

Quaderno del CD/LEI

LE STRATEGIE FORMATIVE PER L'EDUCAZIONE INTERCULTURALE NELLA SCUOLA

**Materiali e attività presentate al corso del CD/LEI a.s.
1995/96**

negli incontri sui temi:

“Il gioco per la formazione interculturale”

“Tecniche e strumenti per l'educazione interculturale”

a cura di Alessandra Durino Allegra

Strategie educative per l' Educazione interculturale

Introduzione

Cos'è il CD/LEI?

Il programma del corso di formazione dei docenti.

Prima parte: Pedagogia e Didattica

Perché l'Educazione interculturale?	pag. 6
La pedagogia e la Didattica per la formazione interculturale degli allievi	pag.9
Alcune indicazioni metodologiche	pag.13
Aggiornamento e programmazione interdisciplinare	pag.14
Curriculum di Educazione interculturale	pag.15
Obiettivi educativi scolastici	pag.19
Educare alla comunicazione	pag.20
Le abilità sociali di base	pag.23
Empatia	pag.24
Percorsi di didattica interculturale	pag.25
Training	pag.26
Attività e materiali	pag.29

Seconda parte: i metodi per la formazione

I metodi per la formazione	pag.30
La lezione	pag.31
La discussione	pag.33
Case stady	pag.35
Role play	pag.37
Simulazione	pag.40
Il modulo	pag.43
Giochi e strategie	pag.45
Alcuni appunti sui giochi	pag.46
Giochi di presentazione	pag.50
Problem solving (Schema)	
Brainstorming	pag.51

Terza parte: le attività con gli allievi

Per la scuola materna ed elementare

“La conoscenza di sé”	pag.52
“La scoperta della differenza”	pag.53
“Mettersi nei panni degli altri”	pag.51
“Riscoprire le cose che ci circondano”	pag.52
“Individuare le cose venute da lontano”	pag.53
“Ritrovare le cose trasformate in immagini”	pag.54
“Valorizzazione di sé” “Fiducia nei rapporti”	pag.55
“Condivisione di spazio/oggetti/affetti”	pag.56

Per la scuola media

La carta d'identità	pag.56
Esercizio sulla comunicazione * io/tu	pag.57
La modificazione del respiro nel vissuto emotivo	pag.58
Come dividere i compiti tra maschio e femmina?	pag.59
Escluso dal gruppo	pag.60
Esercitazioni sull'empatia: “le paure nel cappello”	pag.61
Riconosci la tua mela	pag.62
Regole per attività di piccoli gruppi	pag.63
Uno/nessuno o centomila?	pag.64
La fabbrica del pregiudizio	pag.65
Storia del gatto e del topo (per l'avvio alla nonviolenza)	pag.66
Noi e la percezione	pag.67
Racconto metropolitano (alla scoperta dell'altro)	pag.68
Giochi di gruppo (per la socializzazione)	pag.69

Per le superiori

Il rispetto della dignità umana	pag.70
Dichiarazione universale dei diritti umani	pag.71
Gli emendamenti per ottenere l'unanimità	pag.73
Futuri alternativi	pag.74
I valori del Belpaese	pag.75
Albatros (gioco di simulazione sugli stereotipi	pag.77
Glossario /parole chiave per capire	pag.78
Bibliografia essenziale sui giochi di gruppo	pag.79
Sussidi didattici per l'educazione interculturale	pag.80
Libri per ragazzi/giochi e schede didattiche	pag.81

Strategie educative per l'Educazione interculturale

Introduzione

Questo quaderno nasce in occasione di due incontri con i docenti di Bologna nella sala dello Zodiaco del palazzo della Provincia, nell'ambito del programma che il CD/LEI ha realizzato per l'anno scolastico 1995/96 con il titolo "Strategie educative per la formazione interculturale." Il programma è inserito nel testo

Il mio contributo contiene le riflessioni sui libri letti e sulle voci ascoltate, ma soprattutto tiene conto delle esperienze di incontro con gli studenti di molte classi realizzate in occasione di una mostra itinerante proposta dal Comune di Bologna e dal CD/LEI sul tema della Cittadinanza europea.

Agli istituti secondari di primo e secondo grado che ne hanno fatto richiesta, in concomitanza con l'esposizione nei locali scolastici dei pannelli della mostra, veniva offerta l'opportunità di far partecipare alcune classi alle attività di laboratorio interculturale di cui ero promotrice ed animatrice.

Questo quaderno comprende quindi molti giochi e le indicazioni delle strategie utilizzate in tali incontri e che si sono rivelate coinvolgenti per gli studenti.

Essendo questo più che un libro un promemoria delle cose dette, vi sono inseriti molti schemi che sono stati spiegati nel corso dei due incontri di formazione interculturale rivolti ai docenti.

Il quaderno comprende i presupposti teorici e alcuni modelli di attività che possono dare spunto per iniziative da prendere in classe con i propri alunni

E' allegata una bibliografia relativa ai temi degli incontri

COS'E' IL CD/LEI ?

CENTRO DI DOCUMENTAZIONE LABORATORIO PER L'EDUCAZIONE INTERCULTURALE

NASCE DA UN'INTESA FRA

UNIVERSITA'
COMUNE

PROVVEDITORATO
PROVINCIA

COLLABORANO ESPERTI VOLONTARI

CHE FINI PERSEGUE ?

* FAR CONOSCERE LE CULTURE "ALTRE"

* FAVORIRE L'INTEGRAZIONE SCOLASTICA

* SOSTENERE IL LAVORO DEI DOCENTI

* DIFFONDERE LE ESPERIENZE POSITIVE

* OFFRIRE CONSULENZE

COME OPERA?

ORGANIZZA SUI TEMI INTERCULTURALI CON
LA COLLABORAZIONE DI ASSOCIAZIONI
E DELLE LE COMUNITA' DEGLI IMMIGRATI

- * SEMINARI DI STUDIO PER DOCENTI
- * CORSI DI AGGIORNAMENTO
- * CICLI DI CONFERENZE
- * CONVEGNI
- * CENE MULTIETNICHE
- * SERATE MUSICALI
- * MOSTRE TEMATICHE (LIBRI GIOCHI)
- * CINEFORUM
- * SPETTACOLI TEATRALI PER LE SCUOLE

COSA FORNISCE ?

BIBLIOGRAFIE

(cartacee e su computer)

FILMOGRAFIE * MATERIALI GRIGI * LIBRI *
GIOCHI * AUDIOVISIVI * SUSSIDI DIDATTICI
VARI

CHI E'IMPEGNATO AL CD/LEI?

PRESIDENZA A TURNO

**COMITATO DI INDIRIZZO E DI
COORDINAMENTO:**

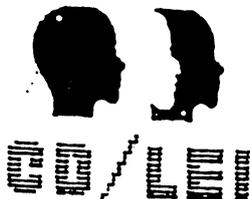
VERTICI DELLE QUATTRO ISTITUZIONI

COMITATO TECNICO SCIENTIFICO

**NOVE MEMBRI DESIGNATI DAGLI ENTI
TRE DALLE ORGANIZZAZIONI SINDACALI.**

**COORDINATRICE RESPONSABILE NOMINATA
DAL COMUNE dott. MIRIAM TRAVERSI**

COLLABORANO DIECI VOLONTARI



LE STRATEGIE FORMATIVE PER L'EDUCAZIONE INTERCULTURALE NELLA SCUOLA

Corso di aggiornamento per insegnanti di ogni ordine e grado

Riconosciuto dal Provveditorato agli Studi di Bologna ai sensi e agli effetti dell'art.26 e del D.P.R. 389 del 1988
(riferimento Circolare corso d'aggiornamento 2270C12 del 28/9/1992) *

1995 - 1996 : Anno Europeo della Formazione e della Educazione

ottobre 1995 - aprile 1996 ore 16.30 - 19

Coordinamento del corso a cura della Dott.ssa Miriam Traversi, responsabile CD/LEI

27 ottobre: *Antonio Perotti* (Direttore del Centro Studi Internazionali sull'Immigrazione, Parigi)
Aula 1, Via Zamboni 34 "La via obbligata dell'interculturalità"

3 novembre: *Renzo Imbeni* (Deputato Europeo)
Sala dello Zodiaco (Provincia), Via Zamboni 13 "Le politiche comunitarie per la Scuola"

4 dicembre: *Antonio Nanni* (Vice Direttore CEM e Coordinatore della Collana Mondialità) -
CISL, Via Milazzo 16 *Habte Welde Mariam* (Scrittore)
"L'Educazione Interculturale: obiettivi, strategie, strumenti"

18 dicembre: Proiezione del film di *Koustarica*, "Papà in viaggio d'affari"
Cinema di Via Bellinzona 6. Presentato dal Prof. *Privitera* (Facoltà di Scienze Politiche, Univ. di Bologna)

✕ **15 gennaio:** *Sandra Allegra* (Scrittrice e Esperta di Educazione Interculturale)
Sala dello Zodiaco, Via Zamboni 13 "Il gioco per la formazione interculturale"

26 febbraio: *Ben Amushie* (Scrittore) e *Silvia Montevicchi* (Scrittrice)
Sala dello Zodiaco, Via Zamboni 13 "Lontani ma vicini: fiabe, poesie e letteratura"

11 marzo: Prof. *Stefano Bianchini* (Facoltà di Scienze Politiche, Univ. di Bologna)
Sala dello Zodiaco, Via Zamboni 13 "Sarajevo: la distruzione di una convivenza interculturale"

✕ **25 marzo:** *Sandra Allegra* (Scrittrice e Esperta di Educazione Interculturale)
Sala dello Zodiaco, Via Zamboni 13 "Tecniche e strumenti per l'educazione interculturale"

15 aprile: *Elia Contoz* (Vice Presidente EIP)
Sala dello Zodiaco, Via Zamboni 13 "La scuola, strumento di pace"

* IL corso non richiede iscrizione

Perché l'Educazione interculturale ? *PER CAPIRE IL PASSATO
*PER AFFRONTARE IL PRESENTE
*PER PREPARARE IL FUTURO

NEL PASSATO CERCHIAMO

L ' I D E N T I T A '
PERSONALE/SOCIALE/CULTURALE
LA STORIA E LA CULTURA DEGLI ALTRI
LE MOTIVAZIONI E L'EVOLVERSI
del colonialismo / del razzismo / dell'antisemitismo

PER AFFRONTARE IL PRESENTE
XENOFOBIA / FONDAMENTALISMI
/STUPRI/VIOLENZE/SOPRAFFAZIONI

PER PREPARARE UN FUTURO DI PACIFICA
CONVIVENZA
E DI SOLIDARIET'A'
DI RISPETTO DEI DIRITTI UMANI

COME?

ATTRAVERSO

L'APPRENDIMENTO INTERCULTURALE

L'EDUCAZIONE ALL'EMPATIA

ALLA SOLIDARIETA'

ALLA PACE

REALIZZANDO SCAMBI INTERNAZIONALI DI

CLASSI/DI DOCENTI/DI STUDENTI

CON QUALI CONTENUTI?

I DIRITTI UMANI

I VALORI DELLA DEMOCRAZIA

LE CIVILIZZAZIONI

LE RELIGIONI

L'ARTE SENZA FRONTIERE

LA MUSICA

LA DANZA

IL TEATRO

I CIBI

LE FESTE

CON QUALE METODO?

NON SOLO LEZIONI

MA ANCHE SCELTE COMPORTAMENTALI
ESEMPLARI

ANIMAZIONI INTERCULTURALI (GIOCHI DI
SIMULAZIONE / DI RUOLO / DI
SOCIALIZZAZIONE DI COMUNICAZIONE

ANALISI DI CASI

LA DISCUSSIONE GUIDATA

IL BRAINSTORMING

E CON L'UTILIZZO DELL'INFORMATICA
(IPERTESTO/STAMPA/ POSTA ELETTRONICA)

FAX

SUSSIDI AUDIOVISIVI

MOSTRE

FUMETTI

La pedagogia e la didattica per la formazione interculturale degli allievi.

di Alessandra Durino Allegra

Quando entriamo nel merito di strategie formative specifiche per l'educazione interculturale tutti i pedagogisti sono d'accordo nel porre al centro il tema dell'**educazione alla differenza** finalizzato a sensibilizzare gli alunni alle differenze etniche e culturali e convincere i docenti alla scelta della pedagogia dell'accoglienza e del dialogo.

Siamo portati a non sottolineare le differenze notevoli che esistono anche tra coloro che appartengono ad una stessa cultura, che parlano la stessa lingua, che hanno la stessa nazionalità, ai valori diversi che ciascuno finisce per scegliere influenzato da tutti gli elementi che nei vari incontri della vita (con persone, libri, esperienze ecc.) hanno inciso sulla sua formazione.

Differente è tutto ciò che è "altro da noi" e che fa parte del nostro mondo abituale o che irrompe nella vita di tutti i giorni come imprevisto.

Il contatto con "la diversità" comunque si presenti, dovrebbe essere accompagnato dalla convinzione della necessità di cambiamento degli schemi mentali e del modo di porci in relazione con gli altri, siano essi gli intimi componenti della propria famiglia che gli extracomunitari con la merce sul tappeto all'angolo della strada.

Educare alla differenza significa quindi:

- a) **muoversi verso l'altro**, sia esso individuo, oggetto o luogo sconosciuto, con curiosità e interesse
- b) nell'occasione dell'incontro **interrogarsi sugli altri** e, in quest'atto di attenzione nel momento del confronto **scoprire se stessi**
- c) convincersi della necessità di **interagire/ cooperare con chi è diverso** e dell'indispensabilità di vivere in un mondo di non violenza e solidarietà. (Demetrio)

Apertura e dialogo implicano anche conoscenza e informazione: si tratta quindi di aumentare le conoscenze sulle altre religioni, sul perchè delle immigrazioni, sui luoghi da cui provengono gli altri popoli, sulla loro storia e il loro modo di vivere.

Nostro compito è quello di **cercare di capire chi è l'altro**, di dialogare con lui imparando così a conoscersi meglio reciprocamente, in modo da **diventare diversi** - gli uni e gli altri - **dal momento dell'incontro.**

Atteggiamento corretto iniziale è quello di partire dal presupposto che ogni essere umano possa avere le proprie idee e le proprie preferenze e, senza rinnegarle, possa ammettere che quelle degli altri sono altrettanto degne di rispetto.

Questo pensiero richiama il dovere del **relativismo culturale** che ci fa capire che non siamo(noi occidentali, europei, italiani, toscani) i depositari della "cultura" per eccellenza, (etnocentrismo culturale), ma dobbiamo anzi,

nel momento che riconsideriamo la nostra singolarità, ammettere la fragilità delle nostre posizioni e pervenire alla possibilità di rimettere in discussione idee, principi, convinzioni.

“ La **Pedagogia interculturale** è sia una disciplina scientifica nel campo della ricerca, che una attività pedagogica nella scuola e nel lavoro sociale, dove cerca di applicare le premesse tratte dalle scienze umane e sociali.

Il riferimento è all'**Antropologia culturale** (apprendere il processo di costruzione di una cultura) alla **Psicologia** e alla **Sociologia** (saper individuare ciò che ostacola o favorisce buoni rapporti interculturali)

Ci sono inoltre agganci con la **Filosofia**, poiché si devono riconoscere i valori della propria cultura e i diritti delle altre a credere nei propri, con l'**Economia**, dovendo conoscere i problemi dello sviluppo sostenibile e del sottosviluppo in tante aree del mondo, con relative interdipendenze e connessioni, e inoltre bisognerà studiare la **Storia** per comprendere lo svolgersi delle situazioni nel tempo e l'influenza dell'uomo sulla trasformazione dell'ambiente e sull'uso delle risorse, come può insegnarci la **Geografia**

Si fa **Didattica Interculturale** quando si pongono gli allievi nella condizione di scoprire usanze, lingua, costumi, mentalità, religioni, fiabe, cibi, feste, e tutto quanto faccia scoprire l'esistenza degli "altri" insieme a ciò che li rende "diversi da noi" e accanto alla conoscenza delle differenze scoprire gli elementi che rivelano invece affinità.

Cosa può fare la scuola per una didattica interculturale?

a) Aiutare i giovani a comprendere che l'**elemento che unisce** gli appartenenti a tutte le culture è l'**umanità**, il segno di appartenenza alla stessa specie, con il riconoscimento, per ciascuno, dei diritti essenziali perché una vita sia degna d'essere vissuta

b) Favorire, attraverso l'**educazione alla cooperazione**, a cominciare dalla vita di classe col superamento della competizione, il rapporto tra persone di culture differenti.

c) **Ridurre alcune forme di pregiudizi e di stereotipi** attraverso la conoscenza delle situazioni reali. Di solito gli stereotipi sono connessi all'ignoranza della storia, dei documenti, dei fatti, dei luoghi, della vita degli altri, della loro cultura, e dipendono spesso dall'immagine che i mass media ci trasmettono di popoli e culture.

d) **far superare la prospettiva eurocentrica**, secondo la quale la cultura europea si considera **fonte unica** dei valori morali e culturali e termine delle norme di riferimento di tutto il processo storico evolutivo dell'umanità, ignorando l'autenticità e la specificità delle altre culture

Si possono raggiungere le finalità esposte attraverso:

-**informazioni corrette** (meglio se invece che trasmesse dai docenti risultano individuate in documenti originali oggetto di ricerca da parte dei giovani)

-**iniziative di scambi tra studenti** e docenti per consentire una reale, migliore conoscenza reciproca, purché lo scambio segua un vero progetto

educativo

-introduzione di nuovi contenuti disciplinari pur all'interno dei normali curricoli scolastici

Può essere molto formativo invitare i giovani a rendersi conto che "le differenze" sono un aspetto connaturato alle culture. e che sono un aspetto positivo perché aiutano a **contrastare i processi di standardizzazione** del mondo contemporaneo (tutti portano i jeans, ballano il rock, mangiano gli hamburger da Mac Donald...)

Sollecitare ricerche e letture che chiariscano l'assurdità delle persecuzioni razziali e antisemite

Offrire argomentazioni, testi e testimonianze che facciano scoprire il tesoro straordinario e le tradizioni millenarie delle culture afro-asiatiche, le opere letterarie e poetiche , cinematografiche ed artistiche, oltre a tutto quanto è legato alla musica, al teatro, alla danza ...ai linguaggi verbali e non verbali che contraddistinguono le culture a confronto, la nostra e quelle degli altri

Sappiamo bene che molti operano nella quotidianità con reazioni alla diversità sulla base di luoghi comuni, di modi di dire, di stereotipi, quando non diventano veri e propri pregiudizi.

Ebbene, un docente può aiutare i propri allievi a **prendere consapevolezza dei meccanismi culturali e psicologici legati agli stereotipi**, della loro forza ma al contempo della loro infondatezza e delle contraddizioni che contengono.

Solo una individuazione degli stereotipi culturali - di quelli più superficiali e di quelli più radicati e inconfessati, della loro origine, della loro consistenza, delle loro implicazioni, della loro continua formazione e riproposizione, può farci sperare di poter elaborare possibili proposte didattiche che producano **rapporti improntati al riconoscimento dell'alterità e insieme all'analisi delle differenze**, per cercare modalità concrete di accettazione della prima e di superamento delle seconde.

Si dovrebbe porre cura, in qualità di docenti, di suscitare negli allievi una sistematica attenzione per individuare (e rifiutare) tutto quanto possa offrire degli stranieri una visione generalizzata di persone culturalmente inferiori e bisognose di assistenza e come un peso e un problema quando uno di loro viene inserito in classe. Ciò per far capire quanti elementi tendano a far nascere stereotipi negativi, anticamera dei pregiudizi nei confronti degli appartenenti alle culture "altre". e quanto ciò sia falso e ingiusto.

E quando uno straniero è tra noi non pretendere di assimilarlo, anche se lo aiutiamo ad inserirsi e ad integrarsi, **diamogli voce**, non isoliamolo, non allontaniamolo con l'insegnante di sostegno, valorizziamo quello che solo lui può dirci e può darci: rendiamolo partecipe della grande avventura che comporta o dovrebbe comportare per lui, come per ogni altro allievo, il piacere della conoscenza e l'elaborazione della cultura, oltre che l'individuazione dei valori che nella vita motivano ogni giorno le nostre scelte e che la scuola, per il suo compito formativo può aiutarci a realizzare.

ALCUNE INDICAZIONI METODOLOGICHE

Chi organizza un corso di formazione, sul tema dell'Educazione interculturale, dovrebbe tener presenti alcuni presupposti per una scelta mirata delle varie tecniche operative da utilizzare:

- 1) L'educazione interculturale non si insegna, la si apprende "facendo"
- 2) L'educazione interculturale va intesa come educazione alla "diversità" ma anche come presa di coscienza della propria identità
- 3) Tutte le discipline concorrono all'educazione interculturale
- 4) La formazione dei giovani passa attraverso la formazione degli adulti
- 5) Un progetto di educazione interculturale deve coinvolgere il territorio

L'obiettivo è che il docente diventi attore/ costruttore della sua formazione, che ne sia consapevole, per poter poi trasferire questa acquisizione sull'allievo.

PERTANTO

A - Risultano di particola efficacia le iniziative che coinvolgono emotivamente e che avvicinano il più possibile ad una vera esperienza interculturale (intesa come immersione guidata in un'altra cultura, con esperienza di shock culturale)

B - Possono essere veramente coinvolgenti soltanto gli esercizi che riflettono un aspetto "culturale" che interessi da vicino, che abbia cioè un aggancio plausibile, verosimile, con i conflitti culturali di cui possiamo essere protagonisti

C - Sono validi gli esercizi che propongono azioni da eseguire, scopi da raggiungere, scelte da fare, risultati da ottenere. Sono utili quindi le proiezioni di brevi filmati, video, o veri e propri film, con il seguito di dibattito sugli stessi; utile anche fare interviste, organizzare inchieste che prevedano la costruzione di questionari e la tabulazione dei dati che ne derivano, tavole rotonde a cui partecipino "testimoni di interculturalità" il che non esclude, ovviamente, la ricerca su documenti.

La presenza "dell'altro", realmente o attraverso materiale filmato o voci registrate, è indispensabile in un corso di educazione interculturale.

Ecco altre attività possibili:

a) **simulazioni** organizzate in piccoli gruppi seminariali, condotte da animatori esperti, in grado di raccogliere i dati dell'esperienza e di favorire nei partecipanti considerazioni collettive;

b) **laboratori di comunicazione interculturale** molto simili ai T. Group. Durante gli incontri i partecipanti discutono sulle modalità di soluzione immediata di un problema particolare, scelto fra quelli tipici della vita e dell'attività di un docente;

c) attività relative all'**analisi di casi**, di esperienze di conflitti interculturali, vissuti o conosciuti attraverso i mass-media, seguite da un dibattito sulla natura del conflitto trattato e sulla **ricerca di gruppo** da realizzare per possibili soluzioni pacifiche dei problemi insorti

d) ricerca e preparazione di **schede descrittive** sulle culture "altre"

e) **comparazione di tratti tipici**, fenomeni, sistemi di valore, usi, prodotti, istituzioni, caratteristici di due culture a confronto

f) **lettura dell'arte contemporanea** del nostro paese e di un paese straniero

g) **lettura dei messaggi visivi** di una cultura per capirla nel suo sistema di comunicazione, oltre la lingua.

h) **ascolto della musica "altra"** per capire la diversità che rivela¹

¹ M.G. Calasso, documento n.20 del Progetto Edint del CEDE

Aggiornamento e programmazione interdisciplinare

Uno stage per docenti animatori interculturali, dovrebbe concludersi con "l'elaborazione di progetti da realizzare nelle singole realtà scolastiche, in un arco di tempo definito, con risultati che possano essere verificati in successivi incontri a scadenze prefissate,

Perché ciò sia fattibile, è essenziale che i partecipanti non siano tutti docenti della stessa disciplina.

Quando si parla di programmazione interdisciplinare, non si intende affatto la realizzazione di una sorta di superdisciplina che inglobi parti di discipline tradizionali, e neppure la compresenza in classe di più docenti, o una rigida progettazione diretta da qualcuno che è esterno alla realizzazione.

Per programmazione interdisciplinare si deve intendere la stesura di un percorso di lavoro che preveda che i singoli docenti lavorino nella loro classe, con il loro "stile", nell'ambito della disciplina specifica di insegnamento, ma in funzione di un progetto comune, che dovrà essere identificato, messo a punto e verificato da tutti insieme, attraverso il lavoro dei Consigli di classe, dei Collegi dei docenti, dei Consigli di Istituto.

I punti qualificanti di una formazione interculturale sono costituiti quindi dalla scelta dei contenuti, dall'osservazione partecipante di situazioni conflittuali che si cerca insieme di risolvere, da metodologie e tecniche formative non utilizzate ancora in modo diffuso, quali i giochi di simulazione, il brainstorming, l'analisi di "casi", l'animazione interculturale, la ricerca di gruppo, il dibattito guidato, il problem solving, il tutto pensato e realizzato in un ambiente scolastico che anche esteriormente (si parla seduti in circolo) dia l'idea di lavorare alla pari, tutti insieme nel piccolo e nel grande gruppo (e ciascuno individualmente) senza l'ansia di essere giudicati in funzione delle risposte date a certe domande (nei questionari compilati che possono rimanere anonimi) dei pareri espressi, (sui post-it diffusamente usati), delle indicazioni suggerite durante il brainstorming.

14

Dal Vol. "Verso una scuola interculturale" di Q. Aurino Allegra, La Nuova Italia

Curriculum di Educazione Interculturale

Se leggiamo insieme lo schema allegato, ci rendiamo facilmente conto che un percorso di educazione interculturale è particolarmente complesso perché non mira soltanto ad un accrescimento di conoscenze e di competenze, ma tende a stimolare un vero e proprio **cambiamento di mentalità**, uno spirito di apertura nei confronti di altre culture e civiltà per giungere ad assumere **atteggiamenti di reciprocità e di cooperazione**, di spirito critico e creatività nella sintesi personale conclusiva, insieme alla consapevolezza della **interdipendenza** e della **multidimensionalità dei problemi** del mondo d'oggi.

Il modo più efficace per affrontare la formazione interculturale è, senza dubbio, quello di far vivere l'esperienza dell'**immersione guidata in un'altra cultura** per un periodo piuttosto lungo, secondo un progetto che Intercultura propone con i suoi programmi.

Altra opportunità di scoperta delle altre culture è data dallo **scambio di documenti originali** e ogni tipo di materiale esplicativo oggetto di scambio tra studenti delle scuole di Paesi in contatto;

Il tutto però può essere messo a frutto solo se i docenti curano anche l'**apprendimento delle abilità sociali di base** da parte dei propri allievi e se essi stessi per primi approfondiscono i contenuti delle scienze umane e sociali. Purtroppo nella preparazione sia iniziale che in itinere dei docenti tali campi di approfondimento non sono previsti ed è quindi legato alla buona volontà e agli studi individuali l'aggiornamento in tal senso.

E' più probabile invece che ai docenti vengano proposti corsi di aggiornamento collegati al potenziamento delle loro **competenze nel campo della metodologia**, della organizzazione del lavoro scolastico e della didattica riferita alle discipline di insegnamento.

Una nuova figura che dovrebbe entrare a pieno titolo nella scuola italiana è quella dell'**esperto di scambi internazionali di studenti**.

Tale esperto dovrebbe naturalmente conoscere la normativa italiana e straniera relativa agli scambi scolastici internazionali, essere competente nella logistica degli scambi, e saper affrontare e superare i possibili rischi collegati a tale esperienza.

La sua preparazione dovrebbe comunque essere specializzata nelle problematiche relative alla pedagogia dello scambio e all'analisi delle situazioni conflittuali che si verificano nell'impatto con una cultura diversa. Intercultura ha proposto ad alcuni IRRSAE (Istituti regionali per la ricerca, la sperimentazione e l'aggiornamento) progetti molto seri di formazione di tali figure scolastiche, e attende risposte.

CURRICULUM DI EDUCAZIONE INTERCULTURALE

A - Analisi delle abilità sociali di base

(da rivedere per sè e da favorire negli allievi)

- 1) Saper ascoltare e capire le ragioni degli altri
- 2) Saper esprimere con chiarezza le proprie ragioni
- 3) Essere disponibili a mettersi in discussione, ad analizzare le proprie reazioni, a cambiare, se è il caso
- 4) Rendere abituale la capacità di decentramento dal proprio punto di vista

B - Tecniche fondamentali da apprendere

- 1) Le tecniche dell'osservazione, dell'ascolto e della comprensione
- 2) Le tecniche delle relazioni, delle inter-relazioni, della gestione di gruppo e della comunicazione
- 3) Le tecniche di lavoro in gruppi interdisciplinari

C - Competenze metodologiche

- 1) Gestione della classe
- 2) Animazione dei gruppi
- 3) Individualizzazione dell'insegnamento
- 4) Progettazione per problemi, per obiettivi, per nodi concettuali.
- 5) Saper fare "ricerca-azione": lo sviluppo a spirale della ricerca-azione che coinvolge gli attori della ricerca in un continuo processo di lavoro sul campo e di autovalutazione dei risultati, rappresenta probabilmente il mezzo più rapido ed efficace di intervento.

D - Competenze organizzative

Capacità di programmare, organizzare, attuare e valutare in équipe scambi scolastici interculturali (individuali, di gruppo, di classe), secondo un progetto pedagogico che preveda una metodologia dello scambio ben strutturata. (OFAY - Consiglio d'Europa - Intercultura - CEE - Comune di Bologna)

E - Didattica disciplinare e interdisciplinare

Riconoscere il concetto di diversità come valore, e i processi di diversificazione così come essi si presentano nelle varie discipline per assumere la prospettiva dell'interculturalità.

F - Ricerche- azione su concetti significativi

esempi: shock culturale; ambiguità; reciprocità; straniero; rifiuto; integrazione; tolleranza; attribuzione; pregiudizio; stereotipo ecc;

Scoprire i concetti descrittivi della nostra particolare identità es. la negoziazione, la nomina, gli aspetti culturali dell'intonazione (è uno degli itinerari seguiti nel progetto Edint = Educazione interculturale, del CEDE, il Centro Europeo dell'Educazione)

G - Conoscenze di base delle scienze umane e sociali

Antropologia culturale: apprendere il processo di costruzione di una cultura, conoscere gli strumenti della comunicazione interculturale (linguaggi verbali, non verbali, visivi)

Sociologia: saper pianificare la ricognizione sistematica degli atteggiamenti, orientamenti, comportamenti che ostacolano l'educazione interculturale e sono legati a stereotipi e pregiudizi espliciti

Psicologia cross-culturale: riconoscere i fenomeni psicologici che si verificano durante lo svolgersi di dinamiche interculturali

Filosofia morale: riconoscere i valori della propria cultura e il diritto delle altre culture ad avere i propri. Avere criteri di giudizio, saper scegliere comportamenti e valori

Economia sociale: avere coscienza di causa, conoscere i problemi dello sviluppo e del sottosviluppo, interdipendenze e connessioni

Storia della civiltà: la diversità e il cambiamento nella storia delle varie civiltà

Pedagogia: Come accadono i processi di maturazione personale

Geografia: influenza dell'uomo nella trasformazione dell'ambiente, l'uso delle risorse.

OBIETTIVI SCOLASTICI

EDUCATIVI

1

Superare l'etnocentrismo

2

Aprire la scuola ai problemi della vita, del mondo, dei popoli (e alla loro interdipendenza)

3

Presentare la varietà e la diversità delle culture come un arricchimento reciproco

4

Far scoprire i valori e i legami profondi che uniscono uomini e popoli

Educare alla comunicazione

Il primo obiettivo dell'insegnante che voglia promuovere apprendimenti significativi negli allievi e voglia comunicare con loro in modo non autoritario, è quello di accostarsi alla situazione educativa con atteggiamento di accettazione e di comprensione nei confronti degli allievi stessi, con i quali l'insegnante accetta di dialogare.

Se il giovane a scuola viene abituato al dialogo, a relativizzare le proprie certezze, se impara a conoscere "l'altro" e ad ascoltarne le ragioni, forse avremo compiuto un passo importante verso l'affermazione della dimensione interculturale.

"Se, impegnandomi in un dialogo, accetto di mettere in discussione me stesso e di uscirne trasformato, non è perché io intenda subordinare la mia persona all'altrui, ma perché considero i nostri due spiriti come mezzi e strumenti per accedere a una verità superiore.

Non si dialoga per avere l'ultima parola, ma per scoprire insieme la verità e la giustizia.

Dialogare significa orientarsi, grazie alla mediazione altrui verso una verità alla quale non si cessa di restare attenti".¹

Tutti sappiamo che non esiste un solo punto di vista valido sullo stesso problema, perché allora non creare le situazioni che consentono di sentire il punto di vista degli altri?

Il dialogo con gli altri, però, prevede che ciascuno rimetta in discussione le proprie idee; non vi è possibilità di dialogo se non siamo disposti ad ascoltare la parte di verità posseduta da altri.

C'è un solo modo per imparare a comunicare, per conoscersi meglio, per fare ricerca insieme: **operare in gruppo.**

Le indicazioni che seguono sono necessariamente sommarie, il messaggio da trarre è che i docenti possono migliorare la qualità del loro rapporto con gli allievi anche attraverso la partecipazione a gruppi di apprendimento e di incontro con animatori esperti.

¹ C. Maccio, L'animazione dei gruppi, La Scuola, Brescia.

I rapporti interpersonali

Uno dei modi per realizzare positivi rapporti interpersonali é quello di mirare a sviluppare atteggiamenti positivi tra le persone, nell'ambito degli atti comunicativi quotidiani, in famiglia, a scuola, con gli amici, e in ogni occasione di contatti interpersonali.

Bisogna però saper rinunciare ad atteggiamenti di "potere" sugli altri, come l'imposizione del proprio punto di vista, la sopraffazione nelle decisioni, l'indifferenza ai pensieri e ai sentimenti altrui.

Dobbiamo giungere non ad avere il controllo sul comportamento degli altri, ma a creare relazioni fondate sulla reciprocità, cioè sul riconoscimento del valore dell'altro, sul rispetto di sé e dell'altro, sul pluralismo.

E' già stato scritto in altra parte del testo (parte seconda, paragrafo 2C), che é fondamentale l'accettazione delle diversità che contraddistinguono ciascuno di noi, nello stesso momento in cui si riconosce la comune condizione umana, la pari dignità, gli stessi diritti.

Ci accade a volte che, timorosi del giudizio degli altri, finiamo per non essere sinceri nel comunicare sentimenti e stati d'animo, vorremmo essere ascoltati, compresi, accettati e aiutati e invece spesso veniamo ignorati, il nostro pensiero é travisato e siamo oggetto di prevaricazioni e pregiudizi.

Rapporti così falsati rendono infelici, qualche volta violenti, certamente non mettono nella condizione di conoscersi per quello che si é, di aver fiducia in se stessi e nelle proprie potenzialità e di accettarsi come individui oltre che come appartenenti ad un gruppo sociale.

Se ci convinciamo che gli altri non ci stimano e non ci amano, finiremo per non apprezzarci e ci riconosceremo nell'immagine deformata dell'incomprensione altrui.

La difficoltà dei rapporti interpersonali ci tocca un pò tutti, ma diventa un problema di grande responsabilità quando il cattivo rapporto coinvolge adulti responsabili della formazione.

Come possiamo aiutare gli adolescenti a costruirsi un'immagine positiva di sé,

ad essere capaci di rifiutare la violenza e la droga e ad attuare relazioni costruttive con gli altri, se per primi come docenti non siamo disponibili e capaci a dialogare con loro?

Per cambiare un atteggiamento é necessario intervenire a tutti i

livelli dell'atteggiamento stesso e precisamente a livello affettivo, cognitivo e comportamentale.

Aiutano molto in tal senso le procedure di training che permettono di conoscere nuove modalità comunicative da sperimentare attraverso esercizi di role-playing tra adulti.

Successivamente si é portati a provarle con i propri allievi .

Dalla presa di contatto con le proprie esperienze scaturisce più profonda motivazione a cambiare, poichè durante il training "ciascuno ha sperimentato direttamente gli effetti positivi di uno stile costruttivo di comunicazione, e la conseguenza negativa di uno stile distruttivo."²

5A1.1 La comunicazione non autoritaria

L'insegnante che desideri veramente svolgere lezioni ed attività didattiche centrate sui bisogni dei propri allievi, deve riuscire a superare molti ostacoli di ordine cognitivo ed emotivo.

Il verificarsi di una reale comunicazione é legato alla capacità dell'individuo di assumere alternativamente il proprio e l'altrui schema di riferimento, ristrutturando ogni volta il campo , senza mai fare del proprio punto di vista il momento privilegiato e quindi la figura irreversibile del rapporto.³

Bisogna prendere coscienza del fatto che capire il linguaggio dell'altro comporta anche una disponibilità maggiore di conoscenza ,(abbandonare il proprio punto di vista per assumere quello dell'altro) e anche una disponibilità emotiva, nel senso dell'empatia.

In psicologia questo termine indica la capacità di immedesimarsi in un'altra persona , di calarsi nei suoi pensieri e stati d'animo.

Al contrario, egocentrismo é la caratteristica della personalità contrassegnata dalla incapacità di assumere i codici degli altri, e quindi dal ritenere che esista soltanto una realtà, "il mondo come lo vedo io" e che ogni opinione diversa dalla mia dipenda dall'irrazionalità dell'altro o dalla mancanza di buona volontà ad adeguarsi .

Se siamo in classe e parliamo agli studenti, dobbiamo fare in modo che essi capiscano ciò che diciamo.

Un modo per non essere egocentrici è quello di spiegare "con esempi" per tradurre i concetti complessi in parole comprensibili

² Enza Paola Ceva, *Educazione alla pace: una prospettiva* , in *Studiar per pace* vol.2, a cura di G. Catti, '88

³ Marina Mizzau, "Prospettive della comunicazione interpersonale," ed. Il Mulino., 1974.

all'interlocutore.

Se uno studente dichiara di non aver capito ciò che è stato spiegato, bisogna provare a rispiegare con parole diverse dalle precedenti.

L'atteggiamento egocentrico è tipico delle persone rigide e autoritarie che si guardano bene dal pensare di mutare comportamento, avendo scarsa disponibilità ad avere coscienza che i propri atteggiamenti possono influenzare gli altri in positivo o in negativo.

Se si considera ogni messaggio comunicativo dell'allievo all'interno del contesto in cui viene inviato, facendo cioè riferimento alla sua storia, alle sue esperienze, alla rete di relazione di cui fa parte; se l'insegnante è interessato a dialogare con l'allievo utilizzando al massimo le potenzialità comunicative di entrambi; se utilizza i diversi tipi di linguaggio, combinandoli e "traducendo" abitualmente da un codice all'altro, è possibile superare certe difficoltà reali, ma spesso ingigantite da nostre resistenze al cambiamento e da preparazione inadeguata.

Si dovrebbe imparare ad affrontare (attraverso seminari di formazione come quelli indicati nel cap.4 del testo) operazioni di decentramento del proprio punto di vista in funzione di una comunicazione "per l'altro".

Perché due persone interagiscano reciprocamente in termini di uguaglianza competitiva, la relazione deve essere simmetrica e complementare, cioè con un'adeguazione reciproca che sottolinea le differenze.

5 A 1.2 Valore della metacomunicazione

La metacomunicazione è la parte del messaggio che si riferisce alla comunicazione stessa e che informa come il messaggio deve essere assunto.

Se noi riflettiamo sulla comunicazione, se ne parliamo, se la analizziamo, riusciamo a superare la rigidità della comunicazione egocentrica.

"Il successo nella comunicazione sta nella possibilità di mettere in discussione il messaggio, il codice e le premesse, di analizzare il rapporto del significato nel proprio linguaggio e in quello dell'altro, verificandone le coincidenze, le discordanze e le confusioni: sta nella possibilità di metacomunicare".(M. Mizzau, op.cit. pag.107).

Dal Vol. di Alessandra Durino Allegra "Verso una scuola interculturale" La Nuova Italia, Fi, 1993

Presupposti per una scelta mirata delle varie tecniche operative :

1) L'educazione interculturale non si insegna, la si apprende "facendo"

2) L'educazione interculturale va intesa come educazione alla "diversità"

3)Prevede la presa di coscienza della propria identità

4) La formazione degli allievi passa attraverso la formazione degli insegnanti

LE ABILITA' SOCIALI DI BASE

-saper ascoltare e capire le ragioni degli altri

-saper comunicare con chiarezza e senza arroganza le proprie ragioni

-cercare una soluzione non violenta dei conflitti

- Riuscire a capire e ad apprezzare le culture degli altri e a comunicare con persone di lingua e cultura diversa

**EMPATIA = CAPACITA' DI
PERCEPIRE UNA SITUAZIONE DAL
PUNTO DI VISTA DI UN ALTRO, DI
CAPIRE LE IDEE, DI
IMMEDESIMARSI NEI SENTIMENTI E
CAPIRE LE MOTIVAZIONI DEI
COMPORAMENTI ALTRUI**

Percorsi di didattica interculturale

Argomenti

Attività

Conoscere l'altro

(attraverso
il suo paese)

* letture / video /
musiche / usi / cibi /
fiabe / giochi / riti /
immagini / schede

Conoscere l'altro

(attraverso
il presente)

* interviste reciproche /
incontri con esperti /
/ con le famiglie / storie
di vita

Conoscere l'altro

(nella solidarietà)

* Articoli / film / libri
mostre / incontri su
cause e condizioni
dell'immigrazione

Conoscere di più

(grazie all'altro)

ricerche e discussioni
su : razzismo / xenofobia

antisemitismo / etnocentrismo / pregiudizio
/ stereotipi

Training:

metodo di lavoro che stimola

***la riflessione su di sé**

***la riflessione sui processi di interazione**

***il coinvolgimento di ogni allievo**

***autovalutazione positiva**

***innesca dinamiche che fanno emergere
potenzialità e risorse inaspettate**

Il metodo scelto per il corso: il training

Ecco perché ho scelto il training:

perché è un insieme di momenti e di attività diverse quali giochi (di ruolo, di simulazione, di socializzazione, di presentazione, di cooperazione ecc.) lavori di gruppo (di ricerca, di approfondimento) drammatizzazioni, brainstorming, riflessioni individuali (senza l'influenza del pensiero degli altri) e collettive, attraverso il dibattito guidato.

Il gruppo lavora sulle tematiche che lo interessano in modo attivo, con il coinvolgimento di ogni partecipante, nessuno escluso, ed innescando dinamiche che possono far emergere potenzialità e risorse inaspettate.

E' un metodo di lavoro che stimola la riflessione su di sé, sui processi interni ad un gruppo e sul proprio modo di rapportarsi con altre persone nel lavorare e stare insieme: non tende quindi a fornire delle risposte, bensì a sollecitare riflessioni, porsi domande, e ad approfondire la conoscenza di sé e degli altri.

C'era non c'era le nostre fiabe e quelle degli "altri"

Con i bambini è sempre produttivo lavorare sulla fiaba perché è ormai dimostrato che .."prende sul serio le ansie dei bambini ed esprime un dilemma esistenziale in modo chiaro e conciso., semplificando tutte le situazioni.

Il suo messaggio è che la lotta contro le difficoltà della vita è inevitabile e solo chi non si ritrae può superare gli ostacoli.

La fiaba suggerisce in modo simbolico il modo in cui affrontare i problemi e in che cosa consiste la battaglia per il conseguimento della sua autorealizzazione e garantisce un lieto fine alle sue fatiche

La favola educa all'ottimismo e alla disponibilità all'approccio con il "diverso".

Scrive Bettlheim "un bambino, per esempio, che abbia imparato dalle fiabe a credere che un personaggio in un primo tempo giudicato repellente e minaccioso può magicamente trasformarsi in un amico prezioso, è pronto a credere che se conosce un bambino che gli fa paura anche questi può trasformarsi da una minaccia in un gradevole compagno"

E' interessante lavorare sulla fiaba "dal di dentro", usandola cioè come un vero e proprio strumento di conoscenza, al di là del normale uso che se ne fa in ambito educativo.

Attraverso la conoscenza delle fiabe di un'altra cultura si possono scoprire insieme gli elementi che caratterizzano quella cultura.

La fiaba è uno strumento adeguato all'età dei bambini, è proposta col linguaggio ricco di suggestioni dell'immaginario collettivo che non conosce frontiere.

Gli elementi comparati che si scoprono tra le fiabe delle due culture possono essere sintetizzati in cartelloni murali con l'uso di varie tecniche grafico/ pittoriche.

Infine si può realizzare un fascicolo riepilogativo di tutta la ricerca utilizzando il ciclostile e/o il limografo.

Percorso:

Si sceglie una favola/ se ne ascolta la lettura/ si divide in sequenze/ si commenta/ si illustra/ si disordina/ si riordina/ si illustra/ si spiega con didascalie.

Si lavora in piccoli gruppi di 3/4 bambini.

Si confronta con le favole conosciute e si scopre

come comincia..... come si pronuncia nell'altra lingua
come finisce.....come si pronuncia nell'altra lingua
Come si scrive nell'altra lingua almeno l'inizio e la fine.
Si imparano parole nuove che indicano elementi dell'altra cultura
per es; di abiti (chador, caftano, turbante)

di cibi (cus cus, datteri)

di nuovi personaggi fiabeschi

Si scopre che alcuni personaggi sono nel Corano che è...

Si scoprono nuovi ambienti : non più il bosco, la foresta o il castello del re, ma la tenda del Sultano, il deserto, l'oasi.

Sono diversi anche gli animali: non più l'orso, il lupo o il cigno, ma asini, cammelli, cavalli

Si scopre la preziosità dell'acqua nel deserto e dell'ospitalità nelle famiglie

Si scopre che leggere una fiaba è come fare un viaggio in un mondo sconosciuto che ha tante cose belle e nuove da raccontarci *(Da una ricerca di Anthe Bergomoni, IRRSAE E/R)*

Intervista ad uno straniero:

Può raccontarci la sua storia : perché è qui, i sentimenti di nostalgia, di rimpianto per i luoghi e le persone care che ha dovuto lasciare

Può farci sentire la musica del suo Paese, vedere un video della sua terra, parlare dei cibi,(consentiti e vietati, che gli mancano o si trovano anche qui) del Ramadan e dei riti religiosi, degli abiti, delle usanze, della famiglia, del ruolo della donna, della sua cultura, dei valori e della storia lontana e vicina...

Può ricordarci gli altri momenti di incontro della sua storia con la nostra, e i limoni, lo zucchero e i carciofi che sono arrivati con gli Arabi in Sicilia nel x secolo.;

Può portarci libri e illustrazioni nella sua lingua e leggerci poesie della sua terra

Può aiutarci a capire cosa vuol dire essere stranieri in Italia oggi

I tempi dell'incontro

Perché ogni incontro dia tutti i suoi frutti deve essere accuratamente preparato specialmente con l'attesa curiosa ed attenta;

Deve consentire ogni tipo di domanda e il tempo della ricerca per piccoli gruppi

Può proseguire dopo l'incontro con i lavori individuali e collettivi murali e individuali , con le riflessioni e i dati, i grafici e i pannelli

Dovremo poter credere alla fine di essere riusciti a capire i problemi dell'"altro", almeno un po' , di esserci messi nei suoi panni, o di aver almeno tentato di farlo.

Lo shock culturale

Non è forse male ricordare qui i sei fattori che provocano lo shock culturale

1) La tensione provocata dalla dilatazione dello sforzo di adattamento: parlare una lingua straniera, padroneggiata in modo imperfetto, accettare usi e costumi inconsueti, rispettare una notevole quantità di nuove norme di comportamento

2) Il senso di perdita provocato dallo sradicamento, particolarmente pesante per i migranti forzati o volontari, come i rifugiati e gli esiliati

3) Il rifiuto nei riguardi del migrante da parte della popolazione del luogo

4) la confusione dei ruoli, dei valori e dei sentimenti ancorati alla propria cultura.

5) Il rifiuto della nuova cultura da parte del nuovo arrivato, con i conseguenti sentimenti di sconforto, ansia, indignazione, o disgusto

6) la sensazione di impotenza e di inefficenza nell'interagire con la nuova cultura. (K. Oberg,1960)

ATTIVITA' E MATERIALI

GUARDARE LE DIFFERENZE

videocassette / documentari / film

ASCOLTARE LE DIFFERENZE

musiche / poesie / fiabe / storie

LEGGERE LE DIFFERENZE

scritture / simboli / fumetti / altro

STUDIARE LE DIFFERENZE

Carta di PETERS / Interdipendenze

ASSAGGIARE LE DIFFERENZE

Pane / biscotti / frutti / piatti

GIOCARE ALLE DIFFERENZE

Giochi di simulazione / di ruolo /

FESTEGGIARE LE DIFFERENZE

con le feste degli altri

II^a Parte

I METODI PER LA FORMAZIONE

Esistono diverse strategie formative che possono essere usate nel corso dello stesso incontro di formazione.

I metodi da noi maggiormente utilizzati sono stati fino ad ora:

- lezione
- discussione
- case study
- role play
- brainstorming
- giochi
- simulazione

Per la selezione del metodo adeguato occorre soprattutto tenere conto di due fattori:

- l'obiettivo formativo
- il tipo di destinatari della formazione

gli schemi che seguono sono stati tradotti dal Vol. "The occasional trainer's handbook", Englewood cliffs, New Jersey 07632.

METODO DI ISTRUZIONE: LEZIONE

DEFINIZIONE: E' un discorso pronunciato davanti a un pubblico per scopi di istruzione. Può essere più o meno formale o informale. Può essere presentato direttamente (di persona) o indirettamente (videocassetta, film, televisione a circuito chiuso etc.)

NOTE: da utilizzarsi per fornire informazioni ai partecipanti

Vantaggi	Svantaggi
<ul style="list-style-type: none">• Per le prime fasi dell'apprendimento• Quando c'è poco tempo e si devono presentare molte idee• Se il numero di partecipanti è limitato• Quando il formatore è responsabile di un largo numero di partecipanti• Per argomenti che variano frequentemente• Utilizzo formale: formatore che parla, non fa domande ai partecipanti e i partecipanti non ne fanno al formatore• Utilizzo semi formale: il formatore parla, occasionalmente fa domande ai partecipanti i quali possono fare domande solo al termine dell'intervento• Utilizzo informale: il formatore parla e pone domande incoraggiando i partecipanti a farne a loro volta per tutta la durata dell'intervento	<ul style="list-style-type: none">• Limitato coinvolgimento dei partecipanti• Difficoltà di valutare l'apprendimento prima di un testaggio• Non dovrebbe essere utilizzato come unico metodo quando si vogliono insegnare compiti esecutivi• L'attenzione dei partecipanti va e viene• Dal momento che i partecipanti non fanno niente di pratico, l'apprendimento non può essere valutato solo sulla base di questo metodo

ISTRUZIONI PER L'USO:

- Pianificare anticipatamente una traccia
- Organizzare il materiale in piccole unità dotate di senso proprio per permettere l'apprendimento
- Aiutarsi con mezzi visivi per far comprendere concetti astratti. Mezzi visivi come lucidi, flip-chart, fotografie, tabelloni, materiale scritto da distribuire, grafici, disegni etc.
- Usare mezzi visivi per far comprendere le relazioni tra diversi argomenti
- Prevedere uno spazio dedicato alle domande per riprendere i punti meno chiari
- Se possibile, utilizzare modalità meno formali possibili così come indicato nella colonna dei vantaggi

4

METODO DI ISTRUZIONE: DISCUSSIONE

DEFINIZIONE: E' un processo di interazione controllato dal formatore attraverso il quale i partecipanti condividono informazioni ed esperienze.

NOTE: da utilizzarsi per fornire informazioni ai partecipanti

Vantaggi	Svantaggi
<ul style="list-style-type: none"> • Utile nelle fasi intermedie e finali dell'apprendimento • Può essere usato in una molteplicità di contesti formativi: in aula come sul lavoro • Utile per sviluppare informalmente abilità di riflessione di più alto livello • Utile quando è necessario estendere le conoscenze già presenti, chiarire o ampliare il materiale già conosciuto, o cambiare le prospettive rispetto a tale materiale • Utile quando i partecipanti devono imparare a identificarsi e risolvere i problemi per conto proprio • Utile quando è necessario sottoporre i partecipanti ai diversi approcci, interpretazioni e personalità • Utile quando è necessario il lavoro di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Prende tempo • Richiede la familiarità dei partecipanti con l'argomento trattato; non dovrebbe essere utilizzato durante le prime fasi dell'apprendimento quando si sta presentando materiale nuovo • Può essere limitato a causa delle dimensioni del gruppo: se è troppo grande può essere opportuno separarlo in gruppi più piccoli per adattarlo a diversi livelli di interazione e alla varietà di argomenti necessari alla realizzazione dell'obiettivo formativo • Richiede abilità di conduzione da parte del formatore per mantenere la discussione nei giusti ambiti • Richiede abilità di conduzione da parte del formatore che deve consentire a tutti i partecipanti di prendere parte alla discussione

ISTRUZIONI PER L'USO:

- Conoscere l'argomento da trattare
- Preparare domande che provocano la discussione e la riflessione
- Delineare verbalmente il problema o l'argomento specifico o fornire un case-study prima di avviare la discussione
- Chiedere l'intervento dei singoli per chiarire, analizzare e riassumere

METODO DI ISTRUZIONE: CASE STUDY

DEFINIZIONE: Si presenta ai partecipanti una situazione in maniera sufficientemente dettagliata per permettergli di analizzare il caso e formulare raccomandazioni

NOTE: da utilizzarsi per fornire informazioni ai partecipanti. Permette ai partecipanti di vedere l'applicazione pratica dell'informazione appresa. Il metodo può essere utilizzato per valutare ciò che il partecipante ha appreso finora.

Vantaggi	Svantaggi
<ul style="list-style-type: none"> • Utile per fasi intermedie e avanzate della formazione • Utile per migliorare le capacità dei partecipanti ad applicare abilità analitiche e di valutazione • Costituisce un'esperienza di apprendimento efficace che incoraggia l'impiego della conoscenza piuttosto che la memorizzazione di fatti e concetti • I partecipanti possono apprendere uno dall'altro mano a mano che condividono le opinioni • Utile quando i partecipanti devono imparare a identificare e risolvere problemi e a prendere le loro decisioni autonomamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Occorre investigare molto prima di trovare le modalità più appropriate di presentare il caso • Richiede pianificazione e sviluppo per poter consentire un'esperienza formativa significativa • Gli argomenti presi in considerazione devono essere in stretta relazione con l'attività da svolgere

ISTRUZIONI PER L'USO:

- I partecipanti possono lavorare individualmente o in piccoli gruppi nella fase in cui analizzano e fanno raccomandazioni
- Determinare il tipo di capacità di elaborazione mentale richieste dall'attività lavorativa correlata, quindi creare il case study per richiedere al partecipante di usare tali capacità
- Diversi case studies possono essere sviluppati apportando cambiamenti in settori particolari di case studies già esistenti
- Creare un archivio di case studies per quegli incontri in cui è necessaria tale metodologia
- Usare il talento e l'esperienza dei partecipanti più esperti per costruire ulteriori case studies. Per esempio, un piccolo gruppo di partecipanti può elaborare case studies che verranno presentati ad altri gruppi all'interno della loro formazione per consentire analisi e valutazione. Inoltre, questi stessi case studies potranno essere utilizzati per essere presentati e applicati in determinati ambiti di formazione.

Analisi di un caso:

“Perché Karim non parla arabo?”

In una quarta elementare di Bologna è arrivato Karim, un bambino arabo di nove anni: le maestre lo accolgono un pò preoccupate e cercano di studiare un modo per farlo interagire presto e bene con i compagni

E' un bimbo molto sveglio, simpatico e attentissimo a tutto quanto gli succede intorno, impara presto a scrivere in italiano, ma non lo parla, non dice parole nella sua lingua e pare non conosca i caratteri arabi.

Le maestre hanno l'opportunità di invitare in classe Hamid, un giovane marocchino che parla bene l'italiano, e gli chiedono di raccontare ai bambini le cose più importanti della cultura del Marocco

Incredibilmente anche con lui Karim sorride ma non risponde alle domande.

Va avanti così per tutta la mattina: al pomeriggio le insegnanti si incontrano con Hamid per studiare con lui un modo per sbloccare la chiusura difensiva di Karim.

Concordano alla fine su una delle decisioni che seguono: voi quale scegliereste?

1° Soluzione - Decidono di lasciar fare al tempo, a lungo andare il bambino avrebbe sicuramente superato le difficoltà di comunicazione...

2° Soluzione - Avrebbero preparato una drammatizzazione e avrebbero dato una parte a Karim, sperando che il coinvolgimento nello spettacolo lo avrebbe fatto parlare.

3° Soluzione - Hamid propone di portare una storia a fumetti in arabo: i bambini italiani avrebbero dovuto intuire le battute scritte nei fumetti dagli atteggiamenti dei personaggi, e Karim avrebbe avuto una doppia opportunità rispetto ai compagni italiani conoscendo anche l'arabo

4° Soluzione - Da indicare qui di seguito, se la trovate _____

METODO DI ISTRUZIONE: ROLE PLAY

DEFINIZIONE: I partecipanti simulano una determinata situazione per mettere in atto ciò che si è appreso o per mettere alla prova nuove capacità. Il partecipante potrà confrontarsi con un'altra persona e dovrà rispondere a domande, gestire il problema o rispondere a delle lamentele

NOTE: permette al partecipante di applicare nella pratica ciò che ha appreso

Vantaggi	Svantaggi
<ul style="list-style-type: none">• Permette lo studio ravvicinato e l'analisi dell'interazione personale• Se fatto di fronte a un gruppo, i partecipanti che assistono hanno la possibilità di vedere come altri applicano ciò che si è appreso• Consente al partecipante di assumere una diversa prospettiva in quanto deve ricoprire un luogo diverso da quello che normalmente ricopre nell'attività lavorativa	<ul style="list-style-type: none">• Se tutti i partecipanti si conoscono si può avere una simulazione stereotipata• Guidata dal formatore, l'attività dovrebbe svolgersi in tre tempi: le informazioni (chiarire gli ambiti in cui si svolge l'interazione), la rappresentazione (role playing vero e proprio) e la discussione finale. Il passaggio da una fase a un'altra può creare problemi nel flusso delle informazioni scambiate

ISTRUZIONI PER L'USO:

- La rappresentazione può essere guidata (con una traccia che delinea la trama generale) o essere completamente libera. In ognuno dei casi occorre una notevole attività di pianificazione e di spiegazione da parte del conduttore e di organizzazione della messa in scena da parte dei partecipanti
- Le messe in scena non dovrebbero durare più di 5 - 10 minuti
- Far seguire ogni rappresentazione da una discussione di circa 10 - 15 minuti

ISTRUZIONI PER L'USO:

- Assicurarsi che i partecipanti capiscano che la prima fase serve solo a generare idee; qualsiasi idea dovrà essere scritta per essere valutata solo in seguito
- Nominare una persona per registrare tutte le idee su una lavagna o flip chart per conto dell'intero gruppo
- Dopo che il gruppo ha terminato di esprimere tutte le proprie idee, ripresentare i criteri per la valutazione delle idee ripetendo quale è il motivo dell'utilizzo del brainstorming

Role play = giochi di ruolo

*** i partecipanti simulano una determinata situazione per mettere in atto ciò che hanno appreso**

***per mettere alla prova nuove capacità**

***per scoprire “sul campo” da che cosa sono motivati nelle scelte comportamentali**

METODO DI ISTRUZIONE: SIMULAZIONE

DEFINIZIONE: I partecipanti fanno pratica di una determinata attività in condizioni quanto più assimilabili possibile alla situazione reale

NOTE: il metodo consente ai partecipanti di applicare direttamente le capacità apprese

Vantaggi	Svantaggi
<ul style="list-style-type: none"> • Utile per compiti che richiedono pratica, ma, a causa delle conseguenze di una inadeguata prestazione sul lavoro, le abilità in questione devono essere sviluppate nel corso della formazione • Può essere utilizzata per simulare solo una parte del compito da svolgere • Utile per compiti che sono richiesti solo in particolari circostanze nelle quali il partecipante, altrimenti, non avrebbe opportunità di esercitarsi 	<ul style="list-style-type: none"> • La simulazione dovrebbe avvicinarsi quanto più possibili alle reali condizioni di lavoro in modo da consentire al partecipante di trasferire direttamente ciò che apprende sul proprio lavoro

ISTRUZIONI PER L'USO:

- Le simulazioni potenzialmente pericolose devono essere considerate attentamente
- Assicurarsi che, quando la simulazione non è esattamente pertinente al compito simulato, non generi cattive abitudini

I giochi di simulazione

- * Servono a divertirsi***
- * per l'addestramento***
- * per l'insegnamento di comportamenti***
- * per suscitare buone attitudini***
- * per l'analisi di sistemi complessi (con un modello nel campo sociale / storico / economico)***
- *per individuare connessioni / articolazioni / interdipendenze / nodi del sistema esaminato***
- *per fare previsioni***

NB E' l'insieme di queste funzioni che fa di un gioco di simulazione uno strumento educativo

METODO DI ISTRUZIONE: GIOCO

DEFINIZIONE: E' una variazione della simulazione ed è volto a coinvolgere in maniera altamente partecipativa all'attività in questione. Un gioco educativo ben congegnato può rendere molto intenso e dunque efficace l'esperienza formativa

NOTE: il metodo consente ai partecipanti di applicare direttamente le capacità apprese

Vantaggi	Svantaggi
<ul style="list-style-type: none"> • Utile per praticare un metodo che non crea ansia nei partecipanti e può essere divertente • Può essere usato per migliorare le abilità motorie, di coordinamento e i riflessi • Può essere usato per l'apprendimento di compiti ripetitivi (la ritenzione di nuove abilità o conoscenze può aumentare se il partecipante le può praticare o le sente per più di una volta) • Può promuovere l'apprendimento attraverso l'attività associativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Richiede tempo per spiegare le procedure e le regole e per fornire eventuali strumenti necessari al gioco • Attenzione a non far dimenticare il contenuto formativo perché i partecipanti spostano tutta la loro attenzione sul gioco in sé <p>Non è necessaria una simulazione di tutto il processo: un gioco può simulare capacità isolate o passi specifici da intraprendere in direzione di un compito più complesso</p>

ISTRUZIONI PER L'USO:

- Fare seguire una discussione di commento al gioco appena fatto
- Per decidere se usare o no questo metodo occorre considerare due fattori: 1) la situazione o le abilità che devono essere apprese, al fine di progettare il gioco adatto; 2) la difficoltà dei compiti da apprendere, in modo da determinare la quantità di semplificazione necessaria alla simulazione nel corso del gioco
- Può essere utile riferirsi a un testo specifico che contiene istruzioni relative alla realizzazione e alla conduzione dei giochi

AIL 8

IL MODULO: TRACCIA METODOLOGICA *

Le tecniche di programmazione per "unità didattiche" (o *moduli*) rispondono a precise esigenze di organizzazione dell'attività di apprendimento secondo moduli o sequenze da cui emergano fondamentalmente e con chiarezza:

1. gli obiettivi che si vogliono conseguire
2. la situazione di partenza del o dei gruppi impegnati
3. l'individuazione del tema o dei temi da trattare
4. le tappe principali del percorso da compiere
5. i metodi di ricerca a livello individuale e collettivo
6. gli strumenti graduati e calibrati di verifica.

Evitando improvvisazioni occasionali e spontaneistiche, il procedimento per unità didattiche programmate non comporta rigidità precostituite nel fissare l'iter del "che cosa", del "come" e del "dove" per il lavoro di ricerca e di studio; è caratterizzato da notevole "economicità", ottenendo risultati utili attraverso il coordinamento e l'adeguato indirizzo delle capacità, delle competenze, delle energie individuali; unisce opportunamente sistematicità e flessibilità nell'articolazione dei momenti cognitivi e dei compiti operativi.

Concetti fondamentali - definizioni:

Unità didattica: quantità programmata di una o più discipline, prevista come parte di un determinato percorso da svolgersi entro un certo tempo fissato, con metodi, strumenti e procedure preindicati.

Percorso didattico: insieme di unità didattiche poste in sequenza, corrispondenti a quantità determinate di una o più discipline, da svolgersi in tempi e con procedure preindicati.

Obiettivi: traguardi da raggiungere e verificare, in termini generali e individuali, a compimento di un determinato iter formativo, secondo la seguente tipologia essenziale: conoscenze (sapere), abilità (saper fare), atteggiamenti (saper essere). Particolare significato assume, altresì, nell'ottica dell'educazione ai diritti umani, l'obiettivo della disponibilità (sapersi impegnare).

Indicazioni generali per la progettazione di unità o percorsi didattici:

- Ogni unità (o modulo) deve corrispondere a un contenuto di apprendimento relativamente autonomo, anche se collegabile sequenzialmente col contenuto di altre unità
- Una unità, non meno di un percorso didattico, è veramente tale se ha un legame interno, cioè se è legata logicamente e psicologicamente, per cui si parte da un punto e si arriva ad un altro dove il discorso è finito, è chiuso, almeno in questo caso.
- Indicare le modalità di svolgimento e i relativi termini temporali, delimitando le scansioni della o delle unità didattiche in rapporto al o ai contenuti prescelti: articolazione del percorso in unità, articolazione dell'unità in parti o momenti di sviluppo.

* Questo schema è tratto dal libro "Amnesty International - Itinerari didattici", a cura di Carlo Ottino, ed. Amnesty International 1993. Nella premessa metodologica l'autore presenta il concetto di unità didattica, che considero assimilabile a ciò che noi intendiamo con il termine modulo.

Introduzione

Giochi e strategie didattiche

I giochi nelle scuole materne ed elementari sono considerati "normali" e specifici all'età.

A nessuno verrebbe in mente di pensare che se si gioca alla scuola materna si sta perdendo tempo

Appena si parla di scuola secondaria superiore il gioco sembra fuori luogo

Eppure nella vita privata, nell'extra scuola il gioco è espresso nelle forme più varie

I giochi elettronici (informatica /videogame)

Quelli da tavolo (carte/scacchi/dama/blackgammon)

i giochi sportivi (sci /bicicletta/calcio /ecc.)

i giochi strategici (di guerra /economici /purché ci sia un modello da seguire)

i giochi enigmistici

Perché no solo a scuola?

Tutti sappiamo che si impara meglio in situazione di coinvolgimento giocoso

Huizinga e Bruner ce lo hanno confermato

Certo quelli di scuola sono giochi con finalità

pedagogiche, ma c'è chi ha dedicato lunghi studi per inventarli, ci sono libri che danno indicazioni preziose

nel riferire per ogni gioco

gli obbiettivi

i percorsi

i tempi

i materiali necessari

le attività divise per compiti

le regole da seguire

Non si improvvisano i giochi a scuola, è anzi utile

provarli prima con amici adulti per capirne le difficoltà

***Giochi e strategie didattiche
per l'Educazione interculturale***

Giochi: di ruolo (role play)

di simulazione

di socializzazione

di cooperazione

di valutazione

*Lavori di gruppo: di ricerca /
di approfondimento
di valutazione*

Brainstorming

Dibattito guidato

Riflessioni individuali e collettive

Analisi di casi (case study)

Problem solving

Narrazione

Lezione

ALCUNI APPUNTI SUI GIOCHI

I giochi in genere aiutano a promuovere efficacemente la comunicazione. Usando i giochi in un gruppo di persone che non si conoscono tra loro, si rende la comunicazione più fluida, soprattutto con persone timide che hanno bisogno di essere stimolate. Eventuali ostilità e barriere verso lo sconosciuto si rompono più facilmente attraverso il gioco.

Nel corso di un lavoro di gruppo si possono introdurre dei giochi per sbloccare situazioni statiche, oppure per fare emergere determinate dinamiche nelle interrelazioni che impediscono il flusso di comunicazione.

Infine il divertimento procurato dai giochi aiuta molto a creare un'identità di gruppo. Attraverso il divertimento si raggiunge più facilmente una coesione di gruppo e un'atmosfera aperta di accettazione reciproca.

Il modo in cui si presenta un gioco è determinante. Insieme alla presentazione del gioco conviene descriverne la tipologia, cioè se si tratta di un gioco movimentato, molto attivo ecc. Lo stesso discorso vale anche per la sicurezza psicologica. Un gruppo di persone timide che si ritrova per la prima volta insieme per giocare, potrebbe temere di trovarsi di fronte a giochi troppo coinvolgenti. In tal caso conviene iniziare con quelli moderati. E' importante non costringere nessuno, anche perché, può frenare l'energia del gruppo.

La spiegazione di un gioco deve essere precisa e chiara. Se è troppo lunga, annoia la gente, se troppo complicata crea una confusione che provoca troppe domande di chiarimento. E' importante essere brevi e chiari, senza essere però telegrafici. Conviene accompagnare la spiegazione con esempi pratici, mimando o prendendo un volontario con il quale si presenterà l'azione. La visualizzazione aiuta molto a capire i meccanismi del gioco.

E' utile avere a disposizione un elenco di giochi da consultare, adattabili alle varie fasi dell'incontro. Conviene alternare giochi movimentati con giochi tranquilli e tenere d'occhio il livello di energia del gruppo.

ESEMPI DI UTILIZZO DEI GIOCHI

- *Come formare dei gruppi*

La semplice indicazione "sceglietevi un compagno" può provocare ansia e insicurezza, soprattutto in coloro che in un gruppo hanno difficoltà ad integrarsi.

Ci sono mille modi per formare coppie o gruppi che creano l'atmosfera adatta di sicurezza e di autosostegno tra i membri, senza che vi sia in qualcuno la paura di essere messo da parte o di non essere la persona preferita.

(per formare coppie) Loos pg23 - percorsi:

(per formare piccoli gruppi o squadre) Loos pg.24 ; percorsi n.5 p172

- ***Come caricare batterie esaurite***

Alcuni giochi si prestano bene per rivitalizzare l'energia di un gruppo quando i partecipanti hanno perso la concentrazione

La scossa d'energia - Loos p.27

Quattro in piedi - Loos p.28

- ***Giochi di conoscenza***

All'inizio di un lavoro di gruppo, quando non ci si conosce ancora, spesso si pone il problema della presentazione. Con una semplice presentazione nome e cognome è facile dimenticarsi subito il nome di quelli che si sono presentati. La presentazione del proprio nome, accompagnata da qualche azione fisica viene memorizzata più facilmente, perché, è più coinvolgente ed aumenta l'attenzione.

la festa di compleanno - Loos p32

la catena dei nomi (nome più gesto) - Loos p35

mettersi in fila in ordine per nome o per età

- ***Conoscenza reciproca più approfondita***

Gioco delle carte:

Dei cartoncini, come se fossero carte da gioco, con su scritte delle domande. In gruppo, uno dei giocatori pesca una carta, legge fra sé la domanda e decide a chi del gruppo rivolgerla. Chi risponde, a sua volta, pescherà la carta e così via.

Variante: prima si decide a chi fare la domanda, e gli si fa pescare la carta.

domande possibili:

cosa faresti se vincessi un miliardo alla lotteria

parla del tuo/a più caro/a amico/a

Qual'è l'animale che preferisci, e quello che invece odi?

Hai la possibilità di realizzare la vacanza dei tuoi sogni

Gli ultimi tre film che hai visto

Gli ultimi tre libri che hai letto

E' da farsi in piccoli gruppi, può anche stimolare una successiva discussione.

L'obiettivo è quello di conoscere più in profondità la personalità dei membri del gruppo.

- ***Presentazione su cartellone***

La descrizione è fatta non da se stessi ma da un compagno.

A coppie. Dopo 10 minuti trascorsi a chiacchierare, ciascun partecipante su un cartellone fa una descrizione del compagno, dove esprime quello che ha colto dell'altro. Il risultato dovrà essere una rappresentazione grafico-fotografica, lasciata all'iniziativa e alla fantasia di ciascuno. E' interessante che cosa viene cercato ed evidenziato al fine di presentare il compagno.

In alternativa sono suggeribili dei possibili modi di presentazione su cartellone cfr. "Chi sono io" (Percorsi p195) e "Carta dirindindà" (p.187)

ALTRI GIOCHI UTILIZZABILI IN DIVERSI CONTESTI

- **GIOCHI DI COOPERAZIONE:**
es.: L'isola di Creta - Loos p.77

- **FOTOLINGUAGGIO**

Materiale: vecchie fotografie, giornali, foto da riviste, immagini pubblicitarie

Tempo: da 20 a 30 minuti

Svolgimento:

In uno spazio piano (un grosso tavolo o il pavimento) si dispongono ordinatamente una serie di fotografie o disegni, molto diversificati fra loro. I partecipanti, in perfetto silenzio, compiono un primo giro "perlustrativo" intorno al tavolo su cui sono state disposte le immagini. Durante il secondo giro i partecipanti possono scegliere e prendere la foto che sembra definire meglio la propria idea e il proprio modo di vedere il tema dato. Quando tutti hanno fatto il loro lavoro di associazione analogica possono motivare la propria scelta. L'esposizione può avvenire in sottogruppi se il gruppo è di più di 6-7 persone).

In una fase successiva - facoltativa - all'interno del sottogruppo si procede alla scelta di una unica foto comune.

Riflessione:

Quello che si può fare attraverso le foto. Necessità di usare delle forme per comunicare e dare una proiezione individuale. Il fine è quello di far parlare di un determinato tema (la scelta di fare l'esperienza all'estero, la situazione politica italiana, l'amicizia ...) e l'immagine o l'oggetto è uno stimolo.

Altri spunti: il condizionamento dell'immagine. Nell'interpretazione di una determinata immagine agiscono dei filtri, il nostro vissuto si proietta nei confronti delle immagini.

Giochi di presentazione

I conflitti tra le persone non sono gare da vincere (competizioni) ma problemi da risolvere...con la cooperazione

L'atmosfera nella nostra classe è di collaborazione?

Ci si ascolta? Si ha fiducia in sé e negli altri?

*Bisogna favorire un forte senso di rispetto e di fiducia in sé e negli altri.

*Lavorare in circolo rende più sicuri e ...alla pari

* Bisognerebbe concludere una attività chiarendosi:

“Da questo gioco ho imparato che...

“In questo incontro ho notato che...

***Sicurezza in se stessi;** gioco intervista, cercare di lodare e incoraggiare tutte le volte che si può il compagno intervistato

***Dire tre cose carine sul proprio partner**

***Sedersi in sei in cerchio:** ciascuno scrive il proprio nome su di un cartoncino; poi il foglietto passa nelle mani dei sei compagni che devono aggiungere un aggettivo positivo nei confronti della persona che ha quel nome; Alla fine tutti avranno almeno cinque aggettivi favorevoli

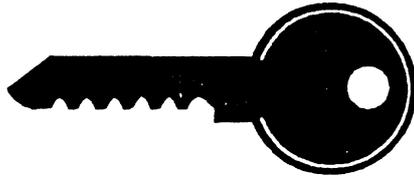
Gioco di collaborazione:

* Ridisegniamo il quartiere

*Progettiamo un parco

*Inventiamo una storia dicendo una battuta a testa, magari scegliendo chi deve proseguire con il lancio del gomito

Problem Solving



Il problema da definire è:

1. Definizione del problema.

1.1. Elementi in gioco per definire il problema.
Analisi delle variabili.

2. Diverse soluzioni.

2.1. Possibili soluzioni.

2.2. Scelta della soluzione.

3. Applicazione

3.1. Come applicarla.

3.2. Quali risultati mi aspetto.

METODO DI ISTRUZIONE: BRAINSTORMING

DEFINIZIONE: E' una discussione il cui scopo è la generazione di idee. Qualsiasi idea viene scritta senza che su di essa si esprima alcun giudizio e valutazione. Successivamente, il gruppo analizza e valuta le diverse idee per determinarne l'utilità

NOTE: da utilizzarsi per fornire informazioni ai partecipanti

Vantaggi	Svantaggi
<ul style="list-style-type: none">• Per le ultime fasi dell'apprendimento• Può essere usato come introduzione a un livello più alto di apprendimento• Utile per stimolare il pensiero dei partecipanti e generare idee da diverse prospettive• Permette al formatore di valutare il livello di conoscenze e abilità dei diversi componenti del gruppo• Permette al formatore e ad altri partecipanti di beneficiare dell'esperienza dei più esperti• Incoraggia la partecipazione di ogni partecipante	<ul style="list-style-type: none">• I partecipanti devono avere una certa conoscenza dell'argomento per poter generare delle idee• Il formatore deve essere in grado di guidare la discussione e sollecitare le risposte se il gruppo non riesce ad essere propositivo

Prima fase

- ◇
- ◇
- ◇ **Obiettivo**
- ◇
- ◇ **La conoscenza di sé**
- ◇
- ◇
- ◇ **Tema**
- ◇
- ◇ **Il corpo:**
- ◇ **lo schema corporeo globale e nelle sue parti**
- ◇
- ◇
- ◇ **Il vissuto:**
- ◇ **emozioni e comportamenti**
- ◇
- ◇
- ◇ **Attività**
- ◇
- ◇ ***Giochi motori:**
- ◇ ***Andature:**
- ◇ I bambini si muovono carponi
- ◇ saltando, rotolandosi, strisciando, affrontando ostacolo ecc:
- ◇ I bambini si muovono con una parte del corpo impedita (una gamba sola, occhi bendati, ecc; i bambini si muovono in coppia : trascinandosi, , in groppa, a carriola, ecc;
- ◇ verbalizzazione nel gruppo delle situazioni sperimentate.
- ◇ *Gioco delle marionette: l'insegnante è il burattinaio e manovra i burattini che su comando, muovono rigidamente braccia, gambe, testa ecc.
- ◇ Se i fili si allentano i pezzi ciondolano e le marionette si afflosciano.
- ◇ *Giochi con lo specchio: i bambini si osservano e
- descrivono ad alta voce le parti del corpo;
- Assumono espressioni diverse: sono arrabbiato, divertito, triste, ecc; **Le sagome:** aiutandosi a coppie , i bambini costruiscono "l'impronta del proprio corpo" su grandi fogli, poi la completano osservandosi allo specchio. Alla fine l'insegnante mostra le varie sagome e il gruppo cerca di riconoscere di chi si tratta;
- ◇ utilizzo delle sagome per classificazioni in base a caratteristiche comuni (capelli, occhi, pelle, ecc;) e per giochi di drammatizzazione
- ◇
- ◇
- ◇ **Materiali**
- ◇ **Specchio**
- ◇ **Carta**
- ◇ **/cartone/**
- ◇ **Tempere/**
- ◇ **Materiale psicomotorio in ampio spazio**
- ◇
- ◇
- ◇

Seconda fase

◇ ◇ ◇ ◇ Obiettivo ◇ ◇	◇ ◇ ◇ Tema ◇ ◇	◇ ◇ ◇ Attività ◇ ◇	◇ ◇ ◇ Materiali ◇ ◇
◇ LA SCOPERTA DELLA DIFFERENZA	◇ LE ENFATIZZAZIONI DELLE CARATTERISTICHE DEI "TIPI" E DEI "CARATTERI"	◇ * <u>Gioco</u> dello specchio deformante ◇ * <u>Gioco</u> del puzzle: ◇ costruzione di visi e corpi attraverso il montaggio di immagini diverse ◇ * <u>Giochi</u> di simulazione: ◇ "viaggio sui pianeti degli "ONI" ◇ (ciccioni, nasoni, brontoloni..;) ◇ "INI" (piccolini, stecchini, timidini...) ◇ ◇ <u>Costruzione</u> dei pianeti considerati attraverso attività grafico pittoriche, es. il pianeta dei ciccioni: le case, le strade, i giochi le abitudini. ◇ ◇ <u>Produzione</u> di storie fantastiche, es: "un giorno nel paese dei "brontoloni" arrivano due "timidini.." ◇ ◇ <u>Drammatizzazioni</u>	◇ * <u>Specchio</u> ◇ * <u>Riviste</u> ◇ * <u>Materiale per la manipolazione</u> ◇ * <u>Cartapesta, das...</u> ◇ * <u>Materiale di recupero</u> ◇ * <u>Carta / cartone</u> ◇ * <u>Tempere</u> ◇ * <u>Materiale per i travestimenti</u> ◇ * <u>Sagome o maschere</u>

Terza fase

Obiettivo

mettersi nei panni degli altri

Tema

***i modi di agire dell'altro**

***i suoi pensieri**

***i suoi sentimenti**

Attività

Comunicazione, attività e giochi finalizzati a creare un clima di calore nel gruppo

*pratica

quotidiana della conversazione (ogni bambino racconta ciò che ritiene importante) disposizione della classe

in circolo, compresa l'insegnante che coordina senza svalire e /o censurare, ma stimolando la capacità di condividere:

*costruzione di ipotesi personali sui comportamenti individuati nel gruppo classe.

*Giochi strutturati, el gruppo, per la valorizzazione di sé e degli altri;

-circolo chiuso: un bambino si mette in mezzo al cerchio dei compagne di lui devono dire solo "cose belle"

-dire il nome del fiore, dell'animale, dell'albero che il compagno seduto vicino fa venire in mente e perché

Giochi che aiutano a vedere le cose da punti di vista diversi dal proprio:

gioco degli oggetti parlanti (immagino di essere una palla, la matita ecc...) burattini e pupazzi

*Immedesimarsi nel ruolo di personaggi di una storia

*Mettersi nei panni di bambini di diversa origine, razza, lingua

Materiali

*** Oggetti familiari**

*** Giocattoli**

*** Marionette**

*** Burattini**

Prima fase

◇ ◇ <u>Obiettivo</u>	◇ ◇ <u>Tema</u>	◇ ◇ <u>Attività</u>	◇ ◇ <u>Materiali</u>
◇ Riscoprire le cose che ci circondano	◇ Lo spazio quotidiano abitato da oggetti e prodotti	◇ In uno spazio adibito alla motricità, o in un'aula sgombra dibanchi, si dipinge, ci si conosce.	◇ °Oggetti di uso comune.
◇	◇	◇ Si lascia una traccia grafica delle esplorazioni del sé personale in rapporto agli altri.	◇ °Maschere, burattini, marionette, ombre
◇	◇	◇ Sagome, autoritratti, carte d'identità...	◇ °Teli e coperte. ◇ ° Materiali ludici:giocattoli , palloni, corde...;
		◇ In un angolo della scuola si allestisce il museo didattico con materiale legato al ricordo.Si analizza, manipolando, un giocattolo significativo, un alimento comune, un oggetto diffuso.	◇ *Carta, pennelli e colori
		◇ Il percorso di analisi è indirizzato all'uso dei sensi,toccare, gustare,descrivere,	◇ Paste e plastiline ◇ *Fotografie e oggetti di rilevanza affettiva.
		◇ odorare, sentire ad occhi chiusi e aperti).	◇ *Corredo infantile, passeggini e culle, prmi giocattoli, fotografie, tracce grafiche infantili, video familiari ecc.
		◇	◇ *Vari tipi di pasta
		◇	◇ una biro, varie biro
		◇	◇ *Raccolta di oggetti in collezione per:
		◇	◇ -colore
		◇	◇ -materiale
		◇	◇ -consistenza
		◇	◇ -funzione
		◇	◇
		◇	◇
		◇	◇

Terza fase

<u>Obiettivo</u>	<u>Tema</u>	<u>Attività</u>	<u>Materiali</u>
Condivisione di spazio, oggetti, affetti	Il possesso lo scambio il dono	*Produzioni individuali di disegni, storie, giochi *Produzioni collettive di murali *Storie da drammatizzare *Fiabe dei bambini autoctoni,(fiabe dei bambini stranieri) **Giochi comuni *Ricette di cucina	*Materiali personali dei bambini *materiali personali e di classe -tempere, pennelli -travestimenti -giocattoli, libri di fiabe, racconti registrati dai familiari -cibi e ingredienti per cucinare *LETTURE R. Wells, "Il sacco magico," ed. Elle, Trieste, 1988 M. Lodi, "Carosello magico," Coop, Milano, 1990 RDenti, "Il cerchio dei tre fratelli," Mondadori, Mi, '92 F. Lazzarato-V. Ongini, "l'uomo che amava i draghi" Mondadori, 1992 F. Lazzarato-V. Ongini, "L'erede dello sceicco;" Mondadori MI 1992

CARTA D'IDENTITA'

Descrivi come sei per aiutarci a conoscerti meglio: chi ti conosce meglio di te stesso/a?

Io mi chiamo _____

mi sarebbe piaciuto chiamarmi _____

sono nato/a _a _____

sport preferito _____

colore preferito _____

due aggettivi in cui mi riconosco _____

l'aspetto del mio carattere più apprezzato dai compagni _____

l'aspetto del mio comportamento più apprezzato (o criticato) dai prof.

quel che non vorrei essere _____

ecco due oggetti che mi rappresentano _____

il più bel film che ho visto _____

il più bel libro che ho letto _____

vorrei essere libero/a da _____

vorrei essere libero /a per _____

Esercizio sulla comunicazione "IO /TU"

"Cosa mi piace in te"

Si fanno sedere gli allievi in cerchio. Si chiariscono le regole da rispettare/

I° Ciascun allievo sceglie un/una partner e si siede di fronte a lui/lei

II° Deve comunicargli/le in modo chiaro, cercando di esprimersi con frasi brevi, cosa gli piace di lui/lei

III° Adesso deve indicare un elemento dell'altro/a che gli dà un pò fastidio (non si deve essere offensivi) (Affermazione A)

IV° L'altro/a sta a sentire senza commentare e alla fine deve ripetere quello che ha sentito, senza aggiungere commenti personali;

Si tratta solo di dimostrare di avere ben capito le parole dell'altro

V° Chi ha parlato per primo deve ora confermare che ciò che l'altro ha capito corrispondeva esattamente a quanto aveva inteso dire all'inizio

(Si tratta sempre di tre passaggi: comunicazione/ feed-back uditivo/ conferma

VI° La parola adesso passa al secondo che può finalmente esprimere la propria opinione o commento personale a quanto ha dichiarato su di lui il primo (Affermazione B)

VII° I cicli di tre si ripetono, fino a che il motivo del contendere non è stato sufficientemente dibattuto

Esercizio sui sentimenti " Io / Me stesso"

Le foto dei sentimenti

L'insegnante cerca e porta in classe foto di persone che esprimono un particolare sentimento: rabbia, tristezza, paura, delusione, serenità gioia ,amore, dispetto, invidia entusiasmo, tenerezza, diffidenza, preoccupazione, irritazione, corruccio ecc..

Gli alunni devono riconoscere questi sentimenti e discuterne

es. Che sensazioni fisiche si provano mentre si sente quel particolare sentimento?

Come si reagisce normalmente?

Come reagiscono gli altri alle nostre azioni?

C'è una differenza nelle espressioni dello stesso sentimento da parte dei maschi e delle femmine?

Proviamo a mimare i sentimenti?

La modificazione del respiro nel vissuto emotivo

Spiegare agli allievi che ai diversi sentimenti si accompagnano diverse modalità respiratorie (quando si ha paura il respiro si fa corto e affannoso, quando si sta bene il respiro è calmo e profondo

Far sedere comodamente i ragazzi (meglio se sdraiati)

Suggerire loro delle situazioni in cui devono immedesimarsi, ad occhi chiusi (rabbia/ paura / tristezza / rancore / pianto ...)

Osservare eventuali modificazioni del respiro

Seguire poi il processo inverso, ovvero, cercare di ottenere una modificazione nello stato d'animo attraverso una cosciente alterazione del respiro

Come dovrebbero essere divisi?

Mettete una **M** di fronte alle voci che secondo voi indicano quali responsabilità dovrebbero essere maschili, una **F** di fronte alle responsabilità che ritenete femminili e **MF** di fronte alle responsabilità che dovrebbero essere di entrambi; uomini e donne.

Indica il tuo sesso M o F

Decidere se avere bambini
prenderci cura dei bambini
fare il dottore
educare i bambini
provvedere al sostentamento familiare
guadagnare denaro per l'uso familiare
fare le leggi per il paese
preparare da mangiare
comprare i vestiti
fare il bucato
guidare la macchina durante i viaggi della famiglia
pulire la casa
fare il servizio militare
governare il paese
costruire le case
costruire le strade
gestire gli affari
ristabilire la calma nelle dispute familiari
essere un leader religioso (es. prete, rabbino ecc;:)
fare il poliziotto
dedicarsi all'arte, alla musica, alla letteratura
aiutare le persone che hanno problemi psicologici
fare riparazioni in casa

Riportare i risultati alla lavagna, possibilmente con le risposte dei ragazzi separate da quelle delle ragazze.

Ricavarne insieme un ruolo stereotipico per ciascun sesso;

Chiedersi: da adulto/a mi adattarei agli stereotipi sui ruoli individuati qui in classe?

Sono valide le ragioni di chi sostiene che uomini e donne dovrebbero svolgere nella vita ruoli diversi?

*Del Vol. di Mazzini e el. "La fabbrica del pregiudizio",
E C P Firenze*

Escluso dal gruppo

Obiettivo: *far provare la sensazione sgradevole di chi viene escluso da un gruppo*

Procedimento:

Dire ad un gruppo di 8/10 persone di formare un cerchio serrato stringendo fra loro le braccia. Un altro studente fuori dal gruppo, prova con tutte le sue forze ad entrare nel cerchio; Se ci riesce diventa membro del gruppo.

Questo gioco può generare diversi sentimenti. Chi è fuori prova un senso di isolamento e, dopo tentativi non riusciti di entrare nel gruppo, mostrerà una certa aggressività, o si ritirerà o mostrerà disinteresse o reagirà in altro modo.

Il gruppo potrà finire per decidere di ammetterlo nel gruppo o rimanere compatto nell'escluderlo.

Discussione guidata

Invitare chi ha partecipato al gioco ad esprimere i sentimenti provati; confrontare quelli di chi è rimasto fuori (frustrazione, rabbia, gelosia, depressione,) e di chi si sentiva forte nel gruppo.

A qualcuno del gruppo è mai capitato di essere escluso da un gruppo di cui avrebbe volentieri fatto parte?

In tale occasione, ricorda come ha reagito?

*Dal vol. di Marzini e altri "La fabbrica del pregiudizio"
ECP Firenze*

Esercitazione sull'empatia,

ovvero: la capacità di mettersi nei panni di un altro

Questo gioco aiuta i ragazzi a manifestare liberamente le proprie ansie e frustrazioni e a scoprire che spesso sono condivise dai coetanei, ciò li può aiutare a viverle meglio.

Le paure nel cappello

Obiettivo: comunicare, condividere e accettare

Materiale: un biglietto di carta per ogni partecipante

Svolgimento

Il gruppetto è seduto in cerchio tutti, compreso l'insegnante, compilano un foglietto su cui è scritto:

“Io ho paura di ...”
e si mette piegato nel cappello

Facendo girare il cappello tra i ragazzi del cerchio, ciascuno ne prende uno a caso e lo legge a voce alta

Anche se non è il suo biglietto, deve cercare di immedesimarsi nei sentimenti della persona che lo ha scritto e descriverceli.

NB. Nessuno deve esprimere giudizi
Si discutono le osservazioni e i risentimenti.

Variazioni:

- “Aspettative” nel cappello
- “piaceri e dispiaceri” nel cappello
- “desideri” nel cappello
- “preoccupazioni” nel **cappello**
- “che cosa è importante per me”

Riconosci la tua mela? (il tuo fiore? la tua patata?)

E' questo un gioco semplice e veloce, apparentemente privo di contenuti, ma può ben introdurre il gruppo ad un lavoro sulla diversità

Scopo: l'attività ha un valore introduttivo ai temi del riconoscimento e rispetto della differenza. Stimola l'osservazione e la capacità di cogliere le caratteristiche originali ed irripetibili di ciascun elemento.

Materiali: una mela (un fiore, una patata)per ogni partecipante

Se utilizziamo i fiori può essere un mazzolino tra cui ciascuno sceglie il proprio fiore, poi i fiori vengono nuovamente riuniti e mischiati nel mazzo e infine ciascuno dovrà riconoscere il proprio fiore.

Svolgimento Si distribuisce a ciascuno una mela e si danno due minuti per toccarla e osservarla attentamente. Quindi le mele vengono raccolte, mescolate e poste in un unico contenitore. Al via ognuno deve cercare di riconoscere la propria mela.

Discussione : L'originalità di ciascuna mela può far pensare all'unicità e originalità di ciascun essere dell'universo.

Lavori per piccoli gruppi

Abituare i ragazzi a partecipare ad attività organizzate per piccoli gruppi vuol dire offrir loro l'opportunità di apprendere in modo pratico le regole della convivenza democratica.

Ecco ciò che si può ottenere come buone abitudini:

- 1) Imparare a svolgere un lavoro comune (avendo tutti la stessa finalità da raggiungere)
- 2) Intervenire a turno
- 3) Intervenire tutti
- 4) Operare all'interno del gruppo secondo le competenze individuali
- 5) Prendere la parola nei limiti dell'argomento da trattare
- 6) Non interrompere il compagno che fa il suo intervento
- 7) Prepararsi al tema da discutere, documentandosi, prima del dibattito o dell'attività da svolgere insieme
- 8) Preparare i materiali che dovessero servire per l'attività pratica
- 9) Essere disponibili a cambiare il proprio parere, di fronte a motivazioni convincenti dei compagni o dell'insegnante
- 10) Non disturbare il lavoro degli altri
- 11) Rispettare il pensiero degli altri anche se non lo condividiamo
- 12) Non assumere atteggiamenti ironici, di sufficienza, di scherno per chi sembra meno bravo
- 13) Accettare come 'democratica' la scelta operata dalla maggioranza
- 14) Assoggettarsi alle decisioni prese dal gruppo, anche se si fa parte della minoranza
"sconfitta"
- 15) Imparare a convincere gli altri con motivazioni valide
- 16) Imparare ad esporre le proprie convinzioni in modo articolato e con termini appropriati.

Il gruppo non va né mitizzato (è sempre utile!) né demonizzato, (abituato al conformismo!) ma visto come uno strumento di lavoro da utilizzarsi in maniera flessibile e mirata.

La capacità di lavorare insieme va appresa

Uno, nessuno o centomila?

Esercitazione per piccoli gruppi:

Scegliete una categoria di persone

per esempio

i genitori / i professori / i tifosi / i calciatori / gli studenti o altra a vostra scelta e attribuite cinque generalizzazioni con il qualificatore appropriato (tutti moltissimi molti alcuni nessuno oppure "non so quanti") poi presentateli ai compagni che devono indovinare quale avete scelto

Esempio:

- i cinesi sono asiatici (tutti)
- i cinesi hanno i capelli scuri e lisci (moltissimi)
- i cinesi non pronunciano bene la lettera " r "(molti)
- i cinesi mangiano il ragù (alcuni)
- i cinesi sono altissimi (pochi)

La fabbrica del pregiudizio

Leggete la lista che segue e indicate se associate il termine preso in considerazione di volta in volta più al sesso femminile o più a quello maschile, ad entrambi nello stesso modo o a nessuno dei due

Indica il tuo sesso: M * F

ragazzi * ragazze* entrambi* nessuno

- 1) Avventuroso/a _____
- 2) Mite, gentile _____
- 3) tranquillo/a _____
- 4) Forte, vigoroso/a _____
- 5) Interessato/a al suo aspetto fisico _____
- 6) Emotivo /a _____
- 7) Chiassoso/a _____
- 8) Competitivo/a _____
- 9) Sentimentale _____
- 10) Debole _____
- 11) Timoroso/a _____
- 12) Fiducioso/a _____
- 13) Coraggioso /a _____
- 14) Responsabile _____
- 15) Cattivo /a _____
- 16) Arrendevole _____
- 17) Buono /a _____

Da pag; 187 del vol: "La fabbrica del pregiudizio" ED. ECP Firenze.

Ruoli che svolgono uomini e donne.

Il gatto e il topo: storiella per l'avvio alla nonviolenza e all'empatia

“ Stai camminando lungo una strada diritta che porta ad una casa abbandonata.

Ti avvicini, sali i gradini di accesso, spingi la porta di ingresso e ti trovi in una stanza vuota e buia.

D'un tratto senti il tuo corpo tremare, provi una strana sensazione e ti accorgi che stai diventando sempre più piccolo.

Ora non arrivi che all'altezza della finestra: ora non sei più grande di un libro.

Ti accorgi che il tuo corpo si sta coprendo di peli ed il tuo naso si è allungato: ti sei trasformato in un topo.

All'improvviso senti la porta scricchiolare ; ecco, sta entrando un gatto. Avanza lentamente nella stanza , viene nella tua direzione. Senti il tuo cuore battere angosciato, il respiro diventa più affannoso.

Quali scelte hai? Che cosa puoi fare?

Mentre sta per lanciarsi su di te ecco che ti senti nuovamente tremare; il tuo corpo si sta nuovamente trasformando, ed anche il gatto si trasforma; tu diventi più grande, lui diventa più piccolo.

Ecco, ora siete della stessa taglia;

Poi la metamorfosi continua: tu sei ora un gatto e lui un topo.

Che cosa provi ora? Riesci ad immaginare che cosa prova lui?

Che cosa fai?

Il tuo corpo riprende a tremare ; stai cambiando nuovamente, stai riprendendo le tue dimensioni normali; esci dalla casa, ripercorri la strada e ti ritrovi in questa stanza” (Tradotto da **“De portes s'ouvrent”** a cura di Betty e Pierre Colet, Université de Paix, Namur, Belgio)

Noi e la percezione

Siamo ancora capaci di apprezzare le piccole sensazioni gradevoli alla portata di tutti? Forse non più, o non sempre..

Riscopriamo la percezione..... con della cioccolata

Sedersi comodamente

Distribuire un ovetto di cioccolata a ciascuno dei presenti

Aprire la carta stagnola (ma non toglierla ancora) e osservare l'ovetto di cioccolata tenendolo sul palmo della mano

Chiudere gli occhi

Annusare la cioccolata

Inumidire le labbra e passarci delicatamente sopra con la cioccolata.

Leccarsi le labbra;

Lasciare agire questo primo assaggio nella bocca: percepire con attenzione ogni sensazione

Mordere metà della cioccolata, e tenerla in bocca finché il calore non comincia a farla sciogliere

Far passare il pezzetto di cioccolata verso l'interno della guancia sinistra, poi dall'altra parte

Sciogliere la cioccolata contro il palato

Far riemergere le varie sensazioni provate

Aprire gli occhi

Mettere in bocca il resto dell'ovetto e gustarselo fino in fondo

(in Carbone, M.T., 99 leggende urbane, Milano, Mondadori,1990)

Un giovane che sta facendo lo shopping ai grandi magazzini della Rinascente in piazza Duomo si ferma a mangiare un piatto di minestra al ristorante del supermercato.

Trova un posto vuoto, si siede e appende al gancio che c'è sotto il tavolo il sacchetto con i regali che ha appena comprato: solo allora si accorge di aver dimenticato il cucchiaino: lascia lì la minestra e va a prendere un cucchiaino.

Al ritorno trova un uomo di colore che si è seduto al tavolo e sta mangiando la minestra. Il giovane resta di stucco. Guarda l'uomo che ricambia lo sguardo con un'aria assolutamente tranquilla.

Il giovane decide di accettare la sfida . Si siede, cucchiaino in pugno, di fronte al nero e prende una cucchiainata di minestra. L'uomo non dice niente, lo guarda un attimo **e poi sposta il piatto al centro del tavolo con un gesto di invito**. Il duello continua. Una cucchiainata il giovane nervosissimo, una cucchiainata l'altro tranquillissimo; In silenzio fino a quando nel piatto non resta più nulla. A quel punto il nero si alza e se ne va..

Scuotendo la testa il giovane fa per andare via anche lui, mette una mano sotto il tavolo per riprendere il suo sacchetto e scopre che non c'è più. "No, questo è troppo, non solo la minestra, anche i regali" esclama arrabbiatissimo, alzandosi e incamminandosi verso l'uscita.

E solo a quel punto vede pendere **dal gancio sotto il tavolo** accanto il suo sacchetto. **E, sopra, il suo piatto di minestra.**

Giochi di gruppo

Scriviamo col corpo

I bambini scrivono per terra una parola facendo ciascuno di loro con il corpo una lettera di tale parola

Costruiamo una macchina

I ragazzi decidono insieme quale macchina vogliono rappresentare, poi la interpretano con il proprio corpo e gli altri devono indovinare di che macchina si tratta

Inventiamo una storia

L'adulto inizia un racconto e i bambini seduti in cerchio la proseguono secondo un ordine concordato (per esempio se ricevono una palla da chi stava raccontando prima di loro.)

Alter ego (conscio e inconscio)

Due coppie, l'una di fronte all'altra. In ogni coppia uno fa la parte conscia/verbalizzabile del personaggio, l'altra sta i piedi dietro alle sue spalle e interpreta (sia verbalmente che gestualmente) l'inconscio dello stesso personaggio.

Il dialogo, quindi, avviene fra due personaggi, interpretati ciascuno simultaneamente, da due persone

L'uomo, la tigre e il fucile

(Si basa sugli stessi meccanismi del gioco "pietra/carta/ forbici")

I giocatori si dispongono su due file poste una di fronte all'altra. Ogni giocatore si prepara a interpretare la figura che vuole rappresentare e, al segnale dato, ciascuno esprime la figura stessa con gli atteggiamenti previsti.

Vincono le figure secondo le regole seguenti

1) La tigre uccide l'uomo, perciò vince sull'uomo

2) Il fucile colpisce la tigre

3) l'uomo maneggia il fucile, perciò vince sul fucile

L'uomo viene rappresentato con una mano sul cuore

La tigre con le mani pronte ad aggredire

Il fucile pronto a sparare

Si escludono ogni volta quelli che perdono e vince così la squadra che rimane con qualche componente.

Il rispetto della dignità umana presuppone:

**educare persone autonome
che vivano consapevolmente la propria
identità personale e sociale
che siano capaci di comunicare
di problematizzare
di partecipare al processo umanizzatore della
convivenza sociale
di svilupparsi in armonia con la natura**

Educare ai diritti umani

Un progetto di informazione

Ci vuole una valutazione critica di ciò che accade per scegliere principi e comportamenti coerenti in difesa del bene comune dell'umanità (i diritti di tutti)

... e di formazione

I diritti umani non sono solo un tema da affrontare, ma **diventano elementi fondamentali di un'esperienza imperniata sulla ricerca della verità e della giustizia sociale**

per un progetto educativo

basato sul rispetto della dignità della persona umana

DICHIARAZIONE UNIVERSALE DEI DIRITTI UMANI 10
DICEMBRE 1948

1) **Il diritto ai diritti** " Tutti gli esseri umani nascono liberi e uguali in dignità e diritti. Essi sono dotati di ragione e di coscienza e devono agire gli uni verso gli altri in spirito di fratellanza.

2) **L'uguaglianza nei diritti** "Ad ogni individuo spettano tutti i diritti e tutte le libertà enunciate nella presente Dichiarazione, senza alcuna distinzione , per ragioni di razza, di colore, di sesso, di lingua, di religione, di opinione politica o di altro genere, di origine nazionale o sociale, di ricchezza, di nascita o di altra condizione.

3) **Ogni individuo ha diritto alla vita, alla libertà ed alla sicurezza della propria persona**

4) **Nessun individuo potrà essere tenuto in stato di schiavitù**

5) **Il diritto all'integrità personale** "Nessun individuo potrà essere sottoposto a tortura o a trattamento o a punizione crudeli, inumani o degradanti"

6) **Il diritto al riconoscimento dei propri diritti** "Ogni individuo ha diritto, in ogni luogo, al riconoscimento della sua personalità giuridica";

7) **Il diritto alla uguale tutela dinanzi alla legge**

8) **Il diritto al ricorso ai competenti tribunali nazionali**

9) **Il diritto ad un giudizio non arbitrario** " Nessun individuo potrà essere arbitrariamente arrestato, detenuto o esiliato"

10) **Il diritto ad un giudizio indipendente e imparziale**

11) **Il diritto alla difesa e alla giusta pena**

12) **Il diritto alla vita privata**

13) **Il diritto alla libertà di movimento e di residenza**

14) **Il diritto di asilo politico** " Ogni individuo ha il diritto di cercare e di godere in altri Paesi asilo dalle persecuzioni"

15) **Il diritto alla cittadinanza**

16) **Il diritto alla famiglia** "Uomini e donne in età adatta hanno il diritto di sposarsi e di fondare una famiglia, senza alcuna limitazione di razza, cittadinanza o religione. Essi hanno uguali diritti riguardo al matrimonio, durante il matrimonio e all'atto del suo scioglimento"

- 17) Il diritto di proprietà “ Ogni individuo ha il diritto ad avere una proprietà sua personale o in comune con altri; Nessu individuo potrà essere arbitrariamente privato della sua proprietà.”
- 18) Il diritto alla libertà di pensiero, di coscienza e di religione;
- 19) Il diritto alla libertà di opinione e di espressione
- 20) Il diritto alla libera associazione
- 21) Il diritto alla sovranità politica “ La volontà popolare è il fondamento dell'autorità di governo; tale volontà deve essere espressa attraverso periodiche e veritiere elezioni, effettuate a suffragio universale ed eguale, ed a voto segreto, o secondo una procedura equivalente di libera votazione
- 22) Il diritto alla sicurezza sociale
- 23) Il diritto al lavoro
- 24) Il diritto al riposo
- 25) Il diritto alla qualità della vita
- 26) Il diritto all'istruzione; l'istruzione deve promuovere la comprensione, la tolleranza, l'amicizia tra tutte le nazioni, i gruppi razziali, religiosi, e deve favorire l'opera delle Nazioni Unite per il mantenimento della pace
- 27) Il diritto alla cultura
- 28)Il diritto alla sicurezza internazionale “ Ogni individuo ha diritto ad un ordine sociale e internazioale nel quale i diritti e le libertà enunciati in questa dichiarazione possano essere pienamente realizzati”
- 29)Il diritto ad esercitare i propri doveri
- 30 Il diritto al rispetto dei diritti “ Nulla nella presente Dichiarazione Universale dei Diritti Umani può essere interpretato nel senso di implicare un diritto di qualsiasi Stato o gruppo o persona di esrcitare o di compiere un atto mirante alla distruzione di alcuni dei diritti e delle libertà in essa enunciati”

Gli emendamenti per ottenere l'unanimità

Esempi di dichiarazioni

1° Ovunque, le minoranze dovranno adattarsi ai costumi e ai valori della maggioranza

2° I popoli primitivi non hanno ancora raggiunto i gradi più alti della civiltà

3° Bisogna accettare l'inglese come lingua universale

4° Gli europei hanno avuto la grande generosità di insegnare agli altri popoli il modo giusto per fare le cose

5° Più presto il mondo imparerà a fare le cose come noi le facciamo, e più presto tutte le persone del mondo saranno in grado di comprendersi meglio

Regolamento:

- 1) Formare gruppetti da 4 a 6 persone che parlano la stessa lingua
- 2) Ogni gruppo si sceglie un relatore
- 3) Si legge una dichiarazione e ciascuno indica se è d'accordo o in disaccordo . Se anche una sola persona è in disaccordo conviene che il gruppo modifichi il testo di tale dichiarazione in modo che essa sia accettabile per tutti i membri del gruppo
- 4) Non basta dire che tutto il gruppo è d'accordo "per essere in disaccordo".
- 5) Le dichiarazioni emendate sono sottoposte al parere del gruppo per la dichiarazione di accordo
- 6) Quando tutti i gruppi si ritrovano , ogni gruppo, in funzione del tempo disponibile, presenta almeno due delle dichiarazioni alle quali sono stati portati degli emendamenti.

Futuri alternativi

La gente guarda al futuro in maniere diverse, può essere ottimista o pessimista, o credere che il futuro non sarà molto dissimile dal presente. Un utile modo per esaminare diversi tipi di futuro è di raggrupparli secondo tre categorie:

- Futuro possibile - tutti i futuri che possono concepibilmente avverarsi. Chiaramente ci sarà una progressione dai più probabili ai più incerti. Questo implica creare scenari immaginari e descrivere le varie alternative possibili.

-Futuro probabile -tutto ciò che con una certa approssimazione può avverarsi. Questo riguarda le tendenze progettuali, ad esempio dell'industrializzazione, dell'immigrazione, della tecnologia e comporta il prognosticare ciò che pensiamo possa avvenire

-Futuro auspicabile -tutto ciò che vorremmo che si avverasse. Ciò comporta il considerare ciò che una comunità giusta e pacifica, o il mondo, considererebbe auspicabile e i passi necessari per raggiungere tale stato.

Ecco un sommario delle possibili alternative:

1) i soliti problemi

2) Un disastro: cresceranno povertà, crimine, guerre, portando forse ad un disastro globale

3) Conservatorismo totalitario: le libertà basilari verranno ristrette da governi sempre più autoritari, allo scopo di conservare le risorse e di assicurare l'ordine

4) Iper-espansionismo: espansione industriale, tecnologica e scientifica accelerata, è praticamente l'unica soluzione ai problemi attuali

5) Ecologia: è necessario un cambiamento nella direzione della decentralizzazione e dell'equilibrio con noi stessi per un rapporto tra l'umanità e la natura in un mondo pacifico e giusto.

I VALORI del BELPAESE

Per quale motivo si vive meglio in Italia che in un altro Paese?

Scelga tre voci tra quelle sottoindicate;

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1) *la libertà | 2) *il clima |
| 3) *il tenore di vita | 4) * il carattere degli italiani |
| 5) *il modo di vivere | 6) *le bellezze naturali |
| 7) *i rapporti tra le persone | 8) *la tranquillità |
| 9) * il patrimonio artistico | 10) * la cucina |

Per quale motivo si vive peggio in Italia che in un altro Paese?

Scelga tre voci tra quelle sottoindicate, (una crocetta accanto agli elementi scelti)

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| 1) *la criminalità | 2) *il malgoverno |
| 3) * la corruzione politica | 4) * l'ingiustizia fiscale |
| 5) *la crisi fiscale | 6) * la disoccupazione |
| 7) * la disorganizzazione | 8) * la malasania |
| 9) *troppa libertà | 10) * servizi sociali insufficienti |

Se potesse scegliere, le piacerebbe vivere in un altro Paese?

SI _____ NO _____

Se ha optato per il SI, quale Paese sceglierebbe ?

STATI UNITI

SVIZZERA

OLANDA

FRANCIA

GERMANIA

SPAGNA

Altro... da indicare

I valori italiani (secondo gli Americani intervistati)

La graduatoria in ordine decrescente pone:

- 1) L'interesse per la vita politica**
- 2) Il piacere di una vita rilassata e calma**
- 3) L'attaccamento per i monumenti antichi**
- 4) L'orgoglio regionalistico, il campanilismo**
- 5) L'espansività, l'affabilità**
- 6) Il piacere di mangiar bene**

Chi proviene da un'altra cultura tende ad osservare principalmente le caratteristiche che contrastano con quelle a cui era abituato

Conclusioni

Ecco i concetti da sottolineare:

- 1) Le persone in tutte le culture condividono determinati problemi di fondo per i quali occorre trovare delle risposte
- 2) Non c'è nessuna soluzione automatica o universalmente migliore, ci sono invece diverse soluzioni alternative.
- 3) Ciò che distingue una cultura da tutte le altre sono i particolari modelli di soluzioni che vengono adottati per le varie necessità
- 4) All'interno di ogni cultura la gente tende a vedere i modelli della propria cultura come "naturali" o come l'unico modo giusto: questo è un errore
- 5) Chi va a vivere all'estero deve tenerne conto, perché è possibile che vi trovi una alternativa più convincente di quelle note

Gioco di simulazione

Albatros

Obiettivo della simulazione:

prendere coscienza dell'importanza e del ruolo della comunicazione non verbale nella scoperta di un'altra cultura

Durata: da un'ora e mezza a due ore

Dimensione del gruppo: da 12 a 15. Se possibile realizzare la partecipazione con un numero più o meno uguale di maschi e femmine.

Materiali necessari:

piatti o bacinelle per 1) lavarsi le mani, 2) una bottiglia 3) del cibo, 4) dell'acqua e un alimento qualunque (biscotti, caramelle ecc.) Drappi o altra stoffa per gli uomini e le donne di Albatros, sedie, chaises,, o altri " extra" a scelta

Descrizione dell'esercizio:

L'esercizio comporta due parti: la prima parte consiste nell'effettuare i saluti cerimoniali tra i membri di una cultura immaginaria (gli albatrosiani) e degli stranieri(il gruppo dei partecipanti). Cercare di evitare che ci siano spettatori. La seconda parte deve essere dedicata ad un dibattito approfondito. Albatros diventa un gioco sperimentale relativamente inutile se il dibattito che fa seguito alla cerimonia non è trattato con la profondità e l'attenzione che merita.

Le pagine che seguono lo descrivono in dettaglio.

Fonte

Il gioco è tratto da "Beyond Experience; The Experiment Press, Brattleboro, 1977.

I° Preparazione dell'esercizio

Albatros dà i migliori risultati in piccoli gruppi, da 12 a 15 persone, possibilmente con una componente equilibrata tra i due sessi.

Si dispongono delle sedie in circolo, in numero sufficiente per tutti gli uomini del gruppo, tra cui una più grande al centro del gruppo per l'uomo albatrosiano.

Svolgimento dell'esercizio

Segnaliamo subito che l'esercizio non deve seguire un ordine prestabilito. Può essere preferibile creare delle varianti per adattarlo alle diverse situazioni , purché il gruppo sia composto preferibilmente di uomini e di donne , un certo numero di Albatrosiani ecc.

Ciò che segue non è dunque che una versione classica di Albatros . Possono essere inventate altre sequenze. Ciò che importa non è la sequenza in se stessa, ma l'obiettivo che l'animatore si propone di raggiungere.

Due Albatros prendono posto: l'uomo sulla sedia, la donna i ginocchio, accanto a lui. I partecipanti sono diretti verso il cerchio delle sedie, le donne senza scarpe gli uomini con le scarpe ai piedi. I due albatrosiani sono vestiti con i loro mantelli: l'uomo con le scarpe, la donna senza.

Primo esercizio (prima o durante i saluti) : gli albatrosiani (specialmente gli uomini si sforzano di far sedere per terra le donne che occupano una sedia , e inversamente per gli uomini (le donne li fanno sedere su una sedia)

In questo caso come in tutte le situazioni del gioco gli intervenuti

utilizzano il linguaggio albatrosiano

Gli albatrosiani sono calmi, riservati, dolci e amabili, e sono gentili con i loro invitati

Essi non toccano gli altri che in occasione delle cerimonie

Essi incitano i partecipanti ad esprimersi attraverso

1) dei versi per esprimere la riprovazione

2) dei mormorii approvatori per esprimere il loro accordo

3) lo schioccare della lingua che serve, grosso modo per captare l'attenzione, ecc.

Si procede al giro dei saluti. L'uomo albatrosiano si alza e saluta intorno gli uomini del cerchio.

Egli tiene ciascuno per le spalle e per le anche : egli frotte infine la sua gamba destra con quella del suo ospite ;

I visitatori si siedono

Adesso la donna albatrosiana saluta le donne del cerchio.

Ella si inginocchia e passa cerimoniosamente le sue mani sulle tibie e i piedi della sua ospite .che si tiene in piedi.

Dopo i saluti la partecipante si rimette in ginocchio .

Quando sono finiti i saluti gli albatrosiani decidono una pausa in cui tutti aspettano.

Gli albatrosiani restano sereni, amabili, ma non sorridono e non esprimono sul loro viso i diversi sentimenti o reazioni suscitati dalle persone del cerchio.

Essi fan versi nei confronti di tutti i visitatori che ridono, parlano o interrompono la conversazione, ma senza collera.

In seguito la donna albatrosiana fa il giro del cerchio con un recipiente d'acqua . ogni uomo del cerchio , a cominciare dall'uomo albatrosiano, bagna le dita della sua mano destra poi la alza, e la scuote leggermente per asciugarla
Non si lavano mai le mani delle donne .

La donna albatrosiana riprende il suo posto qualche minuto prima dell'attività seguente

Quando l'uomo dà il segnale con lo schioccare della lingua , ella si alza e offre ad ogni uomo a turno,, del mangiare cominciando dall'uomo albatrosiano.

Essa immerge la mano nel mangiare e lo mette in bocca a ciascuno secondo il turno. Quando l'uomo albatrosiano riceve il mangiare manifesta la sua soddisfazione con un mormorio compiaciuto o un gorgoglio (intanto si gratta la pancia)

Quando tutti gli uomini hanno mangiato , la donna albatrese porta da mangiare alle donne , una dopo l'altra . Dopo riprende il suo posto accanto all'uomo albatrese.

Durante queste pause che conviene prolungare per aumentare il loro effetto, l'uomo albatrese accarezza di tanto in tanto, dolcemente, la testa della donna che è ai suoi piedi

Si passa in seguito alle bibite. Seguendo lo stesso rituale : la donna albatrese passa il bicchiere pieno all'uomo albatrese, poi fa il giro degli uomini , e termina con le partecipanti, pi torna ad inginocchiarsi al suo posto

Dopo una nuova pausa i due albatros si alzano e si mischiano ai loro invitati comunicando con il loro schioccare abituale. Senza farlo notare cercano intanto tra le ospiti quella con i piedi più grandi.

La prescelta viene poi condotta vicino alla sedia dell'albatrese accanto alla quale si inginocchia proprio come la donna albatrese.

L'ultima sequenza della cerimonia consiste nel ripetere i saluti.

L'uomo albatrese si alza e fa il giro del cerchio salutando ogni uomo. Egli è seguito dalla donna albatrese che saluta ogni donna

Quando hanno terminato, i due albatresi fanno segno di seguirli all'ospite scelta, sempre inginocchiata accanto alla sedia, e tutti e tre abbandonano il cerchio.

Fine della prima parte dell'esercizio.

PREGIUDIZI CULTURALI E SPIEGAZIONI

Se ci riflettiamo dall'esterno l'esercizio di Albatroso dà una possibilità a chi partecipa di imparare attraverso l'osservazione, di dedurre il significato dell'insieme di ciò che si è attuato.

E' stata sottolineata l'importanza di questo aspetto di "osservazione naturale", bisogna perciò realizzare questo esercizio con tutta la coerenza possibile, e in un quadro di riferimenti sui quali tutti gli attori di Albatros sono d'accordo

Ecco alcuni dei pregiudizi culturali "standard", abituali, e che i partecipanti hanno fatto fatica a distinguere durante lo svolgimento dell'esercizio.

Questo esercizio è stato deliberatamente scelto per indicare il contrario ad un pubblico americano, la società di Albatros accorda infatti molto più valore alle donne che agli uomini.

La terra è sacra, tutta fecondità e sacralità; gli esseri capaci di produrre la vita (dunque le donne) sono tutt'uno con la terra, e sono le sole, (per la loro qualità intrinseca) col diritto di camminare direttamente a contatto con la terra. E' per questo che gli uomini devono portare le scarpe, e i loro gesti non hanno alcun rapporto con la terra, mentre tutto quello che le donne fanno pone l'accento sulla terra e i piedi.

Solo le donne sono abilitate a preparare e offrire i frutti della Terra;

I ruoli dell'uomo e della donna nella società traducono questa relazione con la Terra, anche se per un osservatore esterno le cose sembrano avere un altro significato.

Il fatto, per esempio, che l'uomo albatros accarezzi la testa della donna albatrese inginocchiata, viene dai suoi obblighi nella società: suo compito è di ricordarle le cose sacre, di avvicinarle attraverso il suo intervento, e di proteggerla dall'oblio.

Egli beve e mangia per primo per proteggerla (lei e tutte quelle che rappresenta) da ogni danno o macchia

Gli Albatresi hanno una lingua, ma solo una parte di essa viene utilizzata nella cerimonia dei saluti (schicchioli, gorgoglii squittii) Si può forse utilmente affrontare la questione della lingua da un altro punto di vista: gli Albatresi comunicano per telepatia, e i pochi suoni che emettono servono solo per richiamare l'attenzione dei loro interlocutori.

Questa società apprezza la calma, la serenità e la maestosità.

gli Albatresi sono pacifici, accolgono gli stranieri con amabilità e tolleranza

Essi mangiano e bevono cose che piacciono loro anche se non sono del gusto dei visitatori.

Il loro modo di vivere e le loro cerimonie (come il giro dei saluti) sono consacrate dall'uso; per loro, sono, chiaramente corretti e piacevoli.

Quest'ultimo punto è da sottolineare: E' importante che gli Albatresi dimostrino con convinzione (e i visitatori dovranno poi annotarlo durante il dibattito) che ciò che è stabilito è stabilito, e che gli albatresi, come ogni altro,

popolo della terra, partono inconsciamente dal presupposto che la loro società è "normale".

Essi suppongono che i visitatori desiderano essere salutati, che il visitatore sa, proprio come lo fanno loro, ciò che è bene anche se sono tolleranti e correggono amabilmente gli errori: che l'ospite con i piedi più grandi è pienamente consapevole della necessità di essere lei la persona scelta..

La cerimonia è consacrata ai saluti, non è dunque rappresentativa dell'insieme della società e della cultura in cui si verifica

Comunque sia, l'importante è riflettere che i visitatori che vanno ad Albatros entrano in una cultura straniera, che non è necessario spiegare o giustificare, ciascuno deve accettarlo come un fatto ovvio: l'albatrese è una persona intera, evidente e convinta di appartenere ad una cultura con buone basi, allo stesso titolo di un americano o di un italiano.

II IL DIBATTITO

E' la parte più importante dell'esercizio
Fondamentalmente quest'ultimo consente di pensarlo su due livelli
Il primo livello è quello dell' "osservazione culturale"

Questo esercizio consente ai partecipanti di mettere alla prova la loro capacità di osservazione, di dedurre un comportamento corretto sulla base di pochi segni verbali o indiretti, e di farsi un'idea, magari frammentaria della società Albatros

Il secondo grande livello è quello della presa di coscienza di sé, quello in cui ogni partecipante ha l'occasione di analizzare le sue reazioni e i suoi sentimenti, ciò che gli permette di conoscersi meglio

Dopo un aver rappresentato "una scena di vita ad Albatros" i partecipanti hanno spesso in mente le loro reazioni. Pertanto conviene strutturare la discussione nel modo seguente:

A. Domandare a ciascuno "da dove viene", cioè che si è fatto, e a qual tipo di attività egli ha partecipato.

Tutti si accordano poco a poco per dire che vengono da un contatto con una certa cultura. Questo costituisce ben più che "una affermazione formale" per iniziare il dibattito.

Questa tecnica di esplorazione delle idee su che cosa si è appena vissuto (se ciascuno può esprimersi liberamente senza avere né conferme né smentite) fornisce delle informazioni preziose all'animatore sul tipo di gruppo che ha di fronte.

B. Il dibattito può allora partire verso le osservazioni oggettive.

L'animatore raccoglie tutte le espressioni usate: "essi hanno fatto ciò oppure "il loro linguaggio è.." Le discussioni saranno vivacizzate se i partecipanti rinviano a più tardi i loro sentimenti e le loro reazioni, se per ora esprimono semplicemente ciò che hanno osservato e hanno conosciuto della nuova cultura, senza affrontare le ragioni per le quali sono personalmente risentiti

Durante questa parte del dibattito, il gruppo tenta di determinare se Albatros è un paese in cui la donna viene oppressa, una società maschilista, etc.. Nella misura del possibile, cercare di far venire le risposte spontaneamente, senza anticiparle,

Nello stesso tempo è meglio che le idee contraddittorie vengano dal gruppo stesso

, piuttosto che dall'animatore ;

presto o tardi qualcuno parlerà contro la tesi "maschilista" , fornendo pure uno spunto sul quale l'animatore potrà costruire naturalmente;

Durante questa parte di osservazione culturale , cercate di introdurre i seguenti punti: come le nostre osservazioni sono influenzate dai nostri pregiudizi culturali; quale è la qualità delle nostre osservazioni, sin dall'inizio: (osserviamo veramente i dettagli?, prestiamo loro attenzione?); abbiamo scoperto che si possono imparare tante cose utili senza dire neanche una parola? che il significato apparente delle cose non è sempre quello esatto?

Così questa parte del dibattito si compone di due momenti

1) uno scambio di informazioni

2) una occasione per meditare sulle capacità di osservazione dei partecipanti

E' venuto il momento per sottolineare che molte delle osservazioni dei partecipanti hanno un forte contenuto culturale

E' probabile che quest'idea, come tutte le altre , sarà espressa da uno dei partecipanti: l'animatore deve allora fare in modo da farla intendere a tutto il gruppo.

Durante questa parte del dibattito, i partecipanti tendono a porre molte domande di chiarimento all'animatore

"Perché fanno così? Tutti gli Albatresi sono?.. L'animatore deve sollecitare le risposte dal gruppo .

Probabilmente tali risposte saranno variate e contraddittorie ;

E' venuto il momento per l'animatore di confermare una selezione di tali risposte ;

Si deve giungere a far comprendere al gruppo che le domande del tipo 'tutti gli albatresi sono..' sono domande inutili, alla luce del buon senso e della propria esperienza culturale

Infine l'animatore deve far comprendere l'inutilità di trovare una spiegazione alle cose "il perché" gli albatresi fanno queste cose così o colà

Più che rispondere "Ecco perché" l'animatore deve sforzarsi di far comprendere che il "perché" di un comportamento umano non si presta generalmente ai concetti e alle risposte (antropologiche e sociologiche) semplici e precise

C. Dopo che il gruppo ha esposto tutte le considerazioni oggettive, l'animatore può accettare una direzione chiara verso i sentimenti e le reazioni personali.

Si ottengono spesso delle reazioni moderate come "<Interessante." Bisogna invece riuscire a far esprimere opinioni personali, non importa se negative o positive.

In questa fase del dibattito l'animatore fa comprendere che le reazioni di ciascuno sono relative; quelle del vicino possono essere totalmente differenti dalle nostre.

In altre parole bisogna che si faccia capire ai presenti che l'esercizio non è né buono né cattivo, né noioso e che non si può definirlo con un'etichetta assoluta.

E' stata un'occasione per far vivere un'esperienza individuale ,percepita attraverso la sua visione personale delle cose. Si deve permettere a tutte le reazioni e a tutte le idee di esprimersi, facendo prendere coscienza a ciascuno dei partecipanti che egli è responsabile di ciò che ha capito.

D. Qualche partecipante può dire " in una situazione reale io ..avrei.."

La questione della situazione reale o artificiale è fondamentale nell'aspetto "presa di coscienza di sé" dell'esercizio.

Sottolineate il fatto che la situazione di Albatros è artificiale nella misura in cui si svolge la simulazione. Ma non è affatto artificiale nel suo aspetto più importante : per un periodo prefissato ,un numero di persone ha fatto un certo numero di cose in quel luogo, e ogni partecipante ha avuto delle reazioni ben chiare e reali;

Ogni partecipante deve ammettere che le sue reazioni e i suoi comportamenti, comunque siano hanno avuto luogo..

La qualità e il realismo nello sviluppo dell'esercizio importano poco.

E' vero che il realismo e la qualità drammatica possono arricchire l'esercizio a livello dell'osservazione culturale.

Comunque sia l'episodio vissuto in Albatros rimane un episodio reale della loro vita.

Questo punto di vista è molto prezioso; Per alcuni, esso è evidente, per altri esso non ha un senso specifico; Tocca all'animatore far comprendere che l'episodio vissuto in Albatros è stato uno strumento di autoesame e autocoscienza .

Ciascuno sa come ha reagito. A ciascuno quindi tocca capire che:

- 1) le sue reazioni si sono prodotte ed erano reali
- 2) che qualunque si l'origine delle sue reazioni in effetti egli ne è responsabile
- 3) che non ha senso parlare di bene e di male nell'esercizio, si deve solo constatare che senso ha nella coscienza di ciascuno



GLOSSARIO

(Le parole "chiave" per chi si interessa di tematiche interculturali)

Antropologia culturale: "l'antropologia culturale è una scienza sociale che si occupa del comportamento umano e in particolare delle varie maniere con cui gli uomini esplicano le attività connesse con la loro vita quotidiana" (M. Callari Galli in "Antropologia culturale" Il Mulino, Bologna, 1975, p. 45).

L'Antropologia si occupa delle varie trasformazioni delle culture con "l'obiettivo di giungere ad uno schema riunificante, che veda le trasformazioni di ogni cultura nel quadro più generale dello sviluppo di tutta la cultura umana" (ibidem pag. 39).

Apprendimento interculturale: un nuovo modo di apprendere, in cui soggetti di diversa provenienza culturale vengono aiutati a vedere le loro differenze come risorse su cui costruire qualcosa e ottenere una migliore coscienza di sé, piuttosto che come deviazioni da norme stabilite; un sistema in cui ogni cultura viene spiegata nel contesto delle altre attraverso un processo che stimola il dubbio su di sé, la curiosità per gli altri e la comprensione delle interazioni di entrambi. (Consiglio d'Europa, documento CM/81/48 pag. 8).

Cultura: per "cultura", secondo il concetto definito e utilizzato dagli antropologi, si intende ogni sistema di creazione, di emissione, di conservazione e trattamento dell'informazione sviluppato dagli esseri umani e che li differenzia dagli altri esseri viventi. I termini usi, tradizioni, costumi, abitudini, ecc. sono inclusi nel vocabolo più ampio di cultura, la parola cultura richiama ugualmente le conoscenze, le arti, la letteratura, la poesia, ... ma è nella prima accezione del termine che viene usata prevalentemente dagli antropologi. Il complesso di usi sociali, comportamenti, pensieri viene trasmesso dal gruppo che lo detiene alle generazioni successive come propria cultura" (E.T. Hall, *Les différences cachées*, Stern, 1984, pag. 114).

Etnocentrismo: l'atteggiamento per il quale gli appartenenti ad una cultura la ritengono come la più valida in senso assoluto in rapporto ad ogni altra cultura esistente nel passato e nel presente (C. Tullio Altan "Antropologia", Milano, Feltrinelli 1985, pag. 75).

Si ha **etnocentrismo culturale** quando si giudicano gli altri secondo il proprio sistema di valori.

Interculturale: "L'uso della parola *interculturale* implica necessariamente interazione, scambio, caduta di barriere, reciprocità e solidarietà oggettiva. Se anche alla parola "cultura" viene dato il suo significato pieno, essa implica anche il riconoscimento di valori, stili di vita, e rap-

presentazioni simboliche alle quali gli esseri umani; sia come singoli individui, sia come gruppi, si riferiscono nelle loro relazioni con gli altri". (dal progetto n. 7 del Consiglio d'Europa, Rei, 1986, pag. 17, trad. di M.G. Calasso).



L'educazione interculturale implica il raggiungimento dei seguenti obiettivi generali: la conoscenza e la comprensione dei processi attraverso i quali si sono venute costruendo la propria cultura e le altre culture che si incontrano nel corso dell'esperienza; l'elaborazione e il possesso individuale e collettivo di valori su cui fondare i diritti di ciascuno al rispetto della propria storia e alla costruzione di una storia comune; l'interiorizzazione, nel corso degli studi, di conoscenze e di capacità metodologiche che facciano vivere l'intelligenza del confronto e della interazione tra diversi; l'acquisizione di un atteggiamento solidale nei riguardi di ogni persona e specificamente di chi ha avuto di meno". (Pronuncia del C.N.P.I. Prot. 3645 del 23/4/92).

Multiculturalismo: con multi e pluriculturale indica una situazione in cui gruppi culturali diversi coesistono l'uno accanto all'altro senza necessariamente interagire tra di loro. L'Italia e gli altri paesi europei sono di fatto multiculturali.

Pedagogia Interculturale: è la branca della Pedagogia che ha il compito di facilitare la conoscenza reciproca e la disponibilità all'incontro e allo scambio tra persone di culture diverse. La pedagogia interculturale affronta il campo molto complesso, e per molti aspetti inesplorato, delle condizioni favorevoli all'integrazione e all'interazione tra persone di diversa origine e tradizione, credo religioso ed etnia.

Plurilinguismo: reale possesso di almeno due lingue oltre quella materna. Finalità interculturale del plurilinguismo è la ne-

cessità di conoscere, attraverso le lingue, altre culture, di aprirsi all'esperienza degli altri, di mettere in discussione la propria identità per allargarne e approfondirne la valenza.

Pregiudizio: valutazione quasi sempre negativa, non confortata da prove, che contrappone sé all'"altro".

Programmazione interdisciplinare: stesura di un percorso di lavoro scolastico che preveda che i singoli docenti lavorino nella loro classe, con il loro "stile", nell'ambito della specifica disciplina di insegnamento, ma in funzione di un "progetto comune", che dovrà essere identificato, messo a punto e verificato da tutti insieme, attraverso il lavoro dei Consigli di classe, dei Collegi dei docenti, dei Consigli di Istituto.

Relativismo culturale: la teoria del relativismo culturale è basata sulla duplice premessa del carattere universale della cultura e delle specificità di ogni singola cultura. Secondo Herskovits, i molteplici aspetti della cultura (sistemi di produzione e distribuzione di beni, forme di organizzazione sociale e politica, valori, religioni, tecniche, arti) sono presenti in ogni gruppo umano, ma assumono presso ogni popolo caratteri specifici: ogni società è unica o diversa da tutte le altre e i costumi che variano da regione a regione hanno sempre una giustificazione nel loro specifico contesto.

Segnali non verbali nell'interazione sociale umana: 1) contatto fisico, 2) prossimità, 3) orientamento, 4) aspetto, 5) postura, 6) cenni del capo, 7) espressione del volto, 8) gesti, 9) sguardo, 10) aspetti non verbali del parlato. I segnali non verbali della comunicazione spesso hanno significato differente in culture diverse (Michel Argyle).

Shock culturale: termine che serve ad indicare l'insieme di difficoltà che si possono incontrare quando ci si accosta ad un'altra cultura per un periodo di tempo piuttosto lungo (almeno 20 gg.).

Stereotipo: immagine schematica e fissa che sintetizza l'idea di qualcosa sulla quale non si è fatta esperienza, che evoca luoghi, persone, situazioni, ambienti cui si attribuiscono elementi immutabili, che si ripetono sempre uguali. Di per sé lo stereotipo non è necessariamente negativo, è solo la pseudoconoscenza di una realtà in gran parte ignota che fa perno soprattutto sulla reazione emotiva. Come tale può essere il presupposto per costruire il pregiudizio.

Il riconoscimento dello stereotipo come falsa conoscenza è un anello molto importante della formazione interculturale. ■

PAROLE CHIAVE PER CAPIRE

Assimilazione:

letteralmente, indica il processo attraverso il quale si tende a divenire simili. Il termine venne usato per la prima volta all'inizio del novecento negli Stati Uniti durante la massiccia immigrazione proveniente dall'est Europeo e dal mar Mediterraneo. Il senso del termine divenne quindi lo stesso di americanizzazione;

Esistono diversi modelli di assimilazione.

Il primo si riferisce al processo attraverso il quale gli immigrati assumono i comportamenti del gruppo dominante; fino ad anni recenti era il modello più diffuso in Francia

Il secondo modello , chiamato negli Stati Uniti **melting pot**, prevede che tutti i gruppi etnici mescolino le proprie caratteristiche , producendo un nuovo "amalgama" sociale.

Alcune minoranze adottano intenzionalmente comportamenti che tendono a contrastare le pressioni sociali all'assimilazione; Gruppi religiosi che aprono scuole proprie, insediamenti riservati a particolari comunità, ecc...

In altri casi sono i paesi ospiti che tendono ad impedire che avvenga l'aassimilazione delle minoranze, perché considerano la popolazione straniera come provvisoria, in transito perché destinata al rientro.

I sociologi comunque mettono in guardia rispetto a una concezione di aassimilazione come processo unidirezionale, secondo il quale all'interno del gruppo la minoranza si conforma alla maggioranza, senza che anche nella maggioranza si producano dei cambiamenti.

INTEGRAZIONE:

Per **integrazione** si intende quel processo attraverso il quale un gruppo (etnico o culturale) si adatta a un gruppo più esteso, che a sua volta lo accetta, senza che sia costretto a cambiare la cultura e i comportamenti di origine a favore di quelli diffusi nella maggioranza.E' normalmente usato in contrapposizione ad assimilazione, che si riferisce invece ai processi attraverso i quali un gruppo modifica i principi fondanti della propria cultura e i comportamenti che ne derivano per adottare quelli del gruppo con il quale entra in contatto.

In alcuni casi il mantenimento dei tratti distintivi della cultura d'origine viene vissuto come possibile motivo di discriminazione ai propri danni da parte della maggioranza, ed è per questo che molti immigrati tendono a non esibire alcune loro tradizioni culturali.

In documenti europei recenti sull'integrazione degli immigrati, si parla oggi di **"integrazione condizionata"**. Con questo termine si intende sottolineare l'importanza della condivisione da parte dei nuovi cittadini, di un nucleo di valori comuni, quali l'uguaglianza, la distinzione tra legge civile e riferimenti religiosi..(**valori universali dei diritti dell'uomo**).

I termini **assimilazione e integrazione** devono venire considerati dai due punti di vista: quello di chi giunge nel paese di immigrazione e, viceversa, quello del paese che accoglie gli immigrati.

PREGIUDIZIO

Può essere definito come l'insieme dei valori e delle idee che portano un individuo o un gruppo di individui a essere prevenuti contro i membri di uno o più gruppi particolari. generalmente si tende a confondere il termine pregiudizio con stereotipo.

Gli stereotipi sono affermazioni e credenze rigide e generalizzate, rispetto alle caratteristiche di un certo gruppo etnico, di un certo paese, mentre il pregiudizio è un'attitudine negativa verso un determinato gruppo

Alla base sia dello stereotipo che del pregiudizio vi è dunque una tendenza alla generalizzazione.

Le generalizzazioni derivano inevitabilmente da scarse o superficiali informazioni circa l'altro gruppo. Per esempio potremmo dire che una persona, (o un gruppo) ha dei pregiudizi nei confronti degli Arabi; intendiamo cioè che quella persona è orientata a produrre dei comportamenti ostili verso gli Arabi (questo comportamento viene definito discriminazione). Ritiene ad esempio che tutti gli Arabi, senza alcuna eccezione, siano "sporchi,imbroglianti e con poca volontà di lavorare".

La **generalizzazione** viene chiamata anche in questo caso stereotipizzazione e significa assegnare determinate qualità ad un individuo di un gruppo, senza tener conto delle infinite variabili che appartengono a tutti gli altri membri del gruppo. che hanno il diritto di essere riconosciuti come **individui con caratteristiche proprie**.

Bibliografia essenziale sui giochi di gruppo

- Taylor J.L. I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento, Mondadori, 1979
- Cecchini A. Taylor "La simulazione giocata, F. Angeli, 1987
- Crisma A. "Il gioco dei quattro feudi", in "I viaggi di Erodoto", 4,II (1988), pp. 166/177
- Brusa A. Uno dieci, cento marescialli in Fare scuola/7(La guerra) , La Nuova Italia ,1988,pp. 75/85
- Ferracin L.Gioda P. Loos S., "Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità, Elle Di Ci, 1990
- AA.VV. "I giochi di simulazione nella scuola, Zanichelli, 1987
- Cecchini A.Indovina F. " Simulazione" F. Angeli, 1989
- Bertolini D. (a cura di) "Giochi nel mondo", Edizioni CEM, Parma
- Grunfeld Frederic, Giochi del mondo, edizioni comitato dell'UNICEF, Roma, 1975
- Loos S., "i giochi cooperativi, in Novara D. (a cura di) " Istinto di pace", EGA, Torino, 1990
- Martin Jelfs, "Tecniche di animazione" ed LDC.
- AAVV, Giochi a schede, ed LDC.
- Alberto L'Abate, Addestramento alla non violenza, ed. Satyagraha
- Silvia Bonino "Bambini e non violenza , ed. gruppo Abele
- Sigrid Loos "Novantanove giochi cooperativi" edizione gruppo Abele

SUSSIDI DIDATTICI PER L'EDUCAZIONE INTERCULTURALE

Romanzi di altri popoli

- Acheng "Il re degli scacchi" (Cina) Rusconi pp 98 L. 15.000
Acheng "Il re degli alberi" (Cina) Theoria, pp98 L. 15.000
R. Mimouni, "La tribù felice" (Algeria), mondadori, pp.212, L. 27.000
A. Tutuola, Povero, Baruffona e Malandrino (Nigeria), Feltrinelli, pp 258, L. 26.000
D. Chraïbi, "Nascita all'alba" (Marocco), Lavoro, pp. 161, L. 15.000
T. Ben Jelloun, "Moha il folle, Moha il saggio" (Marocco), Lavoro, pp. 158, L. 15.000
N. Mahfue, "Miramar" (Egitto), Lavoro, pp,188, L. 15.000
R. Boudjedra, "La pioggia" (Algeria) Lavoro, pp108, L. 15.000
O. Sembène, "Il fumo della savana", (Senegal), Lavoro, pp. 318, L. 25.00
T. Ben Jelloun, "La preghiera dell'assente", (Marocco), Lavoro, PP, 202, L. 15.000
A. Meddab, Phantasia (Tunisia), Lavoro
M. Moreno, "In dicembre tornavano le brezze, "Colombia), Giunti, pp,412, L. 20.000
E. Burgos, "Mi chiamo Rigoberta Manchù", ed. Giunti, pag.304, L. 20. (per adulti)
"Il serpente e il mais".. Miti dell'America precolombiana, ed. Associate pag.108 L.;14.000
M. Ricò; Amore indio sulla Cordigliera della Ande e favole dell'America latina, ed. EMI L. 10.00
Nicaragua: Fiabe e Leggende illustrate dai bambini, ed. Associate, L. 20.000

Libri per ragazzi

Racconti e fiabe provenienti dal Sud del mondo. Libro in originale + traduzione italiana. Utilizzabili per percorsi didattici, (anche interdisciplinari utilizzando il libro in versione originale) sul racconto, sulle tradizioni, sulla vita quotidiana di altri paesi.

1. Ibon l'uccello delle Filippine - francese -
2. Pilandok (Filippine) inglese
3. Manaol (Filippine) inglese
4. Pindong -(Filippine) inglese
5. Racconti della Valle segreta - (Zimbawe) inglese
6. Papaniki - (Sudafrica) inglese
7. La strada è di tutti (Venezuela) spagnolo
8. I racconti che raccontano i Mapuche (Argentina) spagnolo

8 originali + due copie in italiano Lit.150.000-(produzione del CIES, il Centro informazione e educazione allo sviluppo)

GIOCHI DIDATTICI

Corsa alla Felicità, Il gioco della differenza e della uguaglianza, Cappelli edit., BO, '89

E' un classico gioco di simulazione particolarmente adatto a preadolescenti e adolescenti; promosso dalla "Commissione per la realizzazione delle pari opportunità

tra uomo e donna della Regione Emilia-Romagna", si propone di educare a superare gli stereotipi e i pregiudizi nel rapporto tra uomo e donna. I giocatori

tirano il dado muovendo la pedina su un percorso pieno di ostacoli; per superarli devono utilizzare, nel modo più opportuno, quattro serie di carte che rappresentano situazioni della vita quotidiana a casa, a scuola, sul lavoro, nel gioco. Chi riesce a risolvere i problemi che si presentano, riesce a salire sulla Scala della Felicità.

Il gioco dei potenti in "La geografia si può rinnovare", a cura di Loos Sigrid, ed. ASAL, Simula i rapporti tra paesi in via di sviluppo e paesi industrializzati. L. 14.000

Storie colorate di Piera Gioda ed. CISV, Torino; Gioco di simulazione per scoprire, dietro le differenze, il volto e le storie degli immigrati in Italia.

Cartintavola, CISV. Mastro Geppetto, Gioco a quiz con mazzo di carte con diversi quesiti.

Il gioco della torta mondiale in "La geografia si può rinnovare" di Beckford Junior School, Londra, Edit. ASAL, Roma. E' un gioco per 20/30 persone, della durata di 60/75' Attraverso la costruzione di un murales cui devono contribuire 7 aree geografiche diverse, questa simulazione aiuta ad esplorare l'attualità delle relazioni (squilibrate) a livello internazionale. L.14000 (libro)

Forme Cooperative in "La geografia si può rinnovare" di Fisher S. Hicks D. ED. ASAL, Roma. E' un gioco che intende stimolare l'attenzione per la comunicazione non verbale, stimolando al contempo la cooperazione. E' utile inoltre per accostarsi alla proiezione di Peters. Si gioca in gruppi di cinque ed è adatto a qualsiasi contesto.

Novantanove giochi cooperativi di Loos Sigrid Gruppo Abele Torino; E' una proposta per giocare in modo nuovo e non competitivo, riscoprendo il corpo e la collaborazione con gli altri giocatori; L. 18.000

Sulle orme di Colombo Un gioco per chi ama l'avventura e l'azione ed. Lisciani giochi, Castagneto Teramo, L. 38.000

Viaggio a Fantasia Giochi creativi e non competitivi di Loos Sigrid Gruppo Abele Torino La riscoperta della fiaba e della drammatizzazione per recuperare la creatività, con il solo ausilio dei cinque sensi L. 18.000.

29 giochi per educare alla pace AGESCI; ED. Borla pp80 L. 16.000

Viaggio nella città della Fortuna Ed. Mastro Geppetto Torino; Scopo dei giocatori è quello di raggiungere in autobus la Città della Fortuna, ma possono riuscirci solamente tutti insieme.

SCHEDE DIDATTICHE

AAVV Diverso come me, Schede didattiche per l'Educazione multiculturale nella scuola, Ed. Abele, L. 20.000

Paese che vai...piatti che trovi. Il lungo viaggio dell'altro dall'America latina all'Europa, Ed. CISV, L.7.000

AAVV Il litigio (materiale per l'attività didattica e l'animazione) Ed. EMI L.16.000

Progetto Caleidoscopio, del CIDI di Roma : comprende un gioco di costruzione con figure geometriche e tre serie di schede didattiche su :nomi, giochi aree geografiche e migrazioni. Prodotto dal Comune di Copparo,CIDI Regione Lazio, (età 6/11 anni)

Nord/Sud: Un avvenire comune o nessun avvenire prodotto dal Centro di Documentazione del CIPSI di Roma . Si tratta di 20 schede, 20x30 L. 25.000

