

MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

| | | |
|--|---|--|
| TITOLO DELLO SCENARIO | LA COMUNICAZIONE DELLA VIOLENZA | |
| Parole chiave | Violenza, comunicazione, relazione | |
| A chi voglio insegnare? | | |
| Range di età e livello degli studenti | Adulti in formazione | |
| Eventuali necessità degli studenti | Gli operatori psicologici coinvolti nella gestione delle situazioni in cui viene rilevata l'eventuale presenza di violenza psicologica e/o fisica necessitano di processi di formazione utili alla comprensione e all'accoglienza efficace dei soggetti abusati. Spesso si ravvisa un basso livello di competenza. | |
| Cosa voglio insegnare? | | |
| Materia / campo / competenza | Competenze psicologiche. Expertise. | |
| Obiettivi specifici | <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare competenze di accoglienza e rassicurazione - Sviluppare ascolto empatico - Sviluppare modalità comunicative non giudicanti - Acquisire capacità di lavoro in rete - Acquisire tecniche di osservazione partecipate | |
| Come voglio insegnare? | | Rate 0-5 |
| Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi | Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti) | □ □ X □ □ |
| | Imitazione (Mostrerò agli studenti come fare cose legate a questa materia/contenuto, ad es. sarò un modello per loro) | □ X □ □ □ |
| | Scoperta (Fornirò gli strumenti necessari affinché gli studenti scoprino con le proprie forze un concetto specifico. Organizzerò delle attività guidate e fornirò rinforzi adeguati) | □ □ X □ □ |
| | Partecipazione (Organizzerò delle sessioni formative in cui gli studenti possano discutere, condividere e collaborare al fine di apprendere un contenuto specifico e faciliterò l'interazione tra di loro) | □ □ □ X □ |
| | Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing) | □ □ □ X □ |
| Description of the game | Descrizione narrativa | L'obiettivo è di formare all'apprendimento |

| | | |
|--|------------------|--|
| | del gioco | <p>dell’osservazione partecipe e dell’intervento in contesti familiari a rischio, ovvero in famiglie che vivono esperienze di violenza non denunciata (violenza intrafamiliare psicologica, fisica e/o di altra natura.</p> <p>Il contesto è dunque casalingo. Si è scelto l’ambiente da ufficio perché è interno e raccolto (a differenza della piazza), si avvicina a un ambiente “familiare” ed è meno ampio degli altri.</p> <p>I personaggi devono interagire tra loro riuscendo a gestire le reciproche limitazioni caratteriali e di ruolo. I messaggi inviati al gruppo permettono di equilibrare eventuali estremizzazioni, di fornire delle alternative nelle azioni successive, di puntualizzare aspetti delle comunicazioni.</p> <p>Personaggi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uomo: ha l’obiettivo di riuscire a mantenere un controllo e una situazione di stasi, di immobilità. Ha un carattere impaziente e chiuso. 2. Donna: il suo obiettivo è riuscire a mantenere calmo il marito e a non far trapelare nulla all’esterno. Ha un carattere insicuro ma socievole e in apparenza sembra più forte del marito. 3. Bambina: più grande dell’altro minore che partecipa alla sessione, appare sicura e ostile all’estraneo e alla madre. 4. Bambino: sempre molto vicino alla madre, appare insicuro e triste, vorrebbe poter comunicare. 5. Estraneo: osservatore partecipante. Cerca di essere neutrale così da cogliere e descrivere le modalità relazionali. |
| | Obiettivi | <p>Obiettivi del gioco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Migliorare la capacità osservativa del giocatore numero 5 2. Facilitare la mediazione tra i membri 3. Determinare le condizioni per l’emergere della comunicazione sulla violenza |
| | Regole | Rispetto del tempo comunicativo altrui. Non bisogna sovrapporsi nella discussione. |
| | Sfide | |

| | | | |
|---|---|---|----------------------|
| | Sistema di gratificazione/feedback cycle | Il giocatore 5 verrà gratificato dal tutor che osserva la sessione ogni qual volta riuscirà a facilitare la comunicazione tra i membri. Questo avverrà comunicando in modalità whisper al giocatore facilitato di aprirsi verso il giocatore 5. | |
| | | Contesti di Apprendimento | Tempo stimato |
| Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura | Prima del gioco: 2 incontri (da 1 h ciascuno) | In aula | 2 h |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. presentazione 2. contenuti 3. teorie 4. cenni sul contesto sociale, psicologico, legislativo, medico | | |
| | Durante il gioco: 5 incontri da 30 minuti in modo che a rotazione ciascuno dei giocatori occupi un ruolo diverso e le storie cambino di volta in volta | online | 2 h e 1/2 |
| | Dopo il gioco: 5 incontri a distanza (online) da 30 minuti immediatamente successivi alle sessioni di gioco e 2 incontri da un'ora in presenza per sintetizzare l'esperienza e giungere alle conclusioni. | Online / in aula | 4 h e 1/2 |
| | | | 9 h |
| Come valuterò gli studenti? | | | |
| Approccio valutativo | Discussioni finali di gruppo e feedback a ogni incontro. | | |
| Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi? | | | |
| Prerequisiti | Conoscenze e competenze pregresse derivanti dal tipo di lavoro e dall'incarico specifico coperto. L'obiettivo del gioco è poter mescolare competenze diverse così da favorire la conoscenza dei diversi ruoli soprattutto in ambienti professionali fortemente gerarchizzati. | | |
| Setting e materiali | Un ambiente collaborativo capace di ottimizzare la conoscenza e la pratica di attività collaborative, un ambiente specifico che permette di poter gestire tutte le attività e le componenti presenti. | | |
| Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario? | | | |
| Strumenti da utilizzare | Obbligatorio | EUTOPIA Chat come ambiente separato in cui discutere insieme nei 5 incontri a distanza. | |
| | Facoltativo | | |
| Infrastrutture / apparecchiature | Obbligatorio | *Connessione Internet * Un pc per ogni utente | |
| | Facoltativo | | |

| | |
|--|--|
| Risorse | Dispense sulla comunicazione in contesti a rischio Dispense sulle tecniche di osservazione Dispense sull'abuso |
| Risorse di tempo e spazio | Aula con accesso alla rete internet |
| Altri eventuali elementi da considerare | |
| | |