

11 NOVEMBRE 1989

In questi ultimi anni il gioco in tutte le sue espressioni è sempre più spesso al centro dell'attenzione e viene indicato non solo come uno strumento di evasione e di divertimento, ma anche come elemento didattico, adatto cioè a consentire, ed a facilitare l'apprendimento. A noi in particolare interessa il gioco nella sua accezione di tecnica utilizzabile nella formazione.

In area formativa la parola "giochi", o "esercizi", viene accompagnata dall'aggettivo qualificativo "psicopedagogici" per connotarla subito in un modo inequivocabile, e serve ad indicare in tal modo tecniche che, pur dall'apparenza ludica, servono per diversi scopi, fra i quali:

- stimolare la percezione e la capacità di osservazione
- evidenziare particolari dinamiche e processi di piccolo gruppo
- "allenare" ad assumere certi comportamenti
- "risvegliare" abilità e capacità nascoste e svilupparle
- sviluppare le capacità di analisi e di riflessione.

I giochi utilizzati si diversificano in rapporto agli obiettivi, ma anche alle situazioni di contesto e agli utenti cui sono diretti e, perlomeno in campo psicosociale, consentono comunque l'adesione del partecipante, ma ne garantiscono la libertà di astensione.

Sono dunque strumenti attivi, ma non rigidi e "obbligatori" ed anche questo, trattandosi di "materiale didattico" non è di secondaria importanza.

I giochi infine possono essere di diverso "spessore". Possono cioè essere brevi e costituiti di pochi elementi, oppure ricchi e articolati, o ancora possono essere più "razionali" o più coinvolgenti, astratti o concreti.....fino ad arrivare a prendere i connotati della simulazione.

Da anni l'ARIPS si sta occupando in varia maniera di quest'area:

- attraverso l'edizione di volumi sull'argomento nella Collana Gruppi e Comunità (siamo già a Giochi 4)
- attraverso la sperimentazione dei Laboratori di dinamiche di gruppo e di comunità
- attraverso giornate di studio, l'ultima delle quali nel Decennale.

Ci sembra dunque una buona idea avviare un appuntamento annuale che ci consenta di allargare esperienza, riflessione e dibattito.

OBIETTIVI : - presentare differenti tecniche di gioco adatte a particolari momenti dell'evoluzione di un gruppo

- sperimentare esercitazioni innovative
- consentire il confronto ed il dibattito

METODO : lavoro prevalentemente in piccolo gruppo (12/15 persone) condotto secondo metodi attivi da un trainer

CONTENUTI : la focalizzazione della giornata sarà precisata ulteriormente nel prossimo comunicato: l'idea attualmente è quella di offrire 3/4 percorsi diversi su temi connessi all'apprendimento di un piccolo gruppo di lavoro.

UTENTI : animatori, docenti ed operatori sociali in genere che nel loro lavoro hanno a che fare con piccoli gruppi .

COSTI : soci L. 30.000 *** non soci L. 50.000 .

ISCRIZIONI entro il 15 ottobre - numero massimo partecipanti: 100 .