

Beyond Limits

Progetto formativo extracurricolare per le scuole secondarie di 1° grado

1. Informazioni generali

1.1 Ambito di applicazione: formazione scolastica extracurricolare.

1.2 Finalità: potenziamento delle soft skills nei teenager. Nello specifico problem solving, proattività, leadership e lavoro di gruppo, autostima, realizzazione di obiettivi, comunicazione efficace. Il mondo del lavoro è in continua evoluzione e la didattica scolastica nozionistica non si dedica attivamente a sviluppare le caratteristiche personali che potrebbero fare la differenza nella vita sociale.

1.3 Destinatari: I destinatari diretti sono gli alunni della scuola secondaria di primo grado, a partire dalle classi seconde (12/14 anni). Dopo un eventuale successo relativo all'efficacia delle attività, si può pensare di espandere il progetto anche al primo biennio di scuola secondaria di secondo grado (fino ai 16 anni).

Sicuramente le competenze acquisite dai partecipanti avranno risvolti anche in ambito familiare, coinvolgendo i genitori (nonché gli altri membri dei microsistemi in cui il giovane è protagonista) come destinatari indiretti. L'unico prerequisito necessario è padroneggiare l'italiano (lettura, scrittura, comprensione), in quanto lingua base in cui è erogato l'intervento.

1.4 Ambiti disciplinari: Trattando le soft skills il progetto avrà effetti trasversali, non in ambiti disciplinari specifici, tuttavia è atteso un miglioramento della capacità espressiva, un maggior impegno nelle attività didattiche e sportive, e più collaborazione nei lavori di gruppo.

2. Bisogni formativi

Manca nelle scuole l'insegnamento di attitudini atte al miglioramento personale e uno sviluppo della competenza emotiva, comunicativa e relazionale. L'intervento è finalizzato a dare strumenti pratici, una metodologia applicabile direttamente, che porti i giovani ad avere una forma mentis proattiva e motivata, che li svincoli dalla condizione sociale di rischio e precarietà data dalla società liquida che vede un numero sempre crescente di giovani incanalarsi nella generazione Neet. La problematica è facilmente rilevabile con una review sullo stato dell'arte delle pubblicazioni scientifiche sul tema.

Bibliografia

Beck, V. (2015). Learning providers' work with NEET young people. *Journal of Vocational Education & Training*, 67(4), 482–496. doi:10.1080/13636820.2015.10

Carcillo, Stephane e Königs, Sebastian, NEET Youth in the Aftermath of the Crisis: Challenges and Policies (4 marzo 2015). Disponibile su SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2573655> o <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2573655>

Mauro Elena, . A., Marta, E., Simões, F., Fernandes-Jesus, M., & Petrescu, C. (2021). Competenze trasversali e benessere psicologico: uno studio sui NEET rurali e urbani italiani. *Calitatea Vieții* , 32 (4), 352–370. <https://doi.org/10.46841/RCV.2021.04.02>

3. Contesto di applicazione

L'intervento sarà applicato nelle scuole a partire da quelle secondarie di primo grado (antecedente all'età media relativa ai casi di abbandono scolastico - soprattutto nelle regioni del meridione ed insulari). I soggetti coinvolti, oltre gli allievi fruitori dell'intervento, sono gli insegnanti degli Istituti scolastici, formatori e mental coaching. Gli insegnanti hanno il ruolo di supporto alle figure formative, punto di riferimento noto per i ragazzi e intermediari relativamente alla struttura. Avranno un ruolo importante anche antecedentemente all'intervento per adeguare il progetto all'organizzazione scolastica, aiutando a definire spazi e tempistiche in base alle esigenze. Formatori professionisti e specializzati al target si occuperanno dell'attività formativa del collettivo, dando loro nozioni, esercizi pratici e verificando interattivamente l'apprendimento e l'efficacia dell'intervento. I mental coaching invece svilupperanno in tempistiche limitate dei rapporti 1 ad 1 con i ragazzi per sondare aspirazioni e motivazioni di ognuno, ponendoli nell'ottica di pensare oltre gli schemi e aiutarli in modo pratico a trovare soluzioni. Di intermezzo sarebbe utile affiancare ai gruppi di lavoro anche un insegnante di educazione fisica che proponga attività di gruppo che mirano alla coesione e collaborazione per raggiungere lo scopo (giochi a squadre).

L'intervento verrebbe sponsorizzato nelle scuole, reso noto alle organizzazioni scolastiche e alle famiglie tramite incontri illustrativi del progetto mostrando punti di forza ed evidenziando necessità sociali e risultati attesi; nonché agli studenti con un breve incontro introduttivo che presenta un breve skatch pratico del contenuto del corso che susciti interesse. L'intervento ha una barriera linguistica, tuttavia ogni attività deve essere svolta nel rispetto di differenze etniche, religiose e culturali, favorendo la coesione. In caso di soggetti diversamente abili bisognerà adattare l'intervento per quanto possibile alle capacità di ogni caso specifico per renderlo partecipativo.

4. Obiettivi

Obiettivi di apprendimento: skill comunicative e di esposizione.

Obiettivi di cambiamento personale: leadership, atteggiamento proattivo, maggiore autostima, focus sugli obiettivi, attenzione ai bisogni degli altri, motivatore.

Obiettivi del gruppo di riferimento: maggiore coesione e collaborazione, minori conflitti.

5. Strategie formative

Tra le strategie formative evidence-based durante il progetto saranno applicate procedure di riassunto dei contenuti presentati durante il corso con parole proprie (summarizing, ES=0,50); la costruzione di una mappa concettuale (grafi orientati ES=0,62; organizzatori grafici ES=1,07) o di disegni con funzione organizzativa (drawing, ES=0,40); Svolgeranno test di autovalutazione (self-testing, ES=0,62); Costruiranno spiegazioni per se stessi (self-explaining, ES=0,61) e in coppia insegnare ad altri (teaching, ES=0,77); nonché nei momenti

di attività fisica nonché in alcune situazioni in aula ci sarà l'apprendimento con il movimento legato ai concetti astratti (enacting, ES=0,51). Inoltre verrà dato molto valore al lavoro di coppia (Small group learning ES=0,49) e di squadra, all'interazione cognitiva (Peer explaining, ES=0,63) e al transfer dei concetti affinché le skill siano applicate a situazioni di vita quotidiana (transfer strategies, ES=0,86). Il momento in cui vengono usate queste strategie è esplicitato nel dettaglio nelle Fasi e Azioni dell'intervento (8), in generale gli argomenti delle lezioni sono divise in set teorici di 20 min. con successiva attività degli studenti in modo da staccare dalla spiegazione e mantenere alta l'attenzione ed evitare sovraccarico cognitivo. Inoltre gli esperti che terranno le lezioni, supportati dagli insegnanti di ruolo che sono presenti durante le attività, forniscono in modo sinergico una buona guida istruttoria con i formatori professionisti come principale punto di riferimento per la didattica.

Esperienze precedenti: Personalmente ho svolto il ruolo di tutor nel progetto di Death education EDI4APP nelle scuole primarie del veneto che mi dà nozioni relative a tempistiche e organizzazioni; inoltre ho preso spunto per i contenuti dal Corso formativo DREAMS di Davide Malaguti, focalizzando l'attenzione sui contenuti di mio interesse ma riadattati ad un nuovo target e alle metodologie evidence-based presentato durante il corso EBE.

6. Risorse umane e materiali necessari

Risorse e costi vengono ipotizzati su un'adesione al progetto di 150 studenti, divisibili in 6 classi con una media di 25 studenti: 3 seconde e 3 terze di una scuola secondaria di I grado.

Risorse umane: personale scolastico (almeno un docente per classe e gli insegnanti di educazione fisica); 5 coach (ognuno ha in carico ~30 studenti di classi diverse; con interventi da personali da 20 min. cad.; saranno punto di riferimento per gli studenti per l'intera settimana); 6 formatori, uno per classe. Ci saranno anche attività da svolgere tutti insieme come i momenti di giochi a squadre che intervallano le attività didattiche.

Risorse materiali: Progetto della durata di 10 ore, da svolgere a scuola in due sabati consecutivi dalle 8 alle 13; in modo da non accavallarsi alle attività curriculari e avere la struttura scolastica interamente a disposizione (aule, auditorium, palestre, spazi aperti). Si chiederà ai ragazzi di venire con le scarpe ginniche e portare il materiale scolastico (principalmente cancelleria: penne, matite, colori, ...). Serviranno 6 rotoli di nastri di carta di colori diversi per fare i braccialetti ai ragazzi per individuare la squadra a cui vengono assegnati; 6 cartelloni rappresentativi della squadra degli stessi colori dei nastri. Cancelleria eventuale nel caso qualche bambino ne sia sprovvisto e foglietti con "destinatario, pregi, difetti" per l'attività di mirroring. Blocco di post-it dove assegnare ad ogni bambino l'appuntamento e l'aula dell'incontro con il mental coach. Inoltre serviranno per i giochi sportivi le attrezzature presenti in palestra, per poter organizzare le attività cooperative. Registratore o impianto audio per la musica di fine o inizio incontro. I proiettori per vedere il video sull'autostima (se non sono presenti a sufficienza per le diverse aule il video può

essere visto tutti insieme in auditorium e poi tornare in classe a svolgere l'attività). Una lavagna dove mostrare e schematizzare i concetti; se nelle aule è presente il proiettore si potranno utilizzare direttamente delle slide. Stampa dei quaderni individuali che conterranno tutto il materiale didattico del progetto, dei questionari valutativi degli studenti e quelli del progetto.

Costi: si stima un costo totale di 4800€. 3'300€ necessari per coprire i costi dei formatori specializzati e dei teen coaching. Per i materiali di consumo e didattici vengono stimati 1500€ (150 quaderni didattici, cartelloni, 1 set di cancelleria per classe, nastro colorato, fogli ...).

7. Materiali didattici

Un quaderno con la teoria e gli esercizi compilabile che riporta i concetti didattici presentati durante il progetto di formazione con argomenti ed attività da svolgere (lasciando spazio dove gli studenti devono inserire mappe, disegni, riassunti, commenti, note e le diverse attività).

8. Fasi ed azioni dell'intervento formativo

L'intervento deve essere ben scandito nelle sue tempistiche in modo da prevedere i momenti di focus in classe e i momenti di gioco di squadra tutti insieme. Una problematica sicuramente da considerare è l'indole dei ragazzi a dileguarsi e a non seguire repentinamente le azioni richieste, quindi qualcuno potrebbe indugiare e gli spostamenti potrebbero richiedere perdite di tempo. Per ovviare al problema si considererà un gioco a punti della squadra e ogni ritardatario fa perdere punti al gruppo.

Tabulazione

1° Sabato

8-8:28 auditorium tutti insieme: presentazione del progetto, dei formatori e dei coach, spiegazione dello svolgimento e del gioco a punti, divisione in 6 squadre identificate da colori (studenti misti non per classe) con assegnazione di coach e insegnanti di riferimento; si va in aula.

8:30-9:00 presentazione rapida degli studenti (40sec cad.), tra gli studenti si formano delle coppie (Small group learning ES=0,49), inoltre viene assegnato ad ogni studente un coach e ognuno si segna il proprio appuntamento di seduta individuale (avvengono in luoghi separati dalla classe), creare un cartellone rappresentativo del gruppo con il suo nome; si distribuisce un pezzo di nastro del colore della squadra da legare al polso. Il cartellone deve essere portato insieme alla squadra quando ci sono le attività in auditorium o sportive sia a rappresentanza che come punto di raduno. Il nome della squadra diventa un motto identificativo e crea senso di appartenenza.

9:00-10:50 primo ciclo teorico: presentata una tecnica di Problem solving da applicare Metodo SPEED¹ (acronimo di strategia, proattività, esperienze emozionale, domande). Ogni 20 min. si chiede agli studenti di riformare le coppie e spiegarsi quello che è stato detto in 5 minuti, per verificare la

¹ Ideato da Davide Malaguti

comprensione, fare un sunto e dare la possibilità di fare domande sui punti meno chiari. Dopo i 3 cicli di spiegazione, alle 10:10 si lascia alle coppie 20 minuti per fare una mappa concettuale (ES=0,62) o un disegno del contenuto (learning by drawing, ES=0,40) e nei successivi 20 minuti le coppie espongono al gruppo quello che hanno fatto e compreso (Peer explaining, ES=0,63), generando interazione cognitiva con l'intero gruppo.

10:52-11:28 break, tutti si radunano in palestra con attività sportiva cooperativa, si organizza un gioco a squadre con una dinamica win to win (Dilemma del prigioniero).

11:30-12:45 secondo ciclo teorico: si riparte dalla teoria Win-Win riprendendo l'attività fisica fatta e si introduce il tema della comunicazione, verbale e non verbale, stati d'animo, empatia. La spiegazione è accompagnata da lavori di coppia che simulano la prossemica, gli stati emotivi e con il gioco si comprende l'emozione simulata dal compagno (learning by enacting, ES=0,51) - i 5 passi del Social Emotional Learning (SEL) dal self-awareness alle decisioni consapevoli.

12:47-13:00 si torna in Auditorium tutti insieme: si fa un recap generale della mattinata, si dichiarano i punti che le squadre hanno accumulato in questa prima giornata e si conclude con una canzone (es. Jessie Ware - Free Yourself), la scelta di concludere con la musica è per dare agli studenti un momento di svago, defaticamento e un bell'effetto recency del progetto.

2° Sabato

8:00 tutti in auditorium. Una canzone di saluto (es. David Bowie - Heroes). Si prende posto e si fa un recap di quanto detto e si presentano le attività della giornata.

8:10-8:40 divisi per aula. Test di autovalutazione su quanto detto il sabato precedente (learning by self-testing, ES=0,62), in differita rispetto a quando sono stati erogati i contenuti perché più efficace (Butler et al. 2007).

8:41-10:10 primo ciclo teorico: teoria sulla leadership e cosa rende un buon leader: l'importanza di avere buone interazioni sociali. Teorie sulla motivazione, lavorare sui propri punti di forza. Bisogni fondamentali e di realizzazione. Dopo i primi 20 min. di lezione gli studenti si fermano 10min e fanno un esercizio di auto-spiegazione scritta sulla leadership (learning by self-explaining, ES=0,61); al paragrafo successivo sulla motivazione (20 min.) si fermano 10 min. con il compagno con cui sono in coppia e fanno una sorta di insegnamento reciproco (Reciprocal Teaching, learning by teaching, ES=0,77) riprendendo quanto detto e individuando i punti di forza; alla fine della spiegazione si utilizzano gli ultimi 15 minuti perché dei volontari facciano un riassunto spiegando alla classe.

10:12-10:38 break in esterno tutti insieme. 3 min di respirazione ed esercizi semplici. Giochi a squadre cooperativi che richiedano un leader, una strategia e un'organizzazione, mettendo in pratica quanto appreso e individuando punti di forza e di debolezza di ognuno per assegnare dei ruoli (es. rubabandiera).

10:40-12:28 in aula. 10 min. per stilare un elenco di sogni o obiettivi personali e cose che si vorrebbero realizzare. 20 min. Visione di un video intervista relativo all'autostima e alla realizzazione di obiettivi. 10 min per scrivere come i contenuti appresi dal video possono essere applicati a livello personale (transfer strategies, ES=0,86). 20 min esercizio di mirroring dove ognuno scrive in forma

anonima di alcune persone presenti pregi e difetti, poi vengono recapitati ai diretti interessati enfatizzando che l'opinione altrui può essere un vantaggio se fortifica e totalmente inutile quando tocca scelte personali, ma anche imparare dalle critiche. 20 min. lettura che presenta azioni alla base della realizzazione dei propri obiettivi. 10 min. in cui si chiede ai ragazzi di riassumere ciò che hanno letto (summarizing, ES=0,50). 10 min. perché qualcuno spieghi alla classe un sunto di questo ciclo teorico, si dà la possibilità di fare domande e di animare un piccolo dibattito integrativo con gli altri studenti.

12:30 tutti in auditorium per la chiusura delle attività. C'è un breve test valutativo delle skill maturate durante il progetto e analizzate tramite domande che applicano quanto appreso a contesti diversi; si analizza anche un eventuale cambio di atteggiamento con domande relative a comportamenti passati e domande speculari ed ipotetiche relative al futuro. In seguito viene fatta un'attività di valutazione del progetto, un breve sondaggio a risposta multipla e qualche minuto dedicato a interventi liberi relativi all'esperienza, punti di forza, suggerimenti, se aderirebbero ad una seconda edizione o se lo consiglierebbero ad altri amici. In questa fase gli studenti possono condividere un loro libero pensiero, anche relativo ai coach o agli esperti, alle attività in generale. Il progetto si conclude con il momento di celebrazione inizialmente per la squadra che ha guadagnato più punti (con gli interventi in aula, essendo sempre puntuale negli spostamenti, evitando distrazioni con il cellulare e con i giochi di squadra) e di seguito anche per le altre, perché il lavoro di tutti deve essere celebrato. Per concludere vi è l'ultimo round di musica e di ballo durante i saluti e ringraziamenti di tutto il personale che ha contribuito alla buona riuscita del progetto (es. Queen - Don't stop me now; Imagine Dragons - On Top Of The World; The Script - Hall of Fame ...).

Durante il corso di tutto il progetto i Mental Coach saranno in aule separate e avranno una lista di prenotazione e ascolto dei ragazzi che al momento prestabilito si devono recare da loro interrompendo l'attività che stanno svolgendo per fare la sessione individuale di coaching di 20 minuti per poi tornare alle regolari attività del progetto.

9. Piano di valutazione dell'intervento

Valutazione del gradimento: questionario da somministrare agli studenti alla fine del corso (anche in modalità telematica).

La valutazione dell'apprendimento viene fatta in itinere. Durante tutto il corso si svolgono attività che spingono i singoli studenti ad esporre a coppie i loro lavori relativi al progetto dove si valuteranno la capacità di esposizione e la loro percezione del cambiamento personale.

Valutazione del cambiamento del gruppo: le classi vengono smistate in nuovi gruppi proprio per creare nuove dinamiche sociali e un nuovo processo di affiliazione che porterà a mostrare come si evolve il lavoro di squadra. Sarebbe utile un'ulteriore visita dopo 3 mesi con un questionario per rendersi conto se i cambiamenti sono duraturi o meno (ricerca longitudinale) e se il progetto svolto

viene ancora ritenuto utile ed efficace dai docenti e divertente dagli studenti, chiedendo loro se aderirebbero ad una seconda edizione.

Con la stessa metodologia di ricerca longitudinale si potrebbe effettuare la Valutazione del cambiamento personale applicato alla vita quotidiana di quei 3 mesi: quali atteggiamenti, comportamenti, pensieri sono cambiati e come; nonché quali risultati sono stati raggiunti dopo aver messo in pratica i contenuti del corso.

10. Meta-valutazione

Sicuramente servirà un feedback per comprendere se le tempistiche, l'organizzazione e le risorse siano risultate efficaci e idonee per il numero di studenti. Sulla base di questo si potrebbero apportare modifiche appropriate. Inoltre è utile notare se lo smistamento dei gruppi classe in nuove squadre sia effettivamente una strategia vincente. Il punto di forza credo sia la dinamicità. L'intervento porta gli studenti a sviluppare nuove skills e ad avere momenti di focus su tecniche e attività didattiche, tuttavia queste sono alternate a momenti di gioco altrettanto formativi che rendono l'attività più piacevole e performante. Il corso è sicuramente migliorabile ampliando le aree di applicazione e aggiungendo altri temi che toccano particolarmente i giovani: i social network, l'alimentazione, l'immagine di sé e la propria reputazione... molto spesso sono tematiche che influenzano e condizionano l'interazione tra i pari, le dinamiche di gruppo ma anche le scelte dei singoli.