

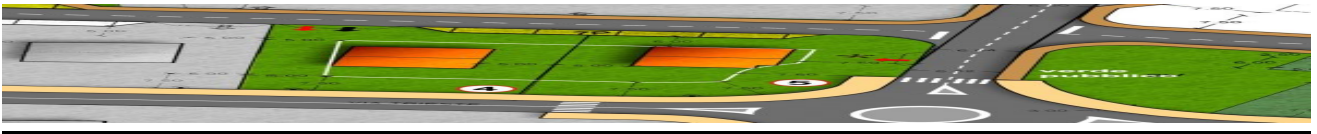


Prefettura – UTG di Alessandria



**PROVINCIA
DI
ALESSANDRIA**

GIOVANI = STRADE SICURE



Introduzione

Nel 2008, nell'ambito del Piano di Prevenzione Attiva Incidenti Stradali 2006-2008 e della Conferenza Permanente Ex Art. 4 D.P.R.287/01 - Sezione Servizi alla Persona e alla Comunità, la Prefettura di Alessandria ha attivato e avviato un gruppo tecnico di lavoro multidisciplinare composto dai rappresentanti di diversi enti ed associazioni quali Prefettura (Ufficio Patenti e Nucleo Operativo Tossicodipendenze – Ufficio NOT), ASL AL (Dipartimento di Prevenzione – SISP, Dipartimento di Patologie delle Dipendenze – SERT), Comune di Alessandria, Ufficio Provinciale della Motorizzazione Civile, ACI, UNASCA (Unione Nazionale Autoscuole), ASCOM e Forze dell'Ordine (Polizia e Carabinieri). Tale gruppo di lavoro ha dato vita al progetto "Guida e alcol: una rete territoriale di sensibilizzazione" rivolto a tutti coloro che, nell'ambito della loro pratica lavorativa e del loro contesto professionale, rappresentano un punto di riferimento per la creazione di una rete territoriale di prevenzione degli incidenti stradali connessi al consumo di alcol. L'obiettivo primario del progetto è stato quello di favorire la condivisione di un approccio comune al tema di questione e l'utilizzo di un medesimo linguaggio nonostante le diverse competenze e conoscenze di cui ogni attore coinvolto era portatore. Nel 2009, sono state realizzati 2 corsi di formazione indirizzati ad operatori e funzionari di enti territoriali, amministrazioni pubbliche ed associazioni di categoria (funzionari della Prefettura, Operatori delle Forze dell'Ordine, Giudici di Pace, Vigili Urbani, Istruttori di autoscuola, operatori ASL, ONAV, Gestori di Locali Pubblici, ecc.). Al termine dei percorsi formativi, è stata organizzata una conferenza di conclusione del progetto dal titolo "GUIDARE CON SPIRITO (ma non con l'alcol)": si è trattato di un momento importante di confronto tra gli operatori e i funzionari formati e i responsabili di altri enti ed associazioni che si occupano, direttamente o indirettamente, di incidenti stradali, quali ad esempio la Procura della Repubblica e l'associazione Familiari Vittime della Strada. A fine 2010, un gruppo di lavoro ristretto, composto da soggetti precedentemente formati, si è riunito per proseguire nell'attività di promozione della sicurezza stradale. In tale occasione sono stati invitati a partecipare al gruppo di lavoro alcuni insegnanti delle scuole professionali della provincia di Alessandria. La scelta di coinvolgere questi insegnanti è stata motivata dal fatto che le scuole professionali non erano ancora state coinvolte in iniziative di promozione della sicurezza stradale promosse dal Gruppo Tecnico Provinciale nell'ambito della Consulta Provinciale per la Sicurezza Stradale. Il progetto qui presentato "Giovani=Strade Sicure" è stato ideato dal Gruppo Tecnico ristretto insieme ad alcuni insegnanti delle scuole professionali e prevede la formazione degli insegnanti in qualità di moltiplicatori dell'azione preventiva e la realizzazione di interventi in classe. Complessivamente, tutti gli attori coinvolti hanno già all'attivo iniziative di prevenzione degli incidenti stradali e di promozione della sicurezza stradale tra i giovani con obiettivi simili o assimilabili e sono portatori di competenze ed esperienze complementari in modo da costituire un gruppo di lavoro integrato ed intersettoriale. Inoltre, il presente progetto si inserisce in un contesto territoriale in cui da anni viene periodicamente realizzato il Progetto Nazionale "Scegliere la strada della sicurezza". Si tratta di un progetto finalizzato alla prevenzione degli incidenti stradali attraverso il coinvolgimento dei moltiplicatori dell'azione preventiva (operatori sanitari, insegnanti e istruttori di autoscuola, forze dell'ordine, insegnanti scolastici che si occupano del patentino, ec.). Ciò significa che sul territorio della Provincia di Alessandria sono attivi operatori che a diverso titolo e livello si trovano ad affrontare il tema della sicurezza stradale nell'ambito della loro pratica lavorativa quotidiana. Costoro, essendo già formati, possono svolgere una funzione di sostegno

al presente progetto e mettere a disposizione le loro conoscenze e competenze. In questo modo gli insegnanti coinvolti nel progetto possono contare sul sostegno non solo degli operatori sanitari, ma anche su una rete di professionisti sul territorio. Inoltre, attraverso questa modalità, è possibile di volta in volta progettare e attivare nuove iniziative in continuità e in integrazione con quelle precedenti. Un aspetto chiave per aumentare l'efficacia degli interventi di prevenzione è realizzare azioni integrate, multisettoriali e ripetute nel tempo. Integrare il presente progetto con le attività svolte o in corso sul medesimo territorio in tema di sicurezza stradale permette quindi di raggiungere un più ampio target, di trasmettere messaggi coerenti e comuni e quindi più efficaci.

Ulteriore punto di forza di questo progetto è il coinvolgimento attivo degli insegnanti. A tal proposito si sottolinea come in letteratura emerga l'efficacia della formazione degli insegnanti nella riduzione degli incidenti stradali grazie all'incremento delle conoscenze ed abilità alla guida e come alcune revisioni sistematiche confermino che l'educazione alla sicurezza stradale promossa nelle scuole rappresenta una componente importante nella prevenzione e nella riduzione degli incidenti stradali.

Infine una componente per aumentare l'efficacia degli interventi è la realizzazione di interventi educativi basati su una metodologia di apprendimento attiva. Pertanto la formazione degli insegnanti prevede l'utilizzo di tecniche di didattiche interattive (ad esempio, brainstorming, role-playing, casi studio, video education, ecc.), così come gli insegnanti sono a loro volta formati ad utilizzare in aula metodologie e strumenti che stimolino il coinvolgimento e l'attivazione degli adolescenti.

Obiettivo indiretto del progetto è infatti il potenziamento delle life-skills, ossia di competenze ed abilità personali che rendono gli adolescenti in grado di affrontare le situazioni problematiche e di cambiamento (ad esempio, problem-solving, autoefficacia, pensiero critico, decision-making, gestione delle emozioni, ecc.). Tale approccio risulta il più efficace per la prevenzione del consumo di alcol e sostanze in adolescenza in quanto le life-skills si configurano come fattori di protezione dal coinvolgimento in comportamenti a rischio per la salute e il benessere psicofisico. In particolare in adolescenza, la scuola è il contesto privilegiato in cui promuovere le life skills e di conseguenza il benessere degli adolescenti.

Obiettivi

Obiettivo generale: prevenzione degli incidenti stradali connessi al consumo di alcol e promozione della sicurezza stradale tra gli adolescenti frequentanti corsi di formazione professionale nella Provincia di Alessandria.

Obiettivi specifici:

- mantenere e rinforzare la rete territoriale e il collegamento tra attori che a diverso livello sono impegnati nella prevenzione degli incidenti stradali e di promozione della sicurezza stradale,
- coinvolgere gli insegnanti delle scuole professionali nella progettazione e nella realizzazione di interventi di prevenzione degli incidenti stradali e di promozione della sicurezza stradale,

- realizzare interventi di prevenzione degli incidenti stradali e di promozione della sicurezza stradale attraverso percorsi inseriti nella normale attività formativa e curricolare delle scuole professionali aderenti al progetto.

Azioni previste:

- Formazione degli insegnanti: tre giornate a cadenza settimanale ad Alessandria per un totale di 20 ore di formazione previste per il mese di ottobre 2011. La formazione degli insegnanti verrà realizzata attraverso l'utilizzo di una metodologia di lavoro attiva e partecipata, con simulazioni in aula sulle tecniche di comunicazione apprese. Durante tali incontri si farà uso di presentazioni power point, materiale audiovisivo e verranno utilizzate tecniche e strumenti di didattica attiva per favorire la trasmissione delle informazioni e delle conoscenze. Particolare attenzione verrà dedicata alla progettazione e sperimentazione in piccoli gruppi, con il supporto di un formatore, delle unità didattiche da attuare in classe. In base al tipo di corso, al numero di insegnanti coinvolti per scuola, al tempo disponibile per l'intervento, alle altre attività proposte dalla scuola, al genere e all'età dei destinatari, gli insegnanti, confrontandosi con i formatori, potranno decidere come adattare l'intervento e quale approccio sia il più adatto ai destinatari finali. Agli insegnanti verranno proposti lavori di gruppo attraverso cui esercitarsi ad esempio su come coinvolgere gli studenti, come promuovere una riflessione sui temi oggetto del progetto e come utilizzare spunti che derivano dalle materie curriculari per proporre discussioni di gruppo. Al termine del corso di formazione agli insegnanti partecipanti verrà consegnato il materiale per la realizzazione dell'intervento nelle classi e di approfondimento. Il kit didattico sarà disponibile su pen drive in modo da contenere i costi di realizzazione del progetto. I contenuti trattati durante il corso di formazione rispecchieranno i bisogni formativi degli insegnanti precedentemente sondati, ossia:

- o dati e statistiche sul consumo di alcol e sostanze tra i giovani
- o effetti del consumo di alcol e sostanze sulla guida di motoveicoli
- o normativa (Codice della Strada, ecc.)
- o tecniche di comunicazione con il target
- o tecniche e strumenti per favorire l'apprendimento di informazioni e per potenziare il cambiamento di atteggiamento e di comportamento
- o indicazioni per l'autoformazione (libri, siti, blog , ecc.)

I formatori saranno scelti sulla base della loro esperienza e conoscenza dei temi oggetto del percorso di formazione. Laddove possibile i formatori apparterranno agli enti coinvolti nel progetto al fine di consolidare la rete territoriale.

- Attuazione degli interventi nelle classi: ogni insegnante coinvolto e formato effettuerà 3-4 interventi di un paio d'ore ciascuno per un totale di 6-8 ore di intervento in ogni classe. È prevista una fase di pre-test e sperimentazione pilota delle unità didattiche in una classe, in seguito alla quale, se necessario, verranno apportate le modifiche suggerite dagli insegnanti. Ogni intervento sarà basato su un'unità didattica precedentemente progettata dai formatori e condivisa con gli insegnanti durante

il corso di formazione. Le unità didattiche prevedono diverse attività condotte dall'insegnante da svolgere con l'intera classe attraverso una metodologia di tipo attivo-partecipativo. Le attività proposte comporteranno un coinvolgimento diretto degli studenti nella riflessione, nella rielaborazione e nell'apprendimento di conoscenze nuove e abilità. L'insegnante dovrà quindi considerare gli studenti non come passivi destinatari del suo intervento, ma come attivi protagonisti. Di conseguenza, tutte le attività richiederanno l'attivazione dell'intero gruppo classe, poiché il cambiamento di atteggiamento e di comportamento non è un percorso solitario, ma deve essere condiviso con i propri coetanei. Alcune attività proposte prevedranno l'utilizzo di filmati, poiché le immagini e i suoni sono in grado di suscitare nei destinatari di un intervento educativo-formativo un maggior coinvolgimento e interesse a riflettere su tematiche complesse e a forte valenza emotiva. Nonostante si tratti di una tecnica semplice da usare, l'insegnante dovrà essere in grado di gestire l'attività e la discussione che segue alla visione del filmato. Per questo motivo durante il corso di formazione, è previsto un modulo su come gestire la comunicazione con gli adolescenti e su come coinvolgerli nelle attività proposte. Inoltre saranno previste unità dedicate alla produzione di elaborati (video, manifesti, poster, canzoni, spot, presentazioni power point, ecc.) in cui gli adolescenti saranno invitati a progettare e realizzare, con la supervisione dell'insegnante, un prodotto di gruppo finalizzato a veicolare un messaggio di prevenzione sul tema degli incidenti stradali connessi al consumo di alcol rivolto ai propri pari. In questo modo è possibile produrre messaggi di prevenzione rivolti agli adolescenti utilizzabili in altri contesti e occasioni e che, per il fatto di essere prodotti e realizzati da pari secondo la metodologia della peer education, risultano più immediati, comprensibili e credibili.

Solo se richiesti dalle classi coinvolte nel progetto sarà possibile attivare interventi in classe condotti da esperti. Tali interventi rappresenteranno un momento di approfondimento su tematiche specifiche connesse alla sicurezza stradale.

- Realizzazione dell'evento conclusivo del progetto: al termine del percorso di intervento con le classi sarà realizzato un evento conclusivo con tutti gli attori coinvolti e gli adolescenti partecipanti al progetto. In questa occasione saranno esposti gli elaborati prodotti dagli adolescenti durante l'intervento (video, manifesti, poster, canzoni, spot, ecc.). Tale evento offrirà l'opportunità agli adolescenti di illustrare e presentare come vedono, interpretano e vivono il fenomeno degli incidenti stradali connessi al consumo di alcol. Inoltre, sarà l'occasione per rendere visibile e rafforzare la rete territoriale impegnata nella prevenzione degli incidenti stradali e della sicurezza stradale. Gli elaborati prodotti potranno essere utilizzati anche nelle successive iniziative ed interventi portate avanti dal Gruppo Tecnico Provinciale per l'educazione alla sicurezza stradale nel contesto scolastico. A tal proposito, la Giornata o la Settimana della Sicurezza Stradale, promossa dal Tavolo Provinciale sulla Sicurezza Stradale presieduto dall'Ufficio Scolastico Provinciale, potrebbe essere l'occasione in cui presentare e dare visibilità agli elaborati prodotti dagli studenti partecipanti al progetto. Sulla base delle risorse disponibili, verrà valutata la possibilità di organizzare un concorso con premio finale riservato agli studenti delle scuole partecipanti.

- Monitoraggio e supervisione degli interventi: sarà previsto un monitoraggio degli interventi realizzati dagli insegnanti nelle classi da parte del gruppo di lavoro mediante valutazioni in itinere del livello di interesse e di partecipazione degli adolescenti, degli aspetti organizzativi e didattici, dei contenuti delle unità didattiche, dei metodi e degli strumenti di intervento e del clima d'aula. Inoltre il gruppo di lavoro supervisionerà a cadenza periodica l'operato degli insegnanti in modo da monitorare l'intervento in corso e verificarne lo sviluppo (ad esempio, come si sta sviluppando l'intervento, se gli adolescenti sono coinvolti allo stesso modo nelle varie scuole, come si sentono gli insegnanti nella conduzione, ec.) e i suoi punti di forza e di debolezza. Le informazioni ottenute consentiranno di introdurre eventuali modifiche senza tuttavia alterare gli obiettivi iniziali del progetto e di rispondere a bisogni inattesi e difficoltà impreviste nel corso dell'intervento. Particolare attenzione verrà dedicata a rilevare il punto di vista degli insegnanti sulla fattibilità e applicabilità nel loro contesto lavorativo delle unità didattiche proposte in termini di contenuti e di attività per il gruppo classe.
- Valutazione di gradimento e di risultato: è prevista una valutazione di gradimento del corso di formazione per conoscere l'opinione degli insegnanti partecipanti con riferimento all'appropriatezza dei contenuti, all'adeguatezza della durata del corso rispetto agli obiettivi, alle competenze dei docenti, all'efficacia dell'approccio metodologico, alla qualità del materiale didattico e al clima d'aula. Alla fine del corso, agli insegnanti sarà richiesto di compilare un questionario semi-strutturato. Inoltre agli insegnanti sarà anche chiesto di indicare su apposite schede di raccolta dati il livello di soddisfazione generale per il progetto, i suoi punti di forza e di debolezza, le impressioni sull'esperienza vissuta in classe con gli adolescenti, suggerimenti e consigli per migliorare la progettazione di interventi futuri. La valutazione di risultato sarà invece effettuata attraverso la somministrazione a tutti gli adolescenti coinvolti nel progetto di un questionario strutturato pre- e post-intervento finalizzato a raccogliere informazioni sulle conoscenze e sulle competenze acquisite in seguito alla partecipazione all'intervento di prevenzione.

Strumenti e materiali

Agli insegnanti, durante il corso di formazione, saranno consegnati strumenti didattici e materiali informativi da utilizzare durante gli interventi in classe realizzati e sperimentati in precedenti progetti nazionali e non al fine di contenere i costi, quali:

- dispensa per l'insegnante "Scegliere la strada della sicurezza: didattica in corso",
- pieghevole informativo multilingue da distribuire ai destinatari, italiani e stranieri, dell'intervento,
- schede didattiche per l'insegnante per lo svolgimento dei singoli interventi in classe.

Compito del gruppo di lavoro, in collaborazione con una rappresentanza di insegnanti delle scuole professionali coinvolte nel progetto, sarà anche l'ideazione e la produzione di indicazioni metodologiche specifiche per lo svolgimento dei singoli interventi in classe sotto forma di schede didattiche. Tali indicazioni saranno indirizzate agli insegnanti e conterranno obiettivi, contenuti, tempi e materiali necessari all'attuazione di ogni unità didattica. Si tratta di ideare un percorso innovativo e condiviso di unità didattiche da attuare e sperimentare con un target nuovo, ossia ragazzi e ragazze usciti precocemente dal circuito

scolastico tradizionale senza aver ottenuto un diploma. Poiché la maggior parte degli interventi di prevenzione e di promozione del benessere viene realizzata nel contesto scolastico tradizionale, i percorsi e i materiali a disposizione sono tarati sulle caratteristiche di un target diverso. Per tale motivo è necessaria la produzione di indicazioni metodologiche ad hoc, che andranno sperimentate per la prima volta con un target nuovo.

Tutti gli strumenti e i materiali didattici saranno disponibili su pen drive, che verranno consegnate agli insegnanti al termine del percorso formativo.

Destinatari

- intermedi: circa 20-25 insegnanti delle scuole professionali della Provincia di Alessandria precedentemente citate (minimo 2 insegnanti per sede). Il coinvolgimento di tutti gli enti di formazione professionale della Provincia di Alessandria garantisce un'ampia copertura territoriale del progetto. La dislocazione delle sedi delle scuole coinvolte permette di raggiungere i principali centri della Provincia di Alessandria fino al quasi totale coinvolgimento dei ragazzi e ragazze frequentanti un corso di formazione professionale. Il progetto prevede il coinvolgimento attivo e diretto degli insegnanti e l'inserimento dell'intervento di prevenzione nella quotidianità dell'esperienza scolastica. In questo modo l'intervento assume caratteristiche di continuità nel tempo e di coerenza con l'offerta formativa della scuola professionale permettendo di oltrepassare i limiti ampiamente documentati in letteratura di interventi di prevenzione estemporanei e delegati a esperti esterni. Si tratta di un elemento di novità perché spesso le iniziative di prevenzione sono condotte da personale esterno alla scuola e centrate principalmente sulla trasmissione di informazioni sulle conseguenze negative dei comportamenti a rischio. Inoltre, l'assunzione di un ruolo attivo favorisce negli insegnanti una maggiore consapevolezza del proprio ruolo educativo ed una maggiore responsabilità nel promuovere, all'interno del contesto scolastico ed educativo, iniziative ed attività finalizzate alla protezione dal rischio e alla promozione del benessere degli adolescenti. Il successo dell'iniziativa si fonda infatti anche sulla possibilità di stabilire tra insegnante ed allievo una relazione continua e stabile, basata sulla fiducia e sull'apertura reciproca. Infine, la partecipazione attiva degli insegnanti permette di realizzare un rapporto tra scuola e attori territoriali, sperimentando un modo di collaborare tra professionalità diverse, l'interdipendenza delle professionalità, la coprogettazione e la corresponsabilità di insegnanti, operatori della sanità e soggetti terzi nella promozione della sicurezza stradale.
- finali: ragazzi e ragazze frequentanti l'ultimo anno di corso delle scuole professionali nella Provincia di Alessandria precedentemente citate. A seconda delle caratteristiche delle diverse realtà scolastiche in termini di durata del corso e delle attività di prevenzione e promozione della salute presenti, l'intervento coinvolgerà gli adolescenti iscritti al secondo o al terzo anno di corso. Va infatti tenuto presente che durante il primo anno di corso questi studenti sono coinvolti nel Progetto Unplugged – Programma di prevenzione del consumo di sostanze attraverso il potenziamento delle life skills. Tale programma, la cui efficacia è stata riconosciuta a livello internazionale, è condotto in classe da insegnanti appositamente formati. Per garantire una maggiore continuità e organicità nel percorso di promozione della salute e del benessere psicofisico degli adolescenti in ambito

scolastico, il presente progetto verrà quindi realizzato nell'anno scolastico successivo a quello in cui è stato proposto il programma Unplugged. In questo modo è possibile rinforzare le azioni di prevenzione degli stili di vita rischiosi (ad esempio, guida pericolosa o sotto effetto di sostanze) e mantenere una linearità e coerenza di messaggi di prevenzione. Inoltre il presente progetto, per i temi e gli obiettivi che si propone, risulta più adatto agli adolescenti più grandi che sono già coinvolti, direttamente o indirettamente, nella guida di motoveicoli. Il programma Unplugged si configura invece come particolarmente adeguato agli adolescenti più piccoli che potrebbero accostarsi per la prima volta o sperimentare il consumo di sostanze. Infine, poiché il programma Unplugged è finalizzato al potenziamento di quelle life skills che svolgono la funzione di fattore di protezione nei confronti del coinvolgimento nell'uso di sostanze, gli studenti dell'ultimo anno disporrebbero di abilità e competenze tali da permettere loro una riflessione e un cambiamento di atteggiamento e di comportamento su temi delicati e rilevanti quali la sicurezza stradale.

La scelta di indirizzare l'intervento agli adolescenti che sono usciti precocemente dal percorso scolastico tradizionale è motivata dalla necessità di superare un limite degli interventi di prevenzione, ossia quello di coinvolgere principalmente adolescenti e giovani studenti inseriti nei percorsi scolastici tradizionali, essendo la scuola un luogo unico e privilegiato in cui reclutare i soggetti. Pochi sono gli interventi di prevenzione e di promozione della salute che hanno preso in esame, come gruppo distinto, soggetti fuori dal circuito scolastico tradizionale. Eppure numerose ricerche evidenziano come questa categoria di individui tende a correre maggiori rischi per la salute rispetto a una varietà di comportamenti, quali ad esempio il consumo di alcol e di sostanze illecite. Gli adolescenti frequentanti corsi di formazione professionale si possono quindi considerare soggetti più a rischio in quanto sono dotati di minori risorse personali per affrontare situazioni potenzialmente rischiose, hanno meno probabilità di essere inseriti in programmi di prevenzione e di promozione della salute (che vengono svolti prevalentemente in ambito scolastico), e sono più coinvolti nei comportamenti a rischio per la salute e il benessere psicosociale. Inoltre, questi adolescenti hanno scarsa visibilità proprio per il fatto di non frequentare la scuola "classica" e di conseguenza non è facile coinvolgerli e interessarli a partecipare a interventi, anche per la difficoltà di comprensione e di espressione di sé. Ne deriva quindi che si tratta di una popolazione con caratteristiche distinte rispetto ai coetanei frequentanti un percorso scolastico tradizionale, verso la quale occorre una particolare attenzione dal punto di vista degli interventi di prevenzione.

Tempi e durata

Il progetto ha durata di 12 mesi. Di seguito sono indicate le azioni previste in ogni fase del progetto.

- 0-3 mesi: progettazione delle unità didattiche, produzione delle indicazioni metodologiche per insegnanti, organizzazione del percorso formativo.
- 3-6 mesi: formazione degli insegnanti, sperimentazione pilota in una classe, progettazione dell'intervento nelle classi.
- 6-12 mesi: attuazione degli interventi in classe, realizzazione dell'evento conclusivo, supervisione e monitoraggio degli insegnanti e delle attività svolte, valutazione.

“CHI NON RISICA, NON ROSICA??!! - Esploriamo la percezione del rischio”

Destinatari: ragazzi e ragazze frequentanti il biennio della scuola professionale

Obiettivo generale dell'unità didattica: approfondire il tema della percezione del rischio con gli studenti

Obiettivo specifico per l'insegnante: stimolare la riflessione e la discussione sulla percezione degli adolescenti dei rischi alla guida derivati dall'uso di alcol e sostanze attraverso attività interattive. In oltre, questa prima unità ha l'obiettivo di creare un clima favorevole al confronto, promuovendo la partecipazione attiva degli studenti.

Parole chiave: rischio, limite, alcol, sostanze

Durata dell'intera unità didattica: 2 ore

Le attività proposte in questa unità didattica sono finalizzate a favorire la discussione su come gli adolescenti percepiscono i rischi connessi alla guida sotto effetto di alcol e sostanze. In un'ottica di prevenzione, è importante stimolare negli adolescenti una riflessione sui rischi connessi a certi comportamenti, fornendo informazioni chiare e corrette, stimolando una valutazione critica delle informazioni veicolate nel contesto di riferimento, promuovendo il confronto tra le proprie opinioni personali e i dati oggettivi e infine la correzione delle credenze erranee. In questo modo è possibile sviluppare un atteggiamento critico negli adolescenti sui temi del rischio, favorendo il loro sviluppo cognitivo e sociale, elemento indispensabile per affrontare i compiti di sviluppo tipici dell'età adolescenziale e per raggiungere obiettivi di crescita significativi per il proprio percorso individuale.

Questa unità didattica prevede diverse attività condotte dall'insegnante da svolgere con l'intera classe attraverso una metodologia di tipo attivo-partecipativo. Le proposte comportano infatti un coinvolgimento diretto degli studenti nella riflessione e nella rielaborazione delle proprie opinioni e conoscenze. L'insegnante deve quindi considerare gli studenti come attivi protagonisti del percorso proposto.

La scelta delle attività è a discrezione dell'insegnante a seconda del suo stile di lavoro, della classe e degli strumenti/risorse a disposizione; si raccomanda di attivare almeno due delle attività di seguito descritte. L'attività di "riscaldamento" è fondamentale e per tanto non è facoltativa, in quanto necessaria per predisporre la classe alle fasi successive.

Prima di ogni unità didattica, è importante che l'insegnante ne introduca gli obiettivi e i contenuti. Di seguito è illustrato un esempio di possibile introduzione a questa unità didattica che l'insegnante può utilizzare prima di proporre al gruppo classe la prima attività:

“ Quello che faremo nelle successive ore insieme riguarda un tema molto vicino a tutti noi, cioè la percezione del rischio rispetto al consumo di sostanze, rispetto alle situazioni che ognuno di noi si trova a vivere ... serate, feste ... Dico” tutti noi” perché non è un argomento che riguarda necessariamente ed esclusivamente i giovani, anzi ... Per questo motivo esploriamo questo argomento insieme, riflettendo su quello che ci circonda, sulle esperienze che viviamo, ...

L'intento non è quello di giudicare o classificare comportamenti giusti o sbagliati, quanto piuttosto quello di riflettere sulle idee, opinioni, azioni ... esplorando le conseguenze dei vari comportamenti, lasciando ad ognuno la possibilità di agire come crede, rispetto alle diverse situazioni che si trova o che si troverà ad affrontare ...”

Buon Lavoro

★ Attività di riscaldamento

Materiale necessario: riviste di ogni genere e natura, forbici, colla, cartellone

Durata: 20 min

Strumenti e tecniche: immagini

Descrizione dell'attività

Il linguaggio delle nuove generazioni è diretto e immediato, sempre più spesso veicolato da immagini che si sostituiscono alle parole. Viviamo nella società dell'immagine, immersi in una cultura visiva in cui è sempre più facile produrre immagini. Da una parte il marketing e la pubblicità investono gran parte delle risorse a disposizione nella ricerca dell'immagine più appetibile e attraente per il target giovanile, dall'altra gli adolescenti di oggi sono dotati di strumenti tecnici in grado di fotografare, riprendere e immortalare frammenti di vita quotidiana e di trasformare i ricordi in una sequenza di immagini fisse. Pertanto si propone all'insegnante l'uso delle immagini nel proprio lavoro educativo-informativo-formativo per stimolare gli adolescenti ad esplorare aspetti particolarmente rilevanti e importanti per il loro percorso di sviluppo e la loro crescita personale. Nello specifico, l'attività proposta è finalizzata alla promozione di una riflessione sul tema del divertimento.

Svolgimento

1. L'insegnante, con l'aiuto degli studenti, dispone i banchi in modo da creare un ampio spazio di lavoro al centro dell'aula. Tale disposizione dei banchi favorisce e facilita lo svolgimento dell'attività proposta. Dopodiché, l'insegnante appende il cartellone sulla lavagna.
2. L'insegnante posiziona in ordine sparso e casuale sul tavolo di lavoro le riviste e le forbici, invitando gli studenti a sfogliare le riviste e a ritagliare le immagini che a loro parere rappresentano il divertimento o comunicano un senso di divertimento. Si raccomanda all'insegnante di spiegare agli studenti che non esistono immagini giuste o sbagliate, che si possono ritagliare più immagini, che non si deve essere tutti d'accordo sulla scelta delle immagini e che ognuno deve sentirsi libero di ritagliare l'immagine che più gli piace. È importante che l'insegnante inviti gli studenti a ritagliare tutte le immagini che a loro parere rappresentano il divertimento, indipendentemente da quali aspetti del divertimento sono raffigurati (ad esempio, una festa, una coppia di innamorati, una gara sportiva, un'auto, lo shopping, ecc.). Gli studenti hanno a disposizione 10 minuti per la scelta delle immagini.
3. L'insegnante invita gli studenti a turno a mostrare le immagini ritagliate e a spiegare i motivi della scelta. Si ricorda all'insegnante di non voler rintracciare motivi specifici in quanto un'immagine può essere stata ritagliata perché piace o perché il soggetto si è sentito bene nell'osservarla.
4. A questo punto, l'insegnante incolla le immagini ritagliate sul cartellone in modo da creare una mappa concettuale, ossia attacca le immagini simili o che rappresentano la stessa idea nella stessa area del cartellone. Si consiglia all'insegnante di avere in mente a priori una modalità con cui classificare il tema del divertimento o di costruirla insieme agli studenti (ad esempio, il divertimento relativo alla partecipazione a una festa, al praticare uno sport, al vivere una certa emozione, ecc.). In questo modo è possibile rendere ben visibile qual è l'idea di divertimento più diffusa tra gli adolescenti e in che modo è percepito e vissuto il divertimento.

★ Attività 1

Materiale necessario: lavagna e gesso o cartellone e pennarelli, post-it colorati (o foglietti appositamente creati)

Durata: 40 minuti

Strumenti e tecniche: brainstorming

Descrizione dell'attività

L'attività proposta prevede una discussione di gruppo attraverso la tecnica del brainstorming (vedi glossario). Scopo di questa prima attività è raccogliere il maggior numero di opinioni e idee degli studenti sul tema oggetto dell'unità didattica. Il brainstorming è una tecnica adatta ad essere usata in apertura dell'unità didattica in quanto consente di attivare il gruppo classe e di suscitare interesse a riflettere su tematiche complesse, senza però richiedere un livello di coinvolgimento nei partecipanti tale da suscitare disagio e resistenza ad affrontare temi che possono avere una forte valenza emotiva. Poiché gli studenti sono invitati a esprimersi intorno a una parola o frase stimolo, è fondamentale la scelta degli stimoli in quanto è sulle idee ed opinioni emerse che va orientata la discussione e la riflessione. Pertanto si raccomanda all'insegnante di individuare parole o frasi stimolo in grado di favorire una discussione e una riflessione su temi coerenti con l'obiettivo dell'unità didattica. In particolare si consiglia di scegliere parole comprensibili, di significato univoco e che rappresentino un elemento reale nella vita degli adolescenti. Ad esempio, l'insegnante può utilizzare parole quali divertimento, rischio, guida, ecc.

Svolgimento

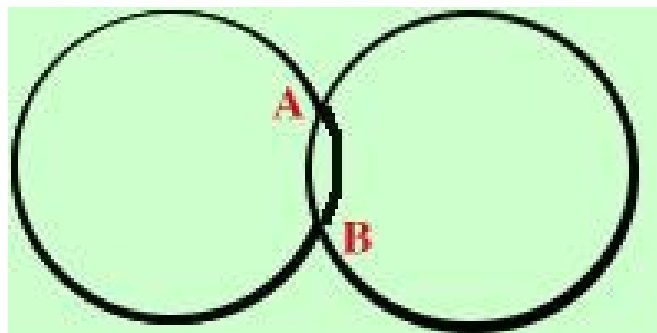
1. L'insegnante introduce l'attività, spiegando che si tratta di un'attività di gruppo a cui seguirà una discussione e che l'obiettivo è raccogliere quante più idee e opinioni su alcuni temi particolarmente rilevanti per i ragazzi della loro età.
2. Dopodiché l'insegnante consegna a ciascun studente un paio di post-it colorati. L'uso di post-it su cui gli studenti possono riportare le loro idee e opinioni facilita la gestione dell'attività da parte dell'insegnante in quanto consente agli studenti di scrivere liberamente la propria associazione, condividendola con la classe solo nella fase successiva e favorisce la partecipazione di tutto il gruppo classe.
3. L'insegnante presenta la parola o frase stimolo, scrivendola sulla lavagna o su un cartellone in modo che sia visibile e leggibile da tutti. È importante che l'insegnante non descriva a priori la parola o frase stimolo, in modo da non influenzare l'emersione delle idee e delle opinioni.
4. A questo punto l'insegnante invita gli studenti a scrivere sui post-it l'associazione più immediata alla parola o frase stimolo proposta, ossia a riportare a ruota libera le idee che vengono in mente, secondo la libera immaginazione e senza preoccuparsi di esporre idee che possono sembrare assurde o banali. È importante che l'insegnante comunichi agli studenti che non ci sono idee giuste o sbagliate né precise categorie di associazioni o un numero massimo di parole da utilizzare.
5. Terminato il tempo a disposizione per la "tempesta di idee", l'insegnante raccoglie tutti i post-it e li attacca sul cartellone o sulla lavagna uno alla volta. L'insegnante o uno dei partecipanti legge ad alta voce quanto scritto sul primo post-it in modo da rendere gli studenti consapevoli e partecipi delle idee emerse e lo attacca sul supporto disponibile. Dopodiché, legge ad alta voce il contenuto del secondo post-it e chiede ai partecipanti dove attaccarlo: i post-it contenenti idee simili vanno attaccati vicini; quelli contenenti idee diverse vanno invece attaccati in aree separate. E così via per tutti i post-it raccolti. In questo modo le idee emerse sono raggruppate in categorie ed è anche possibile cogliere visivamente quali sono le categorie che hanno raccolto il maggior numero di post-it. A questo punto l'insegnante chiede agli studenti di nominare le varie categorie in cui sono stati raggruppati i post-it. L'insegnante deve saper orientare la classificazione delle idee contenute nei post-it. Pertanto si consiglia di individuare una lista di categorie possibili prima dell'inizio dell'attività.

Ad esempio, se la parola stimolo è rischio, le possibili categorie in cui classificare le idee emerse potrebbero essere gli aspetti positivi e quelli negativi del rischio, i rischi connessi al comportamento individuale o a fattori ambientali, i rischi reali e quelli ipotetici.

6. A questo punto, è stata creata una mappa concettuale per orientare e guidare la discussione di gruppo. L'insegnante invita gli studenti a riflettere sulle categorie individuate, a discutere apertamente e liberamente le idee emerse (sia le proprie che quelle altrui), a esprimere dubbi e domande, a valutare i pro e i contro di ogni idea. In questa fase conclusiva è fondamentale il ruolo dell'insegnante che deve essere in grado di portare la discussione sui concetti emersi più rilevanti ai fini degli obiettivi prefissati. La procedura finora descritta fa riferimento al modello tradizionale di brainstorming. Può anche essere interessante, se l'insegnante lo reputa fattibile, utilizzare la formula del brainstorming doppio, in cui vengono presentate due parole stimolo. In questo caso, con le medesime modalità, vengono sviluppati una frase/parola stimolo alla volta, ed in un secondo momento si discuterà sulle uguaglianze/differenze di idee emerse rispetto ai due stimoli proposti. Per raccogliere le idee emerse, l'insegnante disegna sulla lavagna o sul cartellone due ampi cerchi che si intersecano (l'area di intersecazione deve essere sufficientemente ampia per poter scriverci dentro o contenere i post-it), denominandole con le parole/frasi stimolo uno alla volta, ovvero solo una volta esaurite le associazioni di uno stimolo, presentare alla classe lo stimolo successivo. Nell'area di intersecazione possono essere riportate le idee comuni che emergono a proposito di entrambe le parole/frasi stimolo. Un esempio di come rappresentare graficamente sulla lavagna o sul cartello il brainstorming doppio è contenuto di seguito. Nell'esempio sottostante sono stati utilizzati come stimolo le parole "divertimento" e "rischio". Una tale rappresentazione grafica permette di rendere evidenti le uguaglianze e le differenze di idee emerse rispetto ai due stimoli proposti.

A: DIVERTIMENTO

B: RISCHIO



★ Attività 2

Materiali necessari: pc, video proiettore, casse o in alternativa fotocopie dell'attività "a nanna con furore"

Durata: 25-30 minuti

Strumenti e tecniche: strumenti interattivi

Descrizione dell'attività

L'attività proposta prevede l'utilizzo di alcuni strumenti didattici interattivi finalizzati a promuovere negli adolescenti la consapevolezza dei rischi alla guida. In particolare, l'insegnante ha a sua disposizione due strumenti interattivi: "A nanna con furore" e l'"Alcol test virtuale".

Il primo strumento permette agli studenti di sperimentare in modo indiretto una serata tipo con i propri amici attraverso la selezione di diverse opzioni, ognuna delle quali caratterizzata da un diverso livello di rischio. In questo gioco sono inclusi solo alcuni comportamenti rischiosi, i più comuni tra gli adolescenti durante un'uscita serale. Al termine del gioco vengono evidenziate quali tra le opzioni scelte rappresentano un rischio per sé e per chi ci sta accanto.

Il secondo strumento è un alcol test virtuale che consente di valutare il proprio tasso di alcolemia a seconda del genere, del peso del soggetto e della tipologia, della quantità e della gradazione della bevanda alcolica. Il soggetto ha quindi la possibilità di simulare diverse situazioni a seconda dei dati inseriti e di ricevere informazioni sulla relazione tra il proprio tasso alcolemico e il livello di attenzione alla guida.

Questi strumenti permettono agli studenti di aumentare la propria consapevolezza dei rischi alla guida facendo riferimento a situazioni reali.

Svolgimento

1. Si suggerisca all'insegnante di aprire l'attività con "A nanna con furore", che può essere svolto con tutta la classe, nel caso si disponga dell'attrezzatura audio-video, oppure in piccoli gruppi; in questo caso sarà necessario stampare il percorso del "gioco", distribuendolo ad ogni gruppo in cui è stata divisa la classe.
2. Nel caso in cui, disponendo dell'attrezzatura audio video, si lavorerà con tutta la classe contemporaneamente, procedere insieme alla scelta delle opzioni fino alla fine del percorso, dove le scelte scorrette appariranno evidenziate e giustificate. L'insegnante procederà dunque alla discussione e alla riflessione di quanto emerso.

Nel caso in cui si utilizzino le fotocopie, ogni gruppo dovrà procedere alla definizione del percorso, evidenziando con una crocetta la propria scelta; questa prima fase non deve durare più di 10 minuti, i gruppi devono effettuare le scelte velocemente e in modo istintuale, proprio come farebbero in un normale sabato sera. Al termine dei 10 minuti, l'insegnante inviterà a turno un rappresentante di ogni gruppo a condividerle le scelte effettuate con il resto della classe.

3. E' consigliabile che l'insegnante riporti sulla lavagna la sintesi delle risposte; solo al termine di tutte le presentazioni l'insegnante rileggerà quanto emerso partendo dalla scelta "guido io" o "guida un amico", riflettendo con la classe sui comportamenti scelti e sulle relative conseguenze. E' fondamentale rileggere con la classe le differenti situazioni non solo evidenziando i comportamenti "pericolosi", ma anche invitando i ragazzi a riflettere sulle alternative possibili per vivere comunque una serata piacevole e divertente "in sicurezza".
4. L'Alcol test è uno strumento che può essere usato successivamente "a nanna con furore". Si suggerisce all'insegnante di fare in modo che l'intera classe sperimenti insieme diverse combinazioni di consumo di bevande alcoliche e prenda visione dai differenti tassi alcolemici a secondo dei fattori e dei valori inseriti (es. peso, sesso, gradazione e quantità bevanda alcolica, ec..)
5. Al termine è importante che l'insegnante concluda il lavoro svolto raccogliendo tutte le idee e i contributi emersi, integrando le informazioni mancanti o scorrette, sottolineando la rilevanza di tutti i contributi riportati dai ragazzi.

★ Attività 3

Materiali necessari: video fornito dalla formazione “Giovani = Strade Sicure”

Durata: 45 minuti

Strumenti e tecniche: audiovisivo, PC o lettore DVD, proiettore e casse, lavagna

Prima di iniziare l'attività, l'insegnante deve predisporre l'attrezzatura per la corretta proiezione dell'audiovisivo, verificando il funzionamento dell'impianto e oscurando eventuali fonti di luce che potrebbero disturbare la visione.

SVOLGIMENTO

1. L'insegnante proietterà la sequenza “**Serata di una ballerina**”, tratta dal programma RAI “A ruota libera”. La sequenza verrà interrotta prima della fine.
2. Dopo la visione della prima parte del filmato, l'insegnante suddivide gli studenti della classe in sottogruppi omogenei di tre-quattro persone ciascuno, assegnando il seguente mandato: “Come si conclude la storia? Inventate il finale”. Ciascun gruppo ha circa 10 minuti di tempo per discutere ed elaborare il mandato.
3. Al termine delle attività, ciascun gruppo designa un portavoce che, a turno, espone alla classe il finale inventato. L'insegnante raccoglierà su lavagna o cartellone i diversi finali, evidenziando i passaggi più significativi e chiedendo ad ogni gruppo di raccontare anche il processo che li ha portati a questo racconto: “Erano tutti d'accordo? C'erano altre proposte alternative per finale?”
4. Quando tutti i “finali” sono stati raccolti, l'insegnante evidenzia analogie e differenze (ad esempio, se molti gruppi hanno ipotizzato un incidente, o se al contrario un'ipotesi è stata scelta solo da un gruppo e non da tutti gli altri) e chiede agli studenti di commentare ulteriormente i risultati, coinvolgendo questa volta tutta la classe. Per esempio, riferendosi ad una scelta molto condivisa, si può discutere sul perché molti l'hanno pensata e su quali siano stati gli elementi che l'hanno suggerita (particolari del video o esperienze personali?). Un ragionamento analogo può essere fatto su ciò che *non* è stato scelto: perché la serata non poteva concludersi in questo modo? Quali fattori hanno orientato la scelta?
5. Al termine della discussione, viene proiettata la parte finale del video, questa volta senza interruzione. Successivamente i ragazzi possono commentare liberamente quanto visto, facendo confronti con le idee emerse in precedenza. L'insegnante ha il compito di “tirare le somme”, evidenziando i punti più significativi rispetto agli obiettivi educativi: ad esempio, gli eventuali scarti tra i finali inventati e quello raccontato nel video; il richiamo a esperienze e/o conoscenze pregresse dei ragazzi; aspetti o passaggi presenti nel video a cui la classe non avrebbe pensato, ec.

“Alcol Mania??”... No!!! ALCOLEMIA!! – Alcolemia questa sconosciuta”

Destinatari: ragazzi e ragazze frequentanti il biennio della scuola professionale

Obiettivo generale dell'unità didattica: illustrare le norme stabilite dal codice della strada, in particolare rispetto al consumo di alcolici alla guida; lavorare sul livello di consapevolezza degli effetti e dei rischi di consumo di alcolici alla guida di auto e ciclomotori;

Obiettivo specifico per l'insegnante: fornire ai ragazzi informazioni precise rispetto al codice della strada (come si rileva l'alcolemia, sanzioni e iter del ritiro patente, ec.)

Parole chiave: patente, patentino, alcolemia, alcoltest

Durata dell'intera unità didattica: 2 ore

★ Attività 1

Materiale necessario:

Durata: 20-30 minuti

Strumenti: Vero o Falso sui miti dell'alcolemia

Descrizione dell'attività

L'attività può essere introdotta da una piccola indagine sulle conoscenze dei ragazzi sull'alcolemia. L'attività suggerita è un vero e falso da proporre alla classe. Una volta divisa la classe in due squadre proporre le domande e raccogliere le rispettive risposte validandole o invalidandole con l'aiuto dei ragazzi e delle loro conoscenze e approfondendo la dove necessario.

Le domande del vero e falso sono fornite dalla scheda, le domande riguardano dati reali, credenze, stereotipi e pregiudizi sull'argomento.

Un consiglio utile è quello di riportare le domande su cartoncini colorati.

Nel caso fosse possibile lavorare in una ampia aula, lontana da uffici o altre classi, possiamo suggerire di movimentare l'attività, coinvolgendo fisicamente i ragazzi: l'uso di un campanello, dell'esplosione di un palloncino per accaparrarsi il diritto di rispondere per primi alla domanda oppure una breve corsa per raggiungere la postazione di risposta ... faciliterebbero il coinvolgimento dei ragazzi e il clima dell'incontro.

Sarà importante destrutturare e analizzare le affermazioni sbagliate, fornendo invece nozioni corrette sul codice della strada, sull'alcolemia, ec.

Domanda	V	F
1.L'alcolemia misura il livello di attenzione alla guida del guidatore?		
2.L'alcolemia è un valore che si ottiene dall'esame delle urine?		
3.Per abbassare il livello di alcol nel sangue, e passare i controlli, ci si può sciacquare la bocca con del collutorio prima di mettersi alla guida?		
4.L'alcolemia misura la quantità di alcol nel sangue?		
5.Mangiando un cioccolatino al liquore è molto probabile che inseguito ad un		

controllo ti ritirino la patente?		
6. Le donne reggono meno l'alcol?		
7. Se bevi una birra o del vino mangiando un pasto completo, ad esempio una pizza (no aperitivo), e attendi un paio d'ore prima di metterti alla guida, la tua alcolemia si abbassa?		
8. L'alcol è una sostanza psico-attiva?		
9. Se prendi le medicine con l'alcol fanno effetto prima?		
10. Bere tanto non crea nessun problema al corpo, passata la sbronza è tutto come prima e non ci sono conseguenze		
11. Tutte le persone hanno la stessa tolleranza all'alcol?		
13. L'unico modo per abbassare l'alcolemia è bere molta acqua?		
14. Per i neopatentati (primi 3 anni di guida) il limite di alcol consentito è 0.5 g/l?		
15. Se ti fermano in motorino non possono farti l'alcol test perché non ci sono limiti stabiliti per i ciclomotori?		
16. Se tu e un tuo amico pesate uguale avrete lo stesso tasso alcolemico in caso di controlli?		
17. Solo bevendo grandi quantità di alcol diventiamo pericolosi alla guida?		
18. Per evitare il ritiro della patente ti puoi rifiutare di fare l'alcol test ?		
19. Se ti ritirano la patente è sufficiente pagare la multa per riaverla		

Altri contenuti utili legati alla sicurezza alla guida

1. Le cinture di sicurezza posteriori non sono obbligatorie per tutti, ma solo per i bambini?		
2. Quando piove serve più spazio per frenare l'auto?		
3. E' fondamentale acquistare solo caschi omologati?		
4. Se non superi i 20km/h puoi non mettere il casco?		
5. Se guidi il motorino e sei minorenni non possono farti nessuna multa?		
6. Non è necessario allacciare il casco alla guida del motorino, basta infilarlo?		
7. Il casco per il motorino è obbligatorio solo fino ai 18 anni?		

★ Attività 2

Materiale necessario: aula sgombra da sedie e banchi, cartoncini precedentemente preparati con i ruoli dei diversi personaggi

Durata: 30 minuti

Strumenti e tecniche: role-playing

Descrizione dell'attività

Per dare maggior valore e corpo ai contenuti informativi proposti dal vero e falso è consigliabile proporre la simulazione di un'esperienza possibile sull'argomento coinvolgendo in prima persona i ragazzi.

L'attività proposta è un **role-playing** o gioco di ruolo che mette in scena una situazione verosimile prendendo come spunto un fatto già avvenuto o che potrebbe accadere. I partecipanti assumono ruoli diversi da quello abituale per vivere e valutare un problema da più punti di vista. La rappresentazione scenica, in quanto finzione, permette agli attori di esprimersi più liberamente e di rendere così evidenti ed espliciti le proprie idee e i propri atteggiamenti. L'obiettivo è discutere e condividere soluzioni possibili di fronte a problemi comuni.

I protagonisti devono improvvisare, non esistono copioni ma solo delle tracce sul comportamento che i personaggi devono tenere. Coloro che non partecipano attivamente, recitando, hanno il ruolo di osservatori. Individuati gli attori volontari, e assegnato loro le parti, separatamente dal gruppo degli osservatori può prendere vita la storia.

Svolgimento

1. L'insegnante invita i membri del gruppo a candidarsi ai diversi ruoli e assegna le parti; le candidature devono essere volontarie, è importante non forzare nessuno.
2. La parte della classe non coinvolta nella messa in scena parteciperà in qualità di "osservatore": ovvero avrà il compito di osservare dall'esterno quanto accade tenendo traccia delle reazioni dei personaggi e dei loro atteggiamenti nella situazione proposta. Si propone di affidare dei compiti agli osservatori (es. ad un gruppetto far osservare alcuni attori piuttosto che altri, ad altri affidare il compito di controllare i contenuti della rappresentazione, ec.)
3. Il nome e i caratteri di ogni personaggio devono essere scritti su un cartellino, preparato precedentemente e consegnato agli attori individuati
4. Le caratteristiche dei personaggi devono inizialmente essere note solo agli attori e non agli osservatori che nel frattempo si sono disposti a semicerchio creando uno spazio per dar vita alla scena.
5. Concedere qualche istante agli attori per organizzare la scena fuori dall'aula, in modo da non condizionare gli osservatori
6. L'insegnante legge una breve introduzione alla situazione al termine della quale prende vita la scena.
7. La durata della rappresentazione è libera, dipende dagli attori e dalla loro capacità di dar vita alla situazione proposta.
8. Al termine della scena l'insegnante intervista gli attori sul loro vissuto e sull'esperienza, coinvolgendo gli osservatori nell'analisi degli atteggiamenti e della situazione, lavorando con loro anche rispetto a differenti finali differenti da quello proposto dagli attori.

9. Infine, l'insegnante raccoglie i contenuti principali e sintetizza i punti chiave della discussione evidenziando le informazioni emerse

Situazione:

Luca dopo una serata con amici rientra a casa con la sua auto. Con lui ci sono Sara, la sua attuale ragazza, Alessia un'amica di Sara e il suo migliore amico Andrea. Andrea e Luca hanno bevuto del vino a cena e un cocktail nella discoteca da cui arrivano, Sara è astemia.

Durante il viaggio in auto, vengono fermati dalla polizia, che oltre ai controlli di routine, gli misura anche il tasso alcolemico.

Personaggi

Luca: 20 anni, fattorino, non la sua massima aspirazione, ma un buon lavoro per poter andare via di casa e fare progetti futuri; simpatico e divertente, è un ragazzo sicuro di se. Non è astemio.

Sara: 18 anni, neo-patentata, commessa, fidanzata con Luca; dinamica e socievole è un po' più matura della sua età e ogni tanto diventa il grillo parlante del gruppo. E' astemia.

Alessia: 17 anni, vicina di casa di Sara, in cerca dell'anima gemella: sorridente e spontanea si aggrega su invito di Sara alla serata sperando nel colpo di fulmine. Tranne Sara non conosce nessuno ma essendo molto socievole fa subito amicizia con tutti.

Andrea: 19 anni lavora part-time in un supermercato, è un ragazzo intraprendente, ama le situazioni rischiose. Gli piace mangiare e bere.

Agente 1: uomo, 33 anni, crede molto nel suo lavoro e nel suo ruolo, a volte tende ad essere rigido e inflessibile nell'interpretare il codice.

Agente 2: uomo, 45 anni, applica il codice della strada in modo corretto, ma non dimentica di mettersi nei panni degli altri, dice le cose con calma e cerca di far riflettere il collega.

★ Attività 3

Materiale necessario: video fornito dalla formazione “Giovani = Strade Sicure”

Durata: 15 minuti

Strumenti: audiovisivo, PC o lettore DVD, proiettore e casse

Prima di iniziare, l'insegnante deve predisporre l'attrezzatura per la corretta proiezione dell'audiovisivo, verificando il funzionamento dell'impianto e oscurando eventuali fonti di luce che potrebbero disturbare la visione.

Perché l'attività riesca, è consigliabile che l'insegnante conosca bene le norme del codice a cui fa riferimento il video.

Svolgimento

1. L'insegnante proietterà integralmente il servizio del Tg La7 sul codice della strada.
2. Dopo la visione, ciascun studente ha 2-3 minuti di tempo per scrivere su un biglietto tutte le norme del codice della strada che ricorda. I fogli sono anonimi: l'insegnante specifica che si tratta di un gioco e non di una prova soggetta a valutazione.
3. Scaduto il tempo a disposizione, l'insegnante raccoglie i biglietti e legge ad alta voce quanto scritto su ciascuno, riportandolo alla lavagna. Quando ci sono risposte in contraddizione, l'insegnante chiede consiglio alla classe. Gli eventuali errori e dimenticanze che emergono possono essere usati per sottolineare l'importanza di informarsi bene: la fruizione di un servizio del telegiornale è in genere distratta e non può essere ripetuta.

N:B: Se si sceglie come attività successiva il quiz “vero o falso”, è consigliabile riportare le risposte alla lavagna e rimandare la discussione al termine del gioco. In questo modo non si anticiperanno le risposte i temi oggetto del quiz.

UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO”- Il gruppo e la pressione dei pari

Destinatari: ragazzi e ragazze frequentanti il biennio della scuola professionale

Obiettivo generale dell'unità didattica: far emergere l'atteggiamento degli adolescenti rispetto ai pari (il bisogno di essere accettati, il desiderio di identificarsi con il gruppo, la pressione e l'influenza dei coetanei)

Obiettivo specifico per l'insegnante: promuovere la capacità di resistere alla pressione dei pari, prendere decisioni in modo autonomo, riflettere sui rischi per la salute

Parole chiave: adolescenti, pressione dei pari, alcol

Tempo dell'intera unità didattica: 2 ore

Attività 1

Materiale necessario: nessuno in particolare, aula sgombra da sedie e banchi

Durata: 10-15 minuti

Strumenti e tecniche: gioco di attivazione

Descrizione dell'attività

L'attività proposta ha l'obiettivo di introdurre il tema dell'unità e preparare la classe a riflettere sulla pressione dei pari; Si tratta di un piccolo gioco dal nome: "Chi è il leader?", la finalità del gioco è quella di introdurre il tema dell'incontro, evidenziando in maniera giocosa la posizione di un leader in un gruppo.

Svolgimento

Gli alunni si dispongono in un grande cerchio. Un volontario viene invitato dall'insegnante a lasciare la stanza.

Il resto del gruppo sceglie un leader, il cui compito consisterà nel compiere piccoli movimenti che l'intero gruppo dovrà copiare silenziosamente, simultaneamente: ad esempio battere un piede, grattarsi la testa o il naso ... facendo in modo da rendere difficile, al volontario fuori dall'aula, l'individuazione di chi dà via ai movimenti. Il tutto deve avvenire in completo silenzio.

Dopo aver individuato il leader, fatta qualche prova di coordinazione, il volontario verrà chiamato a rientrare nella stanza e, osservando l'attività del gruppo, dovrà individuare il leader che coordina i movimenti di tutti. Compito del gruppo sarà quello di agire in modo fluido e organico in modo da rendere il più difficile possibile l'individuazione del leader.

Il gioco, scegliendo volontari e leader differenti dovrebbe essere ripetuto almeno due o tre volte.

★ Attività 2

Materiale necessario: aula sgombra da banchi, cartoncini precedentemente preparati con i ruoli dei diversi personaggi

Durata: 30 minuti

Strumenti e tecniche: role-playing

Descrizione dell'attività

Per dare maggior valore e corpo ai contenuti informativi proposti dal vero e falso è consigliabile proporre la simulazione di un'esperienza possibile sull'argomento coinvolgendo in prima persona i ragazzi.

L'attività proposta è un **role-playing** o gioco di ruolo che mette in scena una situazione verosimile prendendo come spunto un fatto già avvenuto o che potrebbe accadere. I partecipanti assumono ruoli diversi da quello abituale per vivere e valutare un problema da più punti di vista. La rappresentazione scenica, in quanto finzione, permette agli attori di esprimersi più liberamente e di rendere così evidenti ed espliciti le proprie idee e i propri atteggiamenti. L'obiettivo è discutere e condividere soluzioni possibili di fronte a problemi comuni.

I protagonisti devono improvvisare, non esistono copioni ma solo delle tracce sul comportamento che i personaggi devono tenere. Coloro che non partecipano attivamente, recitando, hanno il ruolo di osservatori. Individuati gli attori volontari, e assegnato loro le parti, separatamente dal gruppo degli osservatori può prendere vita la storia.

Svolgimento

1. L'insegnante invita i membri del gruppo a candidarsi ai diversi ruoli e assegna le parti; le candidature devono essere volontarie, è importante non forzare nessuno.
2. La parte della classe non coinvolta nella messa in scena parteciperà in qualità di "osservatore": ovvero avrà il compito di osservare dall'esterno quanto accade tenendo traccia delle reazioni dei personaggi e dei loro atteggiamenti nella situazione proposta. Si propone di affidare dei compiti agli osservatori (es. ad un gruppetto far osservare alcuni attori piuttosto che altri, ad altri affidare il compito di controllare i contenuti della rappresentazione, ec.).
3. Il nome e i caratteri di ogni personaggio devono essere scritti su un cartellino, preparato precedentemente e consegnato agli attori individuati.
4. Le caratteristiche dei personaggi devono inizialmente essere note solo agli attori e non agli osservatori che nel frattempo si sono disposti a semicerchio creando uno spazio per dar vita alla scena.
5. Concedere qualche istante agli attori per organizzare la scena fuori dall'aula, in modo da non condizionare gli osservatori.
6. L'insegnante legge una breve introduzione alla situazione al termine della quale prende vita la scena
7. La durata della rappresentazione è libera, dipende dagli attori e dalla loro capacità di dar vita alla situazione proposta
8. Al termine della scena l'insegnante intervista gli attori sul loro vissuto e sull'esperienza, coinvolgendo gli osservatori nell'analisi degli atteggiamenti e della situazione, lavorando con loro anche rispetto a differenti finali differenti da quello proposto dagli attori

9. Infine, l'insegnante raccoglie i contenuti principali e sintetizza i punti chiave della discussione evidenziando le informazioni emerse

Situazione

I diciotto anni sono una meta attesa. Le motivazioni sono le più disparate, la patente, un viaggio atteso, un tatuaggio, il generico senso di libertà che questa data sembra regalare ... Sam il protagonista festeggia i suoi 18 anni ...

Personaggi

Sam: euforico e disinibito, ha assunto già bevuto prima della festa. Influenza e condiziona l'andamento della festa incitando gli invitati al consumo di alcol.

>Stato d'animo: è esaltato dalla situazione, pronto e desideroso di spingersi oltre il limite. Si preoccupa poco dei suoi invitati, quanto piuttosto dei loro bicchieri, che siano sempre pieni!

>Azioni: balla e si agita, beve continuamente urlando e incitando i festeggiati. Si muove con difficoltà, barcolla tra balli e abbracci, non sempre graditi dagli amici.

Peter (amico 1, indiano): inibito dall'atteggiamento di Sam lo accompagna e lo sostiene, ma stando sempre un passo indietro, in realtà il suo scopo è quello di concludere qualcosa con Patty.

Beve, per non dare l'idea dello sfigato, ma molto spesso fa finta, osserva la situazione e le reazioni di Patty... infondo è venuto alla festa solo per quello.

>Stato d'animo: divertito, ma concentrato sui movimenti di Patty.

>Azioni: le sue azioni sono molto controllate, il suo scopo è solamente quello di essere complice di Patty, cerca di assecondarla e di stare con lei, in qualche modo cerca anche di controllare quanto beve Sam.

Bob (amico 2, ragazzo rosso): vive a pieno il senso-non senso della festa, accompagna Sam e beve ripetutamente con lui, si prende anche gioco della situazione. Cerca di superare la sua timidezza!

>Stato d'animo: esaltato, euforico ... si lascia trascinare dalla situazione, diventando il "compare di bicchiere" di Sam, cerca di stupirlo, di farlo divertire ...

>Azioni: si propone come il buffone della situazione.

Stefany (ragazza 1 con i codini): e' intimidita dalla situazione, poco divertita e poco partecipe, si impressiona facilmente e si rifugia nel gruppetto delle sue amiche.

>Stato d'animo: inizialmente era molto contenta della festa, l'aspettava da tutta la settimana, ma una volta arrivata è impaurita, allo stesso tempo delusa ... e non sa bene come agire.

>Azioni: non perde mai di vista Patty, cerca di starle vicino, come se vicino a lei si sentisse più al sicuro, cerca conferme in lei ... si muove in modo impacciato ... beve poco, facendo finta perché non le piace.

Melany (ragazza 2, ragazza rossa): osserva con distacco, poco divertita, beve, indifferente alle provocazioni, commenta e spettegola con Patty, soprattutto rispetto a Peter ...

>Stato d'animo: tranquilla e indifferente, quasi con un'aria di insufficienza guarda il resto del gruppo.

>Azioni: spettegola con Patty rispetto a Peter, non perde occasione per ridicolizzare l'atteggiamento impacciato di Stefany, sembra disgustata del troppo bere.

Patty (ragazza 3, bruna): e' il punto di riferimento del gruppetto femminile, osserva con distacco e superficialità la situazione, senza farsi coinvolgere troppo, ironizza sul comportamento degli altri personaggi. Partecipa alla festa, beve, ma in realtà il suo obiettivo è quello di comprendere le intenzioni di Peter ... infondo le piace ... ma non fa nulla per comunicarglielo, anzi gioca con lui, in modo ambiguo.

>Stato d'animo: divertita, emozionata dal gioco della seduzione, presta poca attenzione a Sam, il festeggiato.

>Azioni: spettegola con le amiche, gioca con Peter in modo ambiguo.

Alternative possibili:

La situazione può essere introdotta anche tramite la visione di uno spezzone video che introduca la scena. In questo caso l'insegnante invece di leggere l'introduzione potrà proporre la visione una sola volta, al termine della quale gli attori daranno vita al seguito della scena.

Il materiale video di riferimento a questa attività è contenuto nel materiale fornito dalla formazione insegnanti.

★ Attività 3

Materiale necessario: video intitolato “Discoteca” fornito dalla formazione “Giovani = Strade Sicure”

Durata: 40 minuti

Strumenti e tecniche: audiovisivo, PC o lettore DVD, proiettore e casse

Prima di iniziare l’attività, l’insegnante deve predisporre l’attrezzatura per la corretta proiezione dell’audiovisivo, verificando il funzionamento dell’impianto e oscurando eventuali fonti di luce che potrebbero disturbare la visione.

Descrizione dell’attività

Come per le attività svolte negli incontri precedenti, anche in questo caso occorrerà favorire un clima di apertura in cui tutti gli studenti possano esprimere liberamente le proprie idee, senza temere il giudizio di compagni e insegnante. Particolare attenzione andrà dedicata alle attività in piccoli gruppi, dove bisogna favorire la partecipazione di tutti e la discussione democratica.

Svolgimento

Viene proiettata integralmente la sequenza “**Discoteca**” tratta dal film *Eurotrip*.

Prima di dare il mandato dell’attività specificare che la Discoteca in questione si trova fuori città.

Dopo la visione, l’insegnante assegna a ciascun studente il seguente mandato: “Sei uno del gruppo dei protagonisti. Che cosa fai ora?”. I ragazzi hanno un paio di minuti per scrivere la loro risposta su un bigliettino anonimo, che poi viene raccolto dall’insegnante.

Dopo questa prima attività, l’insegnante suddivide gli studenti della classe in sottogruppi omogenei di tre-quattro persone ciascuno, assegnando il seguente mandato: “In che modo si conclude la serata? Scegli una sola opzione tra le seguenti:

1. I 4 ragazzi ballano fino alla chiusura della discoteca, poi misurano con l’alcol test il grado di alcol nel sangue e chi ce l’ha più basso guida e porta a casa tutti gli altri.
2. I 4 ragazzi ballano e bevono fino alla chiusura della discoteca e poi tutti fusi si trascinano fino ad un mezzo pubblico per tornare a casa. I mezzi pubblici non ci sono più causa ora tarda e i 4 si addormentano sulle panchine della fermata.
3. I 4 ragazzi ballano e bevono, ma ad un certo punto vengono coinvolti in una rissa perché altri ragazzi hanno fatto apprezzamenti “pesanti” nei confronti della loro amica. Vengono buttati fuori dal locale e tornano a casa ognuno sulla propria auto.
4. I 4 ragazzi ballano e bevono fino alla chiusura della discoteca, poi uno di loro si sente male, vomita, perde conoscenza. Viene chiamata l’ambulanza e la serata dei 4 finisce al Pronto soccorso con colazione alle macchinette dell’ospedale.
5. I 4 ragazzi ballano e bevono fino alla chiusura della discoteca, si accorgono di essere tutti fusi e non hanno i soldi per un taxi. Decidono di dormire in auto nel parcheggio della discoteca e di tornare a casa il mattino dopo.
6. I 4 ragazzi ballano e bevono fino alla chiusura della discoteca, valutano chi è in grado di guidare e partono per andare a fare colazione all’autogrill e successivamente a vedere l’alba al mare.

Ciascun gruppo ha al massimo 10 minuti di tempo per discutere e scegliere una sola delle opzioni proposte. Durante questo tempo, l’insegnante riporta su un foglio le risposte individuali date dai ragazzi al primo mandato, selezionandone gli aspetti salienti e raggruppando quelle analoghe.

Al termine del lavoro in sottogruppi, l'insegnante chiede a ciascun gruppo di esporre la propria scelta, motivandola e raccontando il processo che ha portato alla decisione (erano tutti d'accordo? C'erano altre opzioni su cui il gruppo ha discusso?) L'insegnante raccoglie su lavagna o cartellone i risultati.

Quando tutti i "fine serata" sono stati raccolti, l'insegnante chiede agli studenti di commentare ulteriormente i risultati, ragionando sul grado di "probabilità" dei finali e sul grado di rischio di ciascuno. Successivamente espone i risultati dei lavori individuali, evidenziando analogie e differenze con quelli emersi in gruppo: ad esempio, dai risultati del gruppo potrebbero risultare escluse alcune ipotesi scritte individualmente.

Brainstorming

Brainstorming è un termine inglese che letteralmente significa “tempesta cerebrale” e indica un flusso di pensieri e idee che affiorano spontaneamente e liberamente, slegate da qualsiasi regola predefinita. È una tecnica di lavoro di gruppo utile a far emergere e a raccogliere idee e opinioni relative a un determinato tema in un arco di tempo ridotto. Il brainstorming focalizza la discussione su un concetto concreto e semplice. I partecipanti sono liberi di intervenire senza rispettare un ordine prefissato, in modo da ampliare la riflessione sul tema in questione. Nessuno deve commentare le idee emerse, anche le più bizzarre o più lontane dalla parola/frase stimolo, e tutti devono rispettare le idee altrui. Ogni idea o parola emersa diventa stimolo per la comparsa di altri concetti, fino ad arrivare ad avere una quadro completo ed articolato del tema oggetto di discussione. Chi conduce la discussione è la classe, l'insegnante svolge il ruolo di moderatore: egli aiuta a mettere insieme pensieri ed emozioni, evidenzia i punti chiave e stimola la riflessione.

Prima di iniziare il brainstorming, l'insegnante deve predisporre un ambiente confortevole, favorendo un clima di apertura ed esponendo alcune regole fondamentali per facilitare l'attività di gruppo quali:

- astenersi dalla critica
- esprimersi a ruota libera
- non parlare tutti insieme

Dopodiché, l'insegnante chiede agli studenti di esprimersi intorno a una parola o una frase stimolo. Ciascun studente esprime le proprie idee sul tema proposto. A conclusione dei giri di brainstorming, l'insegnante chiede agli studenti di commentare i concetti emersi, sia i propri che quelli altrui. Gli studenti sono invitati a discutere apertamente, a valutare i pro e i contro di ogni idea, a esercitare il giudizio critico e a esprimere pareri e dubbi. Fondamentale è il ruolo dell'insegnante nella fase di conclusione, in cui lo scopo è classificare le idee più rilevanti rispetto agli obiettivi prefissati.

In caso di brainstorming doppio, con le medesime modalità, vengono sviluppati una frase/parola stimolo alla volta, ed in un secondo momento si discuterà sulle uguaglianze/differenze di idee emerse rispetto ai due stimoli proposti.

Role_Playing

Il role-playing o gioco di ruolo è una tecnica derivata dallo “psicodramma” o “teatro della spontaneità” e consiste nel mettere in scena una situazione possibile, partendo da un fatto già avvenuto o che può accadere. I partecipanti assumono ruoli talvolta anche diversi da quelli della vita reale, per valutare da più angolazioni un determinato problema. La rappresentazione scenica, in quanto finzione, permette agli “attori” di esprimersi più liberamente e di rendere più evidenti ed espliciti atteggiamenti e modi di pensare.

L’obiettivo è di far emergere e successivamente ragionare su decisioni e atteggiamenti da assumere di fronte a questioni problematiche.

Si può recitare un dialogo o un episodio fra due persone o più persone nel contesto. L’insegnante è il conduttore del gioco, assegna le parti e guida la discussione finale. Nella simulazione ognuno può interpretare un solo ruolo o parti diverse a rotazione.

I protagonisti devono improvvisare, perché non ci sono copioni e ci sono solo delle tracce del comportamento che i personaggi devono tenere. Tutti gli altri componenti del gruppo, non coinvolti direttamente nel role-playing, sono gli osservatori.

A fine gioco, il formatore chiede agli attori e agli spettatori di esprimere le proprie impressioni sulla rappresentazione, facendo emergere opinioni e punti di vista: ad esempio su come i personaggi sono stati interpretati, se la classe si è rispecchiata in quelle scene, qual è il modo di pensare e di agire più diffuso, come gli attori hanno interagito tra di loro e come si sono sentiti in quella parte, che cosa avrebbero fatto in quella situazione, ecc... Tutti possono prendere la parola, per conversare e confrontarsi liberamente.

E’importante che gli osservatori non esprimano dei commenti svalutanti o giudicanti nei confronti degli attori, ma si limitino a commentare quanto emerso durante la rappresentazione.

Costruzione del role-playing

1. Definire gli obiettivi della simulazione
2. Descrivere brevemente i compiti e le parti degli attori
3. Stabilire la durata del role-playing
4. Discutere il gruppo l’impatto della simulazione
5. Stimolare riflessioni su altri possibili comportamenti da adottare

Educare con i video

Un audiovisivo (film, spot, videoclip...) è come una **finestra** che lascia entrare porzioni deformate di “esterno” e nella quale l’individuo spettatore si può specchiare (Marangi, 2004). Questa doppia natura dell’audiovisivo lo rende uno strumento utilissimo per due fini:

- far emergere nell’individuo i propri paradigmi interpretativi, la propria visione del mondo;
- far emergere i paradigmi e gli stereotipi di rappresentazione della società.

Attraverso gli audiovisivi, in pratica, è possibile contemporaneamente conoscere di più noi stessi e conoscere di più il mondo che ci circonda. Questo però non avviene attraverso una ricerca di stampo classico, tramite l’analisi del testo audiovisivo (semiotica, psicoanalitica ecc...) finalizzata a scoprire in maniera definitiva e univoca quali messaggi l’autore vuole trasmetterci, bensì attraverso un approccio semio-pragmatico in cui il docente assume il ruolo di **mediatore** tra testo e fruitore ed è coinvolto in prima persona in una costruzione collaborativa del sapere.

Questa premessa teorica si concretizza nell’intervento educativo, in cui docente e discente sono inerti in un unico circuito di costruzione del sapere a partire dalle sollecitazioni audiovisive dei media. Chi conduce l’incontro dovrebbe porsi soprattutto come **facilitatore del dibattito** esercitando una funzione di accompagnamento più che di dispensatore di “certezze”. Le tecniche utilizzate per la gestione dell’intervento sono quelle tipiche della pedagogia di stampo attivo: il brainstorming, il role playing, la simulazione, il lavoro in piccoli gruppi e successivamente collegiale. La salvaguardia di un **clima informale e ludico** permette inoltre di poter instaurare un rapporto di agio che facilita l’espressione del proprio punto di vista, l’esposizione di impressioni “a caldo”, connotate sotto il profilo emotivo.

Ecco le fasi da tenere presenti per organizzare e condurre un incontro educativo con audiovisivi:

1) **Scelta dei materiali.** La tendenza generale è quella di non far visionare film per intero, ma di proporre assemblaggi di breve durata realizzati con materiale audiovisivo eterogeneo (sequenze di film, spot pubblicitari, servizi informativi tratti da telegiornali, videoclip musicali, etc...). E’ di fondamentale importanza affrontare il tema con formati (da quello più illustrativo a quello narrativo) e stili (satirico grottesco, informativo, culturale) diversi.

2) **Risposta individuale.** I partecipanti devono avere la possibilità di interagire, “a caldo” subito dopo la visione, per far emergere l’impatto emotivo. Questo può avvenire sia a livello assembleare (brainstorming) che individuale (compilazione bigliettino). Le domande sono sempre molto semplici (es. il personaggio che ti ha colpito di più e perché; la sequenza che ti è piaciuta di più e perché, etc...). Le risposte possono essere trascritte su cartellone e sono oggetto di primo commento da parte dell’assemblea e del conduttore (in questa sede i rimandi saranno centrati su aspetti tecnici e forniranno letture generali rispetto alle scelte che vanno a rimarcare l’eterogeneità e omogeneità, senza giudicare le scelte o approfondire troppo con letture di tipo analitico l’eventuale origine delle scelte stesse).

3) **Risposta di gruppo.** Questa seconda fase prevede il passaggio da una dimensione individuale ad una di tipo micro sociale che prevede l'interazione tra un numero ridotto di individui (5-6 persone), a cui viene affidato un mandato che faciliti la discussione e permetta il confronto e la partecipazione di tutti i membri. Uno degli obiettivi è quello di favorire la consapevolezza in ordine alle differenze riscontrabili tra punto di vista individuale e di gruppo.

4) **Sintesi e razionalizzazione.** In fase assembleare i vari gruppi relazioneranno sul lavoro svolto e sarà compito del conduttore sottolineare eventuali cambiamenti di scelte o di punti di vista (anche sollecitandoli) imputandoli al passaggio dalla dimensione individuale a quella sociale. Il conduttore potrà porre inoltre alcune domande ai gruppi rispetto al metodo di lavoro che hanno utilizzato per giungere ad eventuali scelte condivise e al coinvolgimento reale di ogni partecipante nella discussione. E' importante mantenere nel gruppo un clima collaborativo e ludico, dove emerga a chiare tinte la possibilità di costruire un sapere comune e condiviso. Un eventuale rimando più "scientifico" o direttivo è collocabile nella parte finale dell'incontro.