



ATTIVITÀ 3 **COSTRUIRE PONTI** – Un gioco sulla gestione delle differenze culturali

L'attività consiste in un gioco che simula una situazione in cui persone di culture diverse si incontrano e sono chiamate ad acquisire una maggiore sensibilità culturale al fine di lavorare insieme in maniera proficua. Gli studenti potranno vivere il tipico senso di insicurezza che si avverte in queste situazioni. Nel corso del gioco è possibile commettere degli errori e sperimentare diverse strategie di gestione. Inoltre, grazie al successivo momento di riflessione guidato, sarà possibile individuare le strategie comunicative più adeguate in ambienti multiculturali.

MATERIALE:

- Carte con descrizioni di ruolo
- 2 stanze (se possibile)
- Carta, penne, 3 forbici e 3 righelli

DURATA: 1h/1.30h

FASE PREPARATORIA: Il docente formerà tre gruppi di studenti:

- un gruppo di ingegneri ed esperti nella costruzione di ponti provenienti dall'Europa;
- un gruppo di abitanti della città immaginaria di Veram;
- un gruppo di osservatori.

I gruppi si prepareranno separatamente seguendo le istruzioni riportate sulla scheda (schede destinate agli ingegneri e agli abitanti di Veram). L'obiettivo è quello di far sì che gli abitanti di Veram apprendano le tecniche di costruzione dei ponti dagli esperti. Entrambi i gruppi parlano la medesima lingua, ma presentano delle abitudini comunicative diverse che devono essere analizzate.

IL GIOCO: l'insegnante introduce lo scenario agli studenti, distribuendo le schede dei ruoli ai tre gruppi di osservatori, esperti e abitanti di Veram e dà loro 20 minuti di tempo per analizzare le schede e prepararsi.

Dopo 20 minuti chiede ai gruppi di incontrarsi e iniziare la sessione di costruzione del ponte.

Il gruppo degli ingegneri avrà a disposizione 30 minuti per mostrare le tecniche di costruzione del ponte agli abitanti di Veram al termine dei quali il gioco sarà interrotto, a meno che l'obiettivo prestabilito della costruzione del ponte non venga raggiunto prima dello scadere del tempo.

Suggerimenti per i docenti: Al fine di raggiungere l'obiettivo comune (costruire il ponte) entrambe le parti dovranno far fronte a dei cambiamenti. È fondamentale, infatti, conoscere i codici culturali prima di avviare qualunque tipo di dialogo. Ricordati di non dare indicazioni specifiche in merito a tali aspetti, ma lascia che avvenga lo scontro fra culture.

FASE DI RIFLESSIONE FINALE: ciascun gruppo dovrà parlare delle sensazioni provate nel corso del gioco, mentre il gruppo di osservatori potrà fornire un parere esterno. Il docente lavorerà insieme al gruppo per individuare gli elementi più importanti che dovrebbero emergere nel corso del gioco, fra cui ricordiamo:

- l'importanza di concentrarsi su aspetti comunicativi e non solo fattuali in contesti interculturali;
- la necessità di negoziare le regole della comunicazione;
- comprendere quanto poco sia produttivo insistere sulle proprie abitudini e adottare un atteggiamento etnocentrico;
- una comunicazione fallimentare porta spesso a denigrare l'altro gruppo (ritenuto poco accorto/limitato). L'esercizio aiuta, infatti, a riflettere sul proprio modo di gestire le differenze culturali.
- È essenziale ricordare che spesso i conflitti interculturali scaturiscono dal nostro modo di interpretare l'alterità (malafede, diffidenza, attribuzione di caratteristiche negative).

Suggerimenti per le domande di riflessione finale possono essere:

1. Come ti sei sentito durante il gioco? (Iniziate con gli esperti e poi proseguite con gli abitanti di Veram)
2. Perché la comunicazione è stata difficile?
3. Chi ha causato le difficoltà?
5. Cosa hanno percepito gli osservatori?
5. Che tipo di situazioni di vita reale sono simili a quelle del gioco?
6. Come si sarebbe potuta evitare la frustrazione?

Di solito i gruppi tendono ad attenersi alle proprie regole e hanno molte difficoltà ad essere flessibili. Spesso si concentrano sui compiti invece che sul "come" della comunicazione. Quando l'altro gruppo non "funziona" e non fa quello che si aspetta, si crea molta frustrazione e a volte i partecipanti danno anche commenti come "sono così stupidi" o "sono maleducati". Voi come formatori potete lavorare sulla provenienza di questi sentimenti e su come avrebbero potuto essere evitati.

Il gioco si basa su uno scritto a cura di Kriz e Nöbauer (2002) "Teamkompetenz - Konzepte Trainingsmethoden, Praxis".

È possibile trovare un'attività simile in: Learning from intercultural storytelling – The LISTEN Manual: https://listen.bupnet.eu/wp-content/uploads/2019/02/LISTEN_IO3_Training_Manual_EN.pdf