

PROPOSTA ATTIVITA' ELETTIVE

Denominazione dell'attività elettiva:

Costruiamo la città dell'empatia

Il gioco come strategia educativa al servizio della relazione di aiuto

Descrizione dell'attività ed obiettivi formativi:

L'esperienza didattica è orientata all'approfondimento delle tematiche riguardanti il concetto di empatia, nell'ambito del laboratorio della relazione d'aiuto, in forma strettamente connessa agli aspetti educativi e assistenziali.

Si propone agli studenti un'attività ludica di gruppo in cui i partecipanti sono impegnati in un percorso a tappe che li porterà a esperire le qualità dell'empatia.

Obiettivi formativi: sviluppare la riflessione e dare la possibilità di sperimentare il significato dell'empatia e di come essa venga agita nella relazione.

Entrare in contatto con il punto di vista altrui, senza diventare l'altro.

Mettere in atto la differenza tra giudizio e non-giudizio e l'importanza che riveste nella relazione con l'altro.

Sapersi focalizzare sull'emozione dell'altro, tenendo presente il contesto (atto tecnico Vs. relazione umana).

Sperimentare la presenza ed essere in grado di comunicare all'altro che abbiamo capito.

Articolazione del progetto

Il laboratorio esperienziale sarà condotto dalla Dott.ssa Manuela Furione che utilizzerà come metodologia didattica la visione di filmati, il lavoro di gruppo e un gioco da tavola che servirà come guida per il raggiungimento degli obiettivi.

Scopo del Gioco: conoscere e sperimentare le 4 qualità essenziali dell'empatia secondo il modello di Theresa Wiseman, infermiera e docente di infermieristica americana, e acquisire competenza nell'utilizzo di queste nella dinamica relazionale.

1. See the world as others see it : mettersi nei panni dell'altro

2. Non-judgemental: astenersi dal giudicare

3. Understanding another's feelings: riconoscere le emozioni nelle altre persone

4. Communicate the understandings: comunicarglielo

Descrizione del gioco: Gioco da tavola costituito da un tabellone su cui sono riportate le quattro qualità principali dell'empatia. A queste sono collegate "prove" che permettono di aggiudicarsi una "casetta". Su ogni lato sono previste caselle di ostacoli e opportunità. Nel gioco si avanza tirando il dado e si "vince" quando si hanno almeno due casette per lato; queste sono necessarie per il raggiungimento dell'obiettivo che è quello di costruire la propria città dell'empatia.

I partecipanti al gioco sono divisi in 4 squadre da 2 o 4 giocatori

Tempi: 7 ore così ripartite:

30 minuti per la presentazione del laboratorio, visione del filmato introduttivo "il potere dell'empatia", e condivisione delle regole del gioco.

5 ore per il gioco e gli esercizi collegati

90 minuti per la valutazione.

Come si apprende: sia per esperienza diretta che per osservazione dell'esperienza altrui.

Modalità secondo la quale si svolgerà la valutazione (colloquio, presentazione di una relazione, prova pratica ecc):

Focus group: traccia di domande precostituite attraverso le quali avverrà l'elaborazione dei vissuti.

Le domande hanno lo scopo di dare significato all'esperienza, di permettere la riflessione del partecipante sulla consapevolezza dei risultati raggiunti e di valutare il gradimento dell'esperienza formativa.

Docente o Tutor responsabile dell'attività:

Prof.ssa De Rossi Cinzia