

## **Nuovi metodi e strumenti per l'orientamento professionale**

Nakaj Ballerini

Università Cattolica del Sacro Cuore – Centro di pretirocinio di orientamento

Il viaggio che mi porta dagli studi sull'orientamento professionale (durante il corso di laurea magistrale in Educazione, orientamento degli adulti e sviluppo dei sistemi formativi presso l'Università Cattolica) ad un progetto orientativo in forma ludica è una conseguenza della mia passione per i giochi. Venuto a conoscenza del gioco Dixit<sup>1</sup> e di Play40 ho subito riscontrato interessanti parallelismi tra le due pratiche di gioco.

Play40 aveva dalla sua parte tecniche di gioco/formazione innovative ed intriganti (utilizzate nel secondo e quarto incontro), Dixit aveva una grafica in stile fantasy che ben si adattava al mio target (utilizzato nel primo incontro): quindicenni in cerca di un percorso professionale.

Il fatto che ero in procinto di svolgere uno stage universitario presso un centro di sostegno all'orientamento e all'integrazione professionale mi ha permesso di mettermi in “gioco”. L'aspetto ludico dunque c'era, il target anche e così questo percorso di orientamento è diventato anche il mio lavoro di tesi.

Il progetto in questione si è diramato in quattro incontri di un'ora e mezza ciascuno (tempistica rivelatasi esigua per un percorso di questo tipo). I ragazzi erano sette e il contesto quello del centro di pretirocinio di orientamento di Lugano, Svizzera. Questi giovani, al termine dell'obbligo scolastico, non hanno trovato una via professionale percorribile e attuabile. Il pretirocinio di orientamento permette loro di frequentare un percorso di rimotivazione scolastica, di consolidamento di quanto appreso nella scuola media e di orientamento professionale.

Il discorso teorico che fa da filo rosso a questa mia idea è strettamente legato al Photolanguage (Fotolinguaggio)<sup>2</sup>, una metodologia che fa da cappello teorico a tutto il

---

1 Dixit è un gioco di carte ideato da Jean-Louis Roubira e illustrato da Marie Cardouat, vincitore dello Spiel des Jahres nel 2010. <http://www.youtube.com/watch?v=ivImArYtfYU>

2 Metodologia utilizzata in differenti ambiti che prende spunto dalla psicologia. Essa permette infatti di fare emergere contenuti preconsce e l'elaborazione degli stessi. Si tratta di disporre una serie di immagini o fotografie su di un tavolo al

progetto. Fin dagli anni '60 lo strumento del Photolanguage è utilizzato in svariati campi, da quello educativo sino a quello clinico. La forza evocativa delle sue immagini permette di far emergere contenuti preconsce e di confrontarli con quelli del gruppo in un percorso di auto ed etero-percezione che implementa il lavoro dell'orientatore verso obiettivi quali il miglioramento del grado di pensiero astratto/simbolico (in particolare rivolto alla propria immagine del futuro) e lo sviluppo di competenze comunicativo-relazionali come l'ascolto attivo, l'espressione verbale (di contenuti emotivi e non), l'empatia, la comprensione delle modalità di rappresentazione della realtà dell'altro (cornici rappresentative) e l'integrazione delle differenti opinioni in un processo di gruppo.

Il presente progetto ha pertanto come riferimento teorico le più recenti teorie relative al *vocational life design*<sup>3</sup> e il metodo del Phololanguage applicato all'orientamento. La particolarità del progetto consiste nella sperimentazione di un percorso operativo che utilizza, accanto a strumenti già convalidati come il Questionario sulla Conoscenza di Sé (CS/4), l'utilizzo mirato delle carte del gioco da tavolo Dixit, che riproducono immagini in stile *fantasy*. Nel corso di una serie di incontri con i ragazzi, le carte Dixit sono state utilizzate per stimolare la conoscenza di sé e il modo di rapportarsi agli altri (compagni di classe o possibile datore di lavoro) in un'ottica di cambiamento di atteggiamenti e motivazioni.

## Le fasi del progetto:

### Introduzione: l'importanza del gioco nelle dinamiche formative e pedagogiche

A mio avviso, l'approccio tradizionale, che considera il processo di socializzazione e formazione come un percorso di apprendimento basato sulla trasmissione di valori, regole e cultura e cioè come qualcosa di frontale, compiuto e definitivo, oggi sempre più spesso sembra debole e inadeguato per le esigenze della nuova generazione. Al contrario, il gioco, quando non è inteso come pausa o svago, ma come orientamento e metodologia di contatto, relazione e produzione culturale, può contribuire a costruire un ambiente educativo non trasmissivo, capace di facilitare il coinvolgimento dei partecipanti e di favorirne i processi di socializzazione, attraverso l'acquisizione di competenze e abilità funzionali alle esigenze contemporanee. Il gioco può, infatti, produrre una cultura viva, in grado di affascinare,

---

centro del gruppo. Le immagini devono essere molto diverse fra loro ( animali,

paesaggi,persone, in bianco e nero o a colori). Viene poi chiesto ad ogni partecipante di sceglierne una o più che rappresenti la risposta alla domanda posta all'inizio dell'attività (Es: Quali aspettative hai rispetto a...? Puoi esprimere una caratteristica positiva e/o negativa del tuo carattere? Ecc). Ciascuno presenta al gruppo l'immagine scelta e la motivazione.

3 Guichard J., Huteau M. (2003), *Psicologia dell'orientamento professionale*, teorie e pratiche per orientare la scelta negli studi e nelle professioni, Raffaello Cortina, Milano.

stimolare e coinvolgere le persone, arricchendo e rivitalizzando la proposta delle agenzie di socializzazione tradizionali al fine di farle divenire il punto di forza di un sistema sociale in trasformazione, i cui standard si modellano sempre più su processi di una natura cooperativa, "immersiva", basati sul *learning by doing*. In questo senso sarà importante creare contesti sociologicamente orientati per far sì che venga garantita continuità fra i percorsi di socializzazione formali dei più giovani e quelli informali a partire dalla costruzione di una relazione virtuosa tra famiglia, scuola e soggetti di aggregazione e promozione socio-culturale del territorio.

L'importanza del gioco per lo sviluppo dei processi del pensiero, per l'apprendimento, per favorire la socializzazione, per l'espressione del sé, sono stati studiati nel nostro secolo da molti psicologi, sociologi, filosofi. Ad esempio Piaget, il principale studioso di psicologia dell'età evolutiva del nostro tempo, ha evidenziato come il gioco costituisca la via principale che il bambino ha a disposizione per conoscersi, sperimentare i propri limiti, confrontarsi con il mondo esterno, favorire i processi del pensiero (concreto e astratto).

Sulla stessa linea interpretativa è intervenuto Vygotsky, mentre Heidegger ha evidenziato che il gioco (anche per gli adulti) favorisce la crescita interiore, l'espressione creativa, il contatto con l'essere.

Infine molti operatori del settore educativo, quali insegnanti e pedagoghi hanno valorizzato la metodologia del fare, che risulta essere più adeguata, alla luce dei risultati sul piano educativo e didattico, sia allo sviluppo cognitivo che all'interazione affettiva del bambino.

Giocare è l'esperienza più comune che ci possa capitare, ma spesso usiamo la parola gioco senza darle il giusto valore etico, perché la releghiamo ad attività di svago o di tempo libero. Occorre, dunque, sottolineare che il gioco anche per gli adulti è una cosa molto seria, perché non significa distanziarsi dalla realtà quotidiana, semmai vuol dire essere capaci di guadagnare uno spazio per sé, che permette di aprirsi e di vedere, nella dimensione del gioco e della gioia che ne consegue, altre possibilità e altre soluzioni relative ai problemi che ci pone la difficile realtà che tutti viviamo.

## Il progetto:

Il gioco Dixit si presta ad attività parallele alle tecniche del fotolinguaggio e permette l'espressione di contenuti preconsoci<sup>4</sup>.

Oltre all'utilizzo comune del gioco, che resta base fondante per l'utilizzo del gioco anche in ambito orientativo, ho tentato di rielaborare il gioco modificando alcune regole, implementando nuove idee e traendo spunto da un altro gioco della stessa tipologia di quest'ultimo: Play 40.

### I macro-obiettivi:

---

4 Si tratta di uno dei tre sistemi della mente secondo il modello topografico, o prima topica, elaborato da Freud in seguito agli studi sul lavoro onirico. Si tratta del sistema che si trova "a metà" tra l'inconscio e la coscienza, e che ospita i contenuti mentali che sono inconsci in un particolare momento, ma che, non essendo stati oggetto di rimozione, sono accessibili al ricordo e possono diventare consci al momento opportuno, ma anche rimossi, nel caso in cui la coscienza li ritenga inaccettabili.

- ampliare le proprie capacità immaginative;
- ampliare la consapevolezza di sé attraverso il confronto con gli altri
- migliorare la capacità di immedesimazione nell'altro e comprensione dei suoi meccanismi di elaborazione mentale
- prevedere e prevenire difficoltà e trovare soluzioni;
- ampliare il ventaglio di scelte professionali;
- consapevolezza delle proprie capacità e degli interessi (auto ed etero percezione);
- consapevolezza dei campi in cui migliorare;
- ampliare la disponibilità al cambiamento;
- accettare l'incertezza e le frustrazioni che ogni scelta può comportare;
- prendere decisioni e trovare soluzioni;
- assumersi la responsabilità delle proprie scelte e dei problemi che possono sorgere;
- sviluppare un atteggiamento curioso e analitico di tutte le opzioni prima di compiere una determinata scelta;
- intraprendere una decisione preliminare verso una determinata formazione o carriera;
- saper affrontare i vincoli che possono porsi davanti agli obiettivi;
- migliorare il grado di progettualità in ottica di futuro personale e professionale;
- migliorare la propria elasticità e flessibilità vista la situazione attuale del mercato del lavoro.

## Le attività:

### **INCONTRO PRELIMINARE**

Un incontro preliminare, due giorni prima dell'inizio dell'attività, è necessario per presentare il progetto ai ragazzi. Durante questo incontro della durata di circa un'ora sono stati mostrati dei quadri di René Magritte e di Maurits Cornelis Escher, si è ragionato sul fatto che non tutto è come appare e che ognuno interpreta un dato elemento in maniera differente.

Dopo la definizione di regole e dettagli logistici si è passati alla compilazione individuale del formulario sulla conoscenza di sé, un questionario che indaga su sei indicatori: Stima di sé, Facilità relazionale, Sentimento di autoefficacia, Controllo emotivo, Impegno, Disponibilità alla conoscenza.

### **MODULO 1: PRIMA GIORNATA**

- **Tempi:** 90 minuti
- **Numero dei partecipanti:** 7 per gruppo
- **Spazi:** Aula luminosa, 7 sedie posizionate attorno ad un tavolo, una lavagna

- **Strumenti:** il gioco Dixit

### **Micro obiettivi:**

- presa di contatto con il materiale e la struttura del gioco
- comprendere la differenza tra descrivere e interpretare
- avvicinamento al simbolismo delle carte, al pensiero metaforico e di conseguenza all'ambiguità che alcuni pensieri e sentimenti possono suscitare
- sviluppo di competenze nel linguaggio simbolico e astratto
- promozione delle abilità socio-relazionali atte all'integrazione di idee diverse
- immedesimazione nell'altro e comprensione dei modelli di interpretazione della realtà, "cornici" personali di rappresentazione
- allenare le competenze comunicative
  - ascolto attivo
  - comprensione dei messaggi
  - espressione verbale
  - capacità di simbolizzazione
- conoscenza di se stessi e dell'altro senza il timore di giudizio
- espressione dell'immagine del futuro e dei significati attribuiti all'attività lavorativa

### **Svolgimento:**

Per prima cosa vengono elencate le regole basilari per la partecipazione all'attività: non insultarsi, non giudicare quanto detto dall'altro, il luogo e i tempi degli incontri e soprattutto giocare per vincere... non potrebbe essere altrimenti. È stato affisso un foglio con le regole alla lavagna.

L'inizio dell'attività è in realtà un "riscaldamento".

Come nell'incontro preliminare sono state mostrate delle immagini di quadri surrealisti. L'analisi e l'interpretazione delle immagini sarà aperta a tutti, questo esercizio di ragionamento permette di agganciare i ragazzi e di stimolare la loro fantasia.

È stato poi il momento del primo approccio con le carte Dixit. Quaranta carte poste sul tavolo, l'orientatore dice la parola "lavoro" e sceglie una carta inerente a questo tema (senza dire di che carta si tratta). I ragazzi devono indicare quale carta corrisponde al termine "lavoro" per l'orientatore.

Sarà poi il momento di ragionare su come ognuno di loro abbia tentato di mettersi nei panni dell'orientatore (un adulto che conoscono poco), cercando di comprendere quale carta lui poteva aver scelto, ragionando sui seguenti punti che saranno anche esposti alla lavagna:

*Che cosa vediamo, potete descrivere la carta? Di chi e di che cosa ci parla? Che cosa ci racconta? È uguale alla realtà? Che cosa ci dice in più o in meno della realtà? Che cosa ci piace o non ci piace di questa fotografia? **Perché poteva essere la carta scelta dall'orientatore?***

Così facendo i ragazzi iniziano ad entrare in un meccanismo di elaborazione del punto di vista con cui l'adulto percepisce un evento o una relazione, la medesima cosa che saranno chiamati a fare quando si troveranno di fronte al datore di lavoro e dovranno per forza di cose adeguarsi alla sua persona.

Al termine di questa breve introduzione l'orientatore dirà una parola nell'orecchio di un ragazzo, il termine questa volta è *“cambiamento”*. Il ragazzo indicherà una carta senza dire nulla e gli altri partecipanti saranno chiamati a indovinare qual'è la parola a cui la carta si riferisce.

L'introduzione al gioco Dixit è però svolta con una partita nella modalità originale<sup>5</sup>, ciò permette l'avvicinamento graduale alle dimensioni simboliche che le carte evocano e al senso dell'attività. Ad ogni carta prescelta verrà richiesto il perché di tale scelta e verrà discusso con il gruppo il tema delle rappresentazioni personali con domande quali:

*tutti avrebbero scelto quella frase per quella specifica carta? Che frase avreste scelto? Perché pensavo che la carta fosse proprio la sua e non di altri? A me cosa evoca invece quella carta?*

*Tutto ciò è avvenuto con gradualità: si parte con l'esprimere anche una sola parola per carta e poi verrà richiesto di utilizzare intere frasi.*

*Se un ragazzo in particolare, o più di uno, dimostra grandi difficoltà di simbolizzazione è utile assegnare il ruolo di osservatore al fianco dell'orientatore, permettendogli così di osservare ed allenarsi nello sviluppo del pensiero simbolico (vedi tabella di osservazione allegata).*

È stata poi svolta una seconda partita e questa volta viene indicato alla lavagna un tema al quale le carte dei giocatori, e quanto esse esprimono, dovranno essere indirizzati.

*Il primo tema è stato: “le mie aspirazioni per il futuro”*

## **MODULO 2: SECONDA GIORNATA**

- **Tempi:** 90 minuti
- **Numero dei partecipanti:** 7
- **Spazi:** Aula luminosa, 6 sedie posizionate attorno ad un tavolo
- **Strumenti:** il gioco Dixit, un audioregistratore

### **Micro obiettivi:**

---

<sup>5</sup> Un giocatore (il più anziano) è il **narratore** per il turno. Egli guarda le 6 carte raffiguranti che ha in mano. Da una di queste, **inventa una frase** che dice ad alta voce (senza mostrare la carta per gli altri giocatori). Gli altri giocatori selezionano tra le loro 6 carte quella che si adatta meglio alla frase creata dal narratore. Poi, ognuno di loro consegna la carta selezionata al narratore, senza mostrarla agli altri. Il narratore rimescola la sua carta con tutte le carte ricevute. Tutte le immagini vengono disposte a faccia in su dal narratore, in modo casuale, e ogni giocatore deve scommettere a quale carta si è ispirato il narratore nel creare la frase. Se nessuno o tutti trovano l'immagine corretta, il narratore riceverà zero punti, mentre i giocatori 2 punti. In caso contrario, il narratore e colui che ha indicato la carta corretta riceveranno 3 punti. I giocatori ottengono poi 1 punto per ogni voto ottenuto dalla loro **immagine**. Il gioco finisce quando il mazzo è vuoto. Il giocatore con un punteggio totale maggiore vince la partita.

- espressione dell'immagine del futuro e dei significati attribuiti all'attività lavorativa
- sviluppo di competenze nel linguaggio simbolico e astratto
- sviluppo di competenze comunicative
  - ascolto attivo
  - comprensione dei messaggi
  - espressione verbale
  - capacità di simbolizzazione
- promozione delle abilità socio-relazionali atte all'integrazione di diverse idee
- conoscenza di se stessi e dell'altro senza il timore di giudizio

### **Svolgimento:**

Il secondo incontro è rivolto alla costruzione di più storie comuni, ogni partecipante ha in mano cinque carte Dixit. La prima partita può essere giocata in modo libero, in seguito verrà scritta sulla lavagna la tematica che ogni storia dovrà trattare: *“il comportamento”, “io e i miei genitori”, “i lati positivi del lavoro”, “i lati negativi del lavoro”*.

È l'orientatore ad iniziare il gioco dicendo una frase legata ad una carta a sua scelta. Per



esempio inizierà con una frase legata all'ambito lavorativo, per esempio con la carta dirà: *“c'era una volta un uomo che da grande voleva lavorare in un circo come trapezista, solo che non trovava lavoro...”*.



Il giocatore alla sua sinistra mostra una carta agli altri e ripete l'ultima parte della frase appena detta aggiungendo la sua frase: *“...solo che non trovava lavoro.... e così si sentiva molto solo...”*.

Il giocatore alla sua sinistra continua scegliendo un'altra carta e così via fino a che tutti non rimangono con una sola carta in mano. A quel punto l'adulto segnala che la storia deve avviarsi al termine e che le narrazioni di ognuno devono pertanto convogliare verso un finale.

Questa modalità di gioco permette l'emersione di molti degli stati d'animo latenti dei ragazzi in quanto devono decidere in poco tempo il contenuto della loro parte di storia. Ciò non gli permette di ragionare razionalmente come vorrebbero facendo emergere così in maniera spontanea i propri pensieri e sentimenti.

Un'ulteriore opzione di gioco, che ho previsto di utilizzare dopo circa 3 racconti, è l'utilizzo della prima carta del proprio mazzo senza la possibilità di scegliere dal ventaglio di carte a disposizione. Questa modalità di gioco permette di fornire risposte più istintive e di giocare in modo più competitivo. I contenuti saranno forse meno coerenti tra di loro ma emergeranno elementi più spontanei e pertanto più legati al soggetto.

Si creano tante storie quanti sono i partecipanti al gioco, ad ogni turno sarà un nuovo giocatore ad iniziare la storia.

Interessante poi trascrivere la storia grazie ad una audioregistrazione di quanto detto e presentarla ai ragazzi come segue.

Al termine di ogni *manche* saranno ordinate le carte sul tavolo secondo la loro presentazione cronologica nella narrazione, verrà poi ascoltata la registrazione seguendo visivamente lo scorrere delle immagini. Questo momento permetterà di rielaborare quanto emerso da ogni

narrazione e tramite una trascrizione alla lavagna degli elementi centrali sarà possibile avere una visione d'insieme dei temi trattati.

Al termine di ognuna di esse è così possibile ragionare su tali elementi e collocarli nel percorso di orientamento professionale tramite domande mirate:

*quali sono i temi raccontati nella storia? Questi sono argomenti che vi concernono? Quali sono i problemi o i pensieri che notate? C'è altro? Quali ostacoli possono esserci alla vostra età? Nelle immagini scelte cosa rappresenta tutto questo? E la famiglia in tutto questo dove sta? I genitori che problemi hanno?*

### **MODULO 3: TERZA GIORNATA**

- **Tempi:** 90 minuti
- **Numero dei partecipanti:** 7
- **Spazi:** aula luminosa suddivisa in due zone, da una parte 7 sedie posizionate attorno ad un tavolo e dall'altra un tavolo con posizionate le carte scoperte
- **Strumenti:** il gioco Dixit

#### **Micro obiettivi:**

- comprensione dei nostri pattern comportamentali (es.: ci aspettiamo da una persona sempre i medesimi comportamenti, in questo caso scelte, e la etichettiamo con degli stereotipi che facilitano il nostro lavoro mentale. *Metafora dell'imbutto*).
- migliorare la capacità di immedesimazione nell'altro (teoria della mente) e comprensione dei pattern di elaborazione mentale altrui
- contenere e canalizzare le proprie preoccupazioni
- valutazione delle risorse personali
- espressione dell'immagine del futuro e dei significati attribuiti all'attività lavorativa
- sviluppo di competenze comunicative
  - ascolto attivo
  - comprensione dei messaggi
  - espressione verbale
  - capacità di simbolizzazione
- promozione delle abilità socio-relazionali
- preparazione alla transizione scuola-lavoro
- conoscenza e valorizzazione delle risorse personali
- individuazione di un obiettivo professionale realizzabile
- preparazione all'impatto con l'esperienza lavorativa

#### **Svolgimento:**

L'attività inizia con l'orientatore che propone una domanda relativa ai temi dell'orientamento professionale e la scrive sulla lavagna. Per esempio: ***“Come sarà il mio futuro al termine di***



**questo anno al pretirocinio” - “Quali sono le mie aspirazioni per il futuro? (sogni-frustrazioni)” - “Com'è il mio comportamento?” - “Come sono?” - “Come mi vedono gli altri?” - “Io e i miei genitori” .**

*Sollecitato da domande come: che tipo sono? Come vorrei essere? Che cosa faccio per diventare come vorrei? Che cosa mi piace fare? Con chi mi piace fare le cose che mi piacciono? In che tipo di ambiente? Con quali attrezzi o strumenti mi piacerebbe lavorare?*

I ragazzi hanno trovato su un tavolo 40 carte e, in silenzio, hanno dovuto scegliere la propria carta (massimo 5 minuti), guardarla e tornare al banco per lavorare per prima cosa individualmente.

Sul banco era posta una scheda con lo spazio per un titolo e con una colonna come la seguente:

*Il titolo della mia carta:.....*

<i>Descrizione della carta...</i>
.....
<i>L'ho scelta perché...</i>
.....

Dopo aver assegnato un titolo alla carta scelta e aver completato i due spazi il gruppo si ritroverà al tavolo dove sono riposte le carte. Sarà ora necessario indovinare le immagini scelte dai propri compagni, ogni ragazzo dovrà dire unicamente il perché della sua scelta senza descrivere la carta così da non farla intuire in modo diretto. Vince chi mette il dito per primo sulla carta, in caso di pareggio vince chi dice prima il nome del compagno che ha parlato di quella carta.

In un secondo momento è avvenuto un cambio di tematica, rivolgendosi a un tema meno ampio, per esempio: *“cosa so fare bene - cosa non so fare bene” oppure “due cose che mi aspetto dal mio lavoro, una positiva e una negativa”.*

A questo punto i ragazzi hanno cercato due carte, una che evochi degli aspetti positivi e una degli aspetti negativi. È stato poi necessario andare al banco lasciando le carte sul tavolo e redigere due schede come questa, una per ogni carta scelta.

*Il titolo della mia carta:.....*

<i>Descrizione della carta...</i>	<i>Il mio compagno l'ha scelta perché...</i>
-----------------------------------	--

<p>.....</p> <p><i>L'ho scelta perché...</i></p> <p>.....</p>	<p>.....</p>
---	--------------

Una volta completata la prima colonna hanno preso la propria carta e l'hanno presentata al compagno di banco che ha trascritto quanto ascoltato.

Giunge poi il momento di presentare a tutti l'immagine del proprio compagno e le sue motivazioni alla scelta.

Un ultimo passo è la messa in comune delle sensazioni a riguardo del lavoro svolto e degli elementi di questa attività che potrebbero essere utili nell'ambito dell'orientamento professionale.

*Sollecitato da domande specifiche sulle carte prescelte come: cosa vediamo? C'è qualcosa in più da vedere? Secondo voi manca qualcosa a questa immagine? Se questa immagine potesse comunicare con la voce, cosa direbbe?*

Al termine è stato chiesto a tutti i ragazzi di portare al successivo incontro un oggetto che rappresenti il lavoro che vorrebbero svolgere dopo l'anno al pretirocinio di orientamento. Se non fosse possibile trovare un oggetto è utile procurarsi un'immagine.

#### **MODULO 4: QUARTA GIORNATA**

- **Tempi:** 90 minuti
- **Numero dei partecipanti:** 7
- **Spazi:** aula luminosa, 7 sedie posizionate attorno ad un tavolo
- **Strumenti:** il gioco Dixit

#### **Micro obiettivi:**

- allenare la capacità di metacognizione
- allenare la flessibilità cognitiva
- allenare la capacità di autopresentazione<sup>6</sup>
- facilitare la costituzione di un corretto lavoro di gruppo in un ottica di integrazione

---

<sup>6</sup> l'autopresentazione consiste nel riuscire a far affiorare dal mondo interiore l'immagine che ognuno ha di sé, il modo in cui si percepisce e si vede.

- delle differenti idee e punti di vista (Compatibility)
- sviluppo di competenze comunicative
    - ascolto attivo
    - comprensione dei messaggi
    - espressione verbale
    - capacità di simbolizzazione
  - ampliamento delle scelte professionali
  - contenere e canalizzare le preoccupazioni sul futuro
  - esprimere l'immaginario personale e collettivo su un tema circoscritto
  - fare emergere le rappresentazioni individuali su un tema
  - facilitare l'espressione di sentimenti
  - ampliare la consapevolezza di sé attraverso il confronto con gli altri
  - prendere coscienza del punto di vista personale e della propria visione delle cose
  - permettere lo scambio di un grande numero di informazioni

### **Svolgimento7:**

Il punto di partenza può non essere una carta, ma un articolo di giornale, una parola scritta su un foglio (o su una delle carte bianche), un'immagine, un oggetto... Rappresenta l'idea centrale di tutto il gioco, il tema intorno al quale si svilupperà il progetto creativo che volete realizzare. Le carte sono mischiate insieme e distribuite in numero uguale a ciascun giocatore. L'orientatore è incaricato di registrare, scrivendo alla lavagna, le idee che si formano durante il gioco.

Gli altri giocatori, a turno, osservano, leggono, toccano, provano a usare l'oggetto che sta al centro del tavolo e poi gli accostano una o più delle loro carte, che ritengono collegate al tema centrale attraverso l'immagine. Ne spiegano le ragioni agli altri.

Ogni giocatore aggiunge le sue carte nella posizione che preferisce, creando percorsi di pensieri orizzontali, verticali, circolari. Ogni volta che una carta viene deposta sul tavolo, il giocatore che lo fa spiega ad alta voce le ragioni della sua scelta, reinterpreta l'insieme delle carte. Quando le carte sul tavolo appaiono sufficienti a delineare percorsi coerenti, i giocatori li discutono cercando di individuare il più alto numero di idee relative all'oggetto al centro del tavolo e alla tipologia di lavoro che esso evoca. Chi registra le idee conclude il gioco descrivendo il percorso complessivo nel suo aspetto finale.

Al termine di ogni oggetto preso in considerazione sono stati elaborati alla lavagna gli elementi centrali suddivisi in macro-tematiche e verrà svolto un lavoro di ragionamento. In alternativa è possibile stendere sul tavolo un foglio bianco sul quale scrivere il contenuto di ogni carta giocata e la sua posizione.

Un'altra possibilità di gioco è quella di suddividere il gruppo in due sottogruppi di tre ragazzi. Questa opzione è una via percorribile in caso di difficoltà nell'espressione o nella concentrazione causata dal gruppo troppo numeroso.

*Sollecitato da domande come: che tipo sono? Come vorrei essere? Che cosa faccio per diventare come vorrei? Che cosa mi piace fare? Con chi mi piace fare le cose che mi piacciono? In che tipo di ambiente? Con quali attrezzi o strumenti mi piacerebbe lavorare?<sup>8</sup>*

---

7 Tratto da: [http://www.play-factory.it/?page\\_id=79](http://www.play-factory.it/?page_id=79)

8 BORGNI MARIAPIA, CRIVELLI GIOSANNA, "Fotolingaggio", Edizioni Casagrande, Bellinzona, 2003.

L'oggetto potrebbe per esempio essere un martello (simbolo di lavoro manuale e fatica) oppure una lente d'ingrandimento (simbolo di curiosità, ricerca del dettaglio).

Il gioco originale prevede l'utilizzo di carte con delle parole e delle immagini, la mia idea è quella di utilizzare la forza evocativa delle carte Dixit. Esse contengono in una sola immagine più di una singola espressione e sono inoltre una via indiretta verso i pensieri latenti di ognuno di noi.

Una seconda parte dell'incontro è stata dedicata ad una partita al gioco "Compatibility"<sup>9</sup>. Si tratta di un gioco che propone un approccio più mirato verso l'orientamento e nel contempo permette di giocare a squadre di due giocatori, elemento auspicabile al termine di questo percorso.

Un gioco da praticare durante l'ultimo incontro proprio per il suo carattere integrativo che inizialmente non poteva essere richiesto ai giovani in un ambito tanto differente da quello scolastico. Questo gioco è anche un buon test per verificare realmente il grado di apertura mentale del ragazzo che si ritrova a dover simbolizzare e astrarre degli argomenti oltre che a doverli integrare con il suo compagno.

Si tratta dell'ultimo incontro e come ricordo dell'attività è stato chiesto ai ragazzi di scegliere la loro carta preferita tra tutte quelle utilizzate nelle quattro settimane. Dovranno sceglierle uno per volta, senza che gli altri vengano a conoscenza della scelta personale. Le carte sono disposte su un tavolo e, a scelta avvenuta, verranno fotocopiate e regalate ai ragazzi durante l'incontro conclusivo in grande gruppo. Verrà infatti svolto un gioco che permetterà a tutta la classe di riunirsi e di condividere quanto svolto.

### **QUINTO INCONTRO - FEED-BACK CONCLUSIVO**

- **Tempi:** 90 minuti
- **Numero dei partecipanti:** 14
- **Spazi:** aula luminosa con sedie disposte in cerchio
- **Strumenti:** questionario sulla conoscenza di sé, post-it verdi arancio e rossi, una valigia,

---

<sup>9</sup> Le regole del gioco sono le seguenti. Per prima cosa è necessario scegliere un compagno di gioco e un tema a caso dal mazzo di carte con elencati gli argomenti (i temi saranno creati ad hoc per l'attività di orientamento). Sarà poi il momento di selezionare 5 immagini che rappresentano questo argomento e posizionarle da destra verso sinistra iniziando da quella che è ritenuta più rappresentativa fino alla quinta meno rappresentativa. Confrontate le vostre carte con quelle del vostro partner di gioco. Più le scelte saranno simili, più punti otterrete. 3 punti per la stessa immagine nella stessa posizione e 2 punti per una stessa immagine in una posizione differente.

*un cestino della spazzatura, carte fotocopiate del gioco Dixit*

**Micro obiettivi:**

- condivisione finale
- feed-back individuale (tramite post-it) e di gruppo
- somministrazione questionario conoscenza di sé
- saluti

**Svolgimento:**

Si tratta di un incontro della durata di circa un'ora e mezza durante la quale risottoporremo il questionario sulla conoscenza di sé ai ragazzi e chiederemo un feed-back su tutta l'attività svolta.

La restituzione è avvenuta tramite un gioco con dei bigliettini colorati. Alla classe riunita in cerchio sono stati distribuiti due bigliettini verdi a testa, due arancio e due rossi. Al centro del tavolo verrà posta una valigia, un banco e un cestino.

La richiesta è quella di scrivere sui bigliettini verdi due cose che gli sono piaciute dell'attività e di riporli poi nella valigia (sono gli elementi del progetto che i ragazzi si portano a casa, custoditi nella valigia). Sui bigliettini arancio vanno invece scritte due cose sulle quali sono ancora indecisi, elementi che non sanno ancora se definire come graditi o sgraditi, temi che sono ancora da elaborare (sono gli elementi che andranno posati sul banco, spazio del lavoro scolastico sul quale ragionare). Infine i bigliettini rossi andranno riempiti con i due elementi che proprio non sono piaciuti, che avrebbero preferito non incontrare in questo percorso (elementi che vanno a finire nel cestino della spazzatura).

Il tutto avverrà in modo anonimo, senza il bisogno di scrivere sui biglietti il proprio nome.

Al termine di ciò l'orientatore, iniziando dal cestino, ha letto i biglietti a tutta la classe. Chi lo ritiene necessario potrà esprimersi sul proprio biglietto o su quello di altri.

Il momento del saluto è avvenuto tramite la visione delle fotocopie delle carte scelte dai ragazzi. Esse sono state posizionate una per volta su un tavolo e la classe tenta di indovinare a chi appartiene quale carta. Una volta scoperto, il proprietario può tenere la carta prescelta come ricordo dell'attività.

La verifica dell'efficacia del percorso orientativo attuato è stata realizzata mediante l'applicazione del test CS/4 all'inizio e al termine dell'intervento. La comparazione tra il pre-test e il post-test evidenzia in particolare tre miglioramenti: + 8.73 % dell'indicatore relativo alla stima di sé, + 4.76 % nel sentimento di autoefficacia e + 3.17 % nell'impegno.

**La presentazione del progetto può essere visualizzata tramite questo link:**  
[http://prezi.com/2ueeb3wejrw9/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/2ueeb3wejrw9/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)