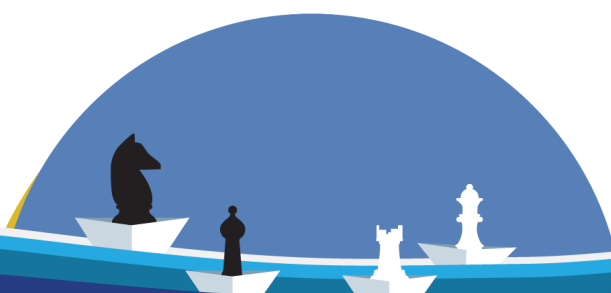




2.4.4 MODULI FORMATIVI

Per detenuti

Titolo del Modulo: **Che pezzo di scacchi sei?**



Including **Chess As a Re-education Up-Skilling** tool

Sommario

1- ARGOMENTO E AMBITO	3
1.1 Argomento principale	3
1.2 Target	4
2- DESCRIZIONE DELLA PRATICA	5
2.1 Descrizione	5
2.2 Scopo/obiettivo	6
2.3 Risultati di apprendimento	6
2.4 Approccio Formativo	6
3- STRUMENTI	7
4- OSSERVAZIONI	8
5. DISCLAIMER	9

1- ARGOMENTO E AMBITO

1.1 Argomento principale

Il Modulo “Che pezzo di scacchi sei?” è uno strumento formativo che sarà utilizzato dal 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 all’interno degli 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. Il presente modulo è quindi:

- transculturale
- facilmente comprensibile
- dotato di regole semplici
- analogico
- con pochi dispositivi fisici

L’attività formativa non si riferisce direttamente al gioco degli scacchi ma si inserisce 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 “Che pezzo di scacchi sei?” si concentra sull’empatia. 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.



1.2Target

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



Including **Chess As a Re-education Up-Skilling** tool

2- DESCRIZIONE DELLA PRATICA

2.1 Descrizione

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 del Modulo "Che pezzo di scacchi sei?" entra nel vivo del gioco degli scacchi: le competenze del formatore e del docente di scacchi si supportano e si fondono per dare avvio ad una esercitazione basata sul riconoscimento della personalità, del comportamento e delle emozioni delle persone con cui si entra in relazione.

Skill sviluppata: empatia.

Durata: 40 min. variabili a seconda dei partecipanti

Briefing: il formatore parla di empatia e introduce gli obiettivi del gioco. Il docente di scacchi spiega il valore e la "personalità e il comportamento" del pedone, del cavallo, dell'alfiere, della torre, della regina e del re. Ad esempio, anche se c'è una gerarchia, tutti possono mangiare chiunque. Il pedone, che appare come il pezzo più debole, può mangiare il re che rappresenta il pezzo più importante, ecc. Vedi Briefing in Training approach.

Svolgimento: Il formatore chiede di disegnare il pezzo degli scacchi con caratteristiche psicologiche e comportamentali che, secondo lui, sono stati adottati dall'istruttore durante la spiegazione delle tattiche e delle strategie di gioco. Esprime attraverso il disegno l'associazione con l'istruttore per come lo ha conosciuto durante le sessioni. I disegni vengono consegnati anonimi. L'istruttore può far fare questa esercitazione all'inizio e alla fine del ciclo di sessioni per vedere l'evoluzione di come viene percepito dai partecipanti.

Debriefing: Le domande utilizzate nel corso del debriefing sono: come vi siete sentiti? Confusi, stupiti, imbarazzati, divertiti? Cosa avete imparato da questa attività? Quali difficoltà avete incontrato nell'immaginare le caratteristiche di una persona e di raffigurarle con un disegno? Quanto vi siete preoccupati di non risultare offensivi o inopportuni?

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 l'empatia, per la ricerca e la messa in pratica di nuovi progetti di vita.

2.3 Risultati di apprendimento

Gli obiettivi di apprendimento sono lo sviluppo e la crescita della capacità di:

- sapersi connettere agli stati d'animo degli altri;
- comprendere più rapidamente i diversi stati psichici delle persone con cui si entra in relazione;
- adattare il proprio comportamento agli stati emotivi degli altri.

2.4 Approccio Formativo

INTERVENTO PARTECIPATO: gli incontri si baseranno su un approccio interattivo, flessibile e personalizzato, in cui i discenti saranno incoraggiati a partecipare alla creazione di alcuni contenuti delle docenze in modo da avere materiali di discussione allineati agli interessi dei discenti. L'obiettivo delle strategie di apprendimento utilizzate riguarda soprattutto "l'imparare come" piuttosto dell'"imparare qualcosa". In questo senso, l'approccio di fondo stimola un tipo di apprendimento meno centralizzato e più collaborativo.

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).

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.

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.

3- STRUMENTI

Materiali: fogli e matite

4- OSSERVAZIONI

Questa attività è da svolgere quando le persone si conoscono e hanno un minimo di confidenza tra di loro. Se l'attività si protrae troppo a lungo si può interrompere dopo due o tre interventi di riflessione e riprendere successivamente.



5. DISCLAIMER

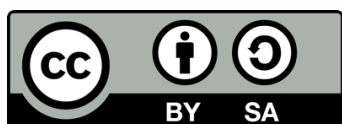
Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili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

Autori

© Maggio 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssdl, 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.