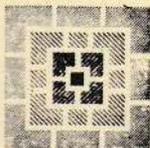


GIOCHI PSICOPEDAGOGICI

METODI-TECNICHE-ESERCIZI PER FORMATORI, ANIMATORI
E INSEGNANTI // Suppl. AR IPS Anno 1983 N. 3 85.
"Giochi Psicopedagogici" è quadrimestrale/Una copia
£.2.500/Abb.annuo non soci £.7.000/soci £.5.000

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



ARIPS

Con questo numero, che esce per la verità in ritardo, si conclude la terza annata di vita di questa pubblicazione. Non so questo spazio di tempo sia sufficiente per fare un primo bilancio dell'iniziativa, ma mi pare utile riflettere su quelle che definirei "conseguenze" di essa.

Innanzitutto, questo supplemento ci ha costretto a migliorare il nostro aggiornamento nel campo degli esercizi. Per la verità all'ARIPS è sempre stato molto difficile cedere all'esperienza, più sicura e sperimentata. La nostra tensione a rendere il nostro lavoro sempre nuovo e vitale, ci ha sempre spinto a cercare di rinnovarci sia nei metodi sia nelle esercitazioni che andavamo a proporre agli altri. Spesso però si trattava di una ricerca personale o di gruppo, ma comunque fatta sulla base delle nostre esperienze e delle necessità della situazione.

Richiedeva dunque molte energie e molte risorse.

Il supplemento ci ha aiutato a sperimentare anche come si lavora sull'esperienza degli altri adattandola al nostro ambiente e alle nostre mentalità.

Ne è derivato un innegabile stimolo; un miglioramento, anche

Una seconda conseguenza è derivata dall'utente di questo supplemento. Si trattava di persone coinvolte, in diversa misura, nei processi educativi sia di giovani e bambini, sia di adulti. Non sempre però esse avevano una preparazione formale e corretta nel campo.

Poteva dunque essere rischioso fornire a persone non completamente inesperte del materiale che non erano perfettamente in grado di gestire. E se avessero prodotto dei danni?

Quali potevano essere le conseguenze di una tale leggerezza? Abbiamo a lungo dibattuto questi temi sia fra noi, sia anche sulle stesse pagine del supplemento.

Alla fine abbiamo concluso che, in un momento in cui la psicologia, ed in particolare le attività utilizzabili come esercitazioni o per fare diagnosi, divenivano oggetto di attenzione di tutti attraverso i mass media, fosse il caso di esprimersi cercando di mantenere un livello "professionale". Divulgazione, dunque, ma non scadimento dell'informazione.

Il problema stava nel ricercare dei giochi psicopedagogici la cui utilizzazione non richiedesse competenze particolarmente raffinate nel campo della formazione, ma che nel contempo fossero efficaci e "didatticamente seri".

I feedback che abbiamo avuto da chi ha utilizzato effettivamente nel suo lavoro il materiale fornito attraverso questo supplemento, ci hanno confortato in tal senso.

C'è però un aspetto che non ha ancora dato i risultati che speravamo. Il gruppo di redazione che ci proponevamo di costituire è ancora piuttosto scarno, rispetto alle nostre aspettative. Ovviamente ci sono varie ragioni obiettive che spiegano questa situazione.

Ci auguriamo però che le cose migliorino in futuro.

Per questo invitiamo tutti i lettori di questo supplemento, nel caso non possano entrare "fisicamente" a far parte del comitato redazionale, ad inviarci per lettera loro opinioni, suggerimenti, ed anche giochi da loro sperimentati che noi utilizzeremo per la stesura di questo supplemento.

ooooo

A proposito di collaborazioni, ricordo a tutti che il 16 marzo prossimo è prevista una giornata sperimentale sulle tecniche di induzione della creatività cui potranno partecipare un massimo di 12 persone.

Per le iscrizioni rivolgersi alla segreteria ARIPS.

LE TORRI

Obiettivi: - studiare il fenomeno della competizione fra gruppi
- studiare come la gente si comporta e cosa prova quando vince e quando perde
- consentire ai partecipanti di avere feed back sulle loro modalità di relazionarsi agli altri e di dare un contributo al lavoro di gruppo

Partecipanti: almeno 18 persone ,perché occorre fare gruppi di 9 componenti ciascuno .
L'esercizio si può realizzare anche fra gruppi già costituiti, come per esempio in un laboratorio.

Durata : circa 90 minuti

Materiale : cucitrice, forbici, colla, cartoncino pesante ,nastro adesivo;
inoltre le istruzioni per i giudici e le istruzioni per gli osservatori in numero corrispondente ai gruppi .

Luogo: una stanza che possa contenere tutti i gruppi dei partecipanti in modo che possano lavorare senza disturbarsi, ma vedendosi .E' consigliabile, che ogni gruppo abbia un tavolo a disposizione.

Svolgimento:

-ogni gruppo sceglie un rappresentante che farà parte della giuria. I giudici, quindi si siederanno separati dal loro gruppo con le istruzioni per loro e le leggeranno per conoscere i loro compiti

-ogni gruppo sceglierà poi un altro membro che avrà il compito di fare l'osservatore .L'animatore consegna le istruzioni agli osservatori che si allontanano momentaneamente dal gruppo per leggerle

-l'animatore consegna ad ogni gruppo il materiale e spiega quindi che devono costruire una torre; alla fine del lavoro verrà scelta dai giudici una torre secondo i seguenti criteri: altezza, estetica, solidità della costruzione.

-ogni gruppo costruisce la sua torre con il materiale che ha a disposizione e sotto lo sguardo dell'osservatore del gruppo, che non partecipa ai lavori

-non c'è nessuna regola per la costruzione della torre: ci si può regolare come si vuole; solo il tempo a disposizione ha un limite massimo di 60 minuti (il tempo disponibile va dichiarato dall'animatore all'inizio del lavoro di gruppo e va da lui determinato in base alla valutazione della situazione generale e alla composizione dei differenti gruppi)

- allo scadere del tempo i giudici hanno 10/20 minuti per vedere i prodotti, decidere fra di loro quale sia la torre vincente e comunicarlo ai gruppi;

- quindi i gruppi esprimono le loro reazioni al giudizio emesso, mentre l'osservatore continua ad annotare i comportamenti dei membri del gruppo

- quindi sia i giudici sia gli osservatori esprimono i primi il contenuto del loro lavoro e le loro modalità di decisione , ed i secondi le loro osservazioni

- all'interno di ciascun gruppo si analizza quindi tutto l'esercizio e si commentano comportamenti e vissuti dei partecipanti.

ISTRUZIONI PER GLI OSSERVATORI

1- devi osservare e annotare tutti i comportamenti significativi dei partecipanti del tuo gruppo durante l'esecuzione del compito, l'emissione del giudizio , e l'espressione delle reazioni al giudizio

2- Dopo che i gruppi avranno esternato le loro impressioni sul giudizio , comunicherai le tue osservazioni

3- E' utile essere il più possibile oggettivi, precisi e verificabili.

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE

Cosa ha fatto il gruppo :

I- durante la costruzione

2- durante la comunicazione del giudizio sul vincitore

3- Durante la fase di reazione al giudizio espresso

Cosa hanno fatto i membri del gruppo (indicare i comportamenti di ciascun membro del gruppo nelle varie fasi indicate) :

1- Durante la costruzione

2- Durante la comunicazione del giudizio

3- Durante la fase di reazione al giudizio espresso

ISTRUZIONI PER I GIUDICI

1- i giudici scelgono la torre vincente secondo i criteri dichiarati dall'animatore, cioè altezza, bellezza e robustezza. Essi possono attribuire valori diversi alle 3 variabili e per decidere su questo argomento hanno a loro disposizione il tempo utilizzato dai gruppi per la costruzione ; essi non sono obbligati a comunicare questa valutazione ai gruppi, ma possono farlo se lo decidono collettivamente (sempre mentre i gruppi stanno lavorando)

2- i giudici devono cercare di evitare di favorire il proprio gruppo e devono essere il più possibile obiettivi ; per facilitarli in questo, è loro possibile girare per i gruppi ad osservare le varie fasi di osservazione.

3- i giudici hanno a loro disposizione una cartella per raccogliere i loro voti (v. allegato nella pagina successiva) e possono o no renderla pubblica , a seconda della decisione presa in merito precedentemente.

I NUMERI

Obiettivi : - evidenziare come nuove informazioni possono aiutare nella realizzazione di un compito
 - evidenziare come la ripetitività nella realizzazione di un lavoro sia un elemento facilitante
 - far riflettere sugli aspetti positivi e negativi dell'abitudine nella realizzazione di un'attività

Partecipanti : un numero illimitato

Durata : 60 minuti

Materiale : - 5 copie del foglio di lavoro individuale per ogni partecipante e una matita per ciascuno
 - lavagna di carta e pennarelli a punta grossa

Luogo : in grado di contenere tutti i presenti, arredato con sedie su cui essi possano sedere ed-eventualmente, con tavoli cui appoggiarsi.

SVOLGIMENTO :

-L'animatore distribuisce ad ogni partecipante un Foglio di lavoro ed una matita .Quindi spiega a tutti che, al suo via, avranno 30 secondi di tempo per unire con una linea i numeri riportati sul foglio, in ordine di sequenza a partire da 1 (2,3,4, ecc. fino a 60); al termine della breve spiegazione dà il via e controlla il tempo fermando il lavoro allo scadere di esso

-l'animatore predispone nel frattempo la lavagna di carta con una tabella a doppia entrata che ha in verticale i nomi dei partecipanti, anche in sigla- e in orizzontale i numeri corrispondenti alle 5 prove

- alla fine del tempo per la prima prova , l'animatore riporta i risultati riportati da ciascuno sulla lavagna; quindi distribuisce un nuovo foglio di lavoro e dà altri 30 secondi per ripetere la prova; allo scadere del tempo riporta i risultati sulla lavagna di carta

- L'animatore distribuisce il 3 foglio di lavoro e fa tracciare una riga verticale che divide il foglio in due parti uguali; fa quindi notare che alla sinistra della riga ci sono i numeri dispari e alla destra i pari; fa quindi eseguire il compito di collegamento dei numeri per 30 secondi e quindi riporta i risultati ottenuti sulla lavagna di carta.
- Viene consegnato il foglio n.4 e vi si fanno una riga verticale e orizzontale perpendicolare all'altra ugualmente al centro del foglio; essa divide in 4 parti il foglio e nella metà superiore ci sono i numeri da I a 5; mentre nella metà inferiore quelli da 6 a 100; in alto da II a I5, in basso da I6 a 20 e così via fino a 50; i numeri da 51 a 59 sono invece nel quadrante inferiore di sinistra, cioè i numeri dispari; i numeri pari da 52 a 60 sono in diagonale, nel quadrante superiore di destra. Al termine della spiegazione, l'animatore dà 30 secondi per eseguire il solito compito e quindi riporta sulla lavagna di carta i risultati dei partecipanti.
- L'animatore consegna quindi l'ultimo foglio di lavoro e lo fa dividere come nella fase precedente e invita i partecipanti a collegare i numeri fra loro in ordine di grandezza assegnando i soliti 30 secondi di tempo. Allo scadere di essi, riporta i risultati ottenuti sulla lavagna di carta.
- L'animatore inizia quindi una riflessione sull'esercizio anche sulla scorta dei dati registrati sulla lavagna di carta; sarà suo compito focalizzare i seguenti aspetti:
 - a- alla seconda volta che si ripete l'esercizio ogni partecipante dovrebbe "migliorare" la sua prestazione di 2/3 numeri
 - b- nella terza manche, con la linea verticale, il risultato dovrebbe migliorare del 65% a causa dell'informazione supplementare acquisita
 - c- alla quarta fase, il miglioramento dovrebbe essere del 140%
 - d- alla quinta tappa il miglioramento dovrebbe aumentare ancora; l'animatore dovrebbe sottolineare che avere informazioni in più significa in qualche misura avvalersi dell'esperienza di un'altra persona per eseguire un'attività.

VARIANTI

L'esercizio può essere realizzato anziché a livello individuale, in piccoli gruppi di 3/4 persone. In questo caso, ovviamente, i risultati riportati sono quelli dei gruppetti in competizione fra loro. La competizione può offrire fra l'altro un ulteriore elemento stimolatore su cui riflettere.

INVENTARIO DI VALORI

- Obiettivi:- consentire che ciascuno chiarisca ciò che per lui è importante e ciò che è secondario nella vita
- confrontare i propri valori con quelli degli altri e osservare quali influenze hanno sul proprio modo di relazionarsi con chi è diverso da sé relativamente a quest'ambito

Gruppo : 10/12 persone

Durata : 30/40 minuti

Materiale :- tabella a doppia entrata per raccogliere i dati relativi all'ordine di importanza in numero corrispondente ai partecipanti

- matite per ciascuno
- lavagna di carta e pennarelli a punta grossa

Luogo: una stanza che possa contenere il gruppo e che abbia sedie per tutti

Svolgimento:-

- L'animatore predispone in precedenza la lavagna di carta in modo che abbia una tabella a doppia entrata con i differenti valori che poi verranno proposti ai partecipanti in verticale sulla sinistra e in orizzontale i nomi dei partecipanti; l'ultima colonna serve per fare le medie
- L'animatore dà 20 minuti di tempo ai partecipanti perché indichino sulla loro tabella l'ordine di importanza che hanno i 18 seguenti valori (scritti nello stesso ordine che sulla lavagna): bellezza, amicizia, amore, felicità, orgoglianza, stima, libertà, pace, piacere, rispetto, saggezza, salute, sicurezza, ambizione, coraggio, indipendenza, intelligenza, creatività.

TABELLA DI RACCOLTA DEI DATI DEI GIUDICI (all.esercizio "Le Torri")

Criterio	giudice	gruppi	1	2	3	4
altezza (importanza)	1					
	2					
	3					
	4					
estetica (import.)	1					
	2					
	3					
	4					
solidità (import.)	1					
	2					
	3					
	4					

Vince il gruppo

TABELLA DI RACCOLTA DATI PER I PARTECIPANTI (all.es."Inventario dei valori")

La tabella va costruita come dall'esempio di seguito,ponendo sulla sinistra di seguito tutti i 18 valori indicati nell'esercizio :

amicizia : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

amore : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

eccetera.....

Handwritten numbers on a grid, with the number 1 circled in the top right corner. The numbers are arranged in a roughly rectangular pattern, with some numbers appearing to be part of a larger sequence or list.

FOGLIO DI LAVORO
(all.es."I numeri")