

Competenza empatica: imparare a giocare assieme

EMOSIA “tutti per uno e uno per tutti” (Empatia + gnosis)

Imparare giocando



Parole chiave: empatia, gioco cooperativo, debriefing, valutazione soggettiva

I giochi cooperativi sono fondamentali nel quadro del processo di educazione dell'aggressività in quanto si fondano sul lavoro di squadra in cui i partecipanti devono collaborare tra loro per assolvere ai compiti ludici, migliorando la qualità dei risultati con il livello di cooperazione che si basa sull'aiuto reciproco.

Nei giochi cooperativi i compiti possono essere realizzati solo se i componenti del gruppo uniscono le loro abilità facendo la fondamentale esperienza di apprendimento prosociale che gli sforzi, l'iniziativa e l'impegno attivo di tutti danno un risultato che supera la soddisfazione individuale per scoprire la responsabilità per qualcosa di comune attraverso una esperienza di successo.

Il valore pratico del lavoro di gruppo si evidenzia quando nei giochi affiorano dei conflitti conseguenti al dover prendere decisioni difficili, quando si è sotto la pressione temporale, quando vi sono diverse strategie di soluzione od uno scarso impegno di alcuni, occasioni preziose di apprendimento in cui aiutando gli altri e lasciando che essi ci aiutino si manifesta l'impegno verso di loro, ma anche la disponibilità a riconoscere i propri limiti permettendo loro di esserci di aiuto.

I giochi cooperativi favoriscono il “**DEBRIEFING**”, inteso come momento di riflessione critica collettiva realizzato a caldo dopo una situazione emotiva molto intensa, fondamentale per elaborare la dimensione socio-affettiva possibile solo dopo una fase esperienziale pratica, che può articolarsi, specie con la fascia d'età dei più piccoli, con una fase non verbale “iconica” (per visualizzare il vissuto) e una fase verbale (per nominare il vissuto) sia orale che scritta, utilizzandolo così come

modello di apprendimento. Per la “coerenza” del messaggio educativo finalizzato a canalizzare positivamente l’agonismo e la competitività si raccomandano i seguenti principi pedagogici adatti per i giochi:

- Inscenare il gioco: creare le condizioni per consentire ai/le ragazzi/e di giocare spontaneamente.
- Imparare a restare in disparte: osservare cosa fanno, giudicare come lo fanno e il suo sviluppo.
- Aiutare a risolvere da soli i problemi: aiutare a chiarire, risolvere e attuare questioni, conflitti, idee.
- Fare attenzione alla complessità del gioco: d’accordo con i/le ragazzi/e adattare le situazioni.
- Chiarire le strutture del gioco: far notare le correlazioni fra i diversi fattori rilevanti per il gioco.
- Avviare all’autoregolazione: fare in modo che le funzioni relative alla soluzione dei problemi e alle strutture dei giochi possano essere svolte dai/le ragazzi/e in modo regolare ed autonomo, senza che uno di loro si imponga sugli altri.

IL DEBRIEFING



- Cosa è
- A cosa serve
- Come si gestisce
- Le sue fasi
- Alcune considerazioni

Cosa è

La parola *debriefing*, mutuata dal mondo militare, è ormai di uso comune fra gli esperti di didattica ludica. Essa indica il “dopogioco”, la ristrutturazione cognitiva dell’agito ludico, la sua analisi scientifica

Il Debriefing è quel momento del gioco educativo in cui gli studenti si fermano a riflettere e portano alla luce quanto attivato nella fase ludica.

Non stiamo parlando di un’appendice del gioco, ma di un **momento essenziale** che richiede il giusto tempo e la giusta concentrazione.

A cosa serve

«Il processo di Debriefing serve al gruppo per “ metacomunicare ” sui punti di forza e sui punti deboli del lavoro svolto assieme e che i singoli giocatori compiono riflettendo sui contributi personali o gli errori individuali commessi nel lavoro di gruppo

Come si gestisce

Realizzare un buon Debriefing significa uscire con una certa consapevolezza dal micromondo in cui il gioco ci ha catapultato. **Il ruolo del docente-mister è fondamentale: deve condurre il gruppo con sapienza in questo percorso, rispettando il desiderio dei giocatori di raccontare la propria esperienza e nello stesso tempo dando a questa esperienza la sua contestualizzazione operativa di riferimento.**

Le sue fasi

Per riuscire efficacemente nel compito il mister deve tenere ben presente le fasi del Debriefing.

Fase 1: la descrizione: il mister invita ciascuno ad esprimersi senza il timore di essere giudicato. È importante che le impressioni siano condivise in un racconto collettivo.

Fase 2: l’analogia– analisi: il mister e la squadra esaminano in modo puntuale lo sviluppo del gioco e il significato delle decisioni intraprese. Si individuano i possibili accorgimenti.

Fase 3: l’applicazione: i partecipanti si interrogano sugli apprendimenti. Sarà interessante per i ragazzi scoprire quanto hanno imparato giocando. Anche chi non partecipa direttamente al gioco, potrà dire di avere imparato argomenti, concetti, termini ed eventi del gioco.

Alcune considerazioni

Il Debriefing non è un momento di valutazione in senso tradizionale: il suo obiettivo primario, come si è visto, è valorizzare al massimo le occasioni di apprendimento proposte dal gioco.

Difatti, è noto a tutti che nei ragazzi il gioco provoca l’acquisizione di nuovi concetti, nuove abilità, nuove procedure. La valutazione degli esiti va quindi operata attraverso strumenti adeguati.

Di seguito sono indicate due modalità per la valutazione soggettiva.

GRIGLIA DI AUTOOSSERVAZIONE EMOTIVA E SOCIALE

DIMENSIONE INTRAINDIVIDUALE	M	A	S	DIMENSIONE INTERINDIVIDUALE	M	A	S
Star bene con se stessi <i>AUTOSTIMA</i>				Star bene con gli altri <i>RESPONSABILITÀ</i>			
Accettare il proprio aspetto fisico				Prestare aiuto ad un compagno			
Attribuire al proprio impegno il successo operativo				Assolvere l'impegno operativo in modo adeguato			
Riconoscere i propri limiti e dimostrare fiducia nelle proprie risorse motorie				Costruire relazioni empatiche riconoscendo i bisogni degli altri			
<i>AUTOCONTROLLO</i>				<i>ADATTABILITÀ</i>			
Controllare le proprie reazioni motorie prevedendone gli effetti				Partecipare con entusiasmo alle proposte operative			
Dominare le proprie emozioni				Modulare il comportamento nelle diverse situazioni			
Adeguare il proprio comportamento al contesto				Svolgere un ruolo costruttivo nelle attività di gruppo			
<i>AUTONOMIA</i>				<i>COOPERAZIONE</i>			
Effettuare scelte personali nelle condotte motorie				Rispettare le regole concordate			
Valutare il proprio operato				Collaborare con i pari nelle attività motorie			
Trovare soluzioni creative nelle situazioni – problema				Accettare di lavorare con tutti/e rispettando i limiti e le risorse di ciascuno/a			

Legenda:

M = mai

A = a volte

S = sempre

RELAZIONE INDIVIDUALE

Descrivi il percorso generale dell'attività

Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu

Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte

Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento

Cosa devi ancora imparare

Come valuti il lavoro da te svolto

Prof Raffaele Di Pasquale

Allenatore Uefa Pro