

Scegliere la Strada della sicurezza

Interventi di prevenzione incidenti stradali

DIDATTICA IN CORSO



EDIZIONE 2010

Indice

03	Presentazione
04	CAPITOLO 1. Il rischio
04	Oltre il limite. I significati e i valori del rischio nella società contemporanea
06	Adolescenza e rischio
10	Adulti e rischio
12	CAPITOLO 2. Elementi di base della comunicazione
12	Cos'è la comunicazione
12	La comunicazione non verbale
13	Gli elementi della comunicazione
13	I sei elementi della comunicazione
14	Gli assiomi della comunicazione
15	La comunicazione didattica
15	Costruire la comunicazione in aula
17	Gestire la comunicazione efficace
18	L'ascolto
20	La comunicazione non verbale in aula
22	Gli ostacoli alla comunicazione
24	CAPITOLO 3. La formazione
24	Concetti generali
25	La formazione dei giovani
26	La formazione degli adulti

28	CAPITOLO 4. Tecniche e strumenti didattici
28 30 31	II brainstorming PROPOSTA 1. II rischio PROPOSTA 2. II brividoo il rischio
32 33 35 37 39	II role-playing o gioco di ruolo SITUAZIONE 1. Le scelte difficili SITUAZIONE 2. Saturday Night. Il brivido del rischio SITUAZIONE 2. Il posto di blocco e il controllo alcolemico SITUAZIONE 4. L'autista tuttofare
41 42 43 44 45	Lo studio dei casi o situazione stimolo SITUAZIONE 1. Il brivido a due ruote e la pressione dei pari SITUAZIONE 2. Alcol e guida, una questione di punti di vista? SITUAZIONE 3. Alcol e lavoro SITUAZIONE 4. Incidenti, alcol e droghe: le statistiche
46 47	Il questionario e test stimolo SITUAZIONE 1. In giro a nanna con furore
50 52 53	L'analisi dei film Certi bambini L'attimo fuggente
545657	Notte prima degli esami Il sorpasso Paura e delirio a Las Vegas
58 59 60	Sideways L'ultimo bacio Manuale d'amore

L'analisi di spot e immagini pubblicitarie

61

Presentazione

Comunicazione ed educazione sono due risorse strategiche per la formazione e la crescita dell'individuo, a condizione che la relazione che si stabilisce tra i soggetti coinvolti sia adeguata agli obiettivi prefissati e al tipo di intervento. Comunicare in modo efficace comporta, quindi, particolare attenzione alla scelta di strumenti, linguaggi e forme di espressione.

"A ciascuno il suo" è un corso di approfondimento che rientra nel Progetto CCM "Scegliere la strada della sicurezza – Edizione 2010" di prevenzione degli incidenti stradali coordinato da ASL VC Piemonte. Obiettivo principale è fornire ai partecipanti informazioni e strumenti didattici utili per promuovere e stimolare la comunicazione e sensibilizzare giovani e adulti sui comportamenti a rischio connessi alla guida. Tale quaderno è quindi rivolto a operatori sociosanitari ASL, insegnanti e istruttori di autoscuola, esaminatori dei D.T.T. (Dipartimento dei Trasporti Terrestri) e Forze dell'Ordine impegnati, a vario livello, in attività di prevenzione degli incidenti stradali.

L'obbligo del patentino per ragazzi tra i 14 e i 16 anni per guidare un ciclomotore – ossia i motorini con una cilindrata non superiore ai 50 cc – e i corsi di recupero punti della patente rivolti in particolare ad automobilisti con diversi anni di guida hanno modificato il contesto dell'autoscuola. Educatori e formatori si trovano a interagire in aula con target differenti: da un lato gli adolescenti che partecipano ai corsi per l'acquisizione del patentino, dall'altro soggetti di ogni età che devono recuperare i punti della patente. Pertanto, poiché i destinatari della formazione hanno bisogni e aspettative diverse, i docenti devono adottare metodologie e strumenti di approccio e comunicazione realizzati su misura e differenti rispetto a quelli tradizionalmente utilizzati.

Il quaderno "Scegliere la strada della sicurezza – Didattica in corso" è suddivisa in quattro capitoli. Il primo capitolo descrive i significati e i valori del rischio nella società contemporanea e fornisce alcune indicazioni su come adulti e adolescenti interpretano e vivono il rischio. Il secondo capitolo offre un quadro generale sugli elementi di base della comunicazione efficace e su come applicare tali elementi nella costruzione e nella gestione della lezione in aula. Il terzo capitolo descrive i concetti generali della formazione e fornisce al formatore indicazioni su come relazionarsi con adolescenti e adulti al fine di promuovere un cambiamento di atteggiamento e di comportamento. Infine, il quarto capitolo presenta alcune tecniche e strumenti didattici alternativi alla lezione frontale, quali *brainstorming, role playing,* studio dei casi, test, analisi di film e spot pubblicitari, da utilizzare in aula per coinvolgere in modo attivo i partecipanti e suscitarne l'interesse e la curiosità.

Laura Marinaro

Para Marian

S.C. Direzione Integrata della Prevenzione - ASL VC Piemonte

CAPITOLO 1. Il rischio

Oltre il limite: i significati e i valori del rischio nella società contemporanea

Interrogarsi sul significato del rischio significa riflettere su uno dei concetti portanti della cultura occidentale: infatti, il rischio così come è stato definito nella teoria della probabilità - un probabile effetto negativo su un vantaggio - ha progressivamente modellato il moderno modo di pensare in molti settori, dall'economia alla tecnologia, dalla sanità alle scienze sociali.

Nella matematica il rischio rientra, dunque, nel calcolo delle probabilità che non esclude mai l'esito peggiore. Pertanto, l'idea di fondo applicata ai comportamenti umani è di considerare il concetto di "soglia di catastrofe", per cui se si accettano i risultati di tali calcoli, lo si fa solo se non tocca la soglia oltre la quale una disgrazia verrebbe percepita come una catastrofe certa.

La percezione del rischio e il limite di accettabilità è influenzato dall'ambiente e dalle condizioni di vita, dalla famiglia, dagli amici, dall'educazione ricevuta, dai valori di riferimento e dall'esperienza. Infatti, di solito l'individuo si comporta seguendo le aspettative del gruppo di riferimento, oppure in base al modo di relazionarsi con gli altri e di considerare l'opinione pubblica. Il rischio è maggiormente accettato quando con esso aumentano i benefici che si ottengono o che si pensa di poter raggiungere e quando soprattutto si tratta di una scelta volontaria. Non esiste dunque un modello assoluto di percezione del rischio, ma una pluralità di modelli e di valutazioni soggettive di costi e benefici.

Il rischio nelle società contemporanee può anche essere visto come un gioco simbolico con il limite. Tale gioco, dalle dinamiche spesso contraddittorie e incerte, si definisce come rischio, come una sfida a uscire incolumi dallo spostamento e dal superamento continuo del confine. Certo, non tutte le pratiche di rischio hanno lo stesso grado di "eccesso": esistono sfide quotidiane in cui la presenza della morte è talmente remota, a livello di coscienza, da essere solo un'eco lontana. D'altra parte, anche nello sport estremo o nei comportamenti ad "alto rischio", sembrerebbe essere ricercato più il gioco e il piacere che una risposta al significato dell'esistenza.

In generale, le ricerche evidenziano che la disponibilità a correre dei "rischi" dipende innanzitutto da quanta fiducia l'individuo ha nella propria capacità di gestire condizioni precarie e di tenere sotto controllo eventuali danni. Purtroppo, sovente si sopravvaluta la propria competenza e abilità nell'affrontare situazioni, che per gli altri sono al limite della sicurezza.

Applicato agli stili di vita della società contemporanea, il concetto di rischio è particolarmente ambiguo e contraddittorio. Oggigiorno infatti, quando si parla di incidenti stradali e di morti in conseguenza di comportamenti pericolosi alla guida, il rischio è spesso descritto come fatalità. Si pensi ad esempio come venne commentata, da un quotidiano nazionale, la morte di un ragazzo che aveva preso parte ad una corsa clandestina in auto: "è stata solo una bravata, uno stupido gioco finito in tragedia". Il ragionamento sottostante sembra quindi essere il seguente: poiché l'individuo non ha l'intenzione di nuocere a se stesso e agli altri, non c'è alcuna colpa e poiché non c'è colpa, non si deve parlare di rischio, ma di disgrazia.

I mutamenti della società hanno modificato la qualità della vita e le caratteristiche dei rischi che le persone affrontano nella quotidianità: tutti sono inevitabilmente esposti a fattori di rischio e alle relative conseguenze in misura e in modo diverso. Alcuni individui sono più esposti di altri, a causa del loro comportamento, delle condizioni fisiche o ambientali.

I confini tra comportamenti dettati dai modelli normativi e dalle regole sociali e comportamenti devianti sono sempre più labili. Ciò significa che il rischio è più tollerato

e diffuso a livello sociale, se non anche necessario per accettare e affrontare alcune condizioni di vita tipiche della società contemporanea, quali i ritmi vorticosi, la precarietà lavorativa, le richieste di flessibilità e di prestazione ottimale. In questo contesto, il saper andare oltre i limiti diventa un requisito indispensabile per raggiungere il successo o evadere dalla quotidianità. Il rischio appare come elemento costitutivo della "normalità" in quanto condizione necessaria per la realizzazione dell'individuo.

Il rischio appare come elemento costitutivo della "normalità" in quanto condizione necessaria per la realizzazione dell'individuo.

I cambiamenti socio-culturali che hanno interessato l'Occidente nella seconda metà del secolo scorso sono la ragione principale dell'alone di ambiguità che circonda

la percezione diffusa del rischio. L'esaltazione della libertà e dell'individualismo indeboliscono norme, valori e relazioni sociali e l'individuo diventa l'unico responsabile dei propri successi e fallimenti.

Non sempre si ha la possibilità di raggiungere pienamente obiettivi conformi alle proprie attese personali e sociali. Da qui nasce un senso di precarietà, di smarrimento e di incertezza sul futuro che porta a enfatizzare e a concentrarsi solo sul presente. La flessibilità, dimensione imprescindibile dell'economia moderna, è diventata anche parte degli schemi e dei modelli attuali di comportamento. Ne consegue che l'imperativo ad adottare comportamenti flessili e il valore socialmente attribuito a tali comportamenti si accompagnano ad una reversibilità delle scelte in ogni ambito della vita di un individuo, da quello lavorativo a quello affettivo.

Un'altra dimensione del rischio è data dalla ricerca attiva di sperimentazione di situazioni pericolose, come risposta al desiderio o al bisogno di uscire dalla routine e dalla insoddisfazione per la propria vita quotidiana. Sono questi i comportamenti problematici, di scostamento dalle norme e di devianza, che suscitano maggiore attenzione e richiesta di interventi.

L'accettazione del rischio è dunque un elemento fondante dei nuovi stili di vita con cui l'individuo odierno si deve, prima o poi, confrontare.

Tutti questi aspetti aiutano a comprendere la situazione di disagio e di insicurezza in cui ci troviamo a vivere e i comportamenti di rifiuto delle convenzioni e delle norme sociali attuati da molti individui, giovani e meno giovani. Cercare l'azzardo e accettare le sfide rischiose sono una prova per misurare i propri limiti e dimostrare il proprio coraggio. L'approccio con la morte produce un rinnovato senso d'identità: sopravvivere amplifica l'esaltazione di essere ancora in vita, procura il senso inebriante del "successo", conferma di esistere e dà senso di potenza.

Adolescenza e rischio

L'adolescenza è un periodo di transizione molto complesso e delicato, in cui avvengono rapidi cambiamenti fisici, sessuali, psicologici e sociali ai quali l'adolescente deve adattarsi. In generale, una persona diventa adulta quando ha superato alcune fasi cruciali di questo percorso e ha raggiunto obiettivi ben definiti quali costruire una propria identità personale, raggiungere l'autonomia, accettare la nuova immagine di sé, sviluppare valori personali e definire altri ruoli sociali.

L'adolescenza comporta anche momenti di crisi e incertezza: spesso l'adolescente si sente inadeguato e fragile in quanto non è più un bambino, ma non è ancora un adulto. I comportamenti a rischio degli adolescenti possono dunque anche essere un modo per raggiungere gli obiettivi di crescita.

L'individuo è stimolato, nel processo di costruzione dell'identità personale, a superare i limiti per provare nuove sensazioni e "andare oltre" alla ricerca di piacere e divertimento. In adolescenza il gruppo dei coetanei assume particolare importanza come fonte di sostegno emotivo. Il gruppo è percepito dall'adolescente come "luogo" di ritrovo e di sperimentazione di nuovi spazi, nuovi valori, nuove esperienze.

L'adolescenza è di per sé caratterizzata da un continuo confronto con se stessi, con gli altri e con i limiti e i divieti imposti dalla famiglia, dalla scuola, dal gruppo dei pari e dalla società. Il concetto di limite è legato a quello di rischio. I comportamenti a rischio possono essere ricondotti a due funzioni evolutive strettamente collegate: lo sviluppo dell'identità da un lato, le relazioni sociali dall'altro. Per quanto riguarda la prima funzione, i comportamenti a rischio quali il consumo di sostanze e la guida pericolosa

consentono di comunicare a se stessi e agli altri il proprio status di adulto, dimostrando di essere in grado di agire in maniera autonoma e indipendente dal parere degli adulti. Provare sensazioni nuove e intense in seguito all'alterazione dello stato di coscienza o al superamento indenne del limite permette di sperimentare le proprie capacità e abilità e di trasgredire le regole del mondo adulto.

"Ho un amico in particolare che beve tutti i sabati per sballarsi, è molto timido e riservato e beve per fare chissà cosa, per diventare quello che non è. Diventa espansivo, cambia completamente e gli piace questa cosa".

"lo assocerei la parola rischio alla parola sfida perché quando c'è un rischio io metto in gioco me stesso, dunque la vivo più come una sfida. Rischio un qualcosa di me stesso, quindi una sfida a me stesso".

"Trasgressione vuol dire andare contro le regole imposte, non mettere il casco, lo si fa per andare contro le regole".

Per quanto riguarda invece le relazioni sociali, i comportamenti a rischio possono facilitare la comunicazione e la socializzazione e consolidare il senso di appartenenza a un gruppo attraverso la condivisione di esperienze e sentimenti.

"Quello che mi ha impressionato (dopo l'incidente) è che all'inizio tutti andavano piano, usavano la cintura; dopo un mese tutto è tornato come prima, a far gli idioti in macchina, non mi sembra che abbia lasciato qualcosa".

"Mi è capitato con il mio amico Lorenzo di attraversare per intero il Ticino a nuoto, in un tratto dove non sapevamo la profondità, non sapevamo se c'erano buche, se c'erano vortici sotto. Volevamo dimostrare che ce la facevamo e poi raccontarlo agli altri".

"Non tutti si fidano a dare la macchina a un altro. Sono tutte macchinine costose, mi faccio il culo per pagarla e non mi fido! Comunque è ipocrisia dire fermiamoci, se bevo metto la macchina lì e mi fermo un po'. Non è vero! Nessuno lo fa! Piuttosto si va ai 30 all'ora in centro strada e vai. Non ho mai visto nessuno dire fermiamoci perché sono troppo ubriaco. Vai a ballare, magari a Milano, non lo dici ai tuoi e devi tornare a casa".

Spesso il rischio assume un valore positivo, condizione essenziale per il successo.

"In realtà ogni situazione ha una sua casistica... è vero che un rischio cercato dà eccitazione e uno subito crea paura, però è anche vero che per chi si rende conto di essere in una situazione pericolosa e ne viene fuori la soddisfazione sarà tanta".

"I rischi possono essere di due generi: rischio gratuito e rischio finalizzato a qualcosa. Per esempio, se io sono uno sciatore e mi butto giù da una montagna evidentemente corro un rischio finalizzato, il mio scopo è vincere. Invece se io vado in moto e non metto il casco questo non mi serve a nulla, in cambio io non ho nulla".

Gli adolescenti sottovalutano il rischio poiché non solo la loro percezione di controllo sulla realtà e di invulnerabilità è illusoria, ma anche perché sopravvalutano la propria possibilità di esercitare una padronanza efficace: agli occhi degli adolescenti essere in grado di compiere azioni rischiose senza lasciarsene travolgere, dominandole e non subendone alcuna conseguenza, riduce notevolmente il potenziale di pericolosità di tali azioni.

"Bevo perché mi rende meno cupo, mi rende più socievole, mi fa passare una bella serata. Tutto il resto credo sia secondario. Il giorno dopo ti rendi conto che hai potuto rischiare. Nel momento in cui bevi non pensi sicuramente che alle quattro sono stravolto e vado a schiantarmi contro un palo, pensi alle cinque sono ancora qui a ballare. Il rischio ti rendi conto di averlo passato, di averlo sfiorato e superato, perché ci pensi e sei vivo".

Nei discorsi degli adolescenti sul rischio, le parole che ricorrono di più per spiegarne il significato sono pericolo, destino, paura e sfida.

"lo ho pensato al pericolo perché quando ci si espone a un pericolo qualunque, si sa che si possono correre dei rischi".

"Poi c'è il destino che spesso giustifica tutto quanto. Posso cadere ai 100 all'ora o ai 30 all'ora è uguale: non si pensa al rischio".

"Molti l'incidente lo vedono come un fatto del destino, una sfortuna, non come conseguenza al loro comportamento, dicono: - c'era il ghiaccio per terra oppure - non c'è nessuno a quell'incrocio, quel giorno che passo con il rosso e c'era l'altro che mi è venuto addosso, passo sempre di qua! - vedono un fatto di sfortuna, mai la conseguenza delle propri azioni".

"Innanzitutto paura. Il rischio fa parte della quotidianità, sia non passare un esame, che dire la parola giusta al momento giusto".

"Certe cose pericolose si fanno più per sfida, mi è venuto in mente bungee jumping; l'ho provato quest'anno e non ho minimamente pensato ai rischi, volevo mettermi alla prova, per vedere se avevo il coraggio di lanciarmi, invece sulla trasgressione delle regole sono un po' più frenata, faccio più attenzione".

Nel caso della guida, alcuni giovani hanno una percezione del rischio distorta: la scarsa capacità di previsione e il senso di onnipotenza caratteristico dell'età li induce

a sottovalutare la loro inesperienza. Di conseguenza, essi non riescono ad attribuire la giusta importanza a situazioni critiche che cambiano la resa dell'automobile sulla strada, come il maltempo, l'asfalto scivoloso o le condizioni di salute del guidatore. Sovente si mettono alla guida dopo aver bevuto alcol oltre la quantità consentita per legge, senza rendersi conto del loro reale stato psico-fisico e della possibilità del rischio di incidente stradale.

L'automobile per i giovani è simbolo di autonomia, libertà e divertimento e la guida un'occasione per misurarsi con i propri limiti. Infatti, i giovani associano alla macchina il binomio velocità e potenza, per cui air-bag e cinture di sicurezza sono spesso percepiti come strumenti sufficienti a dare la sensazione di maggiore protezione e l'illusione di invulnerabilità. Diffusa

I giovani non sono una categoria a parte della società. I loro rischi sono anche i rischi della società e i loro comportamenti riflettono quelli degli adulti.

è che chi ha uno stile di guida veloce e "scattante" sia un bravo autista, mentre chi va piano ed è prudente è pessimo e irritante. Pertanto, molti conducenti sono portati a non rispettare i limiti di velocità e a fare sorpassi azzardati. Purtroppo i dati sugli incidenti stradali contraddicono questi luoghi comuni, in quanto i sistemi di sicurezza non impediscono gli incidenti, al massimo ne riducono le conseguenze negative.

Sulla base delle riflessioni del precedente capitolo, dobbiamo tuttavia ricordare che i giovani non sono una categoria a parte della società. I loro rischi sono anche i rischi della società e i loro comportamenti riflettono quelli degli adulti.

A complicare ulteriormente la comprensione del fenomeno vi è lo sguardo che la nostra società volge ai giovani: la tendenza diffusa a vedere gli adolescenti come fossero tutti dei potenziali "cercatori del limite". Questo punto di vista risponde solo in parte al vero. Se da un lato è innegabile che una serie di comportamenti pericolosi origina dalla ricerca di sensazioni forti dei giovani per misurare i propri limiti, dall'altro lato è altrettanto vero che gli adulti si allarmano solo per gli aspetti più eclatanti dei comportamenti a rischio e mettono in secondo piano altre modalità di rischiare, che sono molto più frequenti, ma meno provocatorie e trasgressive. Ad esempio, in tema di incidenti stradali, le cronache giornalistiche e molte ricerche tendono a evidenziare le cosiddette "stragi del sabato sera" e sottovalutano il numero di incidenti che accadono nel normale traffico cittadino, in situazioni provocate non da un stato di eccitazione, ma più banalmente da distrazione, inesperienza, stanchezza e mancato uso dei dispositivi di sicurezza.

Adulti e rischio

I comportamenti a rischio negli adulti, al contrario dei giovani e degli adolescenti, sono meno evidenti, e gli elementi di sfida e di trasgressione sono più deboli. Infatti, "spingersi oltre" diventa piacere e divertimento solo quando le proprie competenze creano una sensazione di sicurezza; in caso contrario si sperimenta solo paura che conduce alla paralisi e quindi a non essere in grado di fronteggiare la situazione.

Nel caso della guida, chi ha acquisito negli anni un'elevata sicurezza e abilità nel guidare, automatizza certi comportamenti e presta meno attenzione alle condizioni di guida sicura. Gli adulti "esperti" spesso sottovalutano certi accorgimenti, come l'uso della cintura, e sopravvalutano le loro capacità. Quindi è facile che la propensione al rischio non sia legata tanto alla ricerca di emozioni forti, quanto ad una errata valutazione della situazione, per cui capita di lanciarsi in sorpassi azzardati soltanto per arrivare in orario o di guidare con la mente non proprio lucida dopo una cena con amici, perché lo si è fatto molte altre volte e non è mai successo nulla.

Gli adulti imparano progressivamente a **ignorare il potenziale pericolo e a "normalizzare"** eventuali situazioni critiche tipo il traffico intenso, il maltempo, la stanchezza, la necessità di rincorrere il tempo e di battere il minuto, fumare, cercare qualcosa nell'auto, ascoltare la musica ad alto volume, parlare, guidare dopo aver bevuto. Di conseguenza, il rischio è legittimato perché è convalidato dall'esperienza, che a sua volta diventa un pretesto per non applicare le regole di base della circolazione stradale, quelle cioè suggerite dal buon senso e dal codice della strada. Ciò è vero soprattutto per la guida sotto l'effetto dell'alcol: infatti, è difficile avere la reale percezione del rischio ed essere consapevoli dei propri limiti in una società come quella italiana, dove esiste una cultura del bere che è fortemente radicata nelle abitudini familiari e sociali, in cui è normale bere vino o birra durante i pasti o consumare alcolici per festeggiare un'occasione

particolare. In questo contesto è frequente constatare quanto siano scarse e lacunose le informazioni sul tema.

L'individuo tende a consolidare e a mantenere i propri errori di guida, se con il trascorrere del tempo lo stile di guida è rinforzato positivamente dall'assenza di incidenti stradali. Pertanto, l'automobilista persiste in comportamenti pericolosi, poiché secondo la sua esperienza è impossibile che a tale condotta segua un evento negativo. In secondo luogo,

la consapevolezza degli errori e la percezione del rischio divengono a poco a poco impercettibili, fino quasi ad annullarsi e diventa la norma, per esempio, adottare un comportamento di guida nevrotico e intollerante. Infatti, gli autisti "esperti" hanno un falso senso di sicurezza, spesso confondono in modo improprio la casualità e la fortuna con l'abilità alla guida, come risultato di esperienze positive.

Al massimo, il guidatore, consapevole della possibilità di incorrere in una sanzione a seguito di una infrazione, provvede a evitare certe situazioni e comportamenti al solo scopo di scampare una

L'individuo tende a consolidare e a mantenere i propri errori di guida, se con il trascorrere del tempo lo stile di guida è rinforzato positivamente dall'assenza di incidenti stradali.

multa. Quindi, le sue "misure di sicurezza" si limitano semplicemente nel tenere gli occhi aperti così da individuare in tempo le auto delle Forze dell'Ordine (vigili urbani, carabinieri, polizia stradale, ecc.), nel mettere le cinture di sicurezza alla vista di un posto di blocco, nel rallentare in prossimità del punto in cui è stata installata una postazione fissa dell'autovelox.

CAPITOLO 2. Elementi di base della comunicazione

Cos'è la comunicazione

Comunicare deriva dal latino *communico* che significa "mettere qualcosa in comune con altri", "condividere", "co-beneficiare". La comunicazione, dunque, è un uno scambio interattivo tra due o più partecipanti, che si basa su una relazione dinamica, aperta e di reciproca influenza. Infatti, le persone esprimono oltre a parole e concetti, anche il proprio carattere, le proprie emozioni e intenzioni. Ogni nostro comportamento, azione o parola è un messaggio per gli altri. Pertanto, la comunicazione non è un semplice passaggio di informazioni, ma è un evento che coinvolge in modo attivo tutti quelli che vi partecipano.

Saper comunicare, inoltre, vuol dire avere le capacità sia di formulare un messaggio sia di interpretarlo, in quanto il contenuto del messaggio non è autosufficiente, ma è inserito all'interno di un contesto, dove si presuppone che tutti i partecipanti condividano una serie di conoscenze e un patrimonio culturale comune.

La comunicazione non verbale

La comunicazione non verbale completa, rinforza, contraddice e smentisce l'informazione trasmessa a parole. Spesso i segnali non verbali hanno una maggiore efficacia comunicativa rispetto al linguaggio verbale, anche se non sempre siamo consapevoli del loro uso e significato. Il movimento del corpo, i gesti, la voce e lo sguardo comunicano, cioè:

- * esprimono emozioni
- ★ presentano l'immagine esterna di sé e riflettono quella degli altri
- * sincronizzano i turni di intervento
- * definiscono le relazioni tra i partecipanti
- * sostengono la comunicazione verbale, ovvero forniscono elementi per interpretare il significato delle espressioni verbali
- * sostituiscono la comunicazione verbale in situazioni che non consentono l'uso del linguaggio.

La comunicazione non verbale comprende una vasta gamma di elementi:

- * il contatto corporeo
- ★ la distanza interpersonale, ovvero lo spazio che separa gli interlocutori

- * l'orientamento, cioè l'angolo secondo cui le persone si collocano nello spazio, l'una rispetto all'altra (faccia a faccia, di fianco, ecc.)
- * la postura
- ★ il comportamento motorio e gestuale (il movimento delle mani o il modo di camminare)
- * la mimica del volto
- **★** lo sguardo
- * l'uso della voce (volume, ritmo, tono, enfasi delle parole, intensità, ecc.).

Gli elementi della comunicazione

I sei elementi della comunicazione

La comunicazione è efficace, se nel processo comunicativo sono inclusi i sei elementi fondamentali, ovvero:

- *** un mittente,** cioè chi invia il messaggio
- *** un ricevente,** che è il destinatario del messaggio
- * un codice, che è il sistema condiviso di segni parlati o scritti sia dal mittente sia dal ricevente
- * un messaggio, cioè il contenuto della comunicazione stessa
- **★ un contesto,** in cui il messaggio è inserito
- * un canale, che è il mezzo fisico attraverso il quale viene trasmesso il messaggio e si stabilisce un contatto con il ricevente.

Inoltre, perché la comunicazione raggiunga i suoi obiettivi, tutti gli elementi devono essere congruenti tra loro, altrimenti il messaggio trasmesso sarà incomprensibile, a causa di un disturbo che interviene nel processo e che può riguardare uno qualsiasi degli elementi descritti. Ad esempio, un messaggio costruito con termini tecnici conosciuti solo da specialisti non potrà essere correttamente compreso da un destinatario qualsiasi. Allo stesso modo, una chiacchierata al cellulare tra due amici non sarà efficace se la linea è disturbata o ci sono problemi di campo, cioè se il canale o il mezzo di comunicazione non è efficiente. In sostanza, l'equilibrio è la condizione che presuppone una buona comunicazione.

Gli assiomi della comunicazione

La comunicazione, intesa come comportamento che influenza l'atteggiamento altrui, diventa uno strumento per coordinare le relazioni umane all'interno di qualsiasi ambiente. Infatti, una comunicazione gestita male crea insoddisfazione e incomprensione, viceversa una buona comunicazione favorisce collaborazione e soddisfazione tra due o più persone.

Queste sono le "leggi" che regolano i rapporti comunicativi:

- 1 Non si può non comunicare: i comportamenti, i gesti, le parole, l'abbigliamento e pure i silenzi influenzano gli interlocutori. Quindi, anche non voler parlare o non prestare attenzione sono dei messaggi.
 - Se si vuole stabilire una comunicazione efficace e comprendere bene ciò che gli altri comunicano, è pertanto necessario sia ascoltare con attenzione i dialoghi sia osservare il comportamento non verbale.
- 2 Ogni comunicazione ha un aspetto di contenuto e uno di relazione: ogni scambio comunicativo trasmette non solo informazioni, ma definisce anche il tipo di relazione che si instaura tra gli interlocutori. Contenuto e relazione sono proprietà sempre presenti nella comunicazione e si influenzano reciprocamente.
 - La relazione di solito è definita in modo non verbale con il tono della voce, i movimenti del corpo e lo sguardo, ossia segnali che dicono all'altro "ecco come io ti vedo, ecco come tu mi vedi" e che chiariscono il significato del contenuto.
 - Numerosi conflitti interpersonali sono dovuti alla confusione tra questi due aspetti, perché a volte non esprimono lo stesso messaggio oppure perché si cerca di risolvere un problema di relazione sul piano dei contenuti (ad esempio, quando si cerca di discutere su una questione specifica di lavoro non per trovare una soluzione, ma per stabilire chi è il migliore).
- 3 La natura di una relazione dipende dalla sequenza di comunicazione tra gli interlocutori: la comunicazione è organizzata secondo una sequenza che stabilisce i ruoli e i turni di chi parla e chi risponde. Inoltre, il processo di comunicazione è circolare, per cui ogni soggetto è contemporaneamente mittente e ricevente.
- 4 Gli esseri umani comunicano sia con il modulo numerico che con quello analogico: per comunicare gli individui fanno riferimento agli oggetti, rappresentandoli con una parola o con un'immagine. Questi due modi di comunicare si riferiscono al concetto di modulo numerico (parola) e di modulo analogico (immagine). Il rapporto tra nome e cosa nominata è un rapporto arbitrario, ovvero una convenzione tra i soggetti della comunicazione, per cui ad esempio la parola abete, denota un particolare albero.
 - In sostanza, la comunicazione analogica è qualsiasi comunicazione non verbale, mentre quella numerica si riferisce alla comunicazione verbale. I due moduli di comunicazione coesistono e sono complementari in ogni messaggio: questo significa

- che qualsiasi individuo per comprendere i messaggi, traduce la comunicazione analogica, ossia le espressioni non verbali, in quella numerica, cioè la comunicazione verbale. Le incomprensioni sono connesse all'ambiguità dei messaggi analogici, che sono sovente contraddittori e difficili da interpretare.
- 5 Tutti gli scambi di comunicazione sono simmetrici o complementari, a seconda che siano basati sull'uguaglianza o sulla differenza: tutti gli scambi comunicativi si possono dividere in due categorie, le "interazioni simmetriche" e le "interazioni complementari". Le persone che interagiscono in un processo di comunicazione si relazionano secondo una posizione di superiorità o di inferiorità. I modelli di interazione non sono fissi, ma variano in base alle persone e ai contesti. In una relazione di buona qualità è necessario adottare sia un modello di interazione simmetrica sia complementare. Ad esempio, la relazione tra due studenti è una relazione simmetrica, la relazione insegnante-allievo è una relazione complementare.

La comunicazione didattica

Costruire la comunicazione in aula

Dato che la comunicazione didattica ha lo scopo di trasmettere competenze, abilità e valori, per suscitare una determinata reazione nel ricevente e costruire una comunicazione efficace, occorre considerare alcuni elementi essenziali nel preparare una lezione.

In ordine sequenziale si deve:

- 1 contestualizzare l'informazione: una comunicazione ha senso nel contesto in cui è realizzata, ossia due persone riescono a comunicare e a interpretare il messaggio se condividono lo stesso codice e bagaglio culturale,
- 2 focalizzare gli argomenti e gli obiettivi, ovvero selezionare i contenuti,
- 3 individuare il target, cioè i destinatari del messaggio (adolescenti, adulti, giovani, esperti, ecc.): il linguaggio e l'approccio cambiano in base alla tipologia di persone a cui ci rivolgiamo,
- 4 scegliere la forma, che vuol dire sia come il mittente si rivolge al destinatario, cioè che tipo di relazione instaura, sia come il messaggio viene esposto. Per esempio la frase "Di' pure il tuo pensiero ai compagni" sembra essere rivolta a un ragazzo e avvia una relazione di tipo informale. Viceversa, l'espressione "Se vuole esporre quel che pensa, si senta pure libero" sembra essere diretta a uno sconosciuto o a un adulto e stabilisce una relazione di tipo formale,
- 5 scegliere un linguaggio idoneo (verbale, iconico, audiovisivo e corporale),
- 6 pianificare i tempi della lezione: predisporre tempi e ritmi da dedicare agli argomenti dell'incontro e prevedere spazi di discussione e di riflessione con gli allievi,

- 7 scegliere il mezzo, cioè le tecnologie attraverso le quali passa il messaggio (filmati, power point, lucidi, immagini, fotografie, lavagna),
- 8 revisione finale: utilizzare tecniche di valutazione (questionari, griglie) al fine di controllare gli effetti e il successo del piano di comunicazione ("nella fase di realizzazione sono stati rispettati i propositi di progettazione?", "sono stati raggiunti gli obiettivi?").

Particolare attenzione va dedicata anche alla fase di scelta dei contenuti, ecco alcuni consigli:

- * inquadrare il tema principale e delimitare gli argomenti: inserire tutti i concetti importanti, eliminare le informazioni superflue. Un modo per decidere consiste nel fare una lista di domande e pensare a quali di queste i partecipanti vorrebbero avere una risposta,
- * organizzare il flusso di idee e predisporre un piano: disegnare una mappa concettuale, cioè una rappresentazione grafica di informazioni e concetti. Questo strumento è un supporto utile a focalizzare il punto centrale della lezione, a mettere le informazioni in una sequenza logica e a decidere i tempi da dedicare a ogni fase,
- * curare con attenzione i primi cinque minuti della presentazione: collegare l'argomento alla realtà degli allievi, chiarire gli obiettivi dell'incontro, decidere con i partecipanti come distribuire il tempo a disposizione,
- * usare un linguaggio semplice: spiegare una parola o una frase se usata per la prima volta e fare esempi per illustrare concetti complessi e nuovi principi. Esporre gli argomenti in modo chiaro e accattivante,
- * fare esempi concreti: valorizzare le esperienze personali favorisce lo scambio di opinioni e aiuta a trovare spunti di riflessione,
- * organizzare i supporti audiovisivi,
- * stimolare più sensi contemporaneamente: le immagini sono ricordate meglio rispetto alle parole, le figure in movimento e i suoni hanno un maggior impatto,
- * utilizzare attività che coinvolgono in prima persona gli allievi (es. il brainstorming, il role playing, ecc.),
- * scrivere una sintesi finale in cui vengono ripresi solo i concetti chiave e le conclusioni.

SUGGERIMENTI UTILI

Per migliorare il processo di apprendimento è utile sapere che si recepisce:

- * il 20% di quanto si ascolta
- * il 30% di quanto si vede
- * il 50% di quanto si vede e si ascolta
- * il 90% di quanto si ascolta, si vede e si fa

Gestire la comunicazione efficace

La comunicazione efficace presuppone sia che il mittente invii al destinatario un messaggio codificato, cioè costruisca una comunicazione selezionando parole e comportamenti non verbali adeguati a rappresentare i suoi obiettivi, sia che tale messaggio venga recepito correttamente. La persona che ascolta interpreta a sua volta il messaggio e propone la sua personale comprensione dei contenuti e delle emozioni che ha percepito nella comunicazione dell'altro. Se la risposta è adeguata, il mittente si sentirà riconosciuto e approfondirà la comunicazione, in caso contrario chiarirà il messaggio.

L'informazione di "ritorno" si definisce con il termine feedback: destinatario e mittente si invertono i ruoli, così che il destinatario diventa mittente e comunica se ha ricevuto il messaggio e come lo ha interpretato. Questa fase è un elemento fondamentale nell'apprendimento, poiché il formatore controlla l'andamento della lezione in modo da modificare eventualmente il suo intervento. La comunicazione, infatti, può essere disturbata da "rumori" e interferenze di vario tipo e quindi il messaggio può diventare distorto. I disturbi della comunicazione si risolvono:

- * se si creano spazi di discussione neutri e liberi da pregiudizi
- * se si sviluppano capacità di ascolto attivo, osservazione, uso di domande, riformulazione e sintesi.

Ascolto attivo vuol dire mostrare interesse su quello che sta dicendo l'interlocutore, ovvero concentrarsi sia sul contenuto sia sulla modalità di espressione, il contesto, il linguaggio del corpo e il contatto visivo. Si parla di ascolto attivo non solo verso l'altro, ma anche verso se stessi: nel senso che è fondamentale ascoltarsi per valutare l'efficacia della conversazione ed essere consapevoli dei propri limiti ed errori. Al contrario, la comunicazione fallisce se manca l'attenzione all'ascolto, se seguiamo solo gli argomenti che ci interessano, se fingiamo di ascoltare, se interrompiamo chi sta parlando o se interveniamo solo per dissentire.

L'uso di domande è una tecnica utile per approfondire, analizzare e confrontarsi, perché coinvolge direttamente l'interlocutore. Per evitare di essere troppo intrusivi, occorre quindi considerare sempre il contesto e le persone a cui ci si rivolge.

L'osservazione va oltre le parole e registra emozioni, atteggiamenti e intenzioni dell'interlocutore. I giudizi determinati dall'osservazione tuttavia devono essere il risultato finale di un contatto costante, tale da evitare di proiettare sull'altro le proprie percezioni e i propri pregiudizi.

La **riformulazione** ripropone concetti con parole diverse e riprende ciò che è stato detto usando esempi o citazioni ("Allora mi stai dicendo che..."). Questo sistema migliora la comprensione del messaggio e dà maggiore enfasi al discorso.

Infine, la **sintesi** dei punti principali ("Se ho capito bene, allora la situazione è questa..."), che sottolinea anche le parole chiave del discorso, migliora la comunicazione e rinforza sia l'apprendimento sia il ricordo.

L'ascolto

Se abbiamo due orecchie e una sola bocca è perché dobbiamo ascoltare due volte più che parlare

Zenone

L'ascolto in una conversazione è essenziale: infatti, in un processo di comunicazione la maggior parte del tempo è dedicato all'ascolto, circa il 40%. Saper ascoltare bene riduce le incomprensioni e crea un rapporto di fiducia e rispetto, così che l'interlocutore è incoraggiato a esprimersi liberamente, in modo chiaro e completo. Sapere ascoltare significa:

- * non giudicare e non classificare quello che l'interlocutore dice in categorie già fissate nella nostra mente,
- * osservare e ascoltare: raccogliere tutte le informazioni, prestare attenzioni ai contenuti e ai dettagli della comunicazione non verbale,
- * mettersi nei panni dell'altro: assumere il punto di vista dell'interlocutore e cercare di condividere le sue emozioni e i suoi pensieri,
- * verificare la comprensione: accertarsi che il messaggio sia stato ricevuto secondo gli obiettivi prefissati. Perciò è utile fare domande aperte per migliorare la comprensione.

LE "SETTE REGOLE DELL'ARTE DI ASCOLTARE"

- Non avere fretta di arrivare a delle conclusioni.
- 2 Quel che vedi dipende dal tuo punto di vista. Per riuscire a vedere il tuo punto di vista, devi cambiare punto di vista.
- 3 Se vuoi comprendere quel che un altro sta dicendo, devi supporre che abbia ragione e chiedergli di aiutarti a vedere le cose e gli eventi dalla sua prospettiva.
- 4 Le emozioni sono degli elementi fondamentali, se sai comprendere il loro linguaggio. Non ti informano su cosa vedi, ma su come guardi.
- 5 Un buon ascoltatore è un esploratore di mondi possibili. I segnali più importanti per lui sono quelli che lo colpiscono, come al tempo stesso sono trascurabili e fastidiosi, marginali e irritanti, perché incongruenti con le proprie certezze.
- 6 Un buon ascoltatore accoglie volentieri i paradossi del pensiero e della comunicazione. I dissensi sono occasioni per risolvere con creatività i conflitti, arricchirsi e crescere.
- 7 Per divenire esperto nell'arte di ascoltare devi adottare una metodologia umoristica. Ma quando hai imparato ad ascoltare, l'umorismo viene da sè.

(Tratto da M. Sclavi, Arte di ascoltare e mondi possibili, Bruno Mondatori, Milano, 2003)

Tuttavia, non ascoltiamo sempre allo stesso modo, a volte siamo distratti, ascoltiamo mentre facciamo altro, siamo soprappensiero.

L'ascolto "negativo" si può classificare in alcune tipologie:

- * ascolto passivo: è il modo di ascoltare di chi ha lo sguardo fisso verso il proprio interlocutore, è immobile e si finge attento. Chi parla si sente a disagio, perché non ha elementi per accusare l'altro di non ascoltarlo, né ha la conferma che il messaggio sia stato compreso,
- * ascolto debole: chi ascolta è disattento e poco interessato a conversare, anche se risponde alle battute di chi sta parlando.

- * ascolto aggressivo: è quello di chi cerca di imporre i propri ritmi alla persona che gli sta parlando, interrompe il discorso dell'interlocutore con espressioni del tipo "allora?", "dunque?" e crea uno stato di ansia e agitazione,
- * ascolto puntualizzante: chi ascolta interrompe spesso l'altro, per correggerlo e precisare alcuni punti del discorso.

Tipologia di ascolto	Strategia di base	Strategie operative	
Ascolto passivo	Risvegliare l'attenzione	Domande di attenzione o relative alla persona che ci ascolta, tipo "Ti ricordi?", "Che ne pensi?", "E' capitato anche a te?"	
Ascolto debole	Coinvolgere		
Ascolto aggressivo	Ostacolare le intrusioni	Riportare l'interlocutore allo stesso livello: ad esempio, se ci mette fretta lo assecondiamo, ma allo stesso tempo cerchiamo di calmarlo senza perdere la nostra posizione.	
Ascolto puntualizzante	Focalizzare la soluzione	Richiamare il senso generale del discorso, con frasi del tipo "Comunque, se pensiamo al problema in generale". Evitare frasi del tipo "Questo non è importante". Non aggredire.	

La comunicazione non verbale in aula

- 1 Una buona comunicazione corporea denota professionalità, sicurezza e credibilità. movimenti catturano l'attenzione dell'aula. Se il formatore dondola o batte un piede, il suo pubblico presterà attenzione a quel movimento e non a quello che sta dicendo. E' importante non voltare le spalle alla classe, non stare fissi in piedi o dondolarsi. Si consiglia di usare le mani per enfatizzare i punti salienti del discorso e attirare così l'attenzione dell'aula.
- 2 Stabilire un contatto visivo con il pubblico è fondamentale, perché lo sguardo coinvolge più delle parole. Chi parla guardando il pubblico mantiene vivo l'interesse e riesce a cogliere le reazioni. L'insegnante che vuole essere incisivo guarda tutti. L'interesse dimostrato da chi parla influenza quello degli ascoltatori e favorisce la comprensione del messaggio.

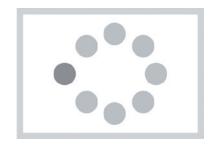
- (3) E' fondamentale controllare non solo cosa si dice, ma anche come lo si dice. Il tono, il volume, il grado di intensità della voce influenzano il messaggio. Si consiglia di parlare a voce alta e con tono sicuro, variare il tono della voce in funzione dello stile formativo (racconto, informazioni, domanda, ecc.).
- 4 II viso contribuisce a rendere stimolante il discorso. Troppo spesso quando si parla in pubblico si tende ad assumere un'espressione seria per nascondere la tensione. L'espressione del viso deve essere naturale.
- 5 La gestione dello spazio può darci delle indicazioni utili sul tipo di comunicazione che si vuole promuovere. Pianificare la posizione formatore-allievi serve sia a instaurare una comunicazione aperta o a senso unico, sia a stabilire il ruolo del formatore e le norme per la discussione. Se è possibile, si consiglia di disporre i partecipanti in modo circolare, e di evitare di usare la cattedra.

Figura 1

Una struttura passiva e poco flessibile come quella della figura 1 favorisce una comunicazione a senso unico. Questa disposizione facilita l'insegnamento, ma ostacola la comunicazione tra i membri di un gruppo. In questo modo viene accentuata la distinzione dei ruoli (formatore che sa, allievi che non sanno).

Figura 2

La disposizione a cerchio incoraggia il coinvolgimento e la relazione tra tutti i membri del gruppo. E' un tipo di struttura attiva e dinamica che facilita lo scambio di opinione.



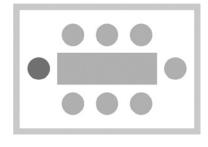


Figura 3

La disposizione del gruppo intorno a un tavolo rettangolare è un tipo di ordine intermedio: il formatore mantiene un ruolo centrale e allo stesso tempo promuove una comunicazione attiva tra tutti.

SUGGERIMENTI UTILI

- * Ricordare che il livello di attenzione cala rapidamente nell'arco di 30 40
- * Fare attenzione alle condizioni che possono creare disagio fisico (temperatura, illuminazione, ecc.).
- * Dare sempre l'opportunità di fare domande e osservazioni.
- * Ricordare che quando si pone una domanda, bisogna lasciare un "tempo di risposta" sufficiente. Gli allievi hanno bisogno di 4 - 5 secondi per formulare una risposta.
- * Fare una sola domanda per volta.
- * Concedere, quando necessario, una pausa di 2 3 minuti.

Gli ostacoli alla comunicazione

Diversi fattori possono disturbare la comunicazione e stravolgere così obiettivi e contenuti. Per gestire queste criticità e diventare abili comunicatori, è consigliato evitare:

- * Messaggi ambigui e contraddittori: esprimere un'idea con le parole e smentirla con l'espressione del viso o il tono della voce ne compromette la credibilità. Prima di affrontare un argomento, è importante riflettere sulle proprie opinioni, in questo modo sarà possibile separare le posizioni personali dalle informazioni oggettive.
- * Assumere posizioni rigide e intransigenti: è fondamentale creare all'interno di un gruppo un clima sereno e di stima reciproca, attraverso il rispetto delle opinioni altrui, anche se non coincidono con le proprie. Criticare solo per il gusto di farlo, etichettare il comportamento degli altri o voler imporre le proprie ragioni sono atteggiamenti che deviano i nostri obiettivi.
- *** Usare toni moralistici e catastrofici:** essere retorici e drammatizzare o enfatizzare le situazioni di trasgressione o di pericolo può provocare un "effetto boomerang", cioè provocare risultati opposti.
- * Fornire opinioni come dati oggettivi: è sbagliato confondere i dati oggettivi con le opinioni personali, perché genera confusione.
- * Voler convincere a tutti i costi: in una relazione educativa è fondamentale che il formatore fornisca all'allievo stimoli che lo portino a riflettere e a mettere in discussione se stesso e gli altri. Fare prevenzione, per esempio, non significa convincere gli interlocutori sulla bontà delle nostre idee, ma aiutarli a riconoscere le situazioni di pericolo.

- * Far finta di ascoltare: spesso in aula, come in molte altre situazioni della nostra vita, siamo molto più concentrati a trovare una risposta per il nostro interlocutore che ad ascoltare quello che veramente sta dicendo.
- * Persistenza nel dubbio: un'affermazione o un'informazione non sono spiegate e giustificate in modo chiaro. La mancata motivazione genera dubbio e sfiducia negli allievi.

COMUNICAZIONE NO

CRITICARE

Sbagli a dire così...

ETICHETTARE

Questo ragionamento è da incompetenti...

IMPORRE

Devi capire che...

INCALZARE

È vero o no?! Rispondi!

DISTRARRE

Questo non è importante...

ACCUSARE

Non vuoi capire...

NON ASCOLTARE

Non ho capito...

COMUNICAZIONE SI

RICONOSCERE

È molto interessante quello che dici...

RISPETTARE LE IDEE ALTRUI

Rispetto la tua idea, anche se...

SOLLECITARE GLI INTERLOCUTORI

Ci sono delle domande?

ESSERE POSITIVI

Ma non è sempre così...

PORTARE ESPERIENZE

Una volta mi è capitato...

ASCOLTARE

Quello che hai detto è importante...

CAPITOLO 3. La formazione

Concetti generali

"Formazione" deriva da *formare* e letteralmente significa "dare forma" a un nuovo modo di essere: in senso figurato, si tratta di trasmettere da un individuo a un altro una serie di conoscenze ed esperienze per "formare" un nuovo modo di agire e di pensare. Il formatore non trasmette solo semplici informazioni, poiché il suo obiettivo è di incidere non solo su ciò che la persona sa o può imparare, ma anche su come essa utilizza quel sapere nel modo di atteggiarsi e di comportarsi. In sostanza, questo vuol dire che non basta conoscere il codice della strada per rispettarlo, ma è necessario assimilare atteggiamenti e comportamenti corretti da mettere in pratica.

Se il processo formativo è ben impostato, l'individuo sarà portato a ripensare ai propri modelli di comportamento e se abbastanza motivato modificherà le sue abitudini. La formazione è dunque apprendimento e trasformazione. Di conseguenza, il risultato di tale cambiamento incide su tre aspetti:

- ★ il sapere: l'individuo impara e sviluppa nuove conoscenze, cioè nozioni, dati e concetti
- * il saper essere: opinioni, sentimenti, valori, comportamenti e intenzioni sono ridefiniti e riformulati
- ★ il saper fare: l'individuo migliora e potenzia le sue capacità/abilità di pensiero e comportamento e gli insegnamenti acquisiti vengono messi in pratica.

Dal momento che la formazione è un processo complesso, il formatore oltre ad essere un esperto della sua disciplina deve avere anche altri requisiti, cioè:

- * conoscere e applicare metodologie didattiche e teorie dell'apprendimento e della comunicazione
- ★ intuire i bisogni, gli interessi e l'esigenze degli allievi
- * avere doti relazionali e comunicative per gestire conflitti, incomprensioni ed emozioni del gruppo.

Nel caso dell'educazione stradale la figura del formatore si avvicina di più a quella dell'animatore/agevolatore che a quella del docente tradizionale, sia quando lavora con i giovani che con gli adulti. L'animatore/agevolatore stimola la riflessione e accresce la consapevolezza delle questioni che hanno un impatto diretto sulla vita delle persone. La classe è coinvolta dal formatore e interagisce, attraverso metodi fondati sulla partecipazione attiva (coinvolgimento diretto dell'allievo, riferimento al gruppo, discussione e confronto, comunicazione basata sull'interscambio).

In sintesi, per migliorare il processo di apprendimento il formatore deve tenere conto dei seguenti punti:

- * centralità dell'allievo: il formatore organizza i suoi interventi e modella obiettivi e contenuti in base al tipo di persone a cui si rivolge, poiché è più efficace impostare la lezione sugli "individui che imparano" che sulle "cose da imparare",
- * motivazione all'apprendimento: compito del formatore è trovare le modalità e le metodologie più appropriate per motivare le persone e indurle al "cambiamento",
- * coinvolgimento attivo dei partecipanti: il livello di partecipazione ed il coinvolgimento sono correlati con la qualità dell'apprendimento.

La formazione dei giovani

Per avere un impatto sui giovani nella formazione, è necessario conoscere i loro bisogni e individuare le loro aspettative. Infatti, esistono aspetti emotivi e cognitivi tipici dell'età, che influenzano il modo di interpretare e assimilare messaggi e nozioni, quali:

- ★ il bisogno di distinguersi e opporsi al mondo degli adulti
- * il desiderio di fare esperienze nuove e provare emozioni forti
- ★ la ridotta capacità di anticipare e prevenire gli eventi
- ★ l'importanza attribuita al gruppo dei pari
- ★ la percezione delle regole e dei vincoli.

Di conseguenza, nei percorsi formativi con i giovani, oltre a quanto già detto precedentemente, è utile per l'insegnante osservare i seguenti suggerimenti:

- 1 adottare uno stile autorevole e non uno lassista o autoritario: in altre parole, è sconsigliato essere sia impositivi e rigidi sia troppo permissivi mettendosi allo stesso livello dei ragazzi e comportandosi come fossero coetanei. I giovani hanno bisogno di trovare nel formatore una guida, un punto di riferimento e non un amico o un genitore. Essi sono alla ricerca di esempi da emulare o da criticare. Cercano qualcuno che li sappia ascoltare e con cui condividere le loro esperienze,
- 2 incoraggiare e motivare i giovani nel raggiungere gli obiettivi, valorizzando le loro risorse e potenzialità,
- 3 utilizzare un linguaggio semplice ed evitare termini complessi che annoiano e allontanano i giovani,

- 4 comunicare in modo dinamico e interattivo con immagini e filmati per mantenere alto il livello di attenzione e la motivazione all'ascolto. Le nuove tecnologie e il massiccio impiego del linguaggio visivo, caratterizzato da ritmo rapido, colori, suoni e interattività hanno modificato il modo di rapportarsi con la realtà soprattutto tra i giovani,
- 5 favorire il dialogo e il confronto tra gli allievi, stimolare la partecipazione attiva: essi hanno bisogno di esprimere liberamente le loro opinioni senza imbarazzo e senza il timore di contrariare qualcuno. Anzi, il gruppo diventa una risorsa, dato che per i giovani i messaggi dei loro pari hanno spesso una valenza maggiore rispetto a quanto detto da un adulto,
- 6 creare un clima confortevole e disporre lo spazio in modo che tutti siano coinvolti,
- 7 discutere dei problemi che i giovani possono incontrare: infatti, costoro sia per scarsa esperienza sia per immaturità rischiano di minimizzare alcuni meccanismi consolidati nell'adulto.

La formazione degli adulti

Educazione, insegnanti e scuola sono per gli adulti un ricordo del passato, che a volte richiama alla mente esperienze negative.

A differenza dei giovani, gli adulti sono molto più convinti delle proprie idee: essi hanno comportamenti e abitudini consolidati nel tempo, che sono difficili da modificare. In più, gli adulti in genere sono meno flessibili e meno abituati a situazioni di apprendimento in aula.

Alcuni autori hanno formulato i punti, che costituiscono le fondamenta della moderna teoria dell'apprendimento degli adulti (andragogia). Pertanto, secondo questi principi, quando un formatore interagisce con gli adulti deve considerare i seguenti aspetti:

- ★ gli adulti hanno l'esigenza di sapere perché occorre apprendere qualcosa. Essi si sentono motivati e disponibili a impegnarsi, se riconoscono che hanno delle carenze e dei bisogni da recuperare. Dunque, gli obiettivi e i vantaggi dell'apprendimento devono essere chiari per soddisfare le loro richieste,
- * l'apprendimento degli adulti è centrato sulla vita reale: capire e imparare è tanto più efficace, quando l'intera persona si sente coinvolta. Infatti, le esperienze vissute sono un punto di riferimento per innescare un processo di tras-formazione,
- * nell'educazione dell'adulto l'esperienza è la risorsa più importante per agevolare la comprensione e la discussione, ma a volte è anche una barriera di pregiudizi che fa resistenza all'apprendimento,
- * l'adulto deve essere considerato come persona responsabile e autonoma: nel rapporto formatore-allievo egli richiede un ruolo attivo e partecipativo.

Quindi, dal momento che le persone hanno un bisogno primario di conoscenza e di esplorazione, i due concetti chiave per un apprendimento efficace sono il piacere, inteso come esperienza che 'convalida' gli insegnamenti e rinforza il senso di sicurezza della persona, e l'autostima, vista come percezione e sentimento del proprio Sé, cioè della propria personalità, che deve essere incoraggiata e rafforzata. In altre parole, è fondamentale aiutare l'individuo ad acquisire una maggiore competenza nell'affrontare ogni fase del processo di apprendimento, per incrementare il piacere dell'esperienza, la stima e la fiducia in sé e nelle proprie capacità.

Ecco alcuni consigli per migliorare l'apprendimento rivolto agli adulti in autoscuola:

- 1 il formatore svolge il ruolo di facilitatore, crea cioè una relazione di reciprocità, rispetto e collaborazione informale. In sostanza, egli deve favorire il dialogo e il confronto sui contenuti della lezione senza porsi come autorità, esprimere giudizi e atteggiamenti di superiorità,
- 2 il formatore aiuta gli allievi a individuare i bisogni, a pianificare gli obiettivi e valutare il programma. Egli osserva molto attentamente il gruppo per adeguare in modo specifico i contenuti della formazione alle esigenze e alla tipologia di persone presenti,
- (3) l'ambiente in aula deve essere confortevole e stimolare l'interazione tra i partecipanti (disposizione dei posti a sedere, illuminazione, decorazione dell'ambiente, ecc.),
- **4 l'uso di tecniche di discussione,** come il *brainstorming* o il *role playing*, incentivano l'apprendimento e favoriscono il coinvolgimento: in questo modo emergono esperienze e conoscenze del gruppo, da cui il formatore sviluppa il percorso didattico applicato a situazioni reali al fine di rendere la comunicazione più efficace,
- (5) il formatore deve aiutare a riesaminare abitudini negative e pregiudizi, per prevenire e modificare comportamenti rischiosi per la propria salute e il proprio benessere.

CAPITOLO 4. Tecniche e strumenti didattici

II brainstorming

Brainstorming è un termine inglese, che letteralmente significa "tempesta cerebrale" e indica un pensiero creativo, un flusso di idee slegato da regole predefinite. E' una tecnica di lavoro di gruppo, che si basa sul principio per cui i pensieri si concatenano uno dopo l'altro, in quanto i commenti dei partecipanti stimolano una sorta di reazione a catena delle idee. Questo metodo è molto usato sia per avere una traccia e gestire il dibattito in aula sia per trovare più soluzioni alternative ai problemi. L'obiettivo è di raccogliere svariate opinioni relative a un determinato tema in un arco di tempo limitato, 20 - 30 minuti.

In sostanza, il *brainstorming* focalizza la discussione del gruppo su un concetto concreto e semplice. I partecipanti sono liberi di intervenire senza rispettare un ordine prefissato, in modo da ampliare la riflessione sul soggetto in questione. Nessuno deve commentare le idee espresse con frasi del tipo "non sono d'accordo con te" o con gesti, come cenni, shuffi e sorrisi.

Chi conduce il dialogo è la classe. Il formatore ha il ruolo di moderatore: egli aiuta a mettere insieme pensieri ed emozioni, evidenzia i punti chiave ed esorta la riflessione.

LE FASI DEL BRAINSTORMING

- 1 Il formatore scrive sulla lavagna una parola o una frase "stimolo" sul tema di discussione e ciascuno riporta sulla lavagna o su un foglietto un vocabolo che ritiene di poter associare al termine. Prima di iniziare il formatore deve ricordare che bisogna scrivere qualsiasi cosa che viene in mente e che qualsiasi espressione - immagini, aggettivi, personaggi, animali, colori, luoghi, ecc. - è valida, anche la più bizzarra.
- 2 Ogni partecipante scrive una o più parole, che sintetizzano idee e concetti, senza riflettere troppo, senza preoccuparsi di dire banalità o del commento degli altri.
- **3** A conclusione dei giri di *brainstorming*, il formatore riepiloga quanto emerso e sottolinea i concetti principali, i pro e i contro, per facilitare la discussione. Tutti i partecipanti sono invitati a dialogare apertamente, a esercitare un giudizio critico e a esprimere pareri e dubbi.

OBIETTIVI

- * Sviluppare più idee e soluzioni al problema proposto, senza esprimere critiche e giudizi.
- ★ Facilitare la discussione di gruppo, per esplorare atteggiamenti, comportamenti e credenze relative ad un determinato tema.
- * Ampliare la visione delle persone relativamente ai concetti proposti.

SVOLGIMENTO

- 1 Prima di iniziare il formatore predispone un ambiente confortevole, favorendo un clima di apertura (es. sedie a semicerchio), espone alcune regole fondamentali al fine di facilitare il brainstorming:
 - * astenersi dalla critica (non esistono parole giuste o sbagliate)
 - * esprimersi a ruota libera
 - ★ utilizzare qualsiasi linguaggio
 - * essere spontanei
 - * non parlare tutti insieme
 - * rispettare le idee altrui.
- 2 Il formatore chiede agli allievi di esprimersi intorno a una parola, per esempio "rischio", "alcol e guida", ecc..
- **3** Ciascuno esprime le **proprie idee** sul tema proposto.
- 4 A questo punto il facilitatore (cioè il formatore) chiede al gruppo di commentare i concetti emersi. Ognuno spiega la sua scelta ed esprime un parere su quelle altrui.
- 5 Il formatore stimola la discussione tra i partecipanti sulle idee più diffuse emerse in aula, evidenziando anche quelle più lontane dalla parola o immagine proposta per il brainstorming. Lo scopo è classificare più modelli di comportamento e più significati per approfondire il tema della lezione.

PROPOSTA 1. IL RISCHIO

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni Adulti

MATERIALE NECESSARIO

Lavagna a fogli mobili o cartelloni Penne e fogli adesivi (post-it)

TEMPI

25 - 30 minuti

FASE DELLA LEZIONE

Inizio dell'intervento

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO *

OBIETTIVI

- ★ Far emergere i diversi atteggiamenti sul rischio
- * Creare un clima che favorisca il confronto e il dibattito

SVOLGIMENTO

- 1 Il formatore pone la domanda: "Cosa vi viene in mente se dico rischio 1?"
- 2 Ogni partecipante può scrivere su più foglietti (per ogni foglietto un concetto) le proprie idee (immagini, aggettivi, personaggi, animali, colori, luoghi, ecc.). Appena terminata questa fase i foglietti vengono attaccati sulla lavagna dal formatore o dai partecipanti.
 - Esempi di vocaboli che il termine "rischio" può stimolare: sfida, destino, pericolo, trasgressione, paura, eccitazione, avventura, riempire un vuoto, invenzione degli adulti, divertimento, brivido.
- 3 Discussione in gruppo (10 minuti): il formatore legge le parole segnalate dalla classe, esorta i partecipanti a commentarle e chiede di spiegare la connessione tra il termine indicato e il concetto di "rischio". Il formatore segue la discussione e conduce l'attività senza escludere nessuno né giudicare, nel frattempo sposta i foglietti ed evidenzia con colori diversi espressioni simili.
- 4 Riepilogo finale (5 minuti): il formatore aiuta il gruppo a tracciare le conclusioni con frasi del tipo:
 - * "Avete definito il rischio con queste parole..."
 - * "Secondo voi le conseguenze di un rischio possono essere..."
 - * "Fatemi esempi di situazioni rischiose..."

¹ Suggerimento: per fare l'attività di brainstorming si possono usare altre parole come "divertimento", "dipendenza", "stragi del sabato sera", "alcol e guida".

PROPOSTA 2. IL BRIVIDO... O IL RISCHIO

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni Adulti

MATERIALE NECESSARIO

Computer con video proiettore Lavagna a fogli mobili o cartelloni Penne e fogli adesivi (post-it)

TEMPI

25 - 30 minuti

FASE DELLA LEZIONE

Inizio dell'intervento

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO **

OBIETTIVI

- ★ Facilitare la riflessione su situazioni rischiose nello sport, alla guida o sul lavoro
- * Creare un buon clima di gruppo

SVOLGIMENTO

- 1 Mostrare una sequenza di fotografie che riprende momenti di svago e vita di gruppo (5 minuti). Ad esempio: sci in montagna, roller in città, bicicletta, motorino, macchina, lavoro, ecc. Alcune immagini presentano scene rassicuranti e prive di pericoli, altre invece situazioni di pericolo (incidenti, salti acrobatici, ragazzi in compagnia che bevono birra, giovani al volante, ecc.).
- 2 II formatore pone la **domanda** al gruppo:
 - "Cosa vi viene in mente guardando queste immagini?"
- 3 Ogni partecipante può scrivere su più foglietti (per ogni foglietto un concetto) le **proprie idee** (immagini, aggettivi, personaggi, animali, colori, luoghi, ecc.). Appena terminata questa fase i fogli vengono attaccati sulla lavagna dal formatore o dai partecipanti.
- 4 Discussione in gruppo (10 minuti): il formatore legge le parole segnalate dalla classe, esorta i partecipanti a commentarle e chiede di spiegare la connessione tra il termine indicato e il concetto di "rischio". Il formatore segue la discussione e conduce l'attività senza escludere nessuno né giudicare, nel frattempo sposta i foglietti ed evidenzia con colori diversi espressioni simili.
- **5 Riepilogo finale (5 minuti):** il formatore aiuta il gruppo a tracciare le conclusioni con frasi del tipo:
 - * "Avete definito il rischio e il brivido con gueste parole..."
 - * "Secondo voi le conseguenze di un brivido possono essere..."
 - * "Quali, tra le situazioni che avete visto, presentano dei rischi? Perché?"

Il *role-playing* o gioco di ruolo

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 o più persone. Il formatore 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 sul 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 osservatori 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 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 il roleplaying.

COSTRUZIONE DI 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 in gruppo l'impatto della simulazione.
- 5. Stimolare riflessioni su altri possibili comportamenti da adottare.

SITUAZIONE 1. LE SCELTE DIFFICILI

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni

MATERIALE NECESSARIO

Fogli e penne

TEMPI

35 - 40 minuti

FASE DEL GRUPPO

Avviato

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO ***

OBIETTIVI

- * Far emergere come gli adolescenti si comportano nel gruppo dei pari (il bisogno di essere accettati, il desiderio di apparire, l'influenza e la pressione dei pari, ecc.).
- * Aumentare la consapevolezza del rischio.

SVOLGIMENTO

1 Il formatore introduce il *role-playing* e presenta la situazione in cui dovrà svolgersi e gli attori.

SITUAZIONE

Chiara, 14 anni, decide di andare a una festa di compleanno accompagnata da Giulia, la vicina di casa. La festa è uno sballo. Il clima è affascinante. Durante la festa conoscono Paolo e Luigi, che dopo poco propongono a Chiara e Giulia di portarle a casa in motorino. Chiara è molto attratta da Luigi e vorrebbe andare. Laura invece rifiuta l'invito: non vuole salire in due sul motorino e poi non hanno neppure i caschi per altre due persone. Inoltre Paolo e Luigi hanno bevuto un po' troppo alla festa. Chiara non sa cosa fare: vorrebbe andare con Luigi, ma allo stesso tempo non vuole lasciare sola Giulia.

- 2 Il formatore invita i membri del gruppo a candidarsi ai diversi ruoli e assegna le parti. Le candidature devono essere volontarie, è importante non forzare alcuno a recitare.
- 3 Il nome e i caratteri di ognuno devono essere scritti su un cartellino, che è stato preparato dal formatore prima di iniziare l'attività.

PERSONAGGI

Chiara: 14 anni, una ragazza dinamica, estroversa, arrivata da poco in città, non ha ancora molti amici.

Giulia: 16 anni, la vicina di casa di Chiara, è una ragazza solare, sicura di sé, schietta, ha molti interessi.

Paolo: un ragazzo introverso, chiuso, non ama esporsi. Si presenta sicuro di sé e appare molto più grande della sua età.

Luigi: è un ragazzo affascinante, simpatico ed estroverso. Ama scherzare, divertirsi e bere alle feste.

- 4 Dopo aver stabilito i ruoli, agli attori viene consegnato un cartellino con la descrizione delle caratteristiche del loro personaggio.
- **5** Gli spettatori sono disposti a cerchio, in modo che tutti riescano a vedere la messa in scena.
- 6 La durata della rappresentazione è libera, dipende dagli attori e dal tempo a disposizione. Subito dopo inizia una rapido giro di commenti degli attori su come è stata realizzata la simulazione e su come loro si sono sentiti.
- 7 Ogni osservatore dà la sua opinione su cosa li ha colpiti, quali atteggiamenti hanno notato negli attori e se il dialogo ha permesso loro di identificarsi con qualche personaggio.
- 8 Infine, il formatore raccoglie i contenuti principali e sintetizza i punti chiave della discussione.

SITUAZIONE 2. SATURDAY NIGHT, IL BRIVIDO DEL RISCHIO

DESTINATARI

TEMPI

Ragazzi 14 - 16 anni

35 - 50 minuti

MATERIALE NECESSARIO

FASE DEL GRUPPO

Fogli e penne

Avviato

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO ***

OBIETTIVI

* Far emergere come gli adolescenti si comportano nel gruppo dei pari (il bisogno di essere accettati, il desiderio di identificarsi con un gruppo, l'influenza e la pressione dei pari).

- * Informare gli adolescenti sugli effetti e rischi dell'alcol, delle droghe e dei farmaci.
- * Spiegare cos'è l'alcolemia.
- * Illustrare cosa stabilisce il codice della strada riguardo al tasso alcolemico e alla guida sotto l'effetto di alcol, droghe e farmaci.
- * Aumentare la consapevolezza del rischio e delle possibili contromisure da prendere.

SVOLGIMENTO

1 Il formatore introduce il *role-playing* e presenta la situazione in cui dovrà svolgersi e gli attori.

SITUAZIONE

Andrea, 16 anni, è andato in discoteca con alcuni amici più grandi. Durante il ritorno a casa, Filippo schiaccia un po' troppo l'acceleratore e non sembra essere molto lucido: passa con il rosso, sorpassa a destra, non tiene la distanza di sicurezza. Francesco, neo patentato, sembra preoccupato per la situazione. Mentre Marco sembra divertito, anzi incita Filippo ad andare ancora più forte, Andrea è dibattuto sul da farsi. Si rende conto della situazione e vorrebbe dire qualcosa, ma essendo il più piccolo non sa che cosa fare.

2 Il formatore invita i membri del gruppo a candidarsi ai diversi ruoli e assegna le parti. Le candidature devono essere volontarie, è importante non forzare alcuno a recitare.

PERSONAGGI

Andrea: 16 anni, un ragazzo intelligente, estroverso, riflessivo, non spericolato, gioca a calcio ed esce spesso con i suoi compagni di squadra più grandi.

Filippo: 19 anni, portiere della squadra, ama divertirsi e uscire con gli amici, ama il rischio, si mostra sempre coraggioso e senza paura.

Francesco: 18 anni, neo-pantentato, capitano della squadra, ama divertirsi ma sa valutare le situazioni di pericolo con razionalità.

Marco: 17 anni, non ha particolare interessi, ama stare con gli amici ed molto influenzato da loro.

- 3 Il nome e i caratteri di ognuno devono essere scritti su un cartellino, che è stato preparato dal formatore prima di iniziare l'attività.
- **4** Dopo aver stabilito i ruoli, agli attori viene consegnato un cartellino con la descrizione delle caratteristiche del loro personaggio.
- **5** Gli spettatori sono disposti a cerchio, in modo che tutti riescano a vedere la messa in scena.
- 6 La durata della rappresentazione è libera, dipende dagli attori. Subito dopo inizia una rapido giro di commenti degli attori su come è stata realizzata la simulazione e su come loro si sono sentiti.
- 7 Ogni osservatore dà la sua opinione su cosa li ha colpiti, quali atteggiamenti hanno notato negli attori e se il dialogo ha permesso loro di identificarsi con qualche personaggio.
- 8 Infine, il formatore raccoglie i contenuti principali e sintetizza i punti chiave della discussione.

SITUAZIONE 3. IL POSTO DI BLOCCO E IL CONTROLLO ALCOLEMICO

DESTINATARI TEMPI

Adulti 30 - 50 minuti

FASE DEL GRUPPO MATERIALE NECESSARIO

Avviato Fogli e penne

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO ***

OBIETTIVI

- * Incrementare la consapevolezza sugli effetti e i rischi dell'alcol tra gli adulti, che sopravvalutano le loro capacità alla guida e di tolleranza all'alcol.
- * Spiegare cos'è l'alcolemia.
- * Illustrare cosa stabilisce il codice della strada riguardo al tasso alcolemico e la guida in stato di ebbrezza.

SVOLGIMENTO

1 Il formatore introduce il role-playing e presenta la situazione in cui dovrà svolgersi e gli attori.

SITUAZIONE

Luca, 40 anni, informatore farmaceutico, dopo una cena con amici, ritorna a casa con la sua BMW. Con lui ci sono Claudia, la ragazza con cui sta uscendo da un po' di tempo, e Riccardo, un suo collega. Tutti alla cena hanno bevuto del buon vino, tranne Claudia che è astemia. Durante il viaggio in auto vengono fermati da una pattuglia della polizia, che oltre a fare i controlli di routine, gli misura anche il tasso alcolemico.

- 2 Il formatore invita i membri del gruppo a candidarsi ai diversi ruoli e assegna le parti. Le candidature devono essere volontarie, è importante non forzare alcuno a recitare.
- 3 Il nome e i caratteri di ognuno devono essere scritti su un cartellino, che è stato preparato dal formatore prima di iniziare l'attività.

PERSONAGGI

Luca: 40 anni, bravo professionista, abile nelle relazioni, sicuro di sé, amante del buon vino.

Claudia: 38 anni, medico, astemia ma grande fumatrice, molto trasparente, dice sempre quello che pensa.

Riccardo: 42 anni, collega di Luca, organizzatore della serata in quanto sommelier per passione, tranquillo, pacato.

Agente 1 (uomo): 45 anni, crede molto nel suo lavoro, che svolge in modo assai scrupoloso, a volte tende ad essere rigido nell'interpretare il codice, persona seria, a volte autoritaria.

Agente 2 (donna): 40 anni, professionale, flessibile, capace di mettersi nei panni altrui, affabile.

- 4 Dopo aver stabilito i ruoli, agli attori viene consegnato un cartellino con la descrizione delle caratteristiche del loro personaggio.
- **5** Gli spettatori sono disposti a cerchio, in modo che tutti riescano a vedere la messa in scena.
- 6 La durata della rappresentazione è libera, dipende dagli attori. Subito dopo inizia una rapido giro di commenti degli attori su come è stata realizzata la simulazione e su come loro si sono sentiti.
- 7 Ogni osservatore dà la sua opinione su cosa li ha colpiti, quali atteggiamenti hanno notato negli attori e se il dialogo ha permesso loro di identificarsi con qualche personaggio.
- 8 Infine, il formatore raccoglie i contenuti principali e sintetizza i punti chiave della discussione.

SITUAZIONE 4. L'AUTISTA TUTTOFARE

DESTINATARI **TEMPI**

Adulti 30 - 50 minuti

MATERIALE NECESSARIO FASE DEL GRUPPO

Avviato Fogli e penne

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO ***

OBIETTIVI

- * Discutere sul comportamento degli adulti alla guida, che si convincono delle loro capacità e persistono nei loro errori, rinforzati da esperienze positive.
- ★ Incrementare la consapevolezza del rischio.

SVOLGIMENTO

1 Il formatore introduce il *role-playing* e presenta la situazione in cui dovrà svolgersi e gli attori.

SITUAZIONE

Giorgia, 47 anni, è al volante della Panda perché Aldo ha un braccio ingessato. Stanno andando al ristorante dove alcuni amici li aspettano, sono in ritardo di più di mezz'ora.

Giorgia approfitta, mentre sta guidando, a fare ancora alcune telefonate di lavoro senza l'auricolare. Nel frattempo cerca nella borsa qualcosa per placare la fame del figlio Lorenzo e si mette il rossetto. Il clima in auto è piuttosto teso, anche perché la coppia ha appena litigato. In più, Aldo è infastidito dallo stile di guida della moglie.

- 2 Il formatore invita i membri del gruppo a candidarsi ai diversi ruoli e assegna le parti. Le candidature devono essere volontarie, è importante non forzare alcuno a recitare.
- 3 Il nome e i caratteri di ognuno devono essere scritti su un cartellino, che è stato preparato dal formatore prima di iniziare l'attività.

PERSONAGGI

Giorgia: 47 anni, commessa, temeraria, estroversa, intraprendente, ama fare mille cose insieme.

Aldo: 50 anni, impiegato, grande sportivo, calmo, responsabile, rispettoso delle regole.

- 4 Dopo aver stabilito i ruoli, agli attori viene consegnato un cartellino con la descrizione delle caratteristiche del loro personaggio.
- **5** Gli spettatori sono disposti a cerchio, in modo che tutti riescano a vedere la messa in scena.
- 6 La durata della rappresentazione è libera, dipende dagli attori. Subito dopo inizia un rapido giro di commenti degli attori su come è stata realizzata la simulazione e su come loro si sono sentiti.
- 7 Ogni osservatore dà la sua opinione su cosa li ha colpiti, quali atteggiamenti hanno notato negli attori e se il dialogo ha permesso loro di identificarsi con qualche personaggio.
- 8 Infine, il formatore raccoglie i contenuti principali e sintetizza i punti chiave della discussione.

Lo studio dei casi o situazione stimolo

Lo studio dei casi è una tecnica didattica che facilita la partecipazione attiva in aula in quanto è più semplice parlare di avvenimenti che sono accaduti ad altri senza il timore di doversi esporre in prima persona. Gli allievi analizzano situazioni tipo che affrontano ogni giorno o che si potrebbero presentare nella vita reale. Il formatore descrive un caso ipotetico. La classe commenta quali reazioni o atteggiamenti potrebbero conseguire e propone possibili soluzioni. Lo scopo è di ragionare su come reagire e intervenire di fronte a situazioni problematiche e complesse.

La scelta del caso deve essere appropriata all'argomento della lezione e agli obiettivi educativi preposti. L'esempio deve sembrare un'esperienza possibile e vicina al gruppo, al fine di stimolare la discussione tra i partecipanti e dare spunti di riflessione.

Il caso è esposto dal formatore sotto forma di racconto, secondo uno stile narrativo e lineare, che include tutte le informazioni necessarie alla comprensione dei fatti. Dopo aver presentato il caso, il formatore pone dei quesiti per iniziare il dibattito e far intervenire gli allievi. Egli ha il ruolo di facilitatore, cioè aiuta il gruppo a confrontarsi e a raccontare le loro esperienze. Inoltre, il formatore non deve giudicare, deve lasciar largo spazio ai partecipanti e non indirizzare le risposte.

LE FASI DELLO STUDIO DEI CASI

- 1 Il formatore espone il caso e formula delle domande di riflessione del tipo "Come vi comportereste nei panni di...?"
- 2 Dopo pochi minuti di riflessione, a turno, ogni membro del gruppo dà la sua interpretazione e il suo consiglio.
- 3 Il formatore evidenzia i punti chiave e traccia le conclusioni, riepilogando le diverse reazioni del gruppo e gli atteggiamenti intorno alle tematiche proposte.

SITUAZIONE 1. IL BRIVIDO A DUE RUOTE E LA PRESSIONE DEI PARI

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni

MATERIALE NECESSARIO

Computer con video proiettore

FASE DEL GRUPPO

All'inizio dell'intervento per facilitare la discussione

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO **

OBIETTIVI

- ★ Discutere con la classe sugli effetti e i rischi connessi all'uso di sostanze psicoattive quando si guida.
- * Informare su come le sostanze psicoattive agiscono a livello fisico e come limitano alcune capacità psicomotorie connesse alla guida sicura.

SVOLGIMENTO

- 1 La classe deve essere disposta a cerchio in modo da facilitare la partecipazione e il coinvolgimento di tutti.
- 2 Distribuire a ogni allievo una copia del caso.
- **3** Il formatore presenta la seguente situazione a voce o proietta il racconto scritto:

SITUAZIONE

Conosco Giorgio fin da quando ero bambino. Siamo molto amici. Siamo sempre andati d'accordo su un sacco di cose e ci divertiamo un mucchio insieme. Ma da un po' di tempo sono giù, perché lui sta prendendo un altro giro. Ha iniziato a frequentare un nuovo gruppo di ragazzi, spesso si incontrano al bar a bere qualcosa e poi vanno fare le corse con i motorini, lì vicino alla zona industriale. Sono preoccupato. Lui dice che esagero e che non c'è nulla di pericoloso.

Non voglio perdere la sua amicizia. Cosa posso fare?

- 4 Dopo pochi minuti di riflessione, a turno ogni membro del gruppo dà la sua interpretazione e il suo consiglio.
- 5 Il formatore sollecita la discussione e il confronto, senza condizionare le risposte.

SITUAZIONE 2. ALCOL E GUIDA: UNA QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA?

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni

MATERIALE NECESSARIO

Computer con video proiettore

FASE DEL GRUPPO

All'inizio dell'intervento per facilitare la discussione

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO **

OBIETTIVI

- ★ Discutere con la classe sugli effetti e i rischi dell'alcol.
- * Fornire alcune informazioni (es. cos'è l'alcolemia, cosa dice il codice della strada, quali sono gli effetti dell'alcol sulla capacità di guidare).

SVOLGIMENTO

- 1 La classe deve essere disposta a cerchio in modo da facilitare la partecipazione e il coinvolgimento di tutti.
- 2 Distribuire a ogni allievo una copia del caso.
- **3** Il formatore presenta la seguente situazione a voce o proietta il racconto scritto:

SITUAZIONE

Maria, 16 anni, ha conosciuto Paolo a una festa di compleanno. I due incominciano a parlare. Ridono e scherzano. Paolo a un certo punto propone a Maria di fare un giro in auto. Maria è molto attratta da Paolo, però, non sa cosa fare perché lui ha bevuto. Paolo insiste, afferma che non c'è pericolo perché sta benissimo e "sa guidare". "In fondo per una volta non può succedere nulla!" pensa Paolo e fa intendere a Maria che se non andrà, lui non si farà più vivo con lei.... Come vi comportereste al posto di Maria?

- 4 Dopo pochi minuti di riflessione, a turno ogni membro del gruppo dà la sua interpretazione e il suo consiglio.
- 5 Il formatore sollecita la discussione e il confronto, senza condizionare le risposte.

SITUAZIONE 3. ALCOL E LAVORO

DESTINATARI

Adulti

FASE DEL GRUPPO

All'inizio dell'intervento per facilitare la discussione

MATERIALE NECESSARIO

Computer con video proiettore

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO **

OBIETTIVI

- ★ Discutere con la classe sugli effetti e i rischi connessi all'uso di alcol.
- ★ Confrontarsi sul tema alcol e lavoro e alcol e guida.
- ★ Spiegare cos'è l'alcolemia.
- * Far emergere opinioni ed esperienze personali.

SVOLGIMENTO

- 1 La classe deve essere disposta a cerchio in modo da facilitare la partecipazione e il coinvolgimento di tutti.
- 2 Distribuire a ogni allievo una copia del caso.
- 3 Il formatore presenta la seguente situazione a voce o proietta il racconto:

SITUAZIONE

Due operai, Paolo e Giovanni, devono salire su un ponteggio subito dopo la pausa pranzo per eseguire dei lavori. A Paolo di solito piace bere un po' di vino a pasto, così come a molti altri suoi colleghi. Egli pensa che uno o due bicchieri non influiscono di certo sulle sue prestazioni. Giovanni, invece, pur essendo un bevitore moderato, ritiene che questo comportamento sia nocivo sul lavoro.

- * Che cosa pensate del comportamento di Paolo e Giovanni?
- ★ A chi vi sentite più vicini?
- * L'alcol influenza il rendimento sul lavoro?
- 4 Dopo pochi minuti di riflessione, a turno ogni membro del gruppo dà la sua interpretazione e il suo consiglio.
- 5 Il formatore sollecita la discussione e il confronto, senza condizionare le risposte.

SITUAZIONE 4. INCIDENTI, ALCOL E DROGHE: LE STATISTICHE

DESTINATARI

Adulti

FASE DEL GRUPPO

All'inizio dell'intervento per facilitare la discussione

MATERIALE NECESSARIO

Computer con video proiettore

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO **

OBIETTIVI

- ★ Discutere con la classe sugli effetti connessi all'uso di alcol e droghe.
- * Affrontare il tema dei rischi connessi all'uso di alcol e droghe (incidenti, stragi del sabato sera, multe).
- * Illustrare che cosa stabilisce il codice della strada.
- * Far emergere opinioni ed esperienze personali.

SVOLGIMENTO

- 1 La classe deve essere disposta a cerchio in modo da facilitare la partecipazione e il coinvolgimento di tutti.
- 2 Distribuire a ogni allievo una copia del caso.
- 3 Il formatore presenta la seguente situazione a voce o proietta il racconto scritto:

SITUAZIONE

Nel 2009 sono state emesse in Italia dalla Polizia Stradale 2.211 contravvenzioni per guida sotto l'effetto di sostanze stupefacenti, mentre quelle per guida in stato di ebbrezza sono state 26.785. Lo stato di ebbrezza è stato causa del 68% degli incidenti dovuti ad alterazioni dello stato psico-fisico del conducente: 5.920 casi (mentre nel 2007 ne sono stati registrati 6.127). In Italia l'alcol è causa di circa il 30-40% dei decessi conseguenti a incidenti stradali, che rappresentano la prima causa di morte per gli uomini al di sotto dei 40 anni e causa del 50% delle conseguenze non letali. Cosa ne pensate di questo fenomeno?

4 Far esprimere i vari pareri senza giudicare, attività che permette all'allievo di non esporsi in prima persona e quindi di sentirsi più libero di esprimere il proprio punto di vista.

Questionario e test stimolo

I questionari e test stimolo sono un insieme di domande che hanno l'obiettivo di provocare nell'allievo una riflessione individuale su determinati concetti. Non è fondamentale possedere già delle conoscenze. Il questionario usato in formazione non è uno strumento di valutazione, ma uno strumento che accresce la consapevolezza delle proprie opinioni e atteggiamenti. In questo modo emergono eventuali lacune di cui l'allievo non è a conoscenza.

Il formatore dovrà introdurre questa tecnica, sottolineando che i questionari non sono finalizzati né a raccogliere dati per la ricerca, né a valutare comportamenti e conoscenze della classe. Gli allievi, infatti, potrebbero percepire il test in modo negativo e non come fonte di stimolo, dal momento che il questionario è di norma associato ad una verifica.

E' importante far compilare il questionario individualmente lasciando il tempo sufficiente per rispondere e riflettere sui quesiti. Conclusa la fase individuale, il formatore fornisce le risposte corrette e commenta con il gruppo le motivazioni.

Con i più giovani può essere utilizzato come momento più ludico per approfondire i concetti affrontati nella lezione. In questi casi il test stimolo può essere fatto in gruppo (vedi cd-rom "Scegliere la strada della sicurezza - Gioca impara"), proiettandolo in aula: il formatore legge ad alta voce le domande e raccoglie le risposte più frequenti. Questa modalità permette al giovane di non esporsi in prima persona, sentendosi più libero di manifestare i propri punti di vista.

Conclusa la fase di raccolta delle risposte il formatore fornisce le risposte corrette, commentando e discutendo i diversi temi con il gruppo.

LE FASI DELL'ATTIVITÀ DEL QUESTIONARIO:

- 1 Il formatore presenta l'attività e distribuisce i questionari.
- 2 Ogni allievo compila individualmente il questionario.
- 3 Il formatore dopo aver dato le soluzioni, commenta le risposte con il gruppo e modera la discussione.

SITUAZIONE 1. IN GIRO... A NANNA CON FURORE

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni

Adulti

FASE DEL GRUPPO

Fase intermedia o finale

MATERIALE NECESSARIO

Computer con video proiettore o copie del questionario, una per partecipante

DIFFICOLTÀ DI IMPIEGO **

OBIETTIVI

- * Favorire negli allievi la riflessione rispetto ad alcuni concetti della lezione.
- * Far emergere le opinioni personali.
- * Incrementare la consapevolezza del rischio.
- * Introdurre nuovi argomenti di lezione (per esempio, l'alcolemia).

SVOLGIMENTO

- **1** Presentare il questionario.
- 2 Distribuire a ogni allievo una copia del questionario o proiettarlo in aula.
- 3 Lasciare ad ogni partecipante il tempo di compilare il questionario (se eseguito individualmente) oppure leggere ad alta voce le domande e raccogliere le risposte più frequenti.
- 4 Dare le risposte corrette al gruppo commentandole, introdurre nuovi argomenti emersi dalla discussione.

In giro... A nanna con furore

E' sera e ti ritrovi con i tuoi amici. Decidete di andare un po' in giro... Tu sei alla guida...

1.	Sali in macchina con un amico e
	a. Fai poca strada, quindi non metti la cintura
	b. Allacci la cintura di sicurezza
	c. Non metti la cintura, tanto non lo fa nessuno
2.	Stai guidando e proponi di sentire un po' di musica
	a. Accendi la radio ad alto volume per entrare in "clima"
	b. Regoli il volume in modo da poter parlare con i tuoi amici
	c. Metti le cuffie per ascoltare meglio
3.	Siete in pizzeria, ordinate da mangiare e da bere visto che tu devi guidare prendi:
	a. Una Coca Cola
	b. Un'acqua minerale
	c. Una birra media
4.	Gianni si è appena fumato una canna ora prende il suo motorino per venire con voi
	a. Gli dici che è meglio salire in macchina con voi
	b. Sei d'accordo, ma lungo il percorso ti assicuri che ci stia dentro con la testa
	c. Vi accordate sul luogo di ritrovo
5.	Sei alla guida e squilla il tuo cellulare
	a. Rispondi subito, dicendo che stai guidando, così la telefonata è più breve
	b. Fai rispondere a chi ti sta a fianco, e se è urgente prendi la telefonata
	c. Accosti e rispondi tu
6.	Siete arrivati a un nuovo pub tu ordini
	a. Un analcolico
	b. Un paio di birre grandi
	c. Qualcosa di "forte"

7. E' tardi e ti sta venendo sonno
 □ a. Bevi o prendi qualcosa di stimolante per continuare alla grande la serata □ b. Chiami un taxi o chiedi a qualcuno di riaccompagnarti a casa □ c. Ti riposi un po' per riprenderti
8. All'uscita del pub incontri Pietro fatto di coca. E' preso bene e sta per salire in auto
 □ a. Pensi possa guidare bene, perché la coca rende più svegli e migliora i riflessi □ b. Credi che non sia in grado di guidare
9. Hai bevuto qualche alcolico e ti offrono una pasticca di ecstasy.
☐ Cosa ti può succedere?
□ a. Niente se reggi bene l'alcol
☐ b. Aumentano gli effetti negativi dell'ecstasy
10. Ti ferma la polizia e fa la prova del palloncino al guidatore. La tua alcolemia è di 0,9 g/l. Cosa succede?
☐ a. Ti prendi una multa salata e un tuo amico deve guidare al tuo posto
□ b. La Polizia ti chiede di camminare su un piede solo, se ci riesci ti lascia andare
□ c. Ti viene sequestrata l'automobile
11. Stai per andare a letto. Per dormire bene:
□ a. Bevi una birra
☐ b. Prendi un sonnifero
□ c. Bevi una camomilla

Soluzioni: 1: b - 2: b - 3: a e b - 4: a - 5: c - 6: a - 7: b - 8: b - 9: b - 10: a - 11: c

L'analisi dei film

L'utilizzo di filmati nei percorsi di formazione è un'attività didattica molto usata sia con i giovani sia con gli adulti. Situazioni stimolo raccontate da immagini e suoni hanno il vantaggio di essere coinvolgenti e di stimolare la riflessione anche su tematiche che hanno una forte valenza emotiva, poiché le persone si possono rispecchiare nei filmati e nei personaggi.

OBIETTIVI

- * Affrontare tematiche complesse partendo dall'esperienza vissuta.
- * Fare leva sulle emozioni e i vissuti delle persone mediante immagini e suoni, in modo da riflettere e rivedere i propri comportamenti.
- * Fornire degli spunti per far sì che gli allievi si identifichino con le storie e i personaggi del filmato e trovino delle analogie con la propria esperienza e i propri atteggiamenti.

SVOLGIMENTO

- 1 Spiegare ai partecipanti che questa tecnica serve per approfondire ulteriormente il tema della lezione oppure, se usata all'inizio, come fonte di stimolo per introdurre un argomento che verrà discusso dopo. E' importante dire che sarà proiettata soltanto qualche scena stimolo e che al termine della visione ogni persona potrà commentare quanto visto.
- 2 Il formatore introduce il filmato: spiega la trama e descrive il contenuto dello spezzone che vedranno. E' un aspetto importante che non va trascurato, se si vuole che le persone comprendano e interpretino la scena prescelta. Può essere utile chiedere se qualcuno ha visto il film e invitarlo a raccontare la trama al resto della classe.
- 3 Mostrare la scena del film anche due volte per permettere ai partecpanti di osservarla con attenzione e ricordarla bene.
- 4 Aprire la discussione lasciando spazio a tutti di intervenire in modo libero senza preoccuparsi di dire banalità o cose poco interessanti. Ognuno si deve sentire libero di esprimere le impressioni, i ricordi e le emozioni che il filmato ha suscitato, senza analizzare la scena da un punto di vista cinematografico. E' utile chiedere ai partecipanti se si sono identificati con alcuni dei personaggi. Si consiglia di osservare i contenuti sul piano delle emozioni personali, più che giudicare i personaggi o la storia.
- 5 Dopo aver raccolto più interventi possibili, il formatore sintetizza le diverse opinioni dei corsisti.

OSSERVAZIONI

E' una tecnica semplice da usare, il formatore deve però saper gestire la discussione che segue alla visione del filmato. E' necessario guidare le persone ad andare al di là delle scene viste, che dovrebbero fungere solo da stimolo, affrontando l'argomento della lezione al fine di raggiungere gli obiettivi preposti.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- * Vi rispecchiate in questi personaggi e in queste situazioni?
- * Queste scene sono reali?
- * Queste scene mostrano comportamenti a rischio?
- * Quali sono i comportamenti a rischio/le situazioni rischiose di questa scena?
- * Come dire di no: come avrebbero potuto affrontare diversamente la situazione i personaggi?
- * Come dire di no: voi come avreste vissuto questa situazione?
- * Che tipo di rapporto hanno i personaggi con le sostanze? Che significato hanno per

SCHEDA FILM. Certi Bambini (Andrea e Antonio Frazzi, 2004)

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni

PAROLE CHIAVE

Adolescenti, rischio, pressione dei pari, sfida, mettersi alla prova

TRAMA

Rosario è un bambino di undici anni. Egli vive insieme alla nonna malata, Lilina, in una casa popolare alla periferia di Napoli devastata dalla camorra. La vita del bambino si svolge tra le mura di casa ad accudire la nonna, il Burger King, la birreria e la sala giochi, dove incontra i suoi compagni. Questi bambini crescono in un ambiente in cui la famiglia è assente. Non conoscono le regole, se non quelle della criminalità. Rosario e i suoi amici sono "un branco". Essi trascorrono le loro giornate tra piccoli reati e giochi da duri, inventano storie di cose che non hanno fatto, non vanno a scuola, fumano e bevono, solo per dimostrare il loro coraggio e la loro virilità.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

II branco

Quattro bambini, Rosario e i suoi amici, sono sul ciglio dell'autostrada. Le auto scorrono veloci. Il traffico è denso e caotico. Il gruppo si lancia in un gioco, che è più una sfida, una sorta di roulette russa: attraversare la strada quasi a occhi chiusi, senza pensare al pericolo. Questo comportamento appare più come una follia che nasconde la paura camuffata da coraggio. Si butta il primo e in un attimo corre dall'altro lato. Il secondo pavoneggia la sua forza attraversando addirittura con salti acrobatici. Il terzo si lancia sull'asfalto, chiude gli occhi, trattiene il fiato. Mentre le auto impazzite schivano il ragazzino, sterzano e sbandano per evitarlo. Infine, l'ultimo guarda perplesso la strada e con una pernacchia e un gestaccio chiama i compagni e se ne va, tirandosi indietro dal gioco. Subito dopo il gruppo rincorre l'amico "femminuccia" e gli tolgono i pantaloni per punirlo. Ad ogni modo, la scena dimostra che nonostante il rifiuto alla sfida da parte di uno del branco, questo non viene escluso dalla compagnia, ma viene solo preso in giro e niente di più.

SCHEDA FILM. L'attimo fuggente (Peter Weir, 1989)

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni

PAROLE CHIAVE

Alcol, adolescenti, disinibizione, significato positivo dell'alcol

TRAMA

Il film è ambientato negli anni '50 a Welton, una severa accademia maschile nel Vermont. John Keating è il nuovo docente di letteratura. I suoi metodi di insegnamento sono creativi e anticonformisti. Alcuni allievi, affascinati dalle lezioni del professore e dalla passione per la poesia che egli trasmette, cominciano a ritrovarsi di notte in una grotta a declamare versi per ricreare la Setta dei Poeti Estinti. Così Gerard Pitts, Todd Anderson, Neil Perry, Charlie Dalton, Knox Overstreet, Richard Cameron, Steven Meeks vivono un particolare momento di scoperte ed entusiasmi. In particolare, Todd e Neil sono i più colpiti dagli insegnamenti di Keating. Todd prova a diventare meno timido, mentre Neil scopre in se stesso la vocazione di attore e cerca un confronto con il padre autoritario con cui non è mai riuscito a comunicare.

I metodi del professore si scontreranno con il conformismo e la serietà della scuola. Keating, accusato della morte di Neil, che si è suicidato dopo un violento litigio con il padre, viene allontano da Welton, ma gli studenti gli dimostrano di aver capito le sue lezioni e di non ritenerlo colpevole.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

Carpediem

Knox Overstreet è stato invitato a una festa dalla bellissima Chris, di cui è perdutamente innamorato. Knox appare ubriaco, fatica a reggersi in piedi e si siede su un divano dove per caso è sdraiata a dormire Chris. Il ragazzo incomincia ad accarezzarle la testa. Non sa se farsi avanti, lei è lì con la testa appoggiata sulle sue gambe. Allora Knox prende coraggio, ingurgita ancora un sorso di alcol, si dice "Carpediem" - cogli l'attimo - e la bacia.

SCHEDA FILM. Notte prima degli esami (Fausto Brizzi, 2005)

DESTINATARI

Brano 1: ragazzi 14 - 16 anni

Brano 2: adulti

PAROLE CHIAVE

Brano 1: adolescenti, rischio, guida, velocità, mettersi alla prova, trasgressione

Brano 2: adulti, trasgressione

TRAMA

Le emozioni adolescenziali, i primi amori, le preoccupazioni, le sofferenze, l'amicizia e l'esame di maturità, prima prova importante, primo vero ostacolo che rappresenta il passaggio verso l'età adulta, sono raccontati e vissuti da un gruppo di ragazzi, compagni di scuola, che si stanno preparando agli esami di maturità. La storia è ambientata alla fine degli anni Ottanta.

Gli ultimi giorni prima dell'esame, invece di studiare, Luca e i suoi amici collezionano una serie di divertenti disavventure. Luca insulta il professore Martinelli, senza sapere che sarà in commissione d'esame e come se non bastasse si innamora di una attraente ragazza, Claudia, che scoprirà essere proprio la figlia di Martinelli. Massi tradisce la fidanzata Simona con la sorella di lei. Alice è perennemente innamorata di Luca, ma non glielo ha mai confessato. Riccardo, bello e impossibile, è la mente trasgressiva del gruppo, è lui che propone il giro sulla macchina sportiva del "papi". Tutto culmina con la notte prima degli esami e il mattino dopo nessuno dei protagonisti sarà più lo stesso.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

La Porsche del papi

Luca e suoi amici sono seduti sul divano a guardare la televisione annoiati e senza alcuna voglia di studiare. Riccardo allora propone una notte brava sulla Porsche del papà per provare l'ebbrezza dei 200 all'ora. I ragazzi scherzano e si divertono. Luca a un certo punto chiede a Riccardo di fargli provare la macchina, sul momento egli è contrario, ma Luca insiste dicendo che a scuola guida lo chiamano Niki Lauda. Alla fine Riccardo acconsente, anche per tirare su di morale l'amico, che quasi di sicuro è prossimo alla bocciatura. Ma accidentalmente, mentre Luca sta per scendere dalla macchina senza guardare, un camion li sorpassa e trancia via la portiera.

Ricordando Woodstock

Luca è a casa del professor Martinelli per le lezioni di recupero in lettere. Prima di iniziare, l'insegnante divaga e ricorda i suoi vent'anni e i suoi sogni fumando una canna insieme al suo allievo. Il Martinelli, severo e austero, "incarognito" dal tempo e dall'abbandono della moglie, lentamente si ammorbidisce per ridiventare un ragazzo e racconta di un passato a tutti sconosciuto alquanto trasgressivo: è stato un sessantottino, si è fatto gli spinelli e ha partecipato all'evento di Woodstock.

SCHEDA FILM. II Sorpasso (Dino Risi, 1962)

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni, adulti

PAROLE CHIAVE

Influenza, pressione dei pari, guida, rischio, stile di guida, velocità

TRAMA

E' Ferragosto e la città è deserta. Bruno Cortona, un quarantenne vigoroso ma immaturo, amante della guida sportiva e delle belle donne, vaga alla ricerca di un pacchetto di sigarette e di un telefono pubblico. Lo accoglie in casa Roberto Mariani, un giovane studente in legge un po' timido, rimasto in città per preparare gli esami. Il ragazzo spinto dall'invadenza del Cortona si fa convincere a salire sulla macchina dello sconosciuto per trascorrere una giornata assieme. Più volte Roberto cerca di abbandonare Bruno. Tuttavia, le ore passano veloci in un susseguirsi di episodi tragicomici, da un posto a un altro: un tabaccaio, un ristorante e finiscono per arrivare a Castiglioncello, dove vivono Gianna, ex moglie di Bruno, e la figlia Lilli. Dopo aver trascorso la giornata con le due donne, Bruno decide che la prossima tappa sarà Viareggio. Il viaggio però finisce tragicamente, Bruno a tutta velocità tenta un sorpasso in curva, la macchina sbanda e Roberto rimane ucciso.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

La gita in macchina e la tragedia

Roberto accetta la proposta di Bruno di salire sulla sua macchina, una potente Lancia Aurelia Sport, per fare una breve gita. I caratteri dei due personaggi sono perfettamente complementari: Bruno è estroverso, spaccone e vive di espedienti, mentre Roberto è introverso, gentile e responsabile. Il primo rappresenta la trasgressione, viceversa il secondo è il modello dell'adattamento alle norme sociali. Bruno sta guidando in modo spericolato, senza alcun rispetto per i cartelli stradali, né per gli automobilisti, mentre Roberto tenta invano di persuaderlo a rallentare e a essere più prudente. Nel frattempo, il quarantenne elargisce consigli di vita vissuta al giovane inesperto.

La giornata dello studente trascorsa con Bruno descrive un percorso di iniziazione alla vita, che riguarda il distacco dai miti adolescenziali, l'amore e i rapporti sociali, sino alla conclusione tragica durante un sorpasso avventato, a causa del quale Roberto perderà la vita. I due compagni sono di nuovo in macchina. La strada è molto tortuosa. Bruno sta schiacciando l'acceleratore, incitato anche da Roberto sorpassa in curva. Il giovane studente è ormai plagiato e affascinato dal carisma di Bruno.

SCHEDA FILM. Paura e delirio a Las Vegas (Terry Gilliam, 1998)

DESTINATARI

Ragazzi 14 - 16 anni, adulti

PAROLE CHIAVE

Alcol, droghe, adolescenti, adulti, trasgressione, rischio, guida, allucinazione

TRAMA

1971, California. Raoul Duke, giornalista, e il suo avvocato, Dottor Gonzo, partono su una decappottabile rossa da Los Angeles verso Las Vegas, dove Duke deve realizzare un servizio su una gara motociclistica nel deserto. In macchina si portano una scorta smisurata di marijuana, droghe varie e alcol. Tutta la storia sembra svolgersi in un vero e proprio mondo parallelo, una realtà altra indotta dall'effetto degli allucinogeni dove veglia e incubi si alternano. Duke e Gonzo passano il tempo a ingerire droghe, a fumare, bere e star male. I due sono immersi dentro visioni terribili come pipistrelli, lucertoloni che organizzano festini in albergo, il pavimento che si squaglia sotto i piedi e strani incontri. La narrazione è a volte spezzata dalle riflessioni di Duke sulla vita, sulla situazione sua e dell'amico e sull'America in generale.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

Un viaggio allucinante

Raoul Duke e il Dottor Gonzo impasticcati e ubriachi sono pronti per partire. La loro valigia è stracolma di ogni tipo di stupefacente: acido, erba, mescalina, LSD, cocaina etere e alcol. La strana coppia attraversa il deserto del Nevada in automobile, da Los Angeles a Las Vegas. Inizia un viaggio psichedelico in un mondo a parte, creato dall'effetto di droghe, dove i personaggi non riescono a distinguere la realtà dalla fantasia. Duke sente un ruggito strano e vede stormi di pipistrelli che gli piombano addosso. Le strade del deserto rappresentano l'abbandono cosciente di ogni limite, di ogni norma sociale e di ogni valore.

SCHEDA FILM. Sideways (Alexander Payne, 2004)

DESTINATARI

Adulti

PAROLE CHIAVE

Alcol, guida, rischio, evasione, guida multi-tasking, cultura del vino, convivialità

TRAMA

Due vecchi amici partono per un viaggio lungo le strade del vino della California. Jack è un attore di soap opera in procinto di sposarsi. Il suo migliore amico Miles è uno scrittore non proprio di successo e divorziato da due anni. Egli decide di regalare a Jack una settimana fra calici di vino e campi da golf, per un piacevole e intenso addio al celibato. Di degustazione in degustazione, i due amici incontrano anche l'amore: Jack si invaghirà di Stephanie, una seducente cameriera, e Miles conoscerà Maya, sommeliére.

I sette giorni che i due amici trascorrono insieme sono il percorso di crescita di due uomini, molto diversi tra loro, ma legati da una profonda e lunga amicizia. La cultura e la sensibilità di Miles si scontra con l'istinto animale e grossolano di Jack. Il vino e le sue modalità di invecchiamento, di conservazione e di degustazione sono metafora della vita. E il viaggio è la dolceamara riflessione di due uomini di mezza età sul continuare a essere dei "novelli" giovani o apprezzare i piaceri della maturità e dell'invecchiamento.

Sideways in inglese vuol dire "a sghembo, obliquamente", un po' come la camminata sbilenca degli ubriachi e così come il viaggio dei due amici che si spostano da una cantina all'altra e che a sua volta simboleggia la vita che conducono Jack e Miles.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

Le strade del vino

Jack e Miles partono per la settimana enologica tra i vigneti della California. I due sono in macchina. Miles sta guidando e Jack stappa subito una bottiglia di Pinot Nero per brindare al loro viaggio. Miles è un appassionato ed esperto di vini. I suoi dialoghi sono pieni di citazioni su degustazioni, viti, uve e annate. In particolare, Miles, scrittore e artista delle parole, usa il vino come metafora per comunicare agli altri uno stato di malessere che si vergognerebbe di esprimere in forma più diretta.

Di calice in calice, di Pinot in Cabernet, Jack e Miles percorrono le strade dei vini della California. Scorrono una serie di immagini sulla coltivazione dei vitigni, sulla lavorazione dell'uva e su paesaggi collinari, che illustrano un tour turistico alcolico tra visite e assaggi di vini pregiati.

SCHEDA FILM. L'ultimo bacio (Gabriele Muccino, 2001)

DESTINATARI

Adulti

PAROLE CHIAVE

Alcol, giovani, adulti, rischio, bungee jumping, divertimento, trasgressione, sfida, pressione dei pari

TRAMA

Otto personaggi intrecciano le proprie vite in un ritmato rincorrersi di passioni, intorno al tema della difficoltà di crescere a trent'anni e di accettare la maturità a cinquanta. Carlo, quasi trentenne, sta per sposare Giulia, che è incinta. Anna, madre di Giulia, è in una fase critica: arriva l'ansia di invecchiare, il rapporto con il marito Emilio non la soddisfa, vorrebbe nuove emozioni. Adriano, Alberto e Paolo, amici coetanei di Carlo, non sono felici: Adriano, marito e padre, litiga di frequente con la moglie. Alberto non riesce a creare un legame stabile. Paolo non si rassegna al fatto che Arianna lo abbia lasciato e la chiama a tutte le ore e assorto così da altre preoccupazioni, trascura il padre malato. Accanto a loro, anche Carlo è insoddisfatto, spaventato dalle responsabilità e dalla "stabilità". Al matrimonio di Marco, un altro amico del gruppo, Carlo conosce Francesca, 18 anni, studentessa con cui tradirà Giulia.

Alla fine, Alberto, Paolo e Adriano partono per l'Africa nel tentativo di cambiare vita. Carlo e Giulia si riappacificano, si sposano e hanno una bellissima bambina.

CONTENUTI DA UTILIZZARE

Festa di addio al celibato

Carlo, Adriano, Paolo e Alberto festeggiano l'addio al celibato dell'amico Marco. La scena si apre con un brindisi. Il clima sembra allegro, ma in realtà le loro battute esprimono il disagio, le preoccupazioni e le incertezze tipiche di quella fase di passaggio verso l'età adulta. Pure Marco, che sembra l'unico personaggio sicuro della scelta di passare a una condizione di vera responsabilità e stabilità, ha bisogno di misurare il suo coraggio con il bungee jumping. In più momenti, l'alcol è ritratto sia come un "elisir" di forza e decisione sia come una bevanda per suggellare momenti particolari della vita.

Inoltre, Carlo e i suoi amici sono l'immagine della condizione dei giovani adulti nella società contemporanea: essi hanno la disperata e adolescenziale esigenza di sentirsi leggeri, di non essere appesantiti dagli obblighi delle convenzioni che la società e anche l'età gli impongono. Emerge il desiderio di fuggire verso qualcosa di ignoto e lontano.

SCHEDA FILM. Manuale d'amore (Giovanni Veronesi, 2005)

DESTINATARI

Adulti

PAROLE CHIAVE

Alcol, adulti, guida, codice della strada, rispetto delle regole

TRAMA

Manuale d'amore racconta il percorso che molte coppie nella vita si ritrovano ad affrontare. Il film è diviso in quattro capitoli: "Innamoramento", "Crisi", "Tradimento" e "Abbandono". Queste quattro fasi sono vissute da quattro coppie diverse. Tommaso e Giulia sono due giovani ragazzi che vivono tutti gli stadi dell'innamoramento: il primo appuntamento, il primo bacio, la passione, la convivenza e il matrimonio. Barbara, impiegata in un laboratorio di analisi e Marco, istruttore di scuola guida, affrontano la loro prima crisi matrimoniale dopo anni di amore. Ornella, vigilessa, vive il dramma del tradimento e di conseguenza si accanisce contro gli uomini multandoli anche senza motivo. Infine, Goffredo cerca di superare l'abbandono da parte della moglie affidandosi ai consigli di un audio libro, intitolato "Manuale d'amore".

CONTENUTI DA UTILIZZARE

La multa

Barbara è sdraiata su una panchina insieme al marito Marco, venuto a riprenderla dopo che lei ha trascorso una nottata tra amici e si è ubriacata, per dimenticare la crisi della coppia. La moglie racconta al marito della serata e gli dice che ha dato un lungo bacio a un altro uomo. Mentre Barbara cerca di trovare un dialogo per capire e analizzare i loro problemi, Marco è distratto da una vigilessa che sta ordinando al carroattrezzi di portargli via la macchina, perché è in divieto di sosta. La scena mostra l'atteggiamento di chi supplica comprensione a un'autorità per aver commesso una piccola mancanza.

Guida in stato di ebbrezza

Ornella, la vigilessa, e il suo collega sono in giro a fare i soliti controlli di routine. Disturbata dalle voci di una rissa, si avvicina a una piccola folla che sta protestando contro un automobilista con la macchina parcheggiata in doppia fila e scopre che l'uomo è il suo affascinante vicino di casa. Egli è ubriaco, ma tenta di dimostrare che in realtà lui sta benissimo, ha un'assoluto controllo del suo equilibrio fisico e può guidare. Tuttavia la vigilessa gli ritira le chiavi della automobile.

L'analisi di spot e immagini pubblicitarie

La visione di uno spot o di un'immagine pubblicitaria su temi che permettano di affrontare le questioni relative alla sicurezza stradale è una metodologia utilizzabile per analizzare il tema oggetto dell'intervento e per suscitare interesse e curiosità negli allievi. L'uso delle immagini e della musica consente infatti di introdurre e approfondire un tema facendo leva sulla dimensione più emozionale delle persone e veicolando informazioni di forte impatto emotivo. Ciò consente di promuovere, più facilmente rispetto ad una lezione frontale, un dibattito e un confronto su tematiche complesse che non possono essere ridotte e semplificate né alle quali è possibile fornire risposte semplici e immediate.

Nell'ambito della prevenzione e della promozione della salute, un vantaggio che si ottiene mediante tale metodologia consiste anche nella possibilità di identificarsi con i personaggi dello spot o dell'immagine pubblicitaria, promuovendo nell'osservatore un immediato confronto con il proprio comportamento senza tuttavia sentirsi giudicato dal formatore o dagli altri membri del gruppo. Inoltre, poiché gli spot e le immagini pubblicitarie sono molto sintetici e focalizzati su pochi messaggi, è più facile ricordarli o rievocarli successivamente nelle circostanze simili alla situazione presentata.

L'uso dello spot o delle immagini pubblicitarie può essere uno strumento di stimolo, di introduzione a un particolare aspetto o di inquadramento e di avvicinamento a determinati contenuti. L'analisi e l'elaborazione delle immagini e spot pubblicitari sotto la guida di un formatore è importante poiché spesso i destinatari di tali campagne colgono solo gli aspetti più superficiali e spettacolari senza comprenderne a fondo il messaggio contenuto e la finalità che possiedono a livello preventivo.

OBIETTIVI

- ★ Fare leva sulle emozioni e i vissuti delle persone mediante immagini e suoni in modo da riflettere e rivedere i propri comportamenti di guida.
- * Fornire degli spunti che stimolino negli allievi analogie con il proprio comportamento di guida e con il proprio atteggiamento sulla sicurezza stradale.
- * Promuovere l'interiorizzazione dei modelli di comportamento proposti nella pubblicità di tipo preventivo (anche se i modelli di comportamento appresi non vengono immediatamente attualizzati, essi possono comunque costituire un riferimento per le scelte future del target di riferimento).
- * Promuovere un atteggiamento critico e consapevole sui meccanismi di persuasione impliciti nella pubblicità e su come alcune categorie della popolazione siano un target privilegiato (ad esempio, adolescenti e giovani).

SVOLGIMENTO

- 1 Procurarsi immagini e spot pubblicitari che, direttamente e indirettamente, sono correlati alla sicurezza stradale. È fondamentale utilizzare materiali video o cartacei che siano vicini alle caratteristiche degli allievi.
- 2 Illustrare agli allievi che l'analisi di spot e immagini pubblicitarie serve per approfondire il tema oggetto della lezione oppure per introdurre un argomento che verrà trattato in seguito. È importante informare gli allievi che è prevista una discussione di gruppo sul materiale presentato.
- 3 Mostrare le immagini, i video, lo spot pubblicitario o la sequenza di spot (può essere utile mostrare più volte le immagini in modo da permettere agli allievi di osservarlo con attenzione e di ricordarne i particolari).
- 4 Invitare gli allievi a discutere tenendo come riferimento le domande contenute in Spunti di riflessione. È importante dare la possibilità a tutti i partecipanti di intervenire in modo libero e spontaneo, senza preoccuparsi di dire cose banali o poco interessanti. Si consiglia di chiedere agli allievi di esprimere liberamente le proprie impressioni, emozioni e ricordi che l'immagine o spot pubblicitario ha suscitato, analizzando anche il materiale presentato dal punto di vista grafico-artistico. In alternativa a ciò, il formatore può proporre un lavoro individuale o a piccoli gruppi a cui segue una discussione con l'intero gruppo. In Spunti di riflessione sono contenute alcune domande e spunti per il lavoro individuale o a piccoli gruppi.
- 5 Durante il confronto, il formatore introduce informazioni sulle immagine viste: il tipo di prodotto pubblicizzato, la campagna pubblicitaria da cui è tratto, la data, l'emittente, ecc. È un aspetto importante se si vuole che gli allievi colgano non solo gli aspetti ludici della pubblicità. Può essere utile chiedere se qualcuno ha già visto l'immagine o lo spot visionato e invitarlo a contestualizzare il messaggio (ad esempio, da dove è stata tratta l'immagine o spot pubblicitario, di quale campagna fa parte, chi è l'emittente, che messaggio voleva trasmettere, ecc.).
- 6 Dopo aver raccolto più interventi possibili, il formatore sintetizza le diverse opinioni emerse (possibilmente su una lavagna) che evidenzino i significati sottesi ai comportamenti e le funzioni che assolvono. E' importante favorire nei partecipanti la capacità di usare il pensiero critico necessario per mettere in atto comportamenti preventivi efficaci di fronte al rischio.

OSSERVAZIONI

L'analisi di immagini e spot pubblicitari è una tecnica didattica semplice da usare, ma il formatore deve saper ben gestire la discussione che segue alla visione del materiale presentato. È necessario guidare gli allievi ad andare al di là del materiale presentato per affrontare l'argomento della lezione e raggiungere gli obiettivi prefissati.

SPUNTI DI RIFLESSIONE PER LA DISCUSSIONE CON L'INTERO GRUPPO

- * Quali sono le emozioni che vi ha suscitato questo spot/immagine?
- * Quale messaggio vuole lanciare questa immagine/spot?
- * Quali informazioni o valori e principi intendono veicolare queste immagini/spot a proposito della sicurezza stradale?
- * Chi sono i destinatari principali dei messaggi contenuti nelle immagini/spot presentate?
- * Quali effetti intende produrre l'ideatore dell'immagine/spot pubblicitario?

SPUNTI DI RIFLESSIONE PER IL LAVORO INDIVIDUALE

- * Quale spot/immagine ti è piaciuto di più e perché?
- * Quale spot/immagine è più efficace e perché?
- * Qual è lo spot/immagine più banale e perché?
- * Qual è lo spot/immagine che ti è rimasto più impresso e perché?

SPUNTI DI RIFLESSIONE PER IL LAVORO A PICCOLI GRUPPI

- * Trovate un aspetto positivo (+) ed uno negativo (-) per ogni spot/immagine presentata
- * Scegliete lo spot/immagine che secondo voi è più efficace









Responsabile scientifico

Laura Marinaro
S.C. Direzione Integrata della Prevenzione - ASL VC Piemonte

Progetto editoriale

Eclectica snc www.eclectica.it

Testi

Silvia Amici Franca Beccaria Antonella Ermacora Monica Piccoli Federica Costamagna

Attività didattiche

Antonella Ermacora

Monica Piccoli

Il presente quaderno è stato realizzato con il supporto finanziario del Ministero della Salute - CCM nell'ambito del progetto Scegliere la strada della sicurezza - Edizione 2010. Il documento costituisce l'aggiornamento della dispensa "Alcol, droga e guida - Didattica in corso" finanziata dalla Regione Piemonte nell'ambito del P.P.A. Incidenti Stradali 2005-2007.



ccm



