetterà a ciascun gruppo di impegnarsi al massimo nel raggiungimento dell'obiettivo prefissato.

Sarebbe utile che i docenti tutor concordino insieme quale possibile sfida sia più adatta all'allievo che seguono, anche in vista della composizione dei gruppi di lavoro che si formeranno sulla base di un interesse comune, ma potranno essere guidati dai docenti nella fase iniziale.

È importante aiutare i ragazzi a mettersi in gioco seguendo il principio della distanza prossimale (Vygotskij) per consentire a ciascuno di loro di sperimentarsi in un compito alla portata delle loro potenzialità. La fase valutativa dovrebbe essere condivisa dal gruppo che attribuisce un punteggio al prodotto sulla base di indicatori preventivamente predisposti e stabilisce i criteri per eventuali bonus/riconoscimenti.

Si sottolinea il valore aggiunto della fase finale di riflessione sull'esperienza condotta, il Debriefing¹², per analizzare punti di forza da replicare e criticità da recuperare in vista di future attività analoghe da svolgere.

Sarà fondamentale documentare le diverse esperienze attraverso video o audio registrazioni delle presentazioni finali. Alla fine dell'anno scolastico potrebbe essere fatta una selezione dei migliori prodotti (selezionati con criteri di originalità e creatività e non solo in base alle conoscenze veicolate dai ragazzi) che possono essere presentati all'intera scuola per votare gli "Oscar di categoria".

Si evidenzia infine come questo tipo di attività si presti particolarmente ad attivare la partecipazione degli allievi in DDI, offrendo a ciascuno di loro la possibilità di esprimere al massimo le potenzialità individuali, anche al fine di contrastare il danno motivazionale (Ajello A. M.) e la dispersione scolastica digitale.

¹² Nei metodi attivi di apprendimento (come il role playing o le diverse forme di outdoor training) e nella didattica esperienziale, indica il momento in cui, completata l'attività, il gruppo in formazione con la guida dell'insegnante/formatore torna riflessivamente su quello che è accaduto per raggiungerne consapevolezza e fissarlo a quadri concettuali espliciti (fonte: www.nuovadidattica.lascuolaconvoi.it)

INDICAZIONI OPERATIVE PER GLI ALLIEVI

(sono rivolte direttamente agli allievi per dare uno strumento in più ai docenti al fine di favorire il loro coinvolgimento)

Questa attività consente a tutti voi di mettervi in gioco con proposte diverse, tutte molto divertenti; essendo una gara è opportuno sottolineare che l'importante è essere divertenti, sfacciatamente convincenti e soprattutto stupire con "effetti speciali".

Scegliete accuratamente il compito che vi sembra più interessante o che maggiormente vi "intriga" rispetto alle vostre personali inclinazioni e potenzialità.

Non ci sono limiti alla fantasia e potrete concordare con i docenti altre soluzioni creative che vi vengono in mente senza perdere di vista gli obiettivi generali prefissati per questa attività.

Potete tranquillamente mescolare le diverse attività creando una continuità tra le varie proposte o declinarle a vostro piacere in modo assolutamente innovativo/creativo.

Mettete in campo tutte le vostre conoscenze-abilità-competenze, valutando con molta attenzione la distribuzione dei compiti all'interno del gruppo per ottimizzare i risultati.

Prima di procedere alla scelta del compito che vorrete realizzare, fate un brain-storming tra di voi (link) per capire come sarebbe possibile realizzare al meglio la proposta operativa che avete condiviso nel gruppo.

Si tratta di una competizione divertente nella quale è necessario avere il massimo rispetto per le proposte emerse dai diversi gruppi ed avere grande comprensione per eventuali imprevisti che dovessero verificarsi durante lo svolgimento delle attività (questo è il bello della "diretta").

Siate attenti ad includere tutti i compagni nei diversi gruppi, fate una ricognizione preliminare sulle potenzialità di ciascuno (con particolare riferimento all'utilizzo delle nuove tecnologie) per capire come utilizzare al meglio le risorse presenti.

Fatevi guidare dai vostri docenti ma cercate di strutturare il vostro lavoro organizzando al meglio tempi, attività e risorse. Costruite un cronoprogramma condiviso (link) e rispettate quanto più possibile, compatibilmente con eventuali difficoltà impreviste.

Anche se il prodotto finale non dovesse soddisfare in pieno le vostre aspettative, potrete sempre aggiustare il tiro alla prossima occasione riflettendo attentamente su criticità e punti di forza dell'esperienza appena conclusa.

Non resta che augurarvi buon lavoro!