



SCHEDA ATTIVITÀ: SCELGO IO (!?)

A CURA DI COOPERATIVA ORSO

Obiettivo: stimolare l'apprendimento di un metodo decisionale efficace e la consapevolezza del fatto che ciò che scelgo e agisco ha conseguenze sul mio presente e sul mio futuro.

Per quanto possano esserci elementi che non dipendono da noi, buona parte della nostra felicità e soddisfazione dipende dalle decisioni che prendiamo; per questo è importante imparare a non rimandare le decisioni, a non agire d'impulso e a non lasciare che siano gli altri a scegliere per noi.

Attività in semplici passi

Decidere significa imboccare una strada e letteralmente "tagliare fuori" altre possibilità. In questa attività si chiederà ai ragazzi di osservare la propria vita per capire che sono chiamati ogni giorno a scegliere su piccole e grandi cose.

A. (*Passato*): l'attività inizierà creando un clima raccolto, i ragazzi saranno invitati a chiudere gli occhi e a pensare ad un episodio del loro passato, non troppo lontano, in cui si sono trovati davanti ad una scelta, chiedere di visualizzare cosa riguardava la decisione da prendere, la scelta fatta, come sono arrivati a quella decisione, le conseguenze che ha avuto e se li ha soddisfatti o se avrebbero potuto agire in altro modo.

Riaperti gli occhi dividere i ragazzi per una condivisione in coppie.

Riuniti nuovamente nel gruppo allargato, chi vuole, potrà condividere cosa ha appreso dall'esperienza e su una lavagna si potranno fissare le modalità secondo le quali i ragazzi hanno preso in passato delle decisioni (40 min)

B. (*Presente*): per favorire la consapevolezza che le scelte che facciamo nel nostro presente potranno favorire o meno il raggiungimento dei nostri obiettivi in futuro, si propone il gioco dell'asta delle competenze: preparare dei cartellini con scritte delle competenze, dividere i ragazzi in squadre di 4/5 componenti e distribuire 20 punti impegno a ciascuna squadra (**Allegato 1**). Proporre un'asta (diventando vivaci battitori!) nella quale verranno proposte le diverse competenze per le quali i gruppi dovranno spendere i loro punti impegno.

Al termine dell'asta chiedere di riflettere, prima individualmente (pagina 5 dell'Allegato 1), poi condividendo in plenaria, sugli investimenti fatti: sono soddisfatto delle scelte della mia squadra e perché? Gli "acquisti" fatti possono essere utili nel presente e nel futuro? Quali competenze avrei voluto acquisire e perché? (40 min)

C. (*Futuro*): chiedere ai ragazzi di disegnare su un foglio bianco il luogo nel quale si immaginano nel loro futuro (tra un minimo di 10 e un massimo di 20 anni) e di scrivere una didascalia al disegno che spieghi come sono arrivati in quel luogo: quali sono stati i passaggi? ad esempio cosa ho studiato, quali cose ho imparato, quali esperienze ho fatto?

Condividere alcuni lavori e riflettere con il gruppo sugli step che portano a fare scelte consapevoli e a passare dalla decisione all'azione. Nell'**Allegato 2** si trova un'esemplificazione del processo di scelta che abbiamo sintetizzato con l'acronimo ORSO® (40 min)

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: il *decision making* è una delle soft skill che l'OMS identifica come abilità utile da apprendere per migliorare la gestione dell'emotività e delle relazioni sociali e più in generale la salute psico-sociale e il benessere di bambini, ragazzi e adolescenti [Progetto *Skill for Life* 1994]. Percorsi più strutturati di educazione alla scelta possono essere realizzati con l'intervento di un orientatore esperto e qualificato.

- L'attività può essere integrata con la visione di un film e il successivo confronto. Si suggeriscono ad esempio: "Ribelle", "The Greatest Showman".

Tempo: 2 ore circa

Materiale: Allegato 1, Allegato 2