ICARUS

Co-funded by the European Union
2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

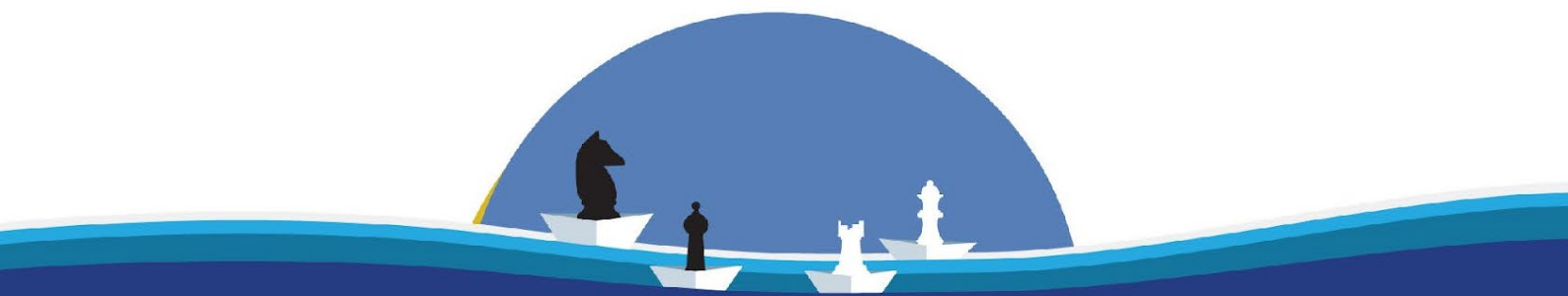
2.4.2 MODULI FORMATIVI

Per detenuti

Titolo del Modulo: **La gallina e la volpe**

unichess L'università degli scacchi

SKILL up CONSULTING TRAINING



Sommario

1- ARGOMENTO E AMBITO 3
1.1 Argomento principale 3
1.2 Target 3
2- DESCRIZIONE 4
2.1 Descrizione della Pratica 4
2.2 Scopo/obiettivo 5
2.3 Risultati di apprendimento 5
2.4 Approccio formativo 5
3- STRUMENTI 8
4- OSSERVAZIONI 10
5. DISCLAIMER 11

1- ARGOMENTO E AMBITO

1.1 Argomento principale

Il Modulo formativo “La gallina e la volpe” è uno strumento formativo ad uso esclusivo del formatore (con il termine formatore ci si riferisce ai formatori e alle formatrici, agli educatori e alle educatrici che hanno svolto o intendono svolgere le loro attività negli istituti carcerari) che affiancherà il docente di scacchi durante le sessioni negli istituti penitenziari.
Chi lavora nel campo della formazione ed entra in carcere deve conoscere il contesto, le regole, la logica e i ruoli che vi sono rappresentati perché l’esperienza detentiva incide sia sulla dimensione soggettiva delle persone (i detenuti e i formatori), sia sulla produzione di significati complessivi dell’esperienza formativa. Per questi motivi, il modulo è stato concepito per essere adattato ad un ambiente diverso, e per molti versi più complesso, da quello abitualmente frequentato da chi si occupa di formazione.
La progettazione dell’attività che segue ha tenuto in considerazione alcuni fattori cruciali, come le differenze culturali, linguistiche o anagrafiche che si possono riscontrare all’interno del gruppo di discenti.
L’attività formativa non si riferisce direttamente al gioco degli scacchi ma si innesta nelle sessioni dedicate all’apprendimento del gioco e ha lo scopo di stimolare la riflessione, favorire nuovi punti di vista, nuove visioni del dentro (inteso sia come carcere che come interiorità della persona) e offrire la possibilità di ritrovare gli aspetti positivi del sé per ripensare e ridefinire la propria vita sociale, relazionale e anche professionale fuori le mura del carcere.

Il Modulo “La gallina e la volpe” si concentra su 1 skill afferente alle competenze intrapersonali: la motivazione. Le soft skill in carcere rimangono spesso tacite o sono messe a tacere dai diversi obblighi comportamentali. L’esercitazione presentata nel Modulo, priva di condizionamenti e con regole semplici, dà la possibilità ai partecipanti di esprimere diverse identità e attitudini correlate alla meta-competenza in oggetto.

1.2 Target

Formatori, educatori, insegnanti, consulenti, tutor, operatori sociali, ecc.

2- DESCRIZIONE

2.1 Descrizione della Pratica

L'attività in oggetto è un intervento di rafforzamento delle competenze trasversali attraverso la stretta collaborazione, durante l'intervento tra esperti del gioco degli scacchi e esperti di formazione e sviluppo dell'apprendimento. Il gioco degli scacchi è una metafora e al tempo stesso un esempio pragmatico che supporta l'esercitazione presentata. L' attività "La gallina e la volpe", fa emergere il tema della scelta e della comprensione - sia attraverso il collegamento con gli scacchi, sia attraverso un caso tratto dal mondo animale, volutamente distante dal mondo carcerario - di quali siano le variabili che influenzano la nostra motivazione all'azione.

Skill sviluppata: motivazione

Durata: 50 min. variabili a seconda dei partecipanti

Svolgimento: Il formatore mostra al gruppo due fogli. Sul primo (fig.1) c'è l'immagine di un recinto a U con all'interno una gallina e all'esterno una ciotola di becchime (il disegno sarà fatto direttamente dal formatore ed è di facile realizzazione). Il formatore domanda: secondo voi la gallina riuscirà a mangiare? Perché? Si innesca una discussione.

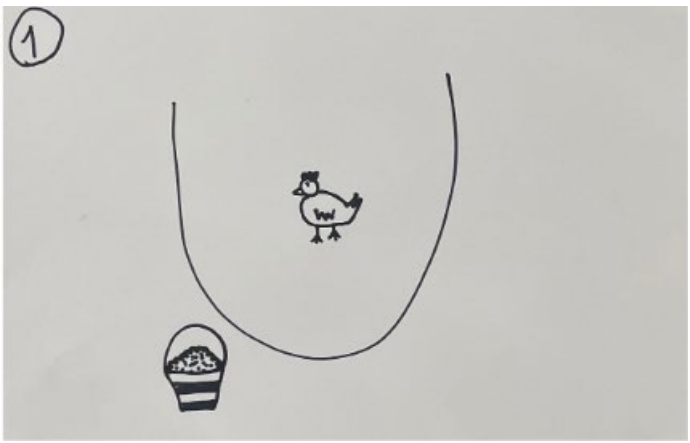


Figura 1

Poi il formatore mostra il secondo foglio (fig.2) con lo stesso recinto, una volpe all'interno e all'esterno un coniglio morto. Il formatore domanda: riuscirà la volpe a mangiare il coniglio? Perché? Segue discussione.

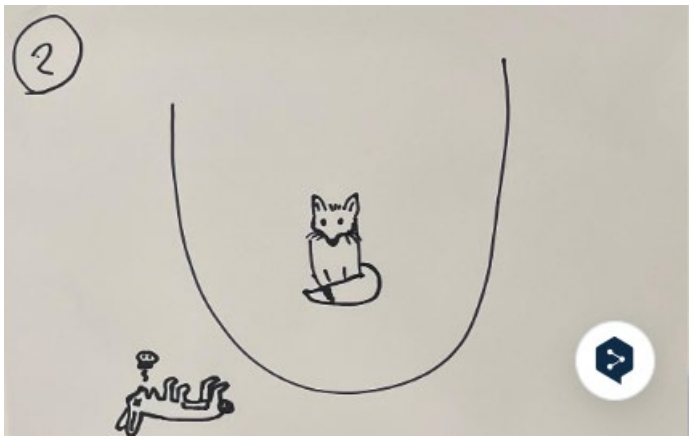


Figura 2

Il formatore interviene raccontando un esperimento. “Nel 1992 alcuni ricercatori hanno costruito un recinto a U e ci hanno messo una gallina dentro come nella fig.1. La gallina vede il cibo e cerca di raggiungerlo in linea retta scontrandosi con la rete. Il cibo è a pochi centimetri, perché dovrebbe sforzarsi di andarlo a cercare da qualche altra parte? che motivazione avrebbe? Si è scoperto che solo pochissime galline si impegnano a raggiungere l’obiettivo.” Il formatore mostra il terzo foglio (fig.3) con una gallina a zampe all’aria all’interno del recinto. Lo stesso esperimento è stato fatto con una volpe, come si è potuto vedere nella fig.2. All’inizio la volpe si è comportata come la gallina. Poi ha deciso di esplorare il territorio e di abbandonare il punto più vicino al coniglio. Si allontana di qualche metro lungo il recinto e raggiunge il cibo (fig.4). Il formatore eseguirà i disegni durante l’esercitazione.

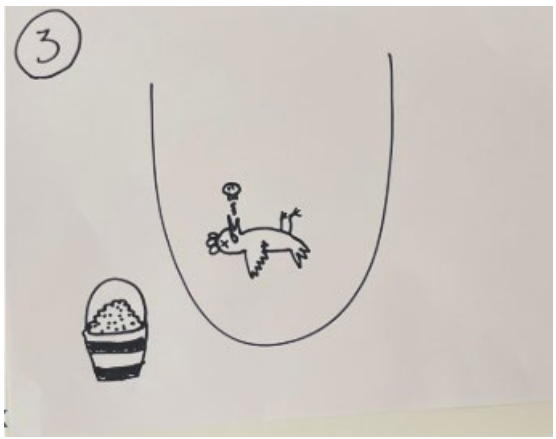


Figura 3

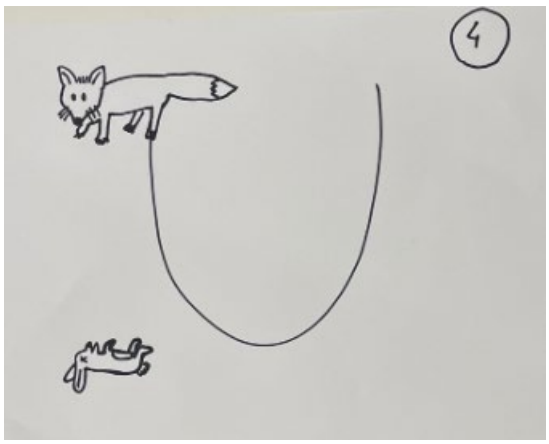


Figura 4

Debriefing: sulla base di quanto emerso il formatore farà domande e stimolerà riflessioni sul tema della motivazione. Si rimanda alle domande sul ricordo e le emozioni personali in Debriefing, Training approach. In questa attività è opportuno attivare un collegamento con il gioco degli scacchi e fare domande più specifiche, come: quando ti sei sentito intrappolato durante una partita di scacchi? quando ti sei arreso? cosa ti ha spinto a trovare una via d'uscita? che tipo di soddisfazione hai avuto quando hai raggiunto l'obiettivo? O domande collegate all'esperimento: in quali occasioni siete stati volpi e in quali galline? Quali obiettivi stimolano di più la vostra motivazione?

2.2 Scopo/obiettivo

L'obiettivo principale dell'attività è quello di avviare un processo di autoformazione che si sviluppi nel corso e anche successivamente l'intervento formativo. Per autoformazione si intende l'assunzione della responsabilità del proprio modo di essere e la capacità di osservare sé stesso in relazione agli altri.
La formazione è l'inizio di un percorso della persona che, più consapevole della propria unicità e individualità, intravede un obiettivo più importante: scegliere un percorso di reintegro, personale e professionale, nella società civile.
La formazione nel contesto carcerario va quindi intesa come strumento finalizzato al reinserimento sociale attraverso la stimolazione di skill fondamentali, come la motivazione all'azione, per la ricerca e la messa in pratica di nuovi progetti di vita.

2.3 Risultati di apprendimento

I risultati di apprendimento sono tutti collegati alla motivazione e riguardano lo sviluppo della comprensione e della consapevolezza:
• delle diverse tipologie di bisogni che spingono ad agire;
• dei propri specifici bisogni (di successo, relazionali, di sicurezza, ecc.);
• delle motivazioni intrinseche e d estrinseche;
• di come correlare le proprie aspettative alla capacità e alle reali possibilità di riuscire a raggiungerle.

2.4 Approccio formativo

METODO RIFLESSIVO. Il formatore non parlerà direttamente di motivazione. Non insegnerà questa skill ai detenuti fornendo esempi di personaggi che, in virtù della motivazione personale, hanno raggiunto ottimi risultati nella vita. Il formatore, osservando i comportamenti che emergono durante l'incontro, attiverà una riflessione attraverso domande, esempi, metafore e analogie. Sarà proprio la riflessione a generare nuovi stimoli e nuovi propositi di cambiamento.
TECNICA DELL'AGGANCIO. Per facilitare l'esplicitazione, da parte dei discenti, delle proprie motivazioni all'azione, è utile la tecnica dell'aggancio.
Durante la sessione il formatore cattura, ovvero si aggancia ad eventi collegabili alla motivazione, fa domande, fornisce feedback e fa emergere ragionamenti collettivi. L'aggancio è un metodo induttivo: la realtà, la pratica di gioco, mette in luce, di volta in volta, una determinata skill e il formatore deve avere l'abilità di percepirla e di connetterla alla sua esperienza e alle sue conoscenze

per poi stimolare i partecipanti a ragionare collettivamente su quella specifica skill. L'obiettivo è quello di integrare conoscenze (knowledge) ed abilità (know how).

Facciamo un esempio: Durante un esercizio di scacchi più complesso del solito il formatore nota che qualcuno smette di giocare, mostra segni di arresa o la ammette palesemente "non ci riesco, mi arrendo!". Questi comportamenti sono collegabili al tema della motivazione, che il formatore potrà introdurre facendoli ragionare sulle differenze tra motivazione intrinseca ed estrinseca.

Gli agganci sono materiali preziosi che vanno ricercati dal formatore per essere poi collegati, nel corso degli incontri, alle meta-competenze sulle quali si intende ragionare.

BRIEFING. Ogni esercitazione prevede un momento, di circa 5 minuti, dedicato al briefing, in cui si spiegherà al gruppo dei discenti perché si ragionerà su quella determinata skill, come è collegata al gioco degli scacchi e quali sono gli obiettivi e le istruzioni per portare a termine l'attività esperienziale proposta.

DEBRIEFING. Sarà invece dedicato più tempo al debriefing, un momento di riflessione collettiva cruciale per comprendere le reali implicazioni soggettive e relazionali dell'attività svolta. Le esercitazioni esperienziali sono dispositivi d'aula eterogenei tra loro e non è possibile fornire delle regole univoche di gestione del debriefing.

Sono state elaborate 3 categorie di domande utili a stimolare sia la riflessione individuale che la discussione di gruppo:

1. Il ricordo. Riflessione operativa. Il formatore riconduce i partecipanti al loro passato prossimo stimolando la rievocazione dei momenti più importanti vissuti nel corso dell'attività attraverso domande come: quali sono state le fasi più interessanti dell'esercitazione? Quali sono stati le azioni più rilevanti in vista del risultato finale? Cosa è successo durante le attività?
2. Le emozioni personali. Riflessione soggettiva. Il formatore fa analizzare ai partecipanti il loro stato d'animo durante lo svolgimento delle esercitazioni con una serie domande: Come vi siete sentiti? Quali emozioni avete provato durante le attività? Quando hai provato queste emozioni? Quando hai provato invece queste altre emozioni (es. delusione, noia, fastidio, ecc.)? quali azioni, mie o di altre persone presenti in aula, hanno innescato queste emozioni?
3. Le relazioni interpersonali. Riflessione intersoggettiva. Il formatore stimola l'analisi delle relazioni interne presenti prima, durante o dopo l'attività svolta insieme. Le domande guida possono essere: avete avuto difficoltà a comunicare durante l'esercitazione? Sono emerse simpatie e antipatie diverse da quelle che avevate prima? ci sono stati conflitti o alleanze? Ci sono state fratture nel gruppo?

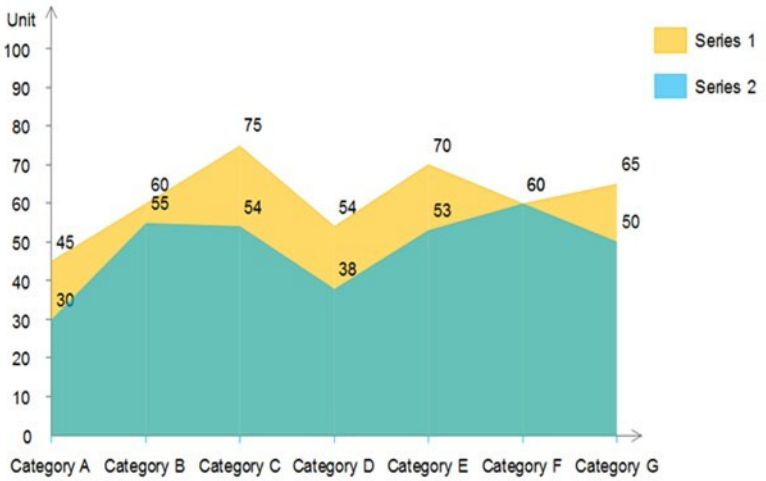
Le domande presentate sono suggerimenti che il formatore dovrà aver cura di adattare, usando il linguaggio verbale e non verbale più opportuno, alle diverse e imprevedibili circostanze.

FEEDBACK. Nello specifico contesto carcerario, il feedback ha la massima importanza. Il formatore deve dare feedback il prima possibile, in tempo reale, poiché lo deve collegare alle evidenze comportamentali che emergono durante le attività di gioco o formative. Deve essere sempre costruttivo, offerto cioè con l'intenzione di sostenere un miglioramento attraverso la

consapevolezza dei propri comportamenti e soprattutto rispettoso, aderente ad una logica di servizio e non di giudizio o di richiamo.

SETTING E POSTURA DEL FORMATORE. È importante considerare che non si tratta di lezioni accademiche con un docente dietro a una cattedra. L'ambiente deve trasmettere parità e collaborazione e deve essere privo di gerarchie sociali e di discriminazioni. Di conseguenza, il formatore può mantenere posture e atteggiamenti non formali (sta seduto sulla cattedra, gira tra i banchi, si siede accanto a un gruppo di discenti, ecc.). Questo è fondamentale per promuovere il senso di appartenenza e consentire ai partecipanti di sentirsi a proprio agio e di partecipare più attivamente alla lezione.

SCHEDE ANALITICHE. Le schede analitiche (presentate nella sezione Tools) sono uno strumento efficace e semplice da utilizzare per osservare e monitorare l'evoluzione, nel corso delle sessioni, del livello di Motivazione di ogni singolo partecipante e per comprendere i cambiamenti relativi al clima dell'aula. Al termine degli interventi i dati rilevati possono essere visualizzati in un grafico ad area simile a quello di seguito presentato.



Le schede analitiche sono di 3 tipologie:

1. Schede di osservazione individuali. Strumento ad uso del formatore utile a individuare, attraverso la scala Likert, la qualità dell'apprendimento e della coscienza delle 3 skill da parte di ciascun partecipante.
2. Scheda di osservazione generale. Strumento ad uso del formatore utile a individuare, attraverso la scala Likert, il livello di attenzione e di collaborazione all'interno del gruppo.
3. Scheda di autovalutazione. Da far compilare a ciascun partecipante al termine degli incontri. Utile sia ai partecipanti per ripensare al percorso formativo, sia al formatore per comprendere quanto i discenti sono in grado di applicare gli apprendimenti alla vita reale.

3- STRUMENTI

Materiali: 4 fogli con un disegno ciascuno

SCHEDA DI OSSERVAZIONE INDIVIDUALE

Data:	Nome:

Inserire, su ogni scheda, la scala di valutazione da 1 a 5 con i valori associati.
Moltissimo = 5
Molto = 4
Abbastanza = 3
Poco = 2
Per nulla = 1

Autoconsapevolezza	Voto				
	1	2	3	4	5
Riflette sulle attività e sul proprio comportamento					
È consapevole delle proprie emozioni					
Le emozioni produttive (curiosità, divertimento, ecc.) sono più intense di quelle ostacolanti (frustrazione, ecc.)					

Autocontrollo	Voto				
	1	2	3	4	5
Mostra padronanza di sé e capacità di gestire le emozioni					
Quando emergono sentimenti estremi (rabbia, insofferenza) riesce a controllarli subito					
Segue le regole e gli impegni stabiliti					

SCHEDA DI OSSERVAZIONE GENERALE

Data:

Inserire, su ogni scheda, la scala di valutazione da 1 a 5 con i valori associati.
Moltissimo = 5
Molto = 4
Abbastanza = 3
Poco = 2
Per nulla = 1

	Voto

	1	2	3	4	5
Mostrano attenzione					
Sono coinvolti in maniera attiva nelle attività proposte					
Sono a proprio agio nel chiedere spiegazioni					
Intervengono con pertinenza					
Rispondono volentieri alle domande					
Collaborano					

Note .....

SCHEDE DI AUTOVALUTAZIONE

Data:	Nome:

Inserire, su ogni scheda, la scala di valutazione da 1 a 5 con i valori associati.
Moltissimo = 5
Molto = 4
Abbastanza = 3
Poco = 2
Per nulla = 1

Autoconsapevolezza	Voto				
	1	2	3	4	5
Quanto hai appreso su questa skill dopo il percorso formativo?					
Quanto pensi di riuscire ad applicarla al tuo comportamento?					
Quanto ti piacerebbe migliorare su questa skill?					

Autocontrollo	Voto				
	1	2	3	4	5
Quanto hai appreso su questa skill dopo il percorso formativo?					
Quanto pensi di riuscire ad applicarla al tuo comportamento?					
Quanto ti piacerebbe migliorare su questa skill?					

4- OSSERVAZIONI

In prigione le emozioni sono mute. Parlare di emozioni o di quelle che gli addetti ai lavori chiamano meta-competenze o soft skill in carcere è quasi un tabù.
Tra le emozioni maggiormente presenti ci sono la vigilanza, lo spavento, il sospetto, la reazione al pericolo. Il sistema di previsione del pericolo viene innescato in modo preventivo pur in assenza di allarme. Viene attivata, cioè, una risposta estrema ed anticipatoria legata all'emozione di spavento anche se non c'è un reale motivo. In carcere non si aspetta, non si cercano indizi per avvalorare o meno la sensazione di pericolo perché sarebbe troppo rischioso. C'è la tendenza ad attuare risposte emotive di spavento, paura e pericolo per sé: tutte reazioni causate dalla vita reclusa.

5.DISCLAIMER

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per essi.

Autori

© Maggio 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssdrl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sport Club, Centro per la Ricerca sull'Educazione e l'Innovazione, Federazione Scacchistica Lettone

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario della Commissione Europea nell'ambito del Progetto Erasmus+ "ICARUS – Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool", N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409.

Attribuzione, condividi nella stessa condizione

(CC BY-SA): L'utente è libero di condividere, copiare e ridistribuire il materiale con qualsiasi mezzo o formato e di adattarlo, remixarlo, trasformarlo e svilupparlo per qualsiasi scopo, anche commerciale. Il licenziante non può revocare queste libertà fintanto che l'utente segue i termini della licenza secondo i seguenti termini:

Attribuzione : è necessario dare il giusto credito, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. L'utente può farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in alcun modo che suggerisca che il licenziante approvi l'utente o il suo utilizzo.

Condividi allo stesso modo: se remixi, trasformi o costruisci sul materiale, devi distribuire il tuo contributo con la stessa licenza dell'originale.

Nessuna restrizione aggiuntiva : l'utente non può applicare i termini legali.