

3° WORKSHOP GIOCARE PER IMPARARE

E' ormai un appuntamento tradizionale che consente un incontro ed un confronto fra tutti coloro che utilizzano tecniche "ludico-attive" con lo scopo di raggiungere obiettivi formativi e di apprendimento con utenti adulti.

Tutte quelle attività, dunque, che possono essere proposte ad adulti, che li rendono partecipi in prima persona del processo "ludico", che si propongono in senso lato scopi pedagogici fanno parte di quell'agglomerato che noi chiamiamo giochi psicopedagogici. Le attività di questo tipo, pur avendo un fondo comune e pur essendo costruite con gli stessi "ingredienti" spesso dosati in maniera diversa, hanno caratteristiche peculiari che le contraddistinguono e che consentono di elaborare delle classificazioni interne al grande sistema che le raggruppa tutte. Così le occasioni di incontro per coloro che utilizzano queste tecniche rappresentano momenti non solo di arricchimento personale in termini di aumento delle proprie conoscenze, ma soprattutto di riflessione e di dibattito sui fondamenti teorici e metodologici relativi alla produzione ed all'uso di questi strumenti.

Come in passato anche in quest'occasione l' ARIPS avrà accanto nella gestione della giornata:

AIATEL - Associazione Italiana Animatori TEMpo libero - che da anni si occupa della formazione di animatori (con particolare riferimento a quelli socioculturali) e di interventi di animazione in contesti limitati e contenuti (come il quartiere) o allargati e complessi (come una città)- per Aiatel interverrà G. Contessa -

SAIPS - Servizi di Aggiornamento e Interventi Psico-Sociali - che offre i suoi servizi in particolare di animazione e prevenzione, ma anche nel settore turistico e della salute direttamente ad utenti della fascia adolescenziale e giovanile - per Saips interverrà A. Terracciano -

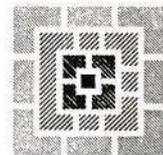
SIGIS - Società Italiana dei Giochi di Simulazione - associazione neonata che si propone di sviluppare contatti e relazioni fra tutti coloro che utilizzano o che sono utenti di giochi di simulazione - per Sigis interverrà A. Cecchini -

data: la giornata si svolgerà il prossimo 10 novembre dalle ore 9,30 alle ore 18

sede: l'incontro si svolgerà presso la sede dell'ARIPS

costi: £.50.000 per gli individui; £. 100.000 per gli Enti;
£.30.000 per i soci (+ iva se fatturati).

le iscrizioni chiudono il 27 ottobre p.v.



3° WORKSHOP

" GIOCARRE PER IMPARARE "

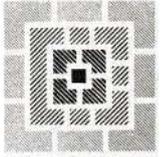
Molinetto di Mazzano - 10 novembre 1990

- ore 9,30 - registrazione partecipanti e loro divisione in 4 gruppi
9,45 - ogni gruppo partecipa ad uno fra i seguenti "atelier"
* AIATEL - giochi con computer
* ARIPS - giochi di integrazione
* SAIPS - giochi di orientamento professionale
* SIGIS - giochi d'ambiente
- ore 11 intervallo
- ore 11,30 - "cambio dei gruppi" i quali ruoteranno in un altro atelier secondo l'ordine indicato dai colori posti sulla porta delle diverse aule
- ore 13 - fine lavoro mattinata
- ore 14,30 - "cambio dei gruppi" sempre secondo l'ordine indicato
- ore 16 intervallo
- ore 16,30 - seduta plenaria :
LE POTENZIALITA' FORMATIVE DEI GIOCHI DI SIMULAZIONE
con la partecipazione dei conduttori dei giochi della giornata
- ore 17,30 - chiusura dei lavori.

NOTABENE : La giornata é gestita in collaborazione dai quattro enti che realizzano gli "atelier" e nello specifico dai seguenti conduttori:

- ** per AIATEL - Ignazio Drudi
- M.Vittoria Sardella
- ** per ARIPS - Guido Contessa
- Margherita Sberna
- ** per SAIPS - Aldo Terracciano
- ** per SIGIS - Maria Frau
- Renato Gibin

*** al termine della giornata verranno consegnate a tutti i partecipanti delle brevi memorie su tutte le attività di simulazione presentate.



ATTIVITA' DI INTEGRAZIONE

In questo momento storico la nostra cultura ed il nostro Paese sono tormentati da problemi derivanti da difficoltà di rapporto fra le persone sia intese come singoli individui, sia prese collettivamente come gruppi.

In termini sintetici e semplificatori si tratta di problemi di razzismo intendendo questo termine in senso ampio. Parrebbe che la nostra epoca e noi stessi tendiamo a vedere con sospetto, se non proprio a rifiutare, qualsiasi cosa percepiamo come diversa dalla nostra consueta abitudine di vita, dai nostri valori o ideali, in definitiva, da noi stessi.

A peggiorare la situazione, di solito tendiamo a reagire in queste occasioni con particolare violenza ed impulsività che sono spesso l'esatto opposto del nostro comportamento abituale e quindi, anche per questo, le situazioni diventano ingestibili o comunque, particolarmente "infuocate".

Abbiamo perciò pensato di proporre attività di integrazione che consentissero la sperimentazione di:

- una situazione di disparità e di diversità fra le persone
- un conflitto derivante dalle diversità in se stesse prese "ideologicamente", o in termini "stereotipici"
- le conseguenze psicologiche di tutto questo
- le modalità e le strategie che possono esemplificare analogicamente come individuare un percorso che porti ad un rapporto più tollerante e comprensivo fra chi è su posizioni diverse.

Metodologicamente abbiamo individuato alcuni brevi giochi, che tratteggiamo brevemente di seguito, e che noi presenteremo fra loro in connessione perchè ci consentono in tal maniera di descrivere in modo globale e complessivo tutta la situazione che ci interessa.

Gli esclusi

I partecipanti vengono suddivisi in gruppetti di 4/5 persone con il compito di individuare nel corso di 20/30 minuti almeno un elemento che li accomuna tutti fuorchè uno, che viene estromesso dal gruppo allo scadere del tempo.

Successivamente gli esclusi provenienti da ogni sottogruppo si riuniscono, ma non possono partecipare ad una breve attività ludica e divertente proposta agli altri presenti.

La comunicazione

I partecipanti, divisi in gruppetti di 4/5 membri, simulano di provenire da civiltà diverse (che possono essere indicate anche dal conduttore del gioco) ed hanno un certo tempo - ovviamente proporzionato al compito assegnatogli - per inventare il linguaggio, o almeno alcuni elementi di esso, e per realizzare un incontro "misto" dove spiegare agli altri popoli stranieri i loro concetti.

Il territorio

In uno spazio limitato e circoscritto, i partecipanti vengono divisi in gruppetti di 4/5 membri e devono partecipare ad un gioco competitivo che richiede la divisione dello spazio disponibile fra i gruppi presenti: vince chi riesce ad aggiudicarsi più spazio, e cioè, analogicamente, ad avere la nazione più estesa.

Riflessioni

Ad ogni attività di gioco seguono riflessioni collettive sia di tipo razionale che emotivo, legate ai vissuti che hanno caratterizzato in ogni singolo partecipante i diversi momenti delle attività proposte.

E' evidente l'obiettivo di "far mettere nei panni dell'altro" i partecipanti in modo che in situazioni simili, almeno, all'impulsività si sostituisca un minimo di riflessione su quanto si vuole fare e sulle conseguenze che si possono provocare.

CONDUTTORI ARIPS: Guido Contessa - psicologo del lavoro e di comunità, consulente, libero professionista, membro senior dell'ARIPS e Segretario dell'AIATEL

Margherita Sberna - psicologa e psicopedagogista, esperta in tecniche di formazione e presidente dell'ARIPS

GIOCHI SU/CON COMPUTER

I giochi su computer sono spesso "guardati" con sospetto, soprattutto da chi non li ha mai sperimentati. Gli argomenti utilizzati per alimentare il sospetto sono i seguenti: favoriscono l'isolamento e l'individualismo, creano video dipendenza, appiattiscono la creatività, favoriscono la competizione fine a se stessa e i comportamenti aggressivi e altre considerazioni similari. In realta' non e' cosi'. Un qualsiasi supporto, in questo caso il computer, non ha in se' poteri malefici ne' benefici. Gli effetti che si ottengono attraverso gli strumenti utilizzati dipendono sempre dall'intenzionalita' e dalla professionalita' dell'operatore che li propone. I giochi che seguono possono essere utilizzati, oltre che per divertirsi, anche per...

1. TETRIS, NEWTE, EGAI NT HARD, BLOCK OUT

il capostipite e' stato TETRIS, inventato in URSS nel 1986, gli altri sono sue modificazioni con aggiunte innovative. Si gioca cercando di incastrare figure geometriche (lineari o tridimensionali) in un rettangolo predisposto. Ogni volta che si completa una riga aumenta il punteggio e lo spazio a disposizione.

Puo' essere utilizzato, con adulti e bambini, per sperimentare i seguenti aspetti: percezione dello spazio, visione d'insieme, gestalt, coordinazione di movimenti, reazione all'incalzare di situazioni, capacita' di utilizzare interventi esterni per modificare situazioni di pericolo, concentrazione, conformismo

2. INTEL

"produzione propria", simula un comportamento "intelligente": dialoga, apprende, controlla, corregge in modo non valutativo. Il contenuto e' staccato dal "motore". In questa versione, "impara" ed "insegna" la differenza tra un animale ed un altro utilizzando la logica binaria. Mette in difficolta' anche gli adulti, ma e' stato pensato per bambini dai 6 ai 13 anni.

3. NUMERI

ideato da Antonio Galassi (1988) facilita l'approccio all'aritmetica, utilizzando modalita' non "minacciose". Sullo schermo compare la faccia simpatica di Paolo che, dopo aver fatto scegliere il tipo di operazione e il grado di difficolta', propone le operazioni da risolvere, loda le soluzioni esatte e evidenzia l'errore in quelle sbagliate. Il gioco puo' anche essere usato con gli adulti per sottolineare aspetti quali l'attenzione, la concentrazione, i disturbi della comunicazione

4. SINFILA

della Grullo Soft srl (1981), e' un vecchio gioco che tutti abbiamo giocato a scuola, di nascosto, durante le lezioni noiose! Lo scopo e' di allineare, su un reticolo, 5 X in fila mentre si cerca di impedire che il computer faccia lo stesso con le O. In questa versione l'avversario e' il computer che non ha l'intelligenza del compagno di banco, ma senz'altro ha piu' memoria e non si distrae!

Puo' essere giocato da persone di tutte le eta', anche in gruppo contro il computer, ed e' utile per analizzare le capacita' di previsione, di strategia, di concentrazione, la reazione psicologica alla sensazione di essere in procinto di vincere

5. MAXIT

di autore sconosciuto, si puo' giocare avendo per avversario il computer oppure un altro essere umano. Apparentemente e' un gioco matematico, perche' su un reticolo compaiono dei numeri distribuiti in modo casuale. L'obiettivo e' individuare le mosse che fanno totalizzare il massimo punteggio. Puo' essere utilizzato per affrontare la "paura" del numero, per sviluppare capacita' strategiche e per sperimentare il rapporto costi/benefici

6. L'ASTRONAVE CONDANNATA e L'ANELLO DI LUCREZIA BORGIA

di Enrico Colombini/Chiara Tovena 1985, sono due giochi di avventura. Nel primo il giocatore e' il comandante di un'astronave che deve fronteggiare un'emergenza. Nel secondo, un cavaliere della corte di Lucrezia Borgia incaricato da quest'ultima di ritrovare un prezioso anello. Il calcolatore descrive (o disegna) la situazione e il luogo in cui si trova l'avventuriero in quel momento; il giocatore decide cosa fare, scrive le azioni sulla tastiera e... aspetta le conseguenze.

Si possono giocare anche in gruppo, dai 10 anni in su e sono utili per analizzare i seguenti aspetti: i ruoli in un gruppo, i processi decisionali individuali e di gruppo, il pensiero laterale, la capacita' di rischio, l'utilizzo del tempo come risorsa, i codici di comunicazione, il rapporto con le regole, la capacita' di ascolto e di lettura della situazione, la memoria. Inoltre, utilizzando la stessa "ossatura" di programma si possono costruire avventure diverse.

Ignazio Drudi esperto in statistica ed informatica, ricercatore presso la facolta' di statistica dell'Universita' di Bologna, membro senior dell'ARIPS di Brescia e presidente della RES coop di Bologna, membro del consiglio direttivo dell'AIATEL e della SNA.

Maria Vittoria Sardella psicologa, libero professionista, esperta in tecniche di ricerca e di formazione degli adulti, membro senior dell'ARIPS di Brescia e della RES coop di Bologna, membro del consiglio direttivo dell'AIATEL e della SNA.

GIOCHI DI ORIENTAMENTO PROFESSIONALE

Quello dell'orientamento al lavoro è uno degli argomenti più discussi oggi in Italia. Il problema della disoccupazione giovanile da una parte e quello della saturazione dei mestieri tradizionali "maggiormente ambiti" dall'altra obbliga a rivedere le consuete modalità di informazione, indicazione e accesso al mercato del lavoro, soprattutto di ragazzi e giovani.

Una prima fase del problema si esplicita con le strategie dette di "orientamento scolastico", vale a dire di aiuto nella scelta dell'iter formativo post-obbligo (tipo di Scuola Superiore, Formazione Professionale, Formazione sul Lavoro, ecc.), la fase successiva attraverso l'attivazione di programmi finalizzati alla scelta della professione più consona alle capacità, ai bisogni, ai desideri e alle predisposizioni personali: questa categoria di iniziative viene definita di "orientamento alla professione".

Uno degli strumenti preferiti in questo campo è quello del gioco (e del gioco di simulazione). Esistono attività più o meno ludiche, più o meno complesse, più o meno strutturate che oramai abitualmente vengono proposte dai Centri di Orientamento o dalle stesse strutture scolastiche.

Trovandoci all'interno di una giornata di e sul gioco, la proposta che abbiamo pensato è quella, ovviamente, di una attività ludica; una attività ancora sperimentale mai proposta fino ad ora se non all'interno di sedute di testaggio delle varie parti che la compongono.

Il gioco, che ha il titolo provvisorio di "WALL STREET JOBS", simula, come si può arguire dal nome, una situazione vicina a quella di una Borsa Valori, o di una Sala Scimmie dell'ippodromo: si tratta, insomma, di scommettere su un inventario di professioni possibili, così come in parte si fa scommettendo sul proprio futuro occupazionale. La posta in gioco è naturalmente la vincita e, simultaneamente, la capacità di "vedere bene" nel proprio avvenire scegliendo la categoria di professioni che maggiormente si adatta alle predisposizioni ed alle capacità di ciascuno. Non c'è un solo vincitore: tutti possono vincere e se tutti vincono è meglio per tutti.

Dal punto di vista strutturale il gioco è suddiviso in 4 parti che hanno ciascuna riferimenti simbolici o realistici con la realtà del percorso del giovane verso il lavoro. Le variabili in gioco sono quelle che influenzano le scelte professionali. La 1" parte è focalizzata sull'elemento GIUDIZIO ESTERNO (o DEGLI ALTRI). Uno dei fattori che possono influenzare una scelta è quello che pensano gli altri di noi, quali caratteristiche si pensa che noi possediamo, dove per altri si intende gli insegnanti, i genitori, i parenti, "quelli che ci conoscono bene", ecc.

La 2" parte è centrata sull'elemento GIUDIZIO "DELLA REALTÀ", visto dal punto di vista del soggetto. Le competenze, le abilità, le capacità, le propensioni verso un certo tipo di impiego sono anche riscontrabili in termini di autodeterminazione: in parte ciascuno conosce abbastanza bene "ciò che sa e che sa fare".

La 3" parte è dedicata alla PERCEZIONE DEL "MONDO" PROFESSIONALE e del FUTURO. Esistono tante professioni esistenti solo come nome: non tutti conoscono fino in fondo le caratteristiche operative di un mestiere, a volte si viene colpiti dagli aspetti più fantasiosi, o più legati allo "status", o ancora al fascino che emana. Uno dei criteri di scelta di un lavoro potrebbe essere quello di come questo viene percepito, indipendentemente da come è.

La 4" parte è quella delle nostre decisioni. Da qualunque parte derivi l'influenza, qualunque sia il peso dei condizionamenti, si arriva al momento delle SCELTE. Queste possono essere più o meno determinate da noi o determinate da fattori esterni come le norme sociali, l'opera degli altri, le condizioni socio-economiche di un dato sistema, la fortuna, la sfortuna, le occasioni che capitano.

"WALL STREET JOBS" è però, alla fine solo un gioco; niente di troppo serio o da prendere come verità assoluta. Non è detto cioè che indichi davvero il possibile futuro di una persona.

Per completare l'utilità dell'iniziativa è necessario corredarla di informazioni esaurienti sulle professioni e, magari, di un training pratico che permetta alle persone di conoscere un mestiere anche dal punto di vista operativo.

CONDUTTORE SAIPS: Aldo Terracciano - Animatore e Formatore libero professionista, Presidente della S.I.A. (Società Italiana di Animazione), socio senior di SAIPS (Servizi di Aggiornamento e Interventi Psico-Sociali) di Forlì e Consigliere Nazionale AIATEL.

DUE PAROLE SU "ECO&ECO COMMONS 2"

Il tema dell'educazione all'ambiente e ad un rapporto con l'ambiente è nient'affatto un tema semplice.

Primo perché il tema dell'educazione non è per niente semplice di per sé.

Secondo perché l'obiettivo educativo, l'ambiente, è sfuggente, vuol dire troppe cose e spesso indefinite.

Come in tutte le "educazioni" ad "essere buoni", si rischia di essere noiosi, banali, melassosi, predicatori, insopportabili; di educare cioè a considerare, ed a ragione, insopportabile tale tipo di educazione.

Il gioco invece, che non ha obiettivi al di fuori di sé, che è divertente e gratuito, piace e conquista.

Può essere educativo? Sì, a volte, ma solo se non lo fa sapere, se è un vero gioco, surrettiziamente utilizzato per educare.

Un gioco educativo è contraddizione in termini, ma i giochi possono servire per educare; eccome.

Il pacchetto didattico che proponiamo è uno strumento per giocare e per ragionare sui giochi, ed, in fondo, è un gioco esso stesso: tremendamente serio come tutti i giochi (si suda e si soffre davvero giocando e si assapora l'entusiasmo, la vertigine, vincendo al gioco) e, come tutti i giochi, irritantemente inutile.

Ma giocando le persone coinvolte saranno coinvolte anche, a loro insaputa, in un gioco educativo che gli "insegnanti" giocheranno con loro, per spingerli a studiare, a imparare, ad addestrarsi in un contesto piacevole, liberamente scelto.

Al termine dell'inganno esso sarà disvelato, ma gli ingannati saranno lieti di esserlo stato, avendo, tra l'altro, ingannato a loro volta i loro ingannatori: non è che i "discepoli" non amano imparare è che non amano farlo come vogliono i loro "insegnanti" e saranno pertanto lieti di averli costretti ad insegnare come essi, i "discepoli", volevano.

Parlando più gravemente: è fuori discussione il fatto che i giochi servono per educare, c'è una letteratura imponente ed una pratica imponente che lo dimostrano, ma per farlo devono essere giochi "veri", di per sé divertenti, veicolando l'educazione e l'addestramento come sottoprodotto del gioco (non che i sottoprodotti siano meno importanti degli obiettivi primari, come dimostrano i frutti, sottoprodotti della strategia riproduttiva delle piante, ma non sono gli obiettivi, tutto qui).

Anche se c'è una distinzione tra educazione e addestramento: Infatti come dice J.P. Carse in *Giocchi finiti e infiniti* Mondadori, 1987:

"Essere preparati contro la sorpresa significa essere addestrati. Essere pronti per la sorpresa significa essere educati.

L'educazione scopre nel passato una crescente ricchezza, vedendo in esso ciò che non è finito. L'addestramento considera il passato finito ed il futuro non finito. L'educazione conduce ad una continua scoperta di sé, l'addestramento conduce verso un'autodefinizione finale.

L'addestramento ripete nel futuro un passato completato. L'educazione continua nel futuro un passato non finito."

Ed è quest'aspetto di creatività, di capacità di saper aspettare e vivere la sorpresa che caratterizza il gioco.

Il nostro gioco è un gioco semplice, ma sofisticato, derivato dalla famiglia dei Commons Games, adattato al contesto ambientale. La famiglia dei Commons Games prende spunto da una vecchia storia, istruttiva e capace di mostrare come equilibri efficaci ed efficienti richiedano che lo spirito d'iniziativa, motore del progresso, trovi in regole comunemente accettate il suo meccanismo di regolazione.

La storia è più o meno la seguente:

in un villaggio dell'Inghilterra del 1600 vige per i prati a foraggio ed i boschi l'antico diritto comunitario che consente a ciascun membro della comunità l'uso libero di questi spazi per pascolare greggi e raccogliere legna. Ad un certo punto vi è nella comunità una situazione di equilibrio e di relativa prosperità che si può così riassumere:

numero famiglie = 100
 numero greggi = 100 (una per famiglia)
 reddito per gregge = 100
 reddito totale = 10.000.

Per uno dei casi della vita che dimostrano come non sempre da un bene nascano cose buone, una famiglia vince un premio di consolazione alla lotteria d'Inghilterra, la somma vinta le consente di acquistare un nuovo gregge, che, come è ovvio, verrà messo a pascolo nei prati della comunità. Ma il sovraccarico riduce il reddito per gregge, sicché la nuova situazione diviene

numero famiglie = 100
 numero greggi = 101
 reddito per gregge = 99
 reddito totale = 9.999,

impercettibilmente peggiore per la comunità, ma assai vantaggiosa per la fortunata famiglia (198 di reddito vs. i 100 precedenti); ed allora una seconda famiglia, intraprendente decide di prendere in prestito la somma necessaria all'acquisto di un secondo gregge, il che aumenta ancora il carico sul prato, diminuendo il reddito "pro gregge"; la nuova situazione sarà:

numero famiglie = 100
 numero greggi = 102

reddito per gregge = 96
 reddito totale = 9.792.

Il seguito si può immaginare e così la "tragedia della comunità": si arriverà al punto in cui lo stesso "ambiente" darà abbastanza da vivere solo a poche famiglie con un reddito complessivo assai più basso. Era inevitabile?

Non lo era, ma occorrevano regole, un nuovo "contratto" da costruire tra le famiglie, innovazioni "tecnologiche", uso controllato delle risorse.

Su questa storia e sul difficile, ma possibile, processo di costruzione di un accordo si possono innestare molti giochi di cui è trasparente la possibile valenza ambientale: molti "beni" ambientali (l'aria, i fiumi, i mari) sono "di tutti", ma mal tollerano un uso incontrollato.

Molti giochi hanno sviluppato questo tema, tra essi il più adatto ai nostri scopi è parso essere Eco-Eco Commons un gioco elaborato da Richard Switalski e la cui versione 2 è stata preparata da Arnaldo Cecchini.

Un ulteriore sviluppo di eco&eco commons è il gioco ACE (Ambiente, Comunità, Economia) realizzato presso il DAEST da un gruppo di studenti coordinati da Cecchini. Questo sviluppo aumenta il numero di giocatori coinvolgibili (da sette a ventuno e più per comunità), la loro capacità di intervento autonomo, l'intervento di fattori casuali, la possibilità di accordi "sovrnazionali" e, soprattutto, la possibilità di collegare il gioco alla modellizzazione di una situazione "reale" o verosimile.

Maria Frau, architetto, è collaboratrice del DAEST (Dipartimento di Analisi Economica e Sociale del Territorio) dell'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, e si occupa di giochi di simulazione e di risparmio energetico.

Renato Gibin, urbanista, è collaboratore del DAEST dell'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, e si occupa di giochi di simulazione e di sistemi informativi territoriali.