

PROBLEMI METODOLOGICI: GLI ESERCIZI COME APPROCCIO GLOBALE BASATO SULL'ESPERIENZA

Gli esercizi che presentiamo in questo supplemento permettono di utilizzare un approccio globale basato su un processo di apprendimento ciclico composto da 5 fasi differenti che costituiscono una specie di "cerchio virtuoso". Questo approccio si fonda anzitutto sulle esperienze vissute dai partecipanti e non sui racconti fatti a loro: si tratta dunque di un processo di induzione e non di deduzione in cui i partecipanti scoprono loro stessi gli apprendimenti contenuti nelle esperienze che gli vengono proposte. Il conduttore può aiutare i partecipanti e facilitarne la comprensione, ma sono i partecipanti stessi che creano la loro esperienza e le danno significato.

Questo approccio si basa su un importante postulato che afferma: l'esperienza precede l'apprendimento e chi impara determina lui stesso il "peso" ed il significato dell'esperienza, dandole così un significato unico e personale; nessuno può dirgli cosa deve imparare, né che conclusioni deve trarre. Le cinque tappe di questo approccio sono:

L'ESPERIENZA - è il momento in cui i partecipanti fanno un'attività, agiscono dei comportamenti, dicono qualcosa, ecc. la **COMUNICAZIONE** di solito segue l'esperienza e consiste nel mettere a conoscenza gli altri partecipanti delle proprie reazioni ed osservazioni rispetto a quanto si è vissuto, pensato, sentito, ecc.

L'INTEGRAZIONE - consiste nel connettere tutto quanto è avvenuto, passando da una visione parziale e frammentaria ad una più globale e complessiva; in questa fase i partecipanti esaminano le dinamiche emerse durante l'esercizio o l'attività svolta, ne discutono, le valutano insieme come gruppo.

la **GENERALIZZAZIONE** - è il momento di formulazione dei principi generali che si possono ricavare dall'esperienza fatta; più semplicemente è il momento del "tirare le conclusioni", in cui si evidenziano, sottolineandoli, gli apprendimenti conseguiti, aggiungendo inoltre dati che servono a chiarirli, a precisarli e a completarli.

L'APPLICAZIONE - è l'ultima tappa del ciclo e consiste nella pianificazione dei modi di realizzare nella realtà le conclusioni cui si è giunti nella fase precedente; il processo non è infatti completo fino a che i partecipanti non si misurano concretamente con il mondo esterno all'esperienza appena conclusa ed esplorano in questo modo le dimensioni e la forza degli apprendimenti che hanno acquisito. È il momento in cui provano a ripetere comportamenti, atteggiamenti derivati dall'esperienza fatta in situazione protetta. Si tratta in altri termini di una specie di verifica degli apprendimenti.

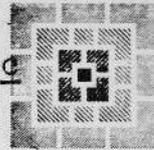
E questo momento diventa un'altra esperienza, ed il ciclo ricomincia.

& & & &

Rinnoviamo l'invito a partecipare attivamente alla redazione di questo supplemento. Qualche risposta c'è stata, ma c'è ancora spazio per quanti, formatori, conduttori di gruppo, animatori, insegnanti, educatori, monitori di soggiorni estivi, sono interessati a cercare strade alternative alla soluzione dei complessi problemi che si incontrano nel campo educativo inteso in senso lato.

Chi fosse interessato, può mettersi in contatto con la segreteria telefonando o scrivendo.

RIPPS



ASSOCIAZIONE DI RICERCHE E INTERVENTI PSICOSOCIALI E PSICOTERAPEUTICI
Via Brescia, 6 - 25080 Molinetto di Mazzo (BS) - Tel. 030-2620589 / (2791407)

METODI-TECNICHE-ESERCIZI PER FORMATORI, ANIMATORI
E INSEGNANTI // Suppl. ARIPSA Anno 1983 N. 3
"Giochi Psicopedagogici" è quadrimestrale/Una copia
£.2.500/Abb.annuo non soci £.7.000/soci £.5.000

GIOCHI PSICOPEDAGOGICI

ESERCITAZIONE RELATIVA AL FEED-BACK

L'esercizio , per i termini che vengono usati é più adatto ad adulti e,so
gratuito a situazioni di sensibilizzazione, anche se può essere utilman-
te impiegato anche in particolari momenti di vita di un gruppo eterocen-
trato. Per la sua strutturazione e , é un esercizio propedeutico all'uso au-
tonomo del feed back e non solo in termini di riscontri considerati posi-
tivi, ma anche come evidenziazione di aspetti di personalità e comporta-
menti percepiti dagli altri come disturbanti.

MATERIALI: il foglio con l'esercizio
matite/penne per tutti

OBIETTIVI : far sperimentare una situazione di scambio di informazioni re-
lativamente alla percezione che di noi hanno gli altri.

METODOLOGIA : l'esercizio va fatto prima individualmente e poi in gruppo
cercando in questa fase di pervenire a delle decisioni collet-
tive rispetto a chi nel gruppo evidenzia quelle particolarità

- Io ----- gruppo
- SI METTE SU UN PIANO DI PARITÀ: quando riesce ad essere aperto circa i suoi
sentimenti e pensieri ed il suo comportamento riflette la sua esperienza.
- Io ----- gruppo
- CAPACITÀ DI FOCALIZZARE UN PROBLEMA: quando in un gruppo mette a fuoco il
problema piuttosto che il controllo o il metodo; quando cerca di imparare
risolvendo da sé il problema piuttosto che usando le altrui soluzioni.
- Io ----- gruppo
- CAPACE DI RISCHIARE: quando va "oltre il conosciuto" facendo esperimenti
con un nuovo comportamento; quando vuole realizzare qualcosa o sostenere qual-
cun o invece di giocare sul sicuro o di mantenere la calma; quando è deciso
a rischiare arrabbiandosi, diventando ansioso, battendo in ritirata, ecc.
- Io ----- gruppo
- SOSTIENE GLI ALTRI: quando cerca di aiutare gli altri a raggiungere degli o
biettivi importanti per loro; quando cerca di capire ciò che gli altri vogliono
fare, sebbene personalmente possa essere in disaccordo con le loro conclu-
sioni; o quando incoraggia gli altri a cercare nuovi tipi di comportamento.
- Io ----- gruppo
- ACCETTA GLI ALTRI: quando riesce ad accettare i sentimenti ed i pensieri de-
gli altri senza tentare di cambiarli; quando riesce a far sì che gli altri
restino se stessi anche se sono diversi da lui.
- Io ----- gruppo
- SI AUTOACCETTA: quando riesce ad accettare i suoi sentimenti senza negarli
razionalizzandoli o scusandose.
- Io ----- gruppo
- CONSAPEVOLE: quando il suo comportamento esterno riflette i suoi sentimen-
ti ed i suoi pensieri più intimi; quando esplicitamente riconosce in che
modo i suoi sentimenti influenzano il suo comportamento; quando riconosce e
reagisce ai sentimenti che sperimenta.

INVENTARIO DELLA VITA

Questo inventario tenta di evidenziare le cose che fai, che vorresti fare, le tue azioni ed i tuoi valori. Ci sono otto domande cui rispondere. Rispondi per iscritto, spontaneamente e brevemente. Scrivi le prime cose che ti vengono in mente, ma usando la massima sintesi.

1- Le due o tre esperienze più importanti che ho avuto

(Cerca di scrivere i momenti più significativi della tua vita, non necessariamente i migliori. Pensa alle esperienze che ti hanno fatto sentire più vivo, come persona).

2- Le cose che faccio meglio

(cerca di scrivere di te e dei tuoi sforzi personali. Le cose che fai meglio possono essere molto positive, oppure dannose; possono essere attività o atteggiamenti, di cui sei fiero o di cui ti vergogni)

3- Le cose che faccio male

(scrivi le cose che non fai bene, ma che per qualche ragione vuoi o devi fare. Anche qui puoi elencare cose positive o negative)

4- Le cose che vorrei smettere di fare

(tutti abbiamo qualcosa che vorremmo smettere; cose che facciamo per nostra volontà o per volontà di altri o per necessità. Spesso sono i parenti e gli amici ad indicarci le cose che vorremmo smettere).

5- Le cose che vorrei imparare a far bene

(sono cose che tu devi o che tu vuoi fare bene)

6- I valori che voglio realizzare

(pensa agli aspetti meno "concreti" della tua vita: fede, ideale, ideologia)

7- Le esperienze importanti che vorrei avere

(pensa alle esperienze che avresti voluto, ma che non hai ancora realizzato; oppure alle esperienze più significative che vorresti ripetere)

8- Le cose che vorrei iniziare a fare ora

(scrivile come ti vengono in mente senza alcuna censura)

MATERIALI : il foglio con l'inventario
matite/penne per tutti ed eventuali fogli bianchi

OBIETTIVI : -aumento della conoscenza di sé
- primo approccio con gli altri membri del gruppo
- riscaldamento individuale e di gruppo

Si tratta di fornire una traccia per iniziare un discorso di conoscenza in piccolo gruppo. Per la sua strutturazione l'esercizio si adatta di più a situazioni di sensibilizzazione piuttosto che a gruppi eterocentrati. Il compito è da svolgere individualmente nella sua fase di base. Poi cia- scuno può mettere in comune il suo prodotto se e come vuole con gli altri membri del gruppo.

INVENTARIO DELLA VITA

QUADRATO BUCATO: un esperimento di comunicazione

TOT GR COM COE

Il gioco si può svolgere con qualsiasi tipo di partecipanti, purché si tratti di un gruppo omogeneo di non più di 12 persone, e non meno di 10.

Il gioco dura circa un'ora .

MATERIALI: per i membri della squadra di progettazione :

- a) per ogni partecipante il foglio della "Squadra di progettazione"
 - b) 4 buste, una per ogni membro, contenenti alcuni pezzi del puzzle divisi come da istruzioni
 - c) per ogni membro il foglio col modello del quadrato bucato
 - d) per ogni membro il "foglio chiave" del quadrato bucato
- per i membri della squadra operativa copie del foglio di istruzioni per la squadra operativa del quadrato bucato
 - per tutti gli osservatori del processo, copie del foglio di istruzioni per gli osservatori del quadrato bucato
 - matite per tutti i partecipanti e fogli bianchi
 - una stanza grande per l'esecuzione dell'esercizio e 2 stanzette in grado di contenere il gruppo di progettazione e la squadra operativa

OBIETTIVI:

- esplorare i comportamenti di aiuto e di impedimento alla comunicazione nell'assegnare e nell'eseguire un compito
- studiare le dinamiche che si sviluppano nell'organizzare un compito che deve essere sviluppato da altri
- studiare le dinamiche che si sviluppano nell'eseguire un compito progettato da altri
- evidenziare meccanismi di cooperazione

SVOLGIMENTO

- 1° step: il conduttore del gioco sceglie 4 persone (o in numero proporzionato al totale dei partecipanti) che saranno la squadra di progettazione e li manda in una stanza isolata
- 2° il conduttore sceglie altre 4 persone che saranno la squadra operativa e gli dà copie del relativo foglio di istruzioni; quindi li manda nell'altra stanza isolata. La stanza dovrà essere confortevole perché questo gruppo dovrà restarvi per un certo tempo
- 3° il conduttore dice agli altri 4 partecipanti che saranno gli osservatori; dà ad ognuno di essi una copia delle specifiche istruzioni e concede il tempo per la lettura . Ogni osservatore sceglie quindi un membro da osservare per ciascuna delle due squadre. Il conduttore aggiunge che gli osservatori , che siederanno allo stesso tavolo di lavoro delle altre 2 squadre, dovranno osservare, prendere nota e poi riferire al gruppo perché li discuta i risultati dell'esperimento. Aggiunge anche che devono rimanere silenziosi.
- 4° Il conduttore fa poi rientrare i membri della squadra di progettazione e gli consegna tutto il materiale specifico sopra indicato. Li fa sedere al tavolo e gli spiega che tutte le istruzioni necessarie all'esercizio sono contenute nel materiale fornito e che non possiede informazioni supplementari.
- 5° L'esercizio ha inizio senza altre spiegazioni da parte del conduttore .
- 6° A Alla fine dell'esercizio ciascun osservatore si incontra con le due persone che ha osservato per dargli dei feed back
- 7° Si svolge infine una discussione collettiva su quanto è avvenuto sulla base anche delle osservazioni condotte dal gruppo di osservatori

PREPARAZIONE DEL QUADRATO BUCATO

Preparare il puzzle del quadrato bucato con un cartoncino di cm. 20x20 suddiviso come indicato nel disegno allegato n. 1. Quindi collocare tutti i pezzi contrassegnati con una stessa lettera in una stessa busta (senza l'indicazione delle lettere).

FOGLIO DI ISTRUZIONI DELLA SQUADRA DI PROGETTAZIONE DEL QUADRATO BUCATO

Ognuno di voi ha una busta che contiene 4 pezzi di cartoncino che, uniti appropriatamente con gli altri 12 tenuti dagli altri membri di questo gruppo, faranno un quadrato bucato. Avete anche un foglio che mostra il modello del disegno ed un foglio-chiave che mostra come riunire in modo corretto i pezzi del quadrato per ottenere la figura.

Il Vostro compito per un periodo di 30 minuti é il seguente :

- decidere come istruire la squadra operativa relativamente al compito da eseguire
- disegnare per comunicare alla squadra operativa come possono essere riuniti fra loro i pezzi per formare la figura richiesta
- indicare alla squadra operativa come utilizzare il disegno

REGOLE

- 1- dovete tenere i vostri pezzi di quadrato davanti a voi per tutto il tempo dei 30 minuti, fino a quando la squadra operativa é pronta a preparare il quadrato bucato
- 2 -non potete toccare i pezzi degli altri membri né scambiarveli nella fase di progettazione e di istruzione dell'altra squadra
- 3-non potete mostrare il foglio-chiave all'altra squadra
- 4-solo la squadra operativa può ricostruire materialmente il quadrato, a voi é interdetto in qualsiasi momento
- 5- non potete fare segni su nessun pezzo
- 6 -quando é tempo di lavoro per la squadra operativa non si possono più dare istruzioni; si può solo osservare il comportamento della squadra.

FOGLIO DI ISTRUZIONI PER LA SQUADRA OPERATIVA DEL QUADRATO BUCATO

- Dovete realizzare un compito sulla base delle indicazioni che vi verranno date dalla squadra di progettazione. Il vostro compito dovrà iniziare al massimo entro 30 minuti. La squadra di progettazione può riunirvi per darvi istruzioni quando lo ritiene opportuno. Se non siete chiamati, riferirete ciò che avete fatto alla fine dei 30 minuti. Non sono permesse altre informazioni oltre il periodo di 30 minuti
- Dovete finire il compito assegnatovi nel minor tempo possibile
- mentre state aspettando di essere chiamati potete discutere e annotare le varie osservazioni alle seguenti domande :
 - 1- che sentimenti ed impressioni provo mentre aspetto?
 - 2--come si può organizzare la squadra in cui mi trovo?
- Annotate nel caso ci siano le riflessioni emerse relative a queste domande.

FOGLIO DI ISTRUZIONI PER GLI OSSERVATORI DEL QUADRATO BUCATO

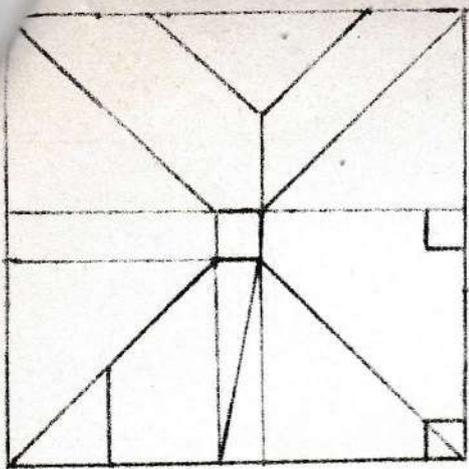
Dovrete osservare tutto quanto accade durante l'esercizio rimanendo completamente silenziosi. Il problema é di riunire i 16 pezzi di cartoncino nel quadrato bucato. La squadra di progettazione ha la soluzione, ma non può riunire i pezzi e cercherà invece di fornire istruzioni il più presto possibile alla squadra operativa, perché esegua correttamente il compito.

Dovrete osservare i modelli generali di comunicazione ed in particolare i 2 membri che avete scelto. Inoltre, durante il periodo di progettazione osservate i seguenti comportamenti:

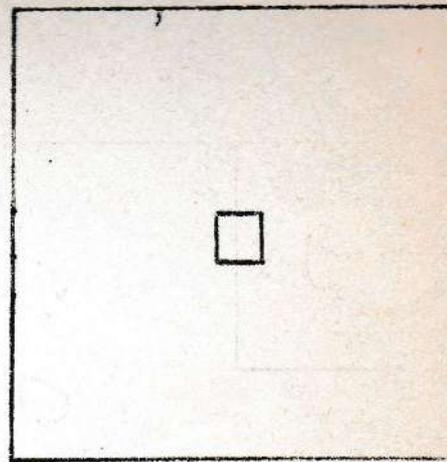
- la partecipazione é equilibrata fra i membri della squadra di progettaz.
- quale tipo di comportamento impedisce o facilita il processo
- come può essere diviso il tempo fra progettazione e istruzione
- quali regole si possono aggiungere perché l'obiettivo sia raggiunto presto

durante il periodo di istruzione osservate:

- chi dà le istruzioni ? era deciso così?
- che strategia di istruzione é stata usata?
- quali indicazioni non sono state date e quanto sono efficaci le istruzioni nel periodo di esecuzione del compito osservate:
- da cosa si capisce il livello di comprensione delle istruzioni
- che reazione non verbale evidenziano i membri della squadra di progett.

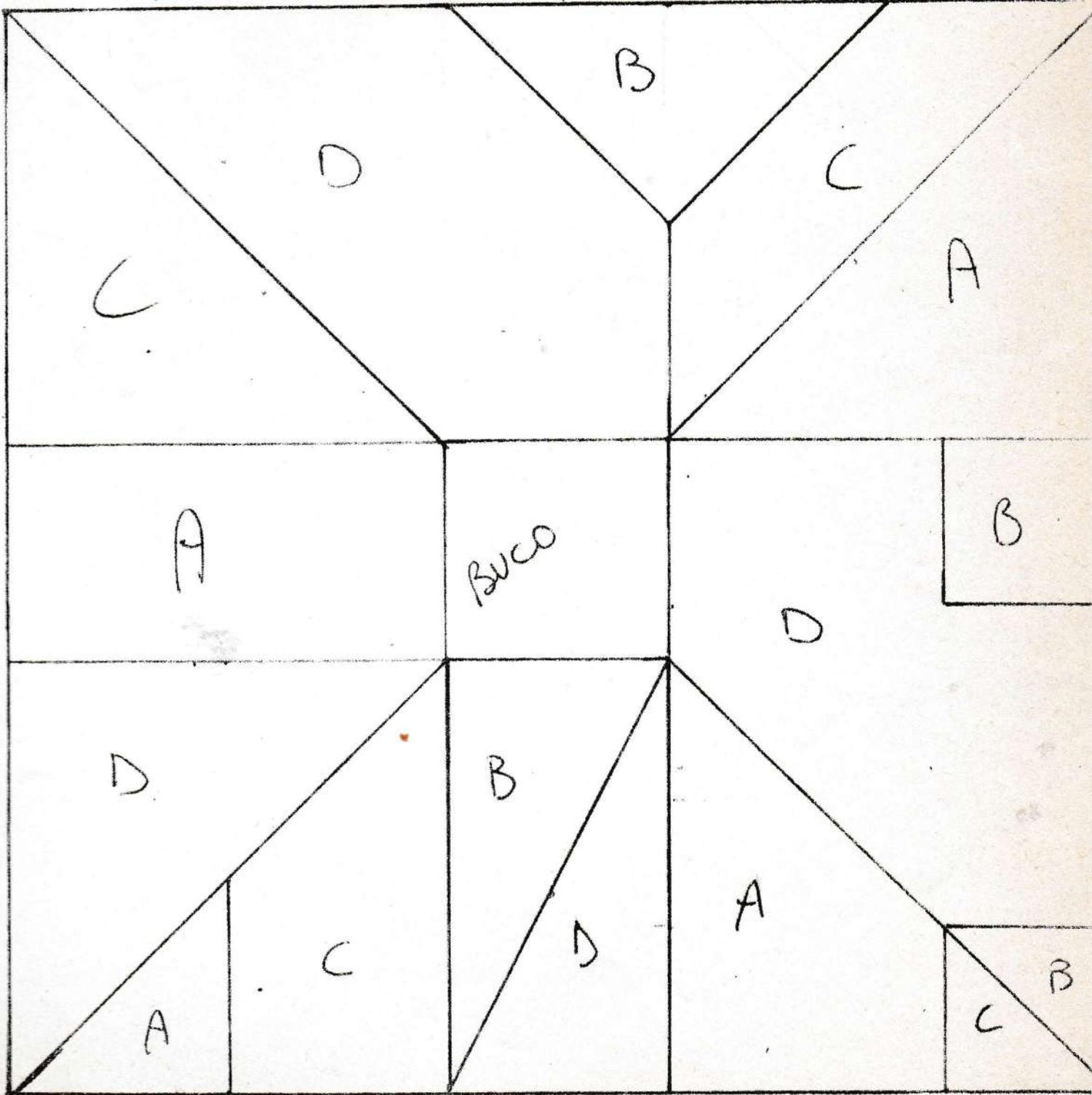


1 ↑



2 ↑

3 ↓



1 = quadrato-chiave (ridotte)

2 = quadrato-modello (ridotte)

3 = quadrato nelle dimensioni reali (istruzioni per preparare il puzzle da parte del conduttore, che e poi deve cancellare le lettere)