

Dr Maria Irene Messina

Specialista in Psicopatologia – Criminologia applicata – Psicologia Giuridica
Pedagogista clinico – Gestalt Counsellor



SCUOLA DELL'INFANZIA SACRO CUORE

E SCUOLE DELL'INFANZIA DI SIRACUSA E PROVINCIA

APPUNTI DI CRIMINOLOGIA E... DINTORNI

Lezione del giorno 19.11.2011

L'attività odierna verrà sviluppata in più fasi. Il mio interesse più vivo sta nel dare non solo linee guida di tipo teorico ma soprattutto fare sì che abbiate strumenti utili da utilizzare con i bambini, fascia d'età 2 anni e ½ - 6, in merito alla macro-area che si occupa di "Sviluppare il senso della cittadinanza" così come stabilito dalle indicazioni nazionali per il curricolo (Roma, Settembre 2007).

Primo laboratorio, GOPP (Goal Oriented Project Planning): sperimentare una metodologia partecipata per la progettazione, allo scopo di migliorare le metodologie per "Sviluppare il senso della cittadinanza", per interventi individualizzati oppure migliorare le strategie sul recupero del disagio del bambino.

Intanto cosa intendiamo dire con "Sviluppare il senso della cittadinanza"? Sempre le indicazioni nazionali per il curricolo ci spiegano: *significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire i contrasti attraverso regole condivise, che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; significa porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso del rapporto uomo-natura.*

Per iniziare utilizzeremo delle modalità operative quali il Brainstorming, non perdendo di vista il problema che è "Sviluppare il senso della cittadinanza". Brainstorming¹ è una tecnica di creatività di gruppo per far emergere idee volte alla risoluzione di un problema. Il risultato principale di una sessione di brainstorming, che apparentemente sembra un metodo sciocco e quasi infantile, è invece in genere molto produttivo: può consistere in una nuova e completa soluzione del problema, in una lista di idee per un approccio ad una soluzione successiva, o in una lista di idee che si trasformeranno nella stesura di un programma di lavoro per trovare in seguito una soluzione.

Il GOPP (Goal Oriented Project Planning), invece, è in uso da qualche anno in molti contesti differenti: aziende ospedaliere, tra enti territoriali, in fatto di formazione, nelle scuole di ogni ordine e grado, etc.

Il primo passo, è domandarvi quali sono i problemi vissuti dal bambino, secondo il vostro lavoro e/o l'esperienza, in relazione al saper sviluppare, nel bambino, il senso della cittadinanza e quindi, **individuare e definire il problema** scrivendo due difficoltà incontrate, su dei post-it, nel vostro ruolo, in ordine alle complessità di trasmettere il senso della cittadinanza. A questo punto, i post-it raccolti saranno raggruppati per famiglie omogenee in base ad un criterio che individueremo insieme.

Analisi del problema: ciascun corsista, in relazione al problema individuato nella fase precedente, elencherà per iscritto le possibili cause.

¹ Il metodo del brainstorming iniziò a diffondersi nel 1957, grazie al libro "Applied Imagination" di Alex Faickney Osborn, dirigente pubblicitario.

I post-it così raccolti saranno riclassificati in base al rapporto causa-effetto, rispetto al problema analizzato (sarà possibile l'opzione "altro problema" ovvero ne causa ne effetto del problema analizzato).

Definizione degli obiettivi: il precedente diagramma sarà riscritto in termini di obiettivi da raggiungere.

Trasformare il problema, quindi, in obiettivo: es.: i bambini non sanno come fare a rispettare l'altro;

i bambini capaci di rispettare l'altro.

A questo punto bisogna creare l'albero con i collegamenti e prepararsi per concludere il lavoro con una **analisi SWOT**², conosciuta anche come Matrice SWOT, strumento di pianificazione strategica usato per valutare i punti di *forza* (Strengths), *debolezza* (Weaknesses), le opportunità (Opportunities) e le minacce (Threats) di un progetto o in un'impresa o in ogni altra situazione in cui un'organizzazione o un individuo deve prendere una decisione per raggiungere un obiettivo.

Secondo laboratorio: Role playing

Un gioco di ruolo, (dall'inglese *role-playing game*), è un gioco in cui i partecipanti assumono il ruolo di un personaggio in un'ambientazione narrativa. Nella maggior parte dei giochi un giocatore specialmente designato, detto Master, secondo il regolamento, crea un'ambientazione nella quale ogni altro giocatore interpreta la parte di un singolo personaggio. Il master descrive il mondo e i suoi abitanti; gli altri giocatori descrivono le azioni che i loro personaggi intendono eseguire e il master descrive i risultati. Ogni personaggio è caratterizzato da svariate caratteristiche a seconda del tipo di gioco di ruolo (ad esempio forza, destrezza, intelligenza, carisma e così via), generalmente definite tramite punteggi, che ne descrivono le capacità. Le azioni intraprese nel gioco riescono o falliscono secondo un sistema di regole formali e di linee guida.

Il termine *gioco di ruolo* è spesso utilizzato indistintamente per descrivere tre tipologie di giochi di ruolo, che si differenziano principalmente per il mezzo utilizzato per la loro gestione:

- Giochi di ruolo da tavolo, o giochi di ruolo carta e penna, attorno al quale si riunisce un gruppo di persone avvalendosi di supporti quali carta, matite, dadi ed eventualmente miniature.
- Giochi di ruolo dal vivo (a volte abbreviato in GRV o LARP, dall'inglese *Live Action Role-playing*), derivati da quelli da tavolo, che impegna in sessioni *live* (dal vivo) giocatori in costume durante le quali vengono a volte utilizzate repliche di armi e coreografie marziali, a seconda del genere.

² La tecnica è attribuita a Albert Humphrey

- Videogiochi di ruolo (a volte abbreviato in CRPG, dall'inglese *Computer Role-playing game*), anch'essi derivati in origine dai giochi di ruolo da tavolo e basati su concetti abbastanza simili, giocati da uno o più giocatori, in quest'ultimo caso tipicamente connessi attraverso Internet. Dei videogiochi di ruolo fanno parte i MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), giochi di ruolo online dove il personaggio creato dal giocatore interagisce con gli altri partecipanti e si sviluppa in un mondo virtuale permanente, gestito su Internet.

Vera innovazione del gioco di ruolo è l'inserimento dell'immaginario come "campo di azione". Tutta la sessione si svolge nell'immaginario, ovvero nella mente di ognuno dei giocatori. Essi sono burattinai che, tramite la descrizione, manovrano i propri personaggi con i limiti e le abilità dettate dalla scheda del personaggio e dai manuali.

La maggior parte dei giochi di ruolo seguono lo schema fissato dal primo gioco di ruolo pubblicato, *Dungeons & Dragons*. Il *Master*, che si può definire come il narratore e l'arbitro della partita, acquista o prepara un insieme di regole e un'ambientazione immaginaria in cui i giocatori interpretano i ruoli dei personaggi giocanti (PG). Questa ambientazione include sfide che per i personaggi devono superare mediante il gioco, come trappole da evitare o avversari da sconfiggere. Generalmente i dettagli completi dell'ambientazione vengono tenuti segreti, ma la descrizione generale viene data ai giocatori. Il gioco può essere completato in una sessione di poche ore o nell'arco di molte sessioni, secondo la profondità e la complessità dell'ambientazione.

Ogni giocatore crea il personaggio che interpreterà nel gioco. Oltre a definirne il carattere e la storia passata. Nel complesso queste note descrivono il personaggio e il suo posto nell'ambientazione del gioco. Normalmente i personaggi interpretati dai giocatori sono in un gruppo (o raramente in più gruppi), con una certa missione collettiva da completare (trama principale).

Il Master inizia il gioco introducendo l'ambientazione e descrivendola ai giocatori. I giocatori descrivono le azioni dei loro personaggi e il Master risponde descrivendo il risultato di queste azioni. Di solito questi risultati sono determinati dall'ambientazione e dal buon senso del master. La maggior parte delle azioni sono lineari e hanno immediatamente successo. Per esempio, se un giocatore afferma che il suo personaggio esamina una stanza, il master descriverà la stanza, se vuole che il suo personaggio esca dalla stanza, il master gli descriverà quello che si trova fuori dalla stanza.

Sessione di gioco di ruolo in una stanza privata

Un gioco può durare un tempo indefinito, da una singola sessione (completata in poche ore) a una serie di sessioni di gioco ripetute che possono durare per anni, con un cast di personaggi e giocatori che si evolve nel tempo. Il gioco è spesso episodico e incentrato su una missione, con una serie di sfide che culminano in un problema o nemico finale da sconfiggere. Sessioni multiple giocate con gli stessi personaggi possono essere correlate una all'altra in un arco narrativo di sfide sempre più impegnative. L'esatto tono, struttura, cadenza narrativa e termine (se c'è) variano da gioco a gioco, secondo i bisogni e le preferenze dei giocatori.

La riuscita del gioco dipende in larga parte dalla bravura del master e dalle capacità interpretative dei giocatori. Il ruolo del master richiede la flessibilità e la capacità di improvvisazione necessarie ad integrare il proprio canovaccio per l'avventura con le idee, le azioni e le interpretazioni dei giocatori senza che questi ultimi si trovino "costretti" a seguire passo passo la trama delineata dal master. Come in tutti i giochi conta molto l'affiatamento che si crea nel gruppo.

I due strumenti che oggi esploreremo insieme, sono quelli che ho ritenuto esservi i più utili e soprattutto, visto il breve tempo che trascorreremo insieme, quelli attraverso i quali, si raggiungono risultati più immediati.

Adesso vi auguro un buon lavoro e spero facciate buon uso delle ore che trascorreremo insieme!!!