

STEPs

“Supporting Ties in the Education of Prisoners

Strategie di supporto per l'educazione dei ristretti

2018-1-EL01-KA204-047874

Linee Guida

di KONSTANTINOS OIKONOMOU

**Associazione Scientifica per la Promozione dell'Innovazione Educativa
(EEPEK)**

LARISSA, 2021



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Un progetto per sostenere i processi di rieducazione

***Messaggio del dott. Dimitris Kolokotronis,
presidente di EEPEK (Associazione scientifica
per la promozione dell'innovazione
educativa)
– www.eepek.gr***

È un grande piacere per me tenere tra le mani la Guida al programma STEPs, che riflette in trasparenza, come in uno specchio, il programma nel suo insieme.

EEPEK, di cui sono il leader, è stato coinvolto in una varietà di programmi sin dal suo inizio, rispettando la propria mission, vale a dire la promozione dell'innovazione.

E' stato un onore e una gioia speciale per la nostra associazione ricevere, da parte dell'Unione Europea e dell'IKY, l'incarico di realizzare un progetto relativo all'educazione e, in sostanza, al reinserimento dei detenuti, che è l'obiettivo di un sano sistema penitenziario e di una società che concentra la sua esistenza sulle persone.

Nelle pagine seguenti avrai l'opportunità di approfondire i nostri obiettivi per questo progetto, i nostri pensieri e il processo di implementazione, che non è stato un compito facile, nonché una grande quantità di informazioni e idee per l'utilizzo del nostro progetto da parte di chiunque abbia un tale interesse.

Nel campo dell'istruzione degli adulti, le persone ristrette negli istituti penitenziari costituiscono un gruppo target che pone diverse sfide, ma allo stesso tempo offre grande soddisfazione a ciascuna delle parti interessate quando si rivela vincente. Oggigiorno, quando si parla della necessità di modificare il comportamento delle persone, pensiamo che sia nostro dovere come società aiutare ogni essere umano a realizzare la trasformazione individuale e sociale.

Ci auguriamo che apprezzerete la lettura della Guida e l'applicazione del progetto



Dimitrios Kolokotronis

Prefazione alla Guida del progetto STEPs ***(<https://steps.eepek.gr/>)***

Le nostre intenzioni

Il successo della transizione degli (ex) detenuti dal carcere alla comunità richiede sostegno, istruzione e formazione sia in carcere che nella comunità.

È stato dimostrato che i detenuti, che ricevono consulenza individuale e di gruppo, supporto e formazione continua, nonché istruzione generale o professionale, hanno tassi di recidiva ridotti e tassi di occupazione più elevati, risultati che evidenziano la necessità di supporto e formazione combinati.

I detenuti, per "fare buon uso" della loro pena e vedere il periodo di reclusione come una "seconda possibilità" per acquisire competenze e qualifiche al fine di meglio gestire o affrontare la vita in generale, dovranno lavorare su se stessi, con la loro mentalità e il loro spirito.

Secondo la ricerca, il cambiamento (ovvero la rottura del circolo vizioso dell'emarginazione, della criminalità, ecc.) è segnato da uno spostamento di posizioni dei soggetti (percezioni, principi, valori, ecc.), da quelle che i detenuti possedevano all'inizio a forme più flessibili e plurali.

Per ottenere risultati in grado di fornire ai detenuti quanto occorre loro per continuare ad essere cittadini uguali, con obblighi e diritti, è necessario introdurre programmi flessibili che forniscano ai detenuti un sostegno prima e dopo la scarcerazione, che sarà abbinato all'orientamento professionale, allo sviluppo delle abilità sociali così come delle abilità di vita, preparando l'individuo al passaggio dal carcere alla comunità.

È chiaro che in questo contesto un ruolo speciale è dato agli educatori e ai responsabili dei programmi come facilitatori, animatori e sostenitori, nonché ai detenuti che fungono da modelli e collaboratori che assumono il ruolo di mentore.

Il progetto STEPs mira a dare queste opportunità alla popolazione detenuta, liberandola dall'ignoranza, dalle difficoltà di tipo sociale e dalla "disabilità" e offrendo loro supporto ed esperienze correttive per sfuggire al circolo vizioso di emarginazione, criminalità e disoccupazione. Il modo per rompere questo ciclo è coltivare la fiducia in loro e nella società, in modo che possano sopravvivere usando mezzi legali ed evitare la recidiva.

I partner di "STEPS" lavorano insieme per creare un materiale formativo innovativo, che - attraverso le scuole penitenziarie o i centri di sostegno e reinserimento dei detenuti e altre strutture correlate - sosterrà l'effettivo reinserimento dei detenuti nella società, al fine di migliorare la capacità decisionale e fare scelte consapevoli. Il prodotto innovativo del progetto si basa su nuove tecnologie e offre esperienze di realtà virtuale agli studenti e ai loro educatori.

I nostri profili

La cooperazione per realizzare il progetto coinvolge:

L'Associazione scientifica per la promozione dell'innovazione educativa (EEPEK) è stata fondata nell'estate del 2014 come organizzazione senza scopo di lucro e rappresenta personale docente, dirigenti e professionisti della formazione professionale che lavorano nei settori dell'istruzione non formale, come l'istruzione degli adulti e la formazione professionale e tutti i livelli di istruzione formale (dall'istruzione prescolare all'istruzione superiore e alle scuole della seconda opportunità). Il ruolo centrale di EEPEK è supportare gli insegnanti nel loro lavoro, concentrandosi sulla

realizzazione, valutazione, utilizzo e diffusione di pratiche e metodi di insegnamento innovativi, attraverso seminari di formazione, workshop e conferenze, nonché attraverso la partecipazione e la cooperazione a programmi nazionali ed europei.

Il CPIA 1 di Roma (Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti) è nord-est di Roma che offre opportunità di formazione e orientamento per italiani e immigrati dai 16 anni in poi. L'obiettivo principale dei CPIA è incoraggiare il ritorno all'istruzione/formazione degli adulti e promuovere il loro ingresso nei sistemi di istruzione e formazione formali. Il CPIA 1 è una scuola secondaria che valuta, offre programmi educativi e rilascia diplomi, certificati di competenza e quindi prepara gli studenti ai programmi di proseguimento degli studi o la formazione professionale. Il CPIA 1 è al centro di una Rete di scuole secondarie di II grado che opera sul territorio con sedi anche presso l'Istituto Penitenziario di Rebibbia. Oltre alla sede centrale, ha altre tre sedi territoriali e quattro presso l'IP di Rebibbia maschile e femminile.

La Cyprus Citizens In Power Organization (CIP) è un'organizzazione non governativa e senza scopo di lucro indipendente che si occupa dei bisogni e delle esigenze delle persone, fornendo loro prodotti innovativi e interventi gratuiti relativi a vari campi, come l'istruzione (compresa l'istruzione online), integrazione, imprenditorialità, cultura, mercato del lavoro e apprendimento permanente. Ha un gran numero di associati volontari.

L'organizzazione portoghese KERIGMA ha sede nel nord del paese e mira a fornire istruzione e formazione a adulti, persone in condizioni economiche o sociali svantaggiate. Finora hanno partecipato a un gran numero di progetti.

La 2nd School of Second Chance (presso la prigione di Larissa) è la prima scuola carceraria fondata nel paese. Hanno una vasta esperienza e tradizione nell'educazione dei prigionieri, poiché un gran numero di studenti ha studiato e si è laureato.

KONSTANTINOS OIKONOMOU



CONTENUTI

1. **Introduzione p.**

2. **Il quadro generale del progetto: Prison(er) education
..... p.**

3. **Il progetto STEPs p.**
 - 3.1. Sfondo
 - 3.1.1. Alla ricerca di un ambiente di apprendimento innovativo...
 - 3.1.2 *... che si concentra sulla trasformazione dei detenuti ...*
 - 3.1.3. ...in modo non convenzionale.
 - 3.2. Un focus più approfondito su STEP: il modello logico del progetto
e la teoria del cambiamento – il metodo STEPs
 - 3.3. Costruire il metodo STEPs
 - 3.3.1. Il processo di raccolta delle storie di incarcerazione dei prigionieri autentici e...

3.3.2.la loro trasformazione in stanze virtuali/video.

4. Applicazione del metodo p.

4.1. Descrizione e struttura

4.2. Istruzioni tecniche

4.3. Una proposta per svolgere l'attività

4.4. Le stanze e le loro trame

5. Documentare il nostro metodo p.

p.

5.1. Gli educatori raccontano l'implementazione

5.2. Vari feedback (O4 e O5)

6. Panoramica e conclusioni p.

Elenco collaboratori per organizzazione p.



1. introduzione

La domanda presentata da EEPEK all'Agenzia nazionale greca di Erasmus +, la State Scholarship Foundation (IKY), per un progetto con il nome "STEPS", prescriveva un team che sarebbe stato responsabile della creazione di una guida per la buona attuazione del prodotto didattico del progetto.¹ Dopo l'avvio dell'implementazione, il consorzio mi ha incaricato di scrivere questa Guida, che era stata individuata come “documento di riferimento” per il progetto nel testo della domanda.

Sebbene l'applicazione prescrivesse un contenuto limitato per la Guida, che si concentrava solo sulle descrizioni di materiale, attrezzature e software, il consorzio ha deciso di ampliare il contenuto tenendo presente l'obiettivo originale: il beneficio delle parti interessate e dei lettori, e ovviamente dei detenuti.

¹Va notato che l'applicazione parlava di un "Comitato metodologico" che avrebbe fissato "standard metodologici" per "guidare le parti interessate verso la migliore attuazione di STEPs". Questa guida aveva, nell'applicazione, il nome "Rapporto metodologico", ma in seguito è stata sostituita dal termine più generale "Guida". La presente Guida corrisponde a quel testo, mentre i nomi dei vari collaboratori sono citati nei relativi punti, nonché in un apposito elenco alla fine.

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute". [9]

Il secondo capitolo intitolato "Il quadro generale del progetto: Prison(er) Education" e basato sulla letteratura più recente, offre una presentazione di ciò che diremmo costituisce i contenuti del campo non abbastanza sviluppato dell'educazione carceraria. I detenuti sono considerati gruppi sociali vulnerabili. La letteratura pertinente sull'educazione dei gruppi vulnerabili non è ampia (Papastamatis, 2010). Le riflessioni sull'educazione dei detenuti sono in un certo senso un sottoinsieme della discussione generale che si sta svolgendo oggi sull'educazione dei gruppi vulnerabili e come si vedrà in questo capitolo, i teorici oggi convergono su un approccio all'educazione della persona ristretta che pienamente centrato sull'uomo e che ha come filosofia di base il perseguimento del cambiamento, poiché solo in questo modo si eviteranno che si ripetano gli stessi errori .

Nel terzo capitolo ci avviciniamo al cuore del progetto. Alla base del progetto c'è la ricerca di un'innovazione adeguata alla attitudine trasformativa dell'educazione carceraria. La teoria del cambiamento viene quindi spiegata in modo più dettagliato e viene descritto quello che potremmo chiamare il "metodo STEPs". Successivamente, presentiamo il modo in cui questo metodo è emerso come attività concreta, vale a dire il processo di raccolta di storie autentiche di detenuti e la loro conversione in stanze/video virtuali.

Il successivo, quarto, capitolo ha un carattere puramente pratico e cerca di introdurre chiunque - educatori penitenziari e o di ex detenuti in affidamento, educatori degli adulti, psicologi e assistenti sociali, penitenziari e chiunque altro sia interessato - all'attuazione pratica del progetto, cioè nella applicazione del metodo. Vengono fornite alcune indicazioni tecniche per familiarizzare con l'uso dell'hardware e del software del progetto, mentre viene presentata una proposta per l'elaborazione dell'attività. Alla fine, c'è una breve descrizione della trama di ogni stanza.

L'ultimo capitolo è dedicato alla documentazione del metodo, ovvero dei casi utilizzati - sempre nell'ambito dell'attuazione del progetto - dai partner, casi che sono stati attentamente studiati dal

consorzio. Va notato che la pandemia non ha consentito le procedure pratiche di attuazione che i partner inizialmente avevano ipotizzato.

La Guida si chiude con le conclusioni generali.

2. Il quadro generale del progetto: Prison(er) education.

L'educazione dei detenuti ha una storia di almeno 200 anni, poiché segue essenzialmente la storia dell'istituzione carceraria stessa. Tuttavia, come istituzione separata, sembra essere stata sviluppata e diffusa dopo gli anni '80 e '90. Inoltre, dall'istituzione dell'istituto carcerario, che è una caratteristica del periodo storico moderno, è nata anche l'idea di trasformare le carceri in scuole. Questa idea è sempre stata discussa nell'ambito del dialogo sulla riforma delle politiche penitenziarie, seppure senza risultati (Behan, 2014).

Negli ultimi anni, a partire dalla seconda metà del XX secolo, il carcere è stato visto come un luogo non di punizione, ma di isolamento dalla società di chi ha violato la legge. L'obiettivo è correggerlo; preparandolo cioè al reinserimento nella società come persona responsabile che eviterà la recidiva (Papastamatis, 2010). Pertanto, l'educazione che si svolge nel centro di detenzione/carcere è considerata un mezzo, o una dimensione, del processo generale di

detenzione, che è, dopo tutto, lo scopo della detenzione. Quindi, si spera che si realizzi il reinserimento sociale di successo del detenuto -una vita nella società senza nuova delinquenza, senza recidiva- mentre, naturalmente, il reinserimento sociale nel senso di carcerazione inizia dal primo giorno di carcerazione.

Una pietra miliare nella storia della promozione dell'educazione carceraria sono generalmente considerati due testi del Consiglio d'Europa, le Regole penitenziarie europee (Consiglio d'Europa, 1987, rev. 2006) e le Raccomandazioni su "Educazione in carcere" (Consiglio d'Europa, 1990), che, in generale, ha reso evidente la necessità di attuare un'educazione antropocentrica e socio centrica in carcere. Da allora, l'educazione dei detenuti, oltre ad essere un campo coltivato sotto la cura delle politiche di Giustizia/Protezione Civile e di Educazione (in ambito nazionale, internazionale e sovranazionale, cfr. Commissione Europea, 2011), è stato oggetto di ricerca scientifica, nonché di numerose associazioni e sindacati operanti in un gran numero di paesi.²Va notato qui che la letteratura fornisce evidenza di una correlazione positiva tra la riduzione della delinquenza e la partecipazione a programmi educativi che soddisfano le caratteristiche specifiche dei detenuti (Papastamatis, 2010). Tuttavia, questo cambiamento nella visione del carcere e dell'istruzione all'interno del carcere non dovrebbe, ovviamente, essere considerato una regola della politica educativa globale. È una visione teorica dominante, ma trova resistenza nella pratica.

I detenuti, uomini e donne (così come i detenuti rilasciati) sono il gruppo più vulnerabile, perché, nonostante le buone intenzioni della legge, il carcere è un luogo di "rifiuto, desocializzazione... e

²Dal 2019, l'istituzione penitenziaria in Grecia è di competenza del cosiddetto Ministero della Protezione Civile, in quanto l'autorità di vigilanza delle carceri, il Segretariato Generale per le Politiche Anticrimine, è stata trasferita dal Ministero della Giustizia (dove prima apparteneva) a questo Ministero (dopo il cambio di governo del 2019). A livello internazionale il carcere è legato all'istituto della Giustizia (e non a quello dell'Ordine Pubblico/Protezione Civile), e questa situazione si riflette in letteratura, dove si fa riferimento al binomio Giustizia – Educazione in relazione al carcere e all'educazione carceraria. Tuttavia, i cambiamenti di governo e le conseguenti ristrutturazioni in Grecia sono molto comuni. Quindi, in questo testo, che è un prodotto della cooperazione transnazionale, usiamo entrambi i termini.

totale liquidazione dei diritti umani" (Gasuka, 2007, 233). Coloro che sono entrati in "contatto" con il sistema di giustizia penale sono senza dubbio stigmatizzati da ciò che questo comporta sia per l'ambiente sociale e le loro relazioni preesistenti (es. famiglia) sia per il reinserimento e la riabilitazione professionale (Gasuka, 2007).

Come gruppo target, i detenuti si distinguono per alcune caratteristiche specifiche come (Gasuka, 2007): a) istituzionalizzazione, b) mancanza di abilità sociali di base, c) basso profilo professionale, d) mancanza di istruzione e opportunità di lavoro, e) l'uso di sostanze che creano dipendenza e f) l'interruzione della vita familiare. Il carcere crea ulteriori condizioni di vita difficili a causa di fenomeni quali il sovraffollamento, il mancato isolamento, l'uso di droghe, la mancanza di personale specializzato e l'insufficienza del profilo professionale del personale penitenziario e la mancanza di modalità alternative di scontare la pena. I detenuti assumono ruoli e comportamenti specifici a causa delle circostanze, come comportamenti segnati dalla violenza, dall'isolamento, dall'inazione. Se prima - o ovviamente dopo il rilascio - ai detenuti viene data l'opportunità di partecipare al processo di apprendimento, oltre alla prospettiva della riabilitazione professionale, allora è possibile modificare l'atteggiamento verso se stessi e i comportamenti nella società, percezioni realistiche, evitando la recidiva. La permanenza in carcere significa reclusione, isolamento sociale e disoccupazione, situazioni che accompagnano i detenuti anche dopo il loro rientro nella società, mentre la mancanza di strutture dentro e fuori il carcere per sostenere e reintegrare i detenuti, strutture di sensibilizzazione dei datori di lavoro, strutture post-penitenziarie, organizzazioni collettive di ex detenuti è ovvio.

Va notato che l'attuazione pratica dell'educazione degli adulti dipende da molte variabili indipendenti. Innanzitutto, il modo in cui uno (noi, lo stato, le autorità, ecc.) percepisce l'importanza e il contributo dell'educazione dei detenuti è legato all'ideologia sul ruolo e la funzione del carcere (Behan, 2014). Ma anche il modo in cui percepiamo il funzionamento del carcere dipende dalla nostra

visione delle cause del comportamento delinquenziale, che include anche una varietà di prospettive (Papastamatis, 2010). Infine, la forma in cui verrà implementata l'educazione carceraria dipende dalla definizione che diamo al concetto di educazione carceraria - questo significa che esistono diverse definizioni di questo tipo e quindi vengono progettati e implementati rispettivamente una varietà di programmi educativi (Costelloe, 2014).

Quanto alla reintegrazione come processo che avviene all'interno del carcere, c'è la nota tipologia di Rotman (1986), che Behan (2014) ha seguito nel suo lavoro. Rotman fa la distinzione più importante tra reintegrazione e carcerazione antropocentrica e autoritaria. Di queste due versioni, quella antropocentrica ha in realtà molto in comune e condivide gli obiettivi dell'educazione carceraria come aspetto dell'educazione degli adulti che mira al pensiero critico, alla riflessione e alla consapevolezza personale. In quest'ultimo caso, tuttavia, non si tratta esattamente di un reinserimento, ma piuttosto di una correzione superata, legata a idee di riduzione dei costi, diminuzione della criminalità e aumento della fiducia dei cittadini nel sistema penale. La prima forma, quella legata all'educazione degli adulti, rispetta l'indipendenza del carcerato, li riconosce come potenziali agenti di cambiamento, comprende i fattori sociali e culturali della deviazione sociale e non cerca di farli conformare a un modello di pensiero e comportamento. La seconda ha, quindi, un target completamente diverso.

Anche nella teoria della delinquenza umana vengono identificati due diversi insiemi di ipotesi (Papastamatis, 2010). Da un lato, è il punto di vista che risale a Socrate e sostiene che le persone sono fondamentalmente buone e morali e infrangono la legge per ignoranza o a causa delle condizioni sociali. L'altro assunto deriva dall'insegnamento cristiano e sostiene che l'uomo è per natura imperfetto e peccatore. Senza dover entrare nei dettagli di queste ipotesi, ci limitiamo a sottolineare qui come ogni insieme di ipotesi percepisce la soluzione del problema in modo diverso. La prima considera che la delinquenza e la criminalità si correggono

modificando le condizioni sociali piuttosto che punendo l'individuo. La reclusione offre mera restrizione penale e correzione minima. Pertanto, il carcere dovrebbe sforzarsi di fornire un ambiente di vita umano e concentrarsi sull'istruzione, che permetterà di sviluppare la capacità di modificare i propri comportamenti e immagine di sé, la propria identità. Il secondo crede che le persone per natura abbiano comportamenti antisociali e quindi abbiano bisogno di imparare a convivere attraverso la socializzazione e il controllo sociale. In entrambi i casi, tuttavia, vediamo che la responsabilità ricade in definitiva sull'individuo e che l'autore del reato diventa l'oggetto. Tuttavia, un cambiamento di identità si verifica solo quando la persona è considerata un soggetto, cioè quando le peculiarità dei detenuti sono pienamente riconosciute. Quando una persona è considerata un suddito, può anche essere considerata un cittadino. vediamo che la responsabilità alla fine ricade sull'individuo e che l'autore del reato diventa l'oggetto.

La motivazione della partecipazione dei detenuti all'istruzione è un argomento noto in letteratura, e giustamente. Si registrano una pletera di motivazioni diverse e i dati individuati coincidono con i dati forniti dalla ricerca nella categoria "obiettivi e risultati" (dell'educazione carceraria). Qui ci limiteremo a una recente categorizzazione di Behan (2014), che sottolinea che le motivazioni dei detenuti sono spesso multilivello, ma cambiano anche nel corso dei loro studi. Ci riferiamo qui a Behan, poiché le sue conclusioni coincidono con quelle della letteratura più ampia.

La prima categoria di incentivi si chiama "preparazione per la scarcerazione". I detenuti sono formati per acquisire competenze e conoscenze che non avevano prima dell'incarcerazione. Non vedono l'ora di una vita produttiva dopo la reclusione. Riconoscono il basso livello di istruzione come una caratteristica generale di tutti i detenuti, a causa dei quali sono rimasti intrappolati nella disoccupazione, sottoccupazione e lavoro manuale non qualificato prima della loro incarcerazione. I detenuti di questa categoria

considerano l'istruzione come utile e sottolineano piuttosto la necessità di una formazione professionale.

La seconda categoria si chiama "ammazzare il tempo". Questi detenuti vedono l'istruzione come una strategia per affrontare il carcere, ma in particolare per affrontare i danni che il carcere provoca come istituzione coercitiva e totalitaria. Acquisire competenze non è una priorità.

La terza categoria si chiama "scappare dal carcere". In questo caso, i detenuti cercano di essere in uno spazio del penitenziario, più piacevole del carcere stesso e dove non si sentono imprigionati. Un grande vantaggio in questa categoria è il fatto che i detenuti entrano in contatto con un tipo di personale che non appartiene all'istituto penitenziario; cioè con gli insegnanti. I detenuti sono trattati come studenti, non viceversa, e i vantaggi sono ancora maggiori quando la scuola si trova in un edificio diverso. Questa categoria è particolarmente importante se si considera la tanto discussa contrapposizione tra le due culture, quella dell'educazione e quella della carcerazione, che sostanzialmente si contrappongono. A scuola, i detenuti sono "assenti" dal carcere e dal suo clima autoritario.

L'altra categoria si chiama "trasformazione". I detenuti di questa categoria riconoscono il desiderio o la necessità, anche se non è il loro obiettivo primario, di impegnarsi nell'istruzione con lo scopo della trasformazione personale, che ovviamente non si ottiene solo attraverso l'istruzione. Gli studenti-detenuti mostrano interesse per il mondo che li circonda e lavorano insieme per sviluppare relazioni sociali, che sono il risultato della loro decisione volontaria piuttosto che un'istruzione imperativa dall'alto.

L'ultima categoria si chiama "agenzia e cambiamento". In questa categoria, lo studente-detenuto è già stato coinvolto in un processo di pensiero critico, secondo Mezirow (es: 2000), poiché vuole cambiare il suo quadro di riferimento e acquisirne di nuovi. Il detenuto di questa categoria non si adegua, ma si attiva per cambiare (le sue prospettive).

Va notato che i prigionieri generalmente provengono da ambienti socioeconomici bassi e da minoranze, e questo sembra essere il caso in tutto il mondo. Sebbene la criminalità non appartenga ai margini dei fenomeni sociali e non sia privilegio dei diseredati, è comunque un dato di fatto che i membri dei diseredati sono quelli che più facilmente vengono arrestati e condannati, poiché i "potenti" spesso sfuggono all'arresto ecc. Allo stesso tempo, questi individui si distinguono per il loro basso livello di istruzione (Papastamatis, 2010). Tuttavia, i detenuti hanno la propria storia e le proprie esperienze, valori e conoscenze, nonché i propri bisogni educativi. In qualunque prigione si trovino, sono strettamente collegati alle vite che conducevano prima della loro incarcerazione. Perciò, i detenuti non possono essere riconosciuti dall'istruzione come aventi un solo profilo generale. Ciascuno di essi ha caratteristiche uniche che si inseriscono e devono essere utilizzate nel processo educativo (Reuss, 2005). Di conseguenza, l'istruzione fornita deve essere olistica.

Da questo punto di vista olistico, l'educazione dei detenuti ha bisogno di coltivare le conoscenze, le competenze, i valori e le motivazioni necessarie per la cittadinanza positiva. Accettando questo, accettiamo il potere trasformativo dell'educazione, specialmente in termini di sviluppo personale e capitale sociale (Costelloe, 2014). È chiaro quindi che l'educazione carceraria non dovrebbe limitarsi a determinate competenze di base o professionali, che ovviamente sono prerequisiti; nessuno dubita del loro valore. Né dovremmo essere cauti nel fornirlo a causa del costo.

L'educazione carceraria ha come obiettivo principale la trasformazione e lo sviluppo personale (Costelloe & Warner, 2014). Il prigioniero deve trovare la voce e parlare, ma per parlare ha bisogno di potere. "L'empowerment è il processo che mira a qualsiasi persona in uno stato di emarginazione e dipendenza a gestirsi in modo indipendente, a comunicare in modo creativo ed efficace con gli altri partecipanti allo stesso sistema e a prendere parte attiva al mercato del lavoro e al più ampio divenire sociale" (Papastamatis, 2010).

Come risulta dall'analisi di cui sopra, l'educazione dei detenuti non può che richiedere agli educatori un profilo specifico e l'uso di tecniche appropriate. Secondo un elenco completo di caratteristiche e proprietà (Gasuka, 2007), gli educatori carcerari devono prendere le distanze dalla rete di stereotipi e pregiudizi sul mondo carcerario. Devono anche avere la capacità di gestire questioni difficili che portano al conflitto, nonché di comprendere che il gruppo target vive in gravi condizioni di esclusione e che esiste una significativa eterogeneità e un basso livello di istruzione. Inoltre, devono usare un linguaggio semplice, ascoltare attentamente il discorso dei detenuti, mostrare interesse per loro senza valutare la verità delle accuse, capire che l'esperienza dei detenuti influenza il processo di apprendimento in vari modi, lasciarsi guidare dalla capacità di creare confronto e dialogo, collaborare con i vari organismi e così via. I gruppi di studenti incarcerati richiedono principalmente un approccio di consulenza e pedagogia partecipativa. Pertanto, gli educatori penitenziari devono essere attenti nella pianificazione delle attività, registrare con attenzione l'evoluzione del clima nel gruppo, utilizzare una sorta di "metodo peer-to-peer", in modo che i più istruiti aiutino i meno istruiti, assicurino la partecipazione attiva dei membri del gruppo e soprattutto di quelli con bassa educazione e autostima. In termini di tecniche, sono particolarmente preferiti il brainstorming, i gruppi di lavoro, la combinazione di suggerimento e domande-risposte, la discussione, il gioco di ruolo.

REFERENZE (valide su tutta la carta)

Behan, C. (2014). Imparare a fuggire: educazione carceraria, riabilitazione e potenziale di trasformazione. *Journal of Prison Education and Reentry*, 1, 1, 20-31.

Costelloe, A. (2014). Educazione carceraria: principi, politiche, disposizioni. In: Tania Czerwinski, Eva König, Tatyana Zaichenko (a cura di). *Educazione dei giovani e degli adulti nelle carceri Esperienze dall'Asia centrale, dal Sud America, dal Nord Africa e dall'Europa. Prospettive internazionali nell'educazione degli adulti* 69.

Costelloe, A. & Warner, K. (2014). Educazione carceraria in Europa: politica, pratica, politica. *London Review of Education*, 12, 2, 175-183.

Consiglio d'Europa (1987, 2006). *Regole penitenziarie europee*. Strasburgo: Consiglio d'Europa.

Consiglio d'Europa (1990). Istruzione in carcere. Raccomandazione n. R (89) 12 adottata dal Comitato dei ministri del Consiglio d'Europa il 13 ottobre 1989. Strasburgo: Consiglio d'Europa.

Commissione Europea (2011). Istruzione e formazione carceraria in Europa: revisione e commento della letteratura esistente, analisi e valutazione. Bruxelles: DG Istruzione e cultura

Gasuka, M. (2007) Tecniche educative per detenuti e detenuti rilasciati. Materiale didattico per gli istruttori della formazione teorica, volume II, EKEPIS. Atene

Mezirow, J. (2000). Imparare a pensare come e adulti: concetti fondamentali della trasformazione. In: Mezirow (a cura di), *Learning as Transformation: Critical Perspectives on a Theory in Progress*. San Francisco: Jossey-Bass.

Papastamatis, . (2010). Educazione degli adulti per i gruppi sociali vulnerabili. Sideri. (in greco).

Reuss, A. (2005). Educazione carceraria. In: *Enciclopedia internazionale dell'educazione degli adulti*. New York, Palgrave-Macmillan.

Rotman, E. (1986). I criminali hanno un diritto costituzionale alla riabilitazione? *Giornale di diritto penale e criminologia*, 77, 29-35.

3. Il Progetto STEPs

In questo capitolo vengono descritti la storia e il prodotto finale del progetto, il metodo STEP.

3.1. Sfondo

Di seguito i dettagli sulla “storia” del progetto, la sua idea e le sue fondamenta

3.1.1. Alla ricerca di un ambiente di apprendimento innovativo...

La prospettiva che ci ha portato alla proposta e in definitiva, alla realizzazione di questo progetto, deriva da tre punti di partenza principali: per primo, dalla raccomandazione del Consiglio d'Europa di fornire ai detenuti un'istruzione esattamente dello stesso valore di

quella fornita nelle normali istituzioni educative fuori dal carcere (Consiglio d'Europa, 1990); in secondo luogo, da ciò che gli studiosi ritengono essere di valore sul tipo e sui contenuti dell'istruzione da fornire (Reuss, 2005) e, in terzo luogo, dal concetto di ambiente di apprendimento innovativo. Descriveremo ora in dettaglio il terzo fattore.

Ambiente di apprendimento innovativo

La nozione contemporanea di ambiente di apprendimento innovativo è dominante nell'attuale teoria dell'educazione. Secondo Kalantzis & Cope (2012), oggi l'educatore è considerato un esperto in pedagogia e un progettista di ambienti di apprendimento che danno allo studente un ruolo attivo nel suo apprendimento. Oggi lo scopo è creare ambienti che permettano agli studenti di apprendere collaborando tra loro e con l'insegnante. L'insegnante/educatore deve progettare programmi che tocchino studenti con esperienze e punti di vista diversi, basati sull'idea di attrattiva e utilità dell'apprendimento, in modo che l'apprendimento e il mondo reale siano collegati. In questo contesto, gli stessi istruiti producono conoscenze di ogni tipo, mentre tutti insieme sono integrati in un processo di progettazione, attuazione e valutazione. Allo stesso tempo, i sistemi di apprendimento digitale non copiano le relazioni e le pratiche educative tradizionali, ma si basano sul principio "il mezzo non è necessariamente il messaggio". Come si può vedere anche dalle osservazioni di altri, il concetto di ambiente di apprendimento è organico e olistico (OCSE, 2013). Si riferisce a un ecosistema di apprendimento aperto che include sia l'apprendimento che avviene, sia l'ambiente, il contesto, il fisico e il digitale. Pertanto, i protagonisti vi entrano e vi prendono parte con il proprio profilo social, mentre l'intero processo è un misto di prospettive che vanno dalla didattica diretta tradizionale all'apprendimento per scoperta. In questo caso l'innovazione è direttamente correlata allo spazio/luogo in cui viene utilizzata e implica un cambiamento in uno o, meglio, in tutti i fattori di apprendimento quali: i contenuti, le risorse,

RIFERIMENTI

Bennett, E. & Bell, A. (2010). Paradosso e promessa nella società della conoscenza. In: Kasworm, C., Rose, A. & Ross-Gordon, J. (a cura di). Manuale di formazione continua e degli adulti.

Kalantzis, M & Cope, B. (2012). Nuovo apprendimento - Elementi di una scienza dell'educazione. Cambridge.

OCSE, (2013). Ambienti di apprendimento innovativi. Parigi

3.1.2. ...che si concentra sulla trasformazione dei detenuti...

Il carcere è riconosciuto come un ambiente molto difficile, distopico, come viene comunemente chiamato, sconosciuto ai più. Come si è visto in precedenza, l'educazione fornita al suo interno è prima di tutto - per chi la intende così - compenso alla cultura carceraria e opportunità di agire per il proprio bene, prima di ogni altra cosa. Non bisogna dimenticare che, secondo le raccomandazioni delle organizzazioni internazionali, l'educazione in carcere può essere considerata addirittura obbligatoria da un punto di vista, visto che nelle dichiarazioni internazionali, come quelle dell'ONU, ma anche nelle costituzioni della maggior parte dei paesi, l'istruzione è un diritto di tutti. Quindi, se è un diritto di tutti, allora lo Stato è obbligato a offrirlo. Naturalmente, come accennato in precedenza, le politiche educative non condividono questa opinione. Il motivo è che ignorano il valore dell'educazione e una dottrina fondamentale secondo la quale: se diventi criminale perché l'hai imparato, allora è vero anche il contrario; puoi dimenticarlo e imparare a non essere un criminale (Papastamatis, 2010).

Mentre non c'è dubbio che il curriculum carcerario debba essere ampio, nel nostro progetto ci concentriamo su un aspetto specifico, sul suo carattere umanitario. Perché gli studi umanistici possono far cambiare a una persona il modo in cui percepisce il mondo e coltivare in sé una coscienza morale (Papastamatis, 2010). Poiché l'educazione carceraria dovrebbe essere la stessa

dell'educazione extracarceraria, dovrebbe mirare allo sviluppo complessivo dello studente-detenuto. Necessario in questo contesto è lo sviluppo della capacità di pensare in modo critico e di prevenire lo sviluppo di percezioni dogmatiche. Gli studenti-prigionieri dovrebbero essere consapevoli delle alternative alle situazioni competitive (Papastamatis, 2010). Per essere una persona completa, è necessario acquisire nuovi valori che guideranno il comportamento futuro.

Evitare la predicazione morale

È, in questo contesto, molto importante rendersi conto che "l'educazione non può essere una predica idealistica, ma un risveglio nel prigioniero di una profonda consapevolezza del suo rapporto con il resto della società, che porterà ad un genuino senso di responsabilità sociale" (Rothman, 1986). Pertanto, l'educazione carceraria non può essere una procedura correttiva che vuole far rifiutare subito al detenuto il suo comportamento antisociale, il che non è escluso. Tuttavia, è preferibile che l'educazione promuova nuovi valori, logiche e atteggiamenti positivi nei confronti della vita nel detenuto, poiché in questo modo i detenuti acquisiscono l'identità di cittadino e possono ora anche contribuire allo sviluppo della società.

3.1.3. ...in modo non convenzionale.

Quali sono i componenti che sarebbero adatti per inventare “qualcosa” di nuovo per soddisfare gli obiettivi sopra indicati? Il nostro spettro di fonti di ispirazione è stato ampio e contiene principalmente:

- cosa ci insegna la didattica dell'educazione degli adulti sui modi migliori di insegnare agli adulti (esperienza di apprendimento

primario e secondario e insegnamento centrato sullo studente e sul gruppo)

- il 3D/realità virtuale e
- alcuni altri campi come il teatro documentario, l'idea di “stanze” e il metodo di insegnamento del caso (biografico).

Insegnare agli adulti

L'insegnamento degli adulti è stato oggetto di numerosi libri di testo. La nostra prospettiva si basa su quella di Jarvis (2004, 2010), che ha fornito un quadro completo (che è anche riprodotto in letteratura). Riteniamo che questo quadro sia quasi del tutto valido per l'educazione carceraria.

L'insegnamento degli adulti - e ora tutti i tipi di insegnamento indipendentemente dall'età - deve distinguersi per il suo carattere morale e concentrarsi sullo sviluppo dell'allievo, al fine di sviluppare un proprio modo di interpretare e comprendere il mondo. Questo è il principio fondamentale dell'insegnamento moderno, e da esso deriva la nozione di centratura sullo studente in educazione, che ha bisogno - ma sempre a seconda del caso particolare - di essere più pronunciata nell'educazione degli adulti. Sebbene l'educazione degli adulti non rifiuti il modello didattico, la centralità dello studente è stata la sua caratteristica principale (sebbene, d'altro canto, oggi si sostenga che non tutti i bambini sono uguali).

La centratura sullo studente può essere di gruppo e individuale, a seconda dei casi. L'esperienza, come è ragionevole, gioca un ruolo importante nell'educazione/insegnamento e apprendimento esperienziali. Jarvis (2010) fa l'importante distinzione tra esperienza primaria e secondaria. Sebbene i limiti non siano rigorosi, la prima forma è essenzialmente tutta la vita quotidiana, mentre la seconda caratterizza tradizionalmente l'educazione stessa. Tuttavia, l'obiettivo dell'insegnante oggi è trasferire al meglio l'idea dell'esperienza primaria nell'ambiente educativo-scolastico. Questo è, ovviamente, non è possibile, ma può

essere fatto in una certa misura. La narrazione di una storia reale da parte dell'insegnante è ad esempio un esempio del genere. In questo contesto, riteniamo che la realtà virtuale offra chiaramente un'opportunità di prim'ordine per tali esperienze che si avvicinano alla natura primaria dell'esperienza.

Nel frattempo, queste osservazioni possono essere facilmente combinate con una moltitudine di altri approcci (metodi, tecniche, prospettive, ecc.) che non sono facilmente distinguibili tra loro. Ci interessano: il metodo di problem solving, il caso studio nell'insegnamento con enfasi sulla biografia di una persona, il lavoro di squadra, la simulazione e il gioco di ruolo, lo psicodramma e il sociodramma.

Come è noto, i metodi esperienziali non sono per tutti. Almeno alcune persone - forse molte di numero - vogliono il loro tempo, ma anche altre condizioni (principalmente psicologiche), per poter partecipare all'apprendimento esperienziale. Qui è chiamato ad intervenire l'educatore, che capirà la situazione (che è anche per sé un'importante esperienza di apprendimento) e in collaborazione con lo studente penserà a una soluzione. È chiaro che se lo studente non vuole partecipare, se ne va.

Realtà virtuale

La Realtà Virtuale è definita come l'uso di mezzi tecnologici per creare un ambiente artificiale e interattivo "che nella sua forma ottimale l'uomo-utente percepisce come reale". Importante è la capacità di interazione dell'utente, attraverso la quale l'ambiente cambia in tempo reale, come avviene nel mondo reale. "L'Ambiente Virtuale può essere creato in corrispondenza di un mondo esistente o immaginario". Esempi dalla letteratura includono: il trasferimento dello spazio di comando di una nave per familiarizzare l'equipaggio con i comandi, o la creazione di una città immaginaria nello spazio, che l'utente può navigare.

I mezzi tecnologici utilizzati per creare un mondo virtuale includono computer (hardware e software per comporre e

controllare il mondo virtuale) e periferiche (per l'interazione dell'utente), mentre l'interazione può coinvolgere tutti i sensi (vista, udito e tatto).

Secondo la letteratura (vedi sotto) le caratteristiche della realtà virtuale possono essere riassunte in 3I (in inglese): Immersion, Interaction e Information Intensity. L'immersione è il grado in cui l'utente sente di essere realmente nell'ambiente virtuale e non in quello reale. Comunicazione-Interazione si riferisce alla capacità del computer di "modellare direttamente il mondo sintetico a seconda dei movimenti uomo-utente". L'interattività (come misura dell'interazione) riguarda non solo la velocità di risposta del computer, ma anche la capacità del computer di rispondere alle forme naturali di comunicazione uomo-utente. Infine, Information Intensity si riferisce non solo all'abbondanza di informazioni, ma anche alla varietà dei canali di comunicazione dai quali l'informazione viene offerta all'utente (ottici, audio, tattili, ecc.).

Le tecnologie di visualizzazione stereoscopica, direttamente correlate ai sistemi di realtà virtuale, vengono utilizzate quotidianamente in televisione per la visione di film tridimensionali. Le tecnologie della realtà virtuale stanno iniziando a trovare un'applicazione pratica in diverse aree della vita quotidiana. "Sistemi che consentono la teleconferenza a uno spazio pubblico virtuale per tutti i partecipanti, la presentazione di edifici non ancora costruiti ai potenziali acquirenti, sistemi di trattamento della fobia, applicazioni per una migliore preparazione degli atleti, ecc." Gli esperti ritengono che in futuro ci saranno sia nuove applicazioni che dispositivi che sfrutteranno le tecnologie della realtà virtuale "per offrire nuove esperienze più coinvolgenti agli utenti".

RIFERIMENTO

Lepouras, G., Antoniou, A., Platis, N., Charitos, D. 2015. Introduzione alla realtà virtuale. In: Lepouras, G., Antoniou, A., Platis, N., Charitos, D. 2015. Sviluppo di sistemi di realtà virtuale. [e-book] Atene (<http://hdl.handle.net/11419/2547>). (in greco).

Qualche altra ispirazione

Descriviamo qui una serie di altre fonti che ci hanno ispirato nel nostro progetto. Uno di questi è il teatro documentario. È chiaro che il nostro approccio non è il teatro documentario. Ma condivide con esso il suo principio di base, che è basato su materiale autentico. In altre parole, così come un documentario è uno spettacolo che riflette - spesso anche fedelmente - la realtà e la porta allo spettatore, così vorremmo offrire agli studenti - attraverso la realtà virtuale - qualcosa di autentico, qualcosa preso dalla vita stessa. A tal fine, abbiamo deciso di raccogliere storie autentiche, un processo che potenzialmente prevede una comunicazione virtuale tra detenuti in vari paesi europei. Quindi le storie sono vere e questo dà un grande valore aggiunto al nostro tentativo.

Infine, va discusso il termine stanza. Questo termine deriva da "Situation Rooms", un gioco di teatro dal vivo non convenzionale e altamente politicizzato, creato nel 2014 da Rimini Protokoll, un importante team pionieristico europeo, che ha ampliato come chiunque altro il concetto di teatro documentario. È un gruppo di scrittori-registi con sede a Berlino, che lavora con varie forme teatrali al fine di ridurre o eliminare completamente la distanza tra gli artisti e il pubblico. "Situation Rooms" riunisce 20 persone provenienti da vari continenti, le cui vite sono state plasmate dall'uso delle armi, in un'ambientazione cinematografica che ricrea il mondo globalizzato di pistole e lanciagranate, autoritari e rifugiati, percorsi e incontri inaspettati. L'ambiente è costituito da un enorme spazio con stanze autonome. Con le narrazioni personali dei loro "residenti", le immagini iniziano a muoversi e gli spettatori seguono i loro percorsi individuali attraverso le loro singole fotocamere e cuffie. Cominciano a vivere loro stessi nell'edificio e vivono per 90 minuti la vita degli altri, seguendo la prospettiva personale dei protagonisti. Il pubblico penetra sempre più in profondità nel labirinto dell'ambientazione cinematografica e ognuno diventa parte della rappresentazione di un'elaborata ripresa cinematografica con più prospettive simultanee. "Situation Rooms" è un affascinante multi-cinema, realtà aumentata,

tridimensionale come solo il teatro può essere, e questo approccio è stato la base per proporre STEPs. STEPs si basa sulle "Situation Rooms" teatrali trasformandole in Realtà Virtuale (VR). Le stanze VR sono più flessibili per l'uso nelle carceri scolastiche e nei centri di assistenza per ex detenuti o per strutture correlate. Gli spettatori qui vivono la vita degli altri, seguendo la prospettiva dei protagonisti attraverso il film VR.

Trovare un vuoto e la nostra voglia di colmarlo - La domanda di finanziamento

Dopo un lungo percorso di pre-esplorazione e sulla base di quanto già accennato nei Capitoli 2 e 3, abbiamo scoperto che c'erano diverse ragioni per cui era possibile e propositivo procedere con la costruzione di un nuovo strumento o metodo. Il nuovo metodo potrebbe combinare elementi di tutti gli approcci a cui abbiamo fatto riferimento finora. Gli obiettivi che perseguivamo erano che i prigionieri:

- partecipare all'apprendimento e
- collaborare nel gruppo
- riflettere il più profondamente possibile,
- orientarsi verso in primo luogo, la formazione di atteggiamenti positivi verso il cambiamento,
- e poi impegnarsi a cambiare e
- prepararsi finalmente a una nuova vita.

Con questo spirito ci siamo rivolti all'agenzia greca per Erasmus+, l'IKY. La domanda è stata approvata.

3.2. Approfondimento su STEPS: il modello logico del progetto e la teoria del cambiamento - il metodo STEPs³

La teoria contemporanea della progettazione e realizzazione del progetto (Funnel & Rogers, 2011) sottolinea l'importanza della costruzione del modello logico del progetto, che guida e orienta il progetto, nonché della precisazione del cambiamento che esso (un progetto, un intervento, una politica sociale, educativa ecc.) promette (=teoria del cambiamento). Entrambi questi parametri sono importanti, in quanto è contro di essi che si valuta l'impatto del progetto, soprattutto a lungo termine. In questa sezione ci occupiamo di questi due aspetti. Questi parametri costituiscono la filosofia del progetto e del metodo. Questa filosofia era contenuta nella domanda di finanziamento del programma e deve essere ben compresa da chiunque sia coinvolto nel progetto.

L'obiettivo: acquisire competenze di vita

La carcerazione è significativa per i detenuti, purché cambino se stessi per iniziare una nuova vita. Cambiamento e trasformazione sono parole chiave per i detenuti, come abbiamo già mostrato.

Il cambiamento e una nuova vita, almeno nella forma della pianificazione di una nuova vita, dovrebbero iniziare a verificarsi già all'interno del carcere, in modo che l'inizio della nuova vita sia possibile subito dopo il rilascio. Il pericolo di recidiva è lì e aspetta. La vita dopo il carcere ovviamente non è affatto facile, poiché dipende da molti fattori. Ma una importante tra queste è sicuramente l'identità del prigioniero che ora ha bisogno di prendere le giuste decisioni per tornare a far parte della società e vivere in armonia con gli altri.

³ Collaborazione con Kalliopi Anagnostopoulou.

In tutto il mondo molti prigionieri restano senza aiuto. Basti pensare a carceri dove anche la fornitura di condizioni di vita elementari è inimmaginabile. Lì, l'incarcerazione è semplicemente una punizione e non lo vogliamo più nell'attuale pensiero di correzione e riabilitazione.

L'educazione carceraria sembra essere un importante fattore di correzione e non dovrebbe essere considerata un lusso. Ma cosa possiamo fare?

Ovviamente è inutile dire che in un contesto educativo carcerario dovremmo sempre cercare nuovi modi per aiutare i detenuti a riflettere e cambiare. Con questo in mente abbiamo cercato un nuovo programma educativo originale - un metodo per l'empowerment socio-emotivo dei detenuti e la loro inclusione sociale, uno strumento per aiutare i detenuti a diventare (ri)socializzati, membri della società e cittadini attivi. Nella teoria educativa attuale ci sono una serie di termini che corrispondono a ciò che il metodo cerca: si parla di abilità sociali, abilità di vita, soft, abilità, abilità psicosociali, intelligenza multipla ed emotiva, cittadinanza e altro. Non vogliamo approfondire le differenze quanto le somiglianze tra tutti questi concetti, che sono la necessità per le persone di oggi, insieme alla conoscenza, di acquisire la capacità di vivere in armonia con gli altri, sapendo che possono plasmare il mondo per il benessere comune e il bene comune. L'elenco di queste competenze, come le chiamiamo noi, comprende quindi (Unicef, 2012, Valutazione globale dei programmi di educazione alle abilità di vita, p. 8). Competenze di tipo:

- Cognitivo: capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi per un processo decisionale responsabile;
- Personale – capacità di consapevolezza e pulsione e di autogestione; e
- Interpersonale: capacità di comunicazione, negoziazione, cooperazione e lavoro di squadra, inclusione, empatia e advocacy.

La nostra risposta: una serie di passaggi

Per realizzare, quindi, questa trasformazione è necessario che i detenuti 1) identifichino e 2) rifiutino e rivedano – da soli – l'aspetto socialmente negativo del loro passato. Il primo di questi potrebbe essere chiamato primo passo. Ma per quanto riguarda il secondo punto?

A volte è molto difficile per gli educatori e gli studenti delle carceri impegnarsi in un processo diretto per raggiungerlo. Riteniamo che un modo indiretto e discreto sia migliore. In questa prospettiva i detenuti potrebbero vivere le storie di detenzione di altri detenuti e “proporre” loro nuovi scenari di vita. In questo modo imparano -e sono più capaci- a (ri)progettare la propria vita.

Ma questo può anche rivelarsi difficile, dal momento che i detenuti molto spesso non si aprono facilmente agli altri e non vogliono raccontare ad altri le loro storie di detenzione (perché questo accade non ha importanza qui). Un dialogo significativo e costruttivo non è quindi possibile e probabile.

Una soluzione può essere data sfruttando la realtà virtuale. In questo modo, i detenuti sperimentano altre storie di detenzione sconosciute dei detenuti in un quadro di realtà virtuale (=ispirazione dal teatro documentario) e suggeriscono/propongono nuovi scenari di vita con nuovi ruoli sociali.

Ci si apre così ora un nuovo, innovativo ambiente di apprendimento, un ambiente che, da un lato, sfrutta una tecnologia molto compatibile con il carcere (realtà virtuale), e dall'altro, non respinge, ma, al contrario, include, con enfasi, il contatto umano e la relazione pedagogica tra educatore detenuto e educatore detenuto. Due hanno diretto il metodo:

- ➔ (prigioniero:) “Cerco una nuova vita per me” e
- ➔ (educatore:) “Aiutare i detenuti a cambiare vita”.

Nel vivere le storie di altri detenuti, un'esperienza quasi primaria (a causa della realtà virtuale), i detenuti vengono introdotti in realtà simili alla loro (criminalità e carcerazione), ma non nella propria (realtà). Ciò che conta di più, tuttavia, è che entrino in una situazione di confronto con queste realtà "scrutando" le biografie degli altri (prospettiva di casi di studio) nel modo più fruttuoso.

Con curiosità, ma anche con un'atmosfera amichevole, i detenuti approfondiscono la vita "fuorviata" di altre persone entrando in "stanze" 3D in cui si sviluppa la storia personale di un detenuto. Non si limitano a sentire o guardare; sperimentano. L'esperienza è molto profonda, perché grazie alla realtà virtuale diventano gli "altri" per alcuni minuti.

Ma durante questa visita nelle stanze, i detenuti hanno anche la possibilità di riflettere e sviluppare un discorso intrinseco. Lo scopo di questo è identificare presupposti, modi di pensare e azioni che hanno portato gli individui (quegli "altri", ma anche loro in modo diverso) alla carcerazione e alle sue tragiche conseguenze. Identificano le decisioni sbagliate degli altri. Queste riflessioni saranno presto esternate nel gruppo di apprendimento.

Identificando le decisioni sbagliate degli "altri", si crea già un atteggiamento positivo verso il cambiamento, che è un secondo passo dei detenuti verso il proprio sviluppo personale.

Successivamente, i detenuti formano una comprensione generale delle identità degli altri detenuti e delle strutture e dei contesti di vita; approfondiscono la biografia dell'altro e la "studiano" in un certo senso. Quindi, possono "suggerire" loro idee sull'inizio di una nuova vita. Ai detenuti è stato quindi concesso un privilegio e il diritto di esprimere la propria opinione. Questo dà loro l'opportunità di impegnarsi più fortemente nell'idea del cambiamento. Questo è il terzo passo.

Possono ora pianificare una nuova vita anche per se stessi? Ciò è estremamente necessario per evitare il grave problema della recidiva dopo l'uscita dal carcere. Ora hanno maturato esperienza e

possono applicare più facilmente i processi di autocoscienza e autoriflessione che sono presupposti per progettare una nuova vita. Almeno a parole, sì, questo è possibile. E questo è un quarto passo. La pianificazione della nuova vita e della nuova vita stessa può davvero iniziare già in carcere.

I detenuti, dopo aver lavorato in gruppo e aver riflettuto, hanno almeno cominciato a progettare una nuova vita. È difficile dire se questo accadrà dopo l'uscita dal carcere. Basta che sia sorta almeno la speranza per un quinto passo. E i passi per la vita non si fermano qui!

RIFERIMENTI

Funnell, SC e Rogers, PJ (2011). Teoria del programma intenzionale: uso efficace delle teorie del cambiamento e dei modelli logici. San Francisco: Jossey-Bass/Wiley.

3.3. Costruire il metodo STEP:

Daremo ora uno sguardo a due importanti processi coinvolti nella costruzione, o nella creazione, del metodo che proponiamo nel nostro progetto. Questo è necessario per informare il lettore e gli eventuali educatori su come abbiamo lavorato.

3.3.1. Il processo di raccolta delle storie di incarcerazione dei prigionieri autentici e...⁴

Per ottenere e garantire un ricco campione di storie biografiche dai detenuti di tutta Europa, abbiamo deciso di stabilire un quadro comune il cui punto di vista fosse una guida accuratamente elaborata fatta di domande e temi che i formatori dovrebbero avere in mente quando interrogano detenuti ed ex detenuti sul loro passato, vita presente e futura.

Avendo questa guida come strumento di supporto, i formatori di Portogallo, Italia e Grecia hanno utilizzato il metodo flessibile e

⁴ Collaborazione con Natalia Correlo.

completo di narrazione per acquisire storie. Questo metodo è stato adattato alle loro circostanze particolari (ad es. istituti penitenziari, strutture di ONG) come disponibilità di tempo, luogo, risorse, stato emotivo e psicologico dell'(ex) detenuto.

Quali tecniche sono state utilizzate per raccogliere storie e supportare il metodo dello storytelling?

Finché l'obiettivo principale della raccolta di storie è stato assicurato, i formatori hanno avuto una certa libertà di scegliere le tecniche più adatte per innescare sentimenti di consapevolezza di sé, pensiero positivo e sviluppo personale nelle narrazioni condivise dai detenuti e dagli ex detenuti con cui hanno comunicato.

In tal senso, i partner hanno implementato le seguenti tecniche:

- La tecnica del viaggio - Basandosi sull'idea di ricordare i punti di riferimento di un viaggio ben noto, ai detenuti è stato chiesto dei loro ricordi, emozioni e "significati", quando alcune frasi chiave sono state scritte su una lavagna. A cosa pensano quando chiediamo loro dei loro viaggi solitari? E i viaggi che hanno fatto attraverso i loro sogni, speranze e ostacoli? In altre parole, in che modo i loro viaggi rivelano le loro storie di vita?

- La tecnica delle finestre - I prigionieri sono invitati a pensare a una passeggiata attraverso l'arte di Salvador Dalí, in particolare il suo dipinto ad olio del 1925 noto come Giovane donna alla finestra e gli scritti poetici di Nâzım Hikmet. In primo luogo, hanno colorato una versione in bianco e nero del dipinto di Dalí, mentre parlavano liberamente; poi, hanno letto una poesia di Hikmet e hanno selezionato le parole e le frasi che li hanno toccati di più in modo da poter costruire insieme un nuovo testo. Alla fine, hanno discusso del loro lavoro e dei sentimenti e dei pensieri sull'immagine che hanno dipinto suscitato in loro.

- 5 Life Coaching STEP (una metodologia di 5 tecniche) - Per facilitare il processo di storytelling, il consorzio STEPsha creato una guida in 5 passaggi per aiutare i detenuti e gli ex detenuti a evocare le loro

storie personali. Questa serie di azioni è iniziata con un'attività di gruppo seguita da tre attività individuali che sono sfociate in un'autobiografia o narrazione.

Il primo passo - l'incontro di gruppo - esisteva per creare un clima di fiducia e di responsabilizzazione tra i detenuti. Inoltre, è stata anche l'occasione per spiegare il processo di storytelling e coltivare l'interesse di chi ha voluto far parte di STEPS. Di conseguenza, coloro il cui interesse è stato catturato sono stati indirizzati al loro primo incontro individuale in cui hanno esplorato la loro percezione di sé secondo un'analisi SWOT e quindi definiti obiettivi SMART. Nel loro secondo e terzo incontro individuale, sono stati dapprima incoraggiati a ravvivare possibili omissioni di cui non erano pienamente consapevoli chiedendosi del loro interesse per il mondo attuale (ad es. Quali notizie leggi? Perché sei interessato a loro?); in seguito, nel terzo incontro, è iniziato a emergere uno schizzo della loro storia: gli eroi, gli eventi, le lotte,

Quali sono stati i risultati ottenuti?

Seguendo il metodo e le tecniche sopra spiegate, il consorzio ha potuto raccogliere 60 storie che significa anche 60 detenuti ed ex detenuti hanno potuto sviluppare un processo di introspezione che ha contribuito all'empowerment della loro capacità di autoriflessione - una capacità fondamentale nello sviluppo e nel rafforzamento della loro intelligenza emotiva e fiducia in se stessi.

Queste storie, che saranno i contenuti di uno speciale libretto STEPS, sono la materia prima per la creazione delle stanze VR. Le storie sono state raccolte da detenuti maschi e femmine in Grecia, Cipro e Italia, e da ex detenuti in Portogallo.

Infine, ma non meno importante, questo processo di narrazione ha contribuito anche all'attivazione di attori appartenenti a reti nell'ambito dell'educazione carceraria, campo che svolge un ruolo chiave nel miglioramento delle competenze dei detenuti, ma è spesso trascurato dallo Stato.

3.3.2. la loro trasformazione in stanze virtuali/video⁵

Vediamo ora come la materia prima (cioè le storie registrate nel modo descritto nella sottosezione precedente) è stata trasformata in applicazioni VR.

Questo era, ovviamente, un processo evolutivo e multilivello che includeva due processi parziali: lo scripting e lo sviluppo dell'applicazione VR stessa. Dobbiamo sottolineare che, dato che tali applicazioni destinate all'insegnamento o ad altre situazioni sono rivolte a un gruppo target specifico (altrimenti non ha senso), in tutto questo processo abbiamo lavorato tenendo conto delle particolari caratteristiche dei membri del target (che nel nostro caso sono i detenuti). L'editing è stato fatto da un gruppo speciale di persone che lavorano nel campo dell'arte e dell'informatica / programmazione (come parte speciale del prodotto intellettuale del progetto), mentre la selezione delle storie per diventare storie VR è stata il risultato di una votazione da parte di tutti i progetti collaboratori tra le storie che venivano costantemente raccolte (nell'ambito di un altro prodotto intellettuale realizzato).

Da questo punto in poi, il processo è stato quello di dare ogni storia allo sceneggiatore per adattarla a una sceneggiatura, e poi darla al team di sviluppo per adattarla a una storia VR interattiva.

Per quanto riguarda la realizzazione delle sceneggiature, segnaliamo che ciascuna delle storie è la "vera storia" di persone che, per una serie di motivi, a un certo punto hanno infranto la legge e hanno sperimentato l'arresto e la reclusione, lasciandosi alle spalle la loro vita precedente, la famiglia, amici, lavoro e libertà. Ogni storia ha le sue dinamiche, le sue immagini, aspetti, messaggi, emozioni, preoccupazioni. Tutti questi sono elementi essenziali che dovevano essere isolati ed evidenziati in ogni storia VR. Quindi, l'obiettivo

⁵ Collaborazione con Kyriakos Papadakis

principale della sceneggiatura era quello di riflettere fedelmente ogni storia, ma anche di porre degli stimoli e delle domande affinché ogni utente-detenuto (durante il processo educativo) la vivesse e la decifrasse nel miglior modo possibile.

Ad essere sinceri, ogni parte isolata della storia è stata trattata in modo diverso: arricchita o spogliata. Alla fine, questi pezzi sono stati assemblati utilizzando oggetti interattivi o piccole scene successive per completare la fornitura di "informazioni" attraverso la storia.

La nostra originalità nella costruzione di queste storie è stata il porre continue domande a cui è possibile rispondere dopo aver visto le scene seguenti. Crediamo che in questo modo l'utente non sia solo spettatore di una storia che ai suoi occhi si evolve semplicemente in modo lineare, ma che attraverso le domande il suo pensiero e la sua immaginazione siano attivi: danno risposte, spiegazioni o provano da soli a trovare soluzioni alle domande poste da oggetti interattivi.

Questo è il primo approccio allo scenario. Questo approccio è stato seguito da diverse altre fasi di creazione. Ad esempio, i nostri colleghi che non avevano alcuna relazione precedente con la storia hanno svolto un ruolo molto importante nel processo. Alcuni di loro leggono la sceneggiatura e la storia originale e altri solo la sceneggiatura. Con questo feedback si evidenziano i punti deboli dello scenario e si attuano gli opportuni interventi.

Una volta completata la sceneggiatura in un formato approvato dal gruppo di progetto e dal sottogruppo dell'applicazione VR, il "team di progettazione" ha iniziato a creare gli spazi 3D e i materiali 3D previsti dallo script.

La raccolta di fotografie provenienti da carceri operanti negli stati che partecipano al progetto ha permesso al gruppo di trovare un terreno comune e rendere quanto più fedele possibile gli spazi carcerari. Così sono stati selezionati gli elementi che ogni "spazio" doveva avere. Questo "spazio" VR è stato quindi investito con vari oggetti e altre trame fotorealistiche, al fine di assumere la forma finale.

Inoltre, il gruppo di programmazione ha dato vita al palco e agli oggetti, pianificando tutti gli oggetti e gli eventi interattivi di ogni scena. Allo stesso tempo, sia tramite gli studi professionali che hanno una vasta gamma di voci di attori professionisti, sia tramite gruppi teatrali amatoriali, abbiamo cercato gli attori che dovevano "prestare" la loro voce agli eroi della storia. Dopo la prima selezione degli attori, si è svolta la prima prova in studio per mostrare come le loro voci "scrivono" davvero e come possono interpretare il ruolo.

Gli attori selezionati di volta in volta sono stati informati della storia, delle condizioni in cui vivevano gli eroi, del loro stato mentale, della loro carica emotiva in ogni scena e -dopo discussione e insegnamento che è stato loro fatto, fino al raggiungimento del risultato desiderato- sono entrati lo studio per registrare il loro ruolo. Ogni pezzo della storia potrebbe essere registrato più volte fino a quando lo scopo dell'intera storia è stato raggiunto. Più volte, una volta terminato il film, è capitato che alcuni brani venissero ri-registrati, in modo che potessero essere eseguiti meglio e legati meglio all'effetto visivo. Alla fine, tutti i pezzi sono stati composti in scene, che sono state sottoposte a ulteriori test e miglioramenti, fino a quando non è stato documentato che hanno raggiunto il loro obiettivo. La composizione è continuata fino al completamento dell'intera storia della realtà virtuale.

Infine, ancor prima della distribuzione definitiva dell'applicazione d'uso, un gruppo di utenti ha "vissuto", cioè provato nella pratica, la storia della realtà virtuale con le apparecchiature che erano state installate in laboratorio. Sono stati quindi effettuati feedback, re-ispezioni ed eventuali ulteriori interventi per migliorare la qualità funzionale, estetica, interattiva del prodotto finale.

4. Applicazione del metodo

Questo capitolo tratta il lato pratico del nostro metodo.

Partiamo dal presupposto che un educatore detenuto apprende, ad esempio navigando su internet, l'esistenza del progetto e la sua ambiziosa proposta. Cosa farà; Come funzionerà?

In ogni caso, consigliamo loro di leggere questa guida, che consideriamo un'introduzione completa per l'istruttore nella nostra filosofia. Tutti i contenuti della guida fino a questo punto erano per questo scopo. In questo capitolo presentiamo la nostra proposta su cosa si può fare con il materiale che abbiamo preparato. Sottolineiamo che il modello logico del progetto e la sua teoria del cambiamento desiderato devono essere sempre presenti nella mente di chiunque voglia coinvolgere il metodo nel suo lavoro di insegnamento. I contenuti fluidi forniscono il background necessario che un educatore dovrebbe avere per il metodo.

Prima di proseguire, è necessario ripetere alcuni dei punti fatti da Jarvis (2004, 2010) sull'apprendimento. Secondo questo studioso, il non-apprendimento esiste anche nell'uomo. Non tutti imparano allo stesso modo o non tutti vogliono imparare, e alla fine non tutti imparano. Le ragioni sono molte e non è necessario menzionarle qui, mentre sono ovviamente legate al mondo della vita di tutti o ad altre circostanze in cui un individuo si trova in un momento. Tuttavia, va sottolineato, soprattutto per coloro che alla fine lo criticheranno, che qualsiasi metodo suggerisce di risolvere i problemi e non risolve i

problemi immediatamente. Questo, dopo tutto, è il modo in cui va la scienza.

Pertanto, il principio generale è che prima di utilizzare il metodo, l'istruttore dovrebbe condurre un ricco processo di negoziazione con i suoi studenti detenuti, al fine di tenere traccia delle loro esigenze e richieste più profonde e informarli su cosa si tratta, sugli obiettivi prefissati e sui possibili esiti, e per informarli che la loro partecipazione al programma educativo non è obbligatoria (contratto di apprendimento). In verità, questa è un'idea, una proposta o un suggerimento e non un processo obbligatorio.

Il nostro metodo, sempre nella logica di un ambiente di apprendimento (innovativo), ha un carattere aperto e flessibile. Può essere utilizzato secondo ciò che qualsiasi gruppo di studenti ed educatori pensa, purché la filosofia di base sia stata adottata in precedenza. Tuttavia, va notato che l'educatore ha innanzitutto bisogno, come suggerisce la letteratura (Papastamatis, 2010), di dedicarsi e di credere nel suo lavoro, soprattutto nella sua dimensione trasformativa.

Pertanto, non è stato possibile, e non abbiamo cercato, anticipare tutti i possibili comportamenti (opinioni, emozioni, sentimenti, valutazioni ecc.) dei gruppi educativi che l'attuazione del metodo avrebbe innescato. Questi sono problemi che appariranno in pratica e qualsiasi feedback è benvenuto.

Tuttavia, poiché in questo progetto si tratta di biografie e identità e qualsiasi identificazione può evocare emozioni e innescare processi che non sarà facile gestire senza la conoscenza dei professionisti della salute mentale, sarebbe bene realizzare le azioni con la partecipazione di un psicologo. La migliore combinazione di facilitatori è sia un educatore per adulti esperto che un professionista della salute mentale ben preparato, in grado di gestire situazioni che sono in un equilibrio molto delicato tra la dimensione educativa e quella psicologica del progetto. Ad esempio, una storia che fa riferimento all'abuso sui minori (la storia di Carla) può essere un

innesco per situazioni che l'educatore/facilitatore dovrebbe essere in grado di gestire.

Dopotutto, non è sufficiente che l'istruttore abbia studiato gli scenari prima di iniziare l'implementazione. La partecipazione ai processi di trasformazione presuppone che ci sia un gruppo di apprendimento già sviluppato e che ci sia fiducia tra i partecipanti. Sebbene il nostro suggerimento per i gruppi di quattro sia buono, il gruppo dovrebbe essere già maturo, poiché il progetto comporta identificazioni che, per essere espresse, richiedono un buon legame del gruppo, fiducia, rispetto e accettazione tra i suoi membri. Pertanto, sarebbe meglio arricchire il nostro metodo con attività più esperienziali al fine di preparare gli studenti all'uso di storie 3D, perché altrimenti potrebbe essere debole in termini di obiettivo di trasformazione. La trasformazione può avvenire o attraverso un dilemma disorientante o avvenire cumulativamente attraverso esperienze esperienziali e riflessive. Se le storie funzionano in una direzione o nell'altra, è necessario il supporto appropriato dei tirocinanti da parte di educatori adeguatamente formati, al fine di seguire i principi dell'apprendimento esperienziale come descritto in questa guida. Inoltre, la collaborazione con gli psicologi può garantire la corretta gestione delle situazioni difficili che possono sorgere lungo il percorso. Inoltre, l'educatore -o gli educatori- dovrebbe pensare, dopo aver studiato tutti gli scenari/aule, se è bene avere un piano/ordine specifico per l'uso delle stanze che possa soddisfare al meglio gli obiettivi. la collaborazione con gli psicologi può garantire la corretta gestione delle situazioni di difficoltà che possono presentarsi lungo il percorso.

RIFERIMENTI

Jarvis, P. (2004, 2010). Educazione degli adulti e apprendimento permanente. Routledge.

Saralis, Th. (2005). Progettazione, amministrazione, valutazione di programmi di educazione degli adulti. Banda . Design. Fascia C. Valutazione. Greek Open University (in greco).

4.1. Descrizione e struttura

Il progetto STEPS introduce un metodo originale che mira a potenziare e potenziare le competenze psicosociali di detenuti o ex detenuti, attraverso la loro partecipazione a esperienze di realtà virtuale, attraverso le quali acquisiscono voce e diventano protagonisti della vita. Lo sviluppo delle capacità psicosociali dei detenuti, che, a nostro avviso, avviene idealmente solo in modo esperienziale e non attraverso la predicazione, è una questione scottante nell'educazione dei detenuti e di altre popolazioni (Beyer, 2017).

La realtà virtuale è percepita come un particolare sussidio didattico (Valakas, 1999). Come è noto, utilizzando tali sussidi didattici l'educatore attiva più sensi contemporaneamente, trasmette con chiarezza concetti, relazioni e fenomeni, attira l'attenzione e stimola l'interesse, rappresenta la realtà. Tuttavia, gli esperti richiamano l'attenzione su quanto segue (Valakas, 1999): i sussidi didattici dovrebbero essere strumenti di presentazione, "collaboratori didattici" e mezzi di applicazione creativa; non dovrebbero essere usati solo per offrire qualche "spettacolo". Consideriamo la realtà virtuale, come l'abbiamo descritta nella sottosezione 3.1.1, particolarmente adatta a tutto questo.

Il metodo si compone di 6 storie in realtà virtuale, le cosiddette stanze (la loro creazione è stata descritta nel capitolo 3.3., mentre le loro trame sono presentate nella sezione 4.4.), proponendo lo svolgimento di 6 corrispondenti attività educative. Si tratta quindi di un percorso educativo composto da 6 attività di apprendimento che normalmente si svolge in un ambiente educativo o in un altro luogo all'interno di un carcere o nei locali di organizzazioni e servizi che si occupano del reinserimento e della riabilitazione dei detenuti rilasciati. Le storie hanno come personaggio centrale (il cosiddetto protagonista) detenuti ed ex detenuti, uomini e donne, provenienti da vari paesi europei. In totale abbiamo tre storie "femminili" e tre storie "maschili".

La filosofia del metodo è che il detenuto o il dimesso vivano un'esperienza di vita secondaria, ma il più possibile vicina a quella primaria, che nei contenuti non è fantastica, ma autentica e proviene anche da persone che vivono in diversi paesi europei. In questo modo il detenuto/utente è chiamato a sentirsi presente in un mondo composito, virtuale, solo ontologicamente lontano dalla realtà ea vivere una "telepresenza". Quindi, (s) acquisisce pensiero e ragione all'interno di questa storia "straniera" e quindi (s) è chiamato, in un contesto di gruppo, a pensare e parlare, almeno, di ciò che ha sentito e forse del ruolo che ha interpretato, anche se inconsciamente, in questo originale "teatro di vita reale". In questo processo in aula la durata di 4 ore di lezione nella stessa giornata è indicativa.

Forma ideale di utilizzo del metodo

Ciascuna delle 6 attività educative dovrebbe essere percepita come un'esperienza di apprendimento composta da due parti principali. La prima parte si concentra sull'esperienza dell'esperienza virtuale/storia della realtà virtuale, mentre la seconda si concentra sullo sfruttamento educativo. In particolare, nella prima parte, i tirocinanti, incarcerati o rilasciati (per i quali d'ora in poi useremo il termine "utenti", intendendo l'uso di attrezzature tecnologiche), sono adeguatamente preparati a vivere la storia della realtà virtuale. Nella seconda parte, il gruppo si impegna in ulteriori attività e discussioni semi-strutturate con l'aiuto di un facilitatore al fine di identificare un nuovo ruolo di vita per il protagonista della storia che hanno visto.

Poiché calcoliamo la durata di un'attività didattica fino a 3-4 ore di insegnamento, diremmo che il nostro programma può avere una durata totale (con lo stesso gruppo di partecipanti) di 24 ore in 6 settimane (1 stanza/storia a settimana) oppure in 3 settimane (2 stanze/racconti a settimana). Nello specifico, un gruppo di quattro persone può completare il programma in 6 giorni (meglio non in giorni successivi). Quindi, se l'educatore riceve l'interesse di 12 persone, dovrebbe calcolare circa 18 giorni del suo tempo.

Dovrebbe essere chiaro che il metodo non è per tutti perché in realtà non esiste un metodo del genere assolutamente adatto a tutti ("taglia unica") ed è del tutto accettabile che alcuni detenuti possano rifiutarsi di partecipare o rinunciare ecc. Questo è spesso il caso degli approcci di apprendimento esperienziale. In ogni caso, l'educatore è obbligato ad aver studiato tutto ciò che riguarda il metodo prima di applicarlo, così come al suo gruppo. Questo, prima di tutto, significa che l'educatore deve aver attentamente sorvegliato da solo tutte le stanze e che ha già elaborato un primo piano per il loro utilizzo (Gasouka, 1999). La gestione della realtà è nella "mano" dell'educatore e dell'educato, non nel metodo stesso. La sezione successiva rende tutto questo più chiaro.

RIFERIMENTI

Beyer, LN (2017). Apprendimento sociale ed emotivo e popolazioni tradizionalmente svantaggiate. Forum sulla politica giovanile americana.

Valakas, G. (1999). "Sussidi didattici e spazio educativo" in: Programma di formazione (Adulti) Educatori. Banda III. EKEPIS

4.2. Istruzioni tecniche⁶

Le stanze VR utilizzano il dispositivo e i controller VIVE (tm) Headset. Sebbene possano essere utilizzati altri dispositivi VR, le stanze VR sono ottimizzate per questo particolare set.

⁶ Collaborazione con Thanassis Malamos

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute". [43]



Lo studente indossa l'auricolare (1) e afferra i controller (2) (L) a sinistra e (R) rispettivamente con la mano destra.

I movimenti della testa degli studenti così come i suoi movimenti all'interno del mondo reale vengono tradotti in rotazioni di punti di vista e movimenti all'interno dello spazio virtuale (Stanze). Le mosse dei controllori si traducono nelle mosse di un paio di guanti rosso/neri che sono l'avatar delle mani dell'utente (controllore) all'interno delle Stanze.

Lo studente, secondo lo scenario, dovrebbe essere in piedi o seduto su una sedia. Alcuni studenti potrebbero provare una sorta di vertigine a causa del sistema VR. Ecco perché è disponibile anche un filmato VR demo dedicato, nel caso in cui l'insegnante decida di familiarizzare prima gli studenti con l'auricolare VR (suggerito). L'educatore dovrebbe sempre stare dietro allo studente e prendersi cura di lui/lei.

Prima dell'inizio della prima Stanza VR, l'educatore dovrebbe dare alcune istruzioni di base sulle interfacce delle Stanze VR e su come l'utente deve interagire con gli oggetti e seguire lo scenario.

Una volta che lo studente indossa l'auricolare e gestisce i due controller, l'aula VR inizia con la schermata di selezione della lingua.



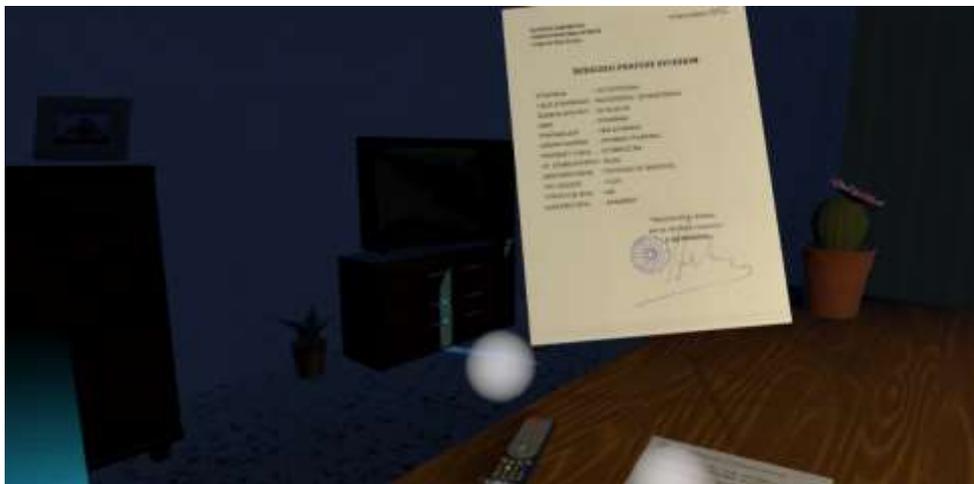
La selezione della lingua viene effettuata tramite un raggio laser verde che l'utente abilita utilizzando il grilletto "simile a una pistola" nel controller. Dopo la selezione della lingua, lo studente entra nelle stanze VR.

Lo studente ha due modi principali per interagire con gli oggetti all'interno delle stanze.

1. Puntando con un raggio laser verde. Per fare ciò, lo studente preme il grilletto del controller (come nella selezione della lingua) e lo tiene premuto fino a raggiungere l'oggetto con cui vuole interagire. Gli oggetti che interagiscono con il raggio laser verde sono sempre sufficientemente illuminati da un punto luce per poter essere distinti dall'ambiente.

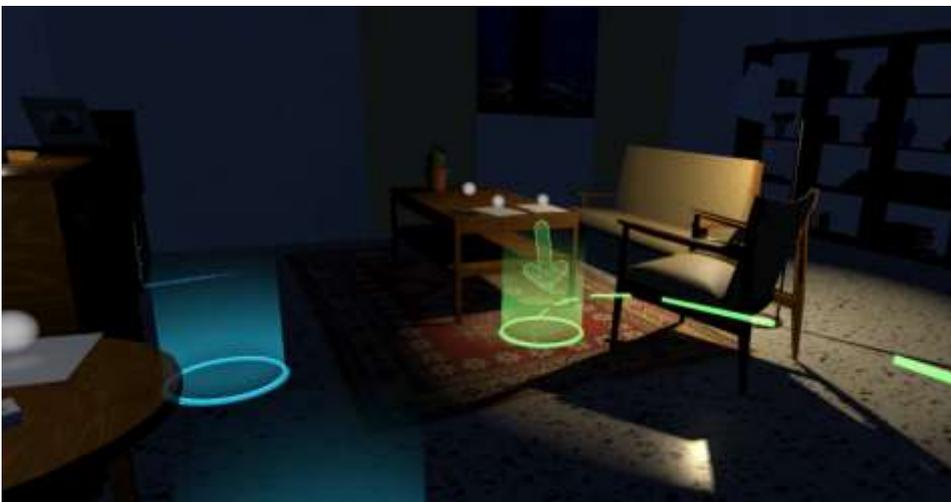
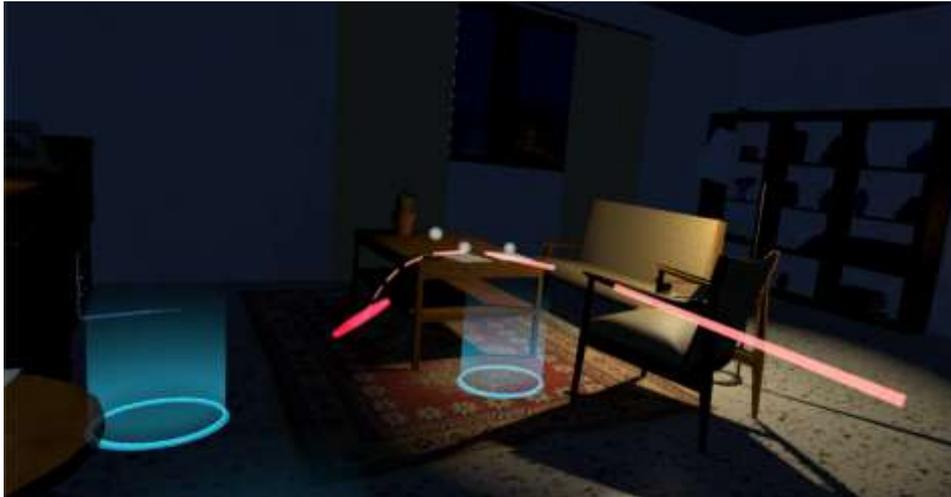


2. Prendendo (afferrando) un oggetto. Alcuni oggetti hanno una sfera "luce" illuminante molto vicina a loro. Questa palla "leggera" significa che questo oggetto può essere "catturato" dall'utente. Lo studente deve avvicinarsi all'oggetto e, quando il guanto (avatar controller) è molto vicino, può afferrarlo con il guanto premendo il grilletto.



Se l'utente (=studente) sta afferrando l'oggetto, allora può spostarlo, leggerlo, nel caso sia un pezzo di carta, e in generale può interagire con esso.

Lo studente è anche in grado di muoversi all'interno delle stanze VR, a seconda dello scenario. In questo caso l'utente può muoversi con il "teletrasporto". Questo viene fatto con il joystick nella parte superiore del controller VR. Una volta che il joystick viene spinto in avanti, appare un raggio curvo rosso e nel pavimento compaiono dei punti (cerchi) celesti che mostrano le possibili mosse (teletrasporto) che l'utente può scegliere. Se il raggio rosso corrisponde a un punto azzurro, entrambi stanno diventando verdi e una freccia verde mostra l'esatta posizione del teletrasporto.



Quindi rilasciando il joystick avviene il teletrasporto. L'utente si sposta quindi in un altro punto all'interno della stanza.

Secondo lo scenario, a volte l'utente può avere la sensazione di muoversi all'interno di quel mondo virtuale. Questo accade perché alcuni movimenti sono automatizzati in modo da semplificare l'interattività e rendere le Stanze VR più amichevoli per tutti gli utenti.

Suggeriamo agli educatori di fare molta formazione da soli, prima di utilizzare il software "in classe" al fine di acquisire esperienza e far sentire i propri studenti/team, ecc. a proprio agio con il clima generale. Varie questioni tecnologiche dovrebbero essere esaminate e affrontate in anticipo, in modo che nulla interrompa il processo di apprendimento. Ciò è necessario, perché secondo la

nostra esperienza tali problemi possono rivelarsi imbarazzanti nel tempo di utilizzo pratico e compromettere gli obiettivi di apprendimento. In genere, gli educatori devono guardare tutti i film/aule e formarsi a fondo. Siamo sicuri che l'esperienza aumenterà costantemente con l'uso continuo degli STEP, mentre anche eventuali problemi sorti durante le prime sessioni svaniranno con l'avanzare dell'uso.

4.3. Una proposta per svolgere l'attività (collaborazione con Kelly Gerostergiou)

In questa sezione descriviamo la struttura dell'attività educativa come quadro comune a tutte. Le azioni proposte hanno un profilo esperienziale e si ispirano all'approccio pedagogico collaborativo di gruppo, i cui vantaggi sono noti e soprattutto voluti dal nostro metodo. Tuttavia, laddove ciò non sia possibile, o ove necessario, può essere utilizzato un approccio personalizzato. In un ambiente al di fuori di un centro di detenzione, come un servizio di gruppo/organizzazione/reinserimento, è necessario fare uno sforzo per formare gruppi al fine di migliorare le abilità sociali. Per quanto riguarda la dimensione del gruppo, riteniamo che il numero ideale sia di 4 persone. Va inoltre rilevato che il metodo potrebbe essere utilizzato - o, in effetti, sarebbe opportuno essere utilizzato - in un quadro di cooperazione tra docenti e di co-docenza,

Come già suggerito, l'attività proposta ha una struttura in tre parti.

La prima parte si chiama "prima e durante l'esperienza della realtà virtuale" ed è la parte del metodo che essenzialmente prepara gli studenti all'esperienza della realtà virtuale e comprende anche la sua osservazione. Sugeriamo due attività. La prima si intitola "Esplorando i lati di me stesso" ed è destinata al caso di partecipazione individuale. La seconda si chiama "Il corso della mia vita in carcere" ed è destinata all'uso di gruppo, cioè nel caso in cui un gruppo insieme voglia realizzare questa prima parte, accettando i

tempi di attesa che derivano dall'esistenza di un solo pezzo di attrezzatura.

La seconda parte si chiama "dopo aver sperimentato la realtà virtuale". Qui suggeriamo un'attività che dovrebbe essere svolta in un quadro di gruppo, purché ci siano poche persone a partecipare. Inutile dire che questa attività può essere svolta solo da persone che hanno completato la prima parte (e hanno visto la storia VR). In questa seconda parte ci occupiamo essenzialmente dell'applicazione del modello logico del progetto come presentato nella sezione precedente.

Alla seconda parte abbiamo aggiunto un'altra, terza fase, che inevitabilmente verte sulla valutazione. Si chiama "integrazione: valutare i partecipanti dalla partecipazione all'esperienza di realtà virtuale".

Il tema della valutazione è molto importante ed è legato al problema, altrettanto importante, dell'efficacia (di un programma, di un metodo, ecc., Karalis, 2005). Per quanto riguarda la questione della valutazione, esponiamo le seguenti riflessioni:

- La "performance" dei partecipanti - dicendo performance non intendiamo semplicemente la loro soddisfazione ("mi è piaciuto/non mi è piaciuto", senza spiegare perché) - può essere valutata dagli educatori alla fine dell'attività secondo il obiettivi/criteri, che sono stati enunciati nella sezione relativa al modello logico del progetto, nonché in tutto il presente capitolo, o in coerenza con eventuali altri obiettivi specifici. Una conclusione generale su "come è andata" può essere comunicata ai partecipanti alla fine. In ogni caso, è un luogo comune in letteratura che valutare l'acquisizione di abilità socio-emotive sia molto difficile e debba essere fatto con attenzione. Nel nostro caso, non è facile capire se uno studente si sta davvero muovendo verso il cambiamento, si avvicina ad esso, lo realizza, ecc. Questo è molto probabile, ovviamente. E potremmo avere ogni giorno indizi rilevanti, al di là di quello che abbiamo visto dire ai nostri studenti e durante "la lezione" (uscite dirette). È vero

che in generale il comportamento del detenuto nella scuola, nel carcere stesso, ecc., può fornire tali indicazioni (risultati a medio termine). Naturalmente, l'indicazione più importante del successo (impatto) è la vita dopo il rilascio (= evitare il ripetersi). Ciò non toglie che qualsiasi miglioramento già durante il periodo di detenzione non sia una priorità significativa ((risultati a medio termine). Com'è inteso, quindi, è bene distinguere tra output diretti, esiti a medio termine e risultati a lungo termine impatto. nel carcere stesso, ecc., possono fornire tali indicazioni (risultati a medio termine). Com'è inteso, quindi, è bene distinguere tra output diretti, esiti a medio termine e risultati a lungo termine impatto.

- Sulla base degli stessi criteri, i partecipanti possono valutare se stessi. Ciò aumenta la loro capacità di pensare e aiuta anche l'educatore a continuare.
- Gli stessi insegnanti possono valutare il loro insegnamento tenendo conto delle varie altre valutazioni (degli studenti, ecc.) e riflettendo su domande come: "Cosa è stato buono, cosa è stato male, cosa è andato bene nell'attività e cosa no? Come mi sono sentito?"
- Qualsiasi tipo di valutazione è importante per l'uso continuato del metodo da parte dell'educatore e per come dovrebbe essere fatta un'ulteriore pianificazione. Raccomandiamo che l'educatore affronti a fondo questo processo, oltre a registrare molte informazioni (ad esempio, attraverso la propria osservazione o raccogliendo le risposte degli studenti), poiché è sulla base di questo materiale che può essere un ricercatore del proprio lavoro.
- Per aiutare a valutare "ciò che gli studenti hanno imparato" abbiamo incluso nella terza parte una serie di brevi attività. Le attività sono molto mirate e quindi possono essere utilizzate come principale strumento di valutazione per gli studenti. Dovrebbero essere inclusi nel design.
- È molto importante valutare il programma educativo sia in parte che nella sua interezza dopo il suo completamento.

Qui bisogna citare la cosiddetta analisi di impatto controfattuale, che mostrerebbe come e quanto il programma aiuti nel reale cambiamento dei detenuti, soprattutto dopo il rilascio (confrontando alcuni che hanno utilizzato il metodo STEPs con altri che non lo hanno utilizzato). Ciò richiede certamente una pianificazione della ricerca a lungo termine, che non rientra nelle nostre intenzioni. In effetti, questo è molto difficile, specialmente nell'educazione dei detenuti.

Note importanti

I suggerimenti che seguono nelle pagine seguenti sono una guida e una fonte di ispirazione per l'istruttore e vengono adattati o differenziati di volta in volta a seconda del contesto o del contenuto di ogni storia VR. È una serie di azioni. Il metodo si distingue per una varietà di flessibilità. Ad esempio, è possibile limitarsi a una sola storia (a una singola attività), se ad esempio non c'è tempo. Inoltre, l'educatore può lavorare con un singolo studente, perché c'è solo un'attrezzatura o perché solo uno studente desidera implementare il metodo.

Quindi, se ci limitiamo a una sola storia - o con una persona o con un gruppo di persone - è bene proseguire tutte le attività qui proposte. Ma se percepiamo il metodo STEPs come un programma completo composto da 6 sessioni (come noi proponiamo), dovremmo - lavorare con una persona o un gruppo - applicare tutte le attività suggerite qui nella prima sessione, ma nelle sessioni rimanenti possiamo sceglierne alcuni (o crearne di nuovi, simili a loro). Ricorda però sempre che, per le restanti sessioni, sono assolutamente necessari i passaggi 1, 2, 5, 6, 7 della seconda parte e una delle attività della fase di integrazione.

Come si comprenderà leggendo le pagine seguenti, il contenuto delle nostre proposte è da considerarsi in qualche modo indicativo. Ciò significa che può essere modificato a seconda dell'occasione. Ad esempio, nella prima attività (individuale) della prima parte (ricordiamo che la prima parte ha il ruolo di introduzione e

preparazione) non è necessario fare tutti gli esercizi (SWOT, SMART ecc.) e possiamo solo limitarci al tavolo.

Si precisa, inoltre, che la durata delle suddette attività non può essere prescritta, purché tutto ciò non sia una prova. Questo è un parametro che dipenderà dalla pratica e dai soggetti coinvolti.

Infine, un parametro importante che dovrebbe interessare in primis gli educatori e le loro équipes sono i temi legati alla cultura carceraria: il mondo carcerario non è lo stesso del mondo “fuori”, dato che, secondo la nostra esperienza, le molteplici distorsioni del “fuori” società, come varie divisioni, disuguaglianze, contrasti e altri problemi, si stanno esacerbando all'interno del carcere. Non abbiamo bisogno di dilungarci ulteriormente su questi temi, che finora non hanno infastidito molto la ricerca. Insistiamo, però, sulla questione di genere, che, soprattutto nelle carceri maschili, può assumere una dimensione spaventosa. Pertanto, alcuni detenuti maschi potrebbero non voler affrontare le nostre cosiddette storie di "donne", e questo è un loro diritto completamente rispettabile. Ovviamente accade anche il contrario. Come menzionato sopra,

PRIMA PARTE:

Prima e durante l'esperienza della realtà virtuale

Attività individuale: “Esplorare i lati di me stesso”

Portafoto:

Ogni studente partecipa individualmente. L'attività può svolgersi il giorno prima dell'attività principale, ad esempio da quattro studenti in quattro momenti diversi (nella stessa giornata). Il termine attività individuale significa che l'educatore lavora con un gruppo di massimo 4 persone in momenti diversi, perché c'è un solo pezzo di attrezzatura tecnologica. Ma tutte queste persone finalmente si "incontrano" nella seconda parte, che è fatta di gruppo. A seguito di

questa attività, però, ne suggeriamo un'altra nel caso in cui gli studenti vogliano svolgere la prima parte in un contesto di gruppo e non abbiano problemi ad aspettare e partecipare a turno (per questo sono coinvolti in un'attività che copre il tempo).

Obiettivi:

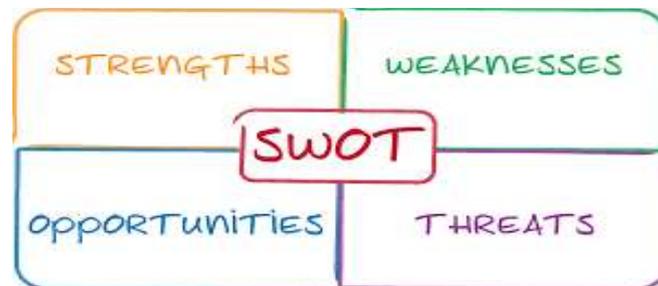
Gli studenti

- ✓ Per ricevere un impulso per l'auto-miglioramento desiderato
- ✓ Per essere preparati per l'esperienza VR.

Passaggi:

Passaggio 1: esplorare me stesso

(Questo passaggio può essere omissso se l'educatore conosce già il detenuto o il detenuto rilasciato o, se non omissso, può essere suggerito al partecipante per l'attuazione nel proprio luogo e tempo).



Punti di forza / I miei aspetti positivi e come li sfrutto	Punti deboli / I miei aspetti negativi e cosa faccio per gestirli
1.	1.
2.	2.
3.	3.

Sentimento....	
Cosa o chi può aiutarmi sia dentro che fuori dal carcere (reti di sostegno)	Quali ostacoli devo affrontare sia all'interno che all'esterno del carcere per quanto riguarda il modo di gestire la mia vita?
1. 2. 3.	1. 2. 3.

Attuazione della fase 1:

- L'educatore lavora sulle tabelle di cui sopra insieme allo studente.
- Lo incoraggia a tornare da loro al suo tempo.
- È possibile fare riferimento anche alla definizione dei cosiddetti obiettivi SMART (il termine inglese può variare nelle diverse lingue)



Nota importante: idealmente questo esercizio non viene completato in pochi minuti o in un giorno, anche se ciò non significa che non possa essere eseguito in questo modo. Tuttavia, si consiglia allo studente un processo di più giorni e molto tempo per tornare ad esso al fine di impostare i criteri che lo aiuteranno. Si consiglia di utilizzare il cartone e affiggerlo in un luogo visibile. Quindi, "cosa

devo fare" diventerà un'esperienza quotidiana che può portare gradualmente all'auto-miglioramento.

Fase 2: appena prima dell'esperienza

L'educatore coordina la preparazione dello studente/utente per quanto segue. In particolare, l'educatore:

- ✓ sottolinea che (s) guarderà una storia da solo e cercherà di vivere il contenuto con i propri occhi
- ✓ informa brevemente sulle attrezzature, la terminologia e le procedure delle attività che seguiranno,
- ✓ pone le basi per la partecipazione all'esperienza virtuale con l'aiuto di domande come le seguenti:
 - Perché sei interessato alla nostra attività attuale? Cosa ti aspetti da questo?
 - *Ti piace guardare o affrontare le storie di altre persone?*
 - *Hai mai provato a metterti nei panni di qualcun altro?*
 - *Sei interessato alle altre persone e alla loro fortuna?*
 - *Quanto influiscono su di te le esperienze degli altri?*
 - *Tendi a dare la tua opinione oa dare consigli agli altri?*
- ✓ utilizza la demo dell'utilizzo della VR

Passaggio 3: completamente: guardare la storia in realtà virtuale

L'educatore, che ha familiarità con il sistema elettronico del progetto, aiuta l'utente a guardare la storia, restando dentro o fuori l'aula. Non c'è una discussione approfondita prima che inizi la seconda parte.

Attività di gruppo: "Il corso della mia vita in carcere"

Portafoto:

Gruppo di quattro studenti, attrezzatura VR per 1 persona, 1 aula, materiale didattico (lavagna, proiettore, fogli A4 o A3, pennarelli colorati, adesivi colorati, cartone grande 50x70).

Obiettivi:

- ✓ ricevere impulso per l'auto-miglioramento desiderato
- ✓ preparati per l'esperienza VR
- ✓ esprimersi attraverso l'arte registrando il proprio percorso in carcere,
- ✓ concentrarsi su ciò che gli piace di più nei loro rapporti con gli altri,
- ✓ avere speranza e rafforzare il pensiero positivo,
- ✓ collaborare, condividere e comporre i propri pensieri con gli altri.

Passaggi:

Fase 1: prima dell'esperienza

L'educatore coordina la preparazione dell'utente per quanto segue. In particolare, l'educatore:

- ✓ sottolinea che ognuno guarderà una storia da solo e cercherà di viverne il contenuto con i propri occhi (ad esempio, si svolge un sorteggio sull'ordine),
- ✓ informa brevemente sulle attrezzature, la terminologia e le procedure delle attività che seguiranno,
- ✓ pone le basi per la partecipazione all'esperienza virtuale con l'aiuto di domande come le seguenti:
 - *Perché sei interessato alla nostra attività attuale?*
 - *Cosa ti aspetti da questo?*

- *Ti piace guardare o affrontare le storie di altre persone?*
- *Hai mai provato a metterti nei panni di qualcun altro?*
- *Sei interessato alle altre persone e alla loro fortuna?*
- *Quanto influiscono su di te le esperienze degli altri?*
- *Tendi a dare la tua opinione oa dare consigli agli altri?*

✓ utilizza la demo dell'utilizzo della realtà virtuale.

Nota per lo step 1:

Questo passaggio può essere ridotto, modificato ed omissso nel caso in cui si siano già sviluppate dinamiche di gruppo, oppure nel caso in cui lo stesso gruppo di studenti-utenti continui ad utilizzare tutte e 6 le stanze.

Si segnala inoltre che prima di utilizzare ogni nuova stanza è necessario riflettere sulla precedente riunione del gruppo. Questo mentre deve essere calcolato dal facilitatore nel tempo totale a disposizione.

Step 2: preparati per l'esperienza virtuale

Questo passaggio descrive il processo di utilizzo dell'esperienza virtuale e suggerisce un modo sicuro per inquadrarla, per colmare le lacune che derivano dall'esistenza di un unico pezzo di attrezzatura.

Step 2a: l'esperienza VR

- Il primo utente si avvia e impiegherà circa 10 o 15 minuti. L'apparecchiatura può essere utilizzata nella stanza dove è presente il gruppo STEPS o altrove.
- Lo stesso accadrà con gli altri utenti che seguiranno.

Step 2b: "il percorso ideale"

Gli altri 3 dipingono un percorso come segue. Tutti:

- Dipinge il proprio percorso, che simboleggia il loro viaggio in prigione dall'inizio fino ad ora.

- Aggiunge simboli o parole che rappresentano i momenti importanti che ha vissuto lungo il percorso.
- Immagina e pianifica dove porterà questo percorso.
- Raggiunge il giorno del rilascio e riflette su temi come "un giorno ideale della mia vita - il giorno in cui vengo rilasciato" o "una società ideale come vorrei vederla quando vengo rilasciato". Il riferimento alla società ideale è fatto in termini di struttura familiare, relazioni personali e sociali, sistema economico, istituzioni, istituzioni, ecc. Viene sottolineato dall'istruttore che l'ideale deve essere vicino alla realtà ed essere fattibile. Inoltre, gli studenti non dovrebbero occuparsi di difficoltà pratiche in questa fase, ma concentrarsi solo sul sogno.
- Se è il turno del 2° utente o del 3° utente ecc. ma non ha completato il suo lavoro, può continuare questo lavoro in seguito.
- Una nota importante per coprire il vuoto temporale e l'assenza: l'educatore coordina il tempo e l'andamento dell'attività e sottolinea che l'assenza di un membro della squadra per 10 minuti simboleggia le difficoltà oggettive che sorgono quando una squadra si rompe e si perdono alcuni ruoli o indebolito, anche per breve tempo.

Passaggio 3: pensiero positivo

Dopo che tutti e 4 i membri del gruppo si sono riuniti nella stanza dopo aver sperimentato la realtà virtuale, gli studenti condividono il loro lavoro e segue una discussione sul cambiamento positivo e lo sforzo di comporre un sogno comune su un grande pezzo di cartone. Poi c'è una pausa.

SECONDA PARTE: Dopo aver sperimentato la realtà virtuale

Attività di gruppo: “Ricerca del ruolo”

Portafoto:

Un gruppo di 4 studenti che hanno guardato una storia in VR tra le 6 disponibili.

Obiettivi:

I membri del team a:

- ✓ esprimersi attraverso l'arte registrando la propria esperienza virtuale,
- ✓ aumentare l'empatia,
- ✓ dare la propria soluzione e il proprio messaggio,
- ✓ collaborare, condividere, confrontare e comporre i propri pensieri sui volti e sullo stato della storia che hanno vissuto,
- ✓ creare un ruolo ideale comune per un'altra persona,
- ✓ sviluppare un senso di solidarietà, affetto sociale, interesse per gli altri esseri umani, abilità che contribuiscono alla reclusione e portano a una riduzione della criminalità dentro e fuori il carcere.

Passaggi:

Step 1: conoscenza tacita dopo l'esperienza VR

Dopo che tutti i partecipanti hanno sperimentato la storia della realtà virtuale, l'educatore chiede loro di rimanere in silenzio, di chiudere gli occhi e di pensare alla storia che hanno vissuto per raggiungere una sorta di conoscenza tacita. Il silenzio conduce alla conoscenza tacita, alla conoscenza per mezzo dello spirito. Per

raggiungere questa situazione di conoscenza tacita, bisogna imporre a se stessi il silenzio assoluto.

Step 2: Approccio attraverso l'arte

L'educatore consegna a tutti i componenti dell'équipe un cartoncino di circa 50x70 e ad ogni componente un foglio A4 per prendere appunti. L'educatore chiede al gruppo di disegnare un treno e una linea ferroviaria da un lato all'altro del pezzo, usando i colori (l'uso dei colori rivela incoscienza ed emozioni). I membri del team possono, se lo desiderano, coprire lo spazio rimanente con case, alberi, ecc.

Step 3: processo interno

Quando la pittura di gruppo è completata, l'istruttore chiede a tutti di pensare da soli prima dell'esperienza virtuale fino a quel momento.

Step 4: punti chiave con confronti

L'educatore chiede ai componenti del gruppo, partendo da sinistra verso destra, di segnare le stazioni con dei puntini sul cartoncino, con il colore che ognuno sceglie (ma di colore diverso ciascuno). Questi simboleggiano i punti che li hanno colpiti o toccati, o dove avrebbero differenziato il proprio comportamento; e soprattutto quei punti (se ce ne sono) in cui si sono sentiti uno dei protagonisti, scegliendo un ruolo (quello centrale o l'altro). Gli studenti annotano anche ciò che pensano rappresenti la fine e il messaggio centrale della storia. In particolare, indipendentemente dall'effettiva fine della storia, lo studente immagina la propria fine della storia (basata sul proprio temperamento).

Passaggio 5: condivisione dell'esperienza

A questo punto, uno per uno spiega agli altri ciò che ha notato.

Passaggio 6: discussione semi-strutturata

L'educatore commenta, pone domande di chiarimento, incoraggia il gruppo per ulteriori discussioni con messaggi positivi, basati sulle seguenti domande:

- ✓ *Cosa ti è venuto in mente quando hai visto le prime immagini della storia VR?*
- ✓ *Eri presente nel mondo virtuale? Hai preso il posto del protagonista o di un altro eroe? / Sei diventato tu stesso uno dei protagonisti?*
- ✓ *La situazione in alcuni aspetti ti rappresenta? E se sì, come?*
- ✓ *C'è qualcosa che ti ha spinto a una riflessione particolare?*
- ✓ *Cosa faresti di diverso in una tua presunta situazione e in quali punti?*
- ✓ *Perché le persone hanno passioni e debolezze? Come pensi che si possa controllarli?*
- ✓ *Quale pensi sia il messaggio centrale della storia e quali sono le tue conclusioni?*

Step 7: Raggiungere la vetta: il ruolo ideale

L'intera squadra sta cercando - idealmente insieme, ma i disaccordi sono certamente accettabili - di comporre il ruolo ideale che il protagonista interpreterà (nella loro prospettiva). Non sappiamo se accadrà davvero; ma è così che può avvenire il pensiero positivo degli studenti; e come questo può portare a comportamenti legali e infine al riscatto.

INTEGRAZIONE: Valutazione dei partecipanti

**1° attività proposta:
“Sbrogliare il groviglio”**

Portafoto:

Lo stesso di prima

Obiettivi:

I membri del team a:

- ✓ descrivere in due frasi liberamente l'esperienza che hanno avuto, concentrandosi su ciò che hanno appreso
- ✓ presentare i loro sentimenti dominanti sul processo
- ✓ ascoltare le proprie aspettative per il futuro

Passaggi:

- 1) I membri si siedono su sedie disposti in cerchio.
- 2) L'educatore tiene una matassa e la lancia ad uno dei partecipanti che tiene in mano la punta.
- 3) Il partecipante dice alcune parole su ciò che ha imparato e su come si è sentito nel processo e lancia il groviglio a un altro partecipante, tenendo sempre il bordo. Questo continua fino a quando il groviglio non viene passato a tutti i partecipanti.
- 4) L'ultimo che ha il groviglio tra le mani lo restituisce a colui da cui l'ha preso dicendo una parola e/o un'aspettativa o un augurio che ha per il suo futuro e/o è stato creato dal processo che ha vissuto .
- 5) Le risposte possono essere registrate.

**2° attività proposta:
“Prendere posizione...”**

Obiettivi:

I membri del team a:

- ✓ Riconoscere miti e realtà in relazione ai problemi della vita.
- ✓ Pensa ulteriormente ai problemi che hanno già sentito o a cui hanno pensato.
- ✓ Essere incoraggiato a prendere una posizione personale.
- ✓ Valutare le proprie opinioni e confrontarle con le opinioni degli altri.
- ✓ Confrontatevi, se necessario.

Passaggi:

- 1) I partecipanti si dispongono in cerchio intorno alla stanza
- 2) L'educatore divide la stanza in 4 quarti con un nastro.
- 3) Viene creata una croce con 4 punti.
- 4) Sui fogli A4 sono già scritte le parole ACCONSENTO, NON ACCONSENTO, FORSE, NESSUNA RISPOSTA. I fogli vengono posizionati nei 4 punti del cerchio.
- 5) L'educatore cita un elenco di punti chiave riguardanti la storia della realtà virtuale: ad es
 - la mia partecipazione mi ha aiutato a prendere il posto dell'altro,
 - la mia partecipazione mi ha fatto pensare alla mia vita in modo diverso,
 - Il mio coinvolgimento mi ha fatto pensare al mio futuro in carcere,
 - questa esperienza influenzerà la mia vita e il mio comportamento in carcere,
 - ho imparato cose nuove,
 - Avrò da dire su questa esperienza μου

- o qualcosa legato alla trama della storia che l'educatore considera importante ecc.

6) Le risposte possono essere registrate.

7) In ogni frase che i partecipanti sentono dall'educatore, devono prendere posizione nel cerchio, a seconda di ciò in cui credono, ad es. SONO D'ACCORDO, NON SONO D'ACCORDO, FORSE, NESSUNA RISPOSTA.

8) L'educatore chiede ai partecipanti di giustificare il motivo per cui hanno assunto la posizione specifica e ogni risposta fornisce spunti di commento e anche un mini dibattito tra i partecipanti e/o l'educatore.

9) Quindi, per ogni opinione, l'educatore analizza il proprio punto di vista, ricapitolando quanto ascoltato.

3a attività proposta: "Sentimenti"

Obiettivi:

I membri del team a:

- ✓ Evidenzia i punti chiave della storia che li hanno influenzati e cosa hanno imparato da loro.
- ✓ Mostra le emozioni prima e dopo l'attività complessiva...
- ✓ Fare proiezioni nel futuro enfatizzando messaggi ottimistici o possibili trasformazioni...
- ✓ Sii motivato all'autoriflessione.

Passaggi:

1) Da ogni storia l'educatore seleziona 4 punti importanti e li fotografa (screenshot).

2) Le foto vengono posizionate sul pavimento della stanza e gli studenti sono invitati a sceglierne una. Le foto possono essere stampate 4 volte ciascuna (in modo che alcune persone possano scegliere la stessa foto, se lo desiderano).

3) Se non c'è spazio, le foto al posto del pavimento vengono poste su un tavolo e si chiede ai corsisti di sceglierne una a testa, quella che li ha colpiti. Devono giustificare il motivo per cui l'hanno scelto (come si sono sentiti in quel momento, come li ha colpiti, se gli ricorda qualcosa nella vita di qualcun altro o se hanno qualcos'altro da suggerire ecc.)

In alternativa: "Sveglia le parole dal pavimento", e attività con gli stessi obiettivi e i seguenti passaggi:

1) Invece di fotografie, l'educatore può pensare a un messaggio chiave di ogni storia, come "l'educazione carceraria è una finestra sulla libertà, ecc." oppure può pensare a una poesia o un verso relativo al messaggio di base di ogni storia.

2) L'educatore scrive ogni parola su colla A4 e posiziona le parole confuse sul pavimento.

3) Gli studenti sono invitati in gruppi a comporre una frase o delle frasi con le parole che vedono. Non è necessario che scoprano la poesia o il messaggio che l'educatore aveva in mente, purché creino una frase o delle frasi con le parole che vedono.

4) Le frasi che verranno create vengono registrate nella tabella, viene rivelata la poesia o il messaggio originale e segue una discussione sul contenuto.

5) I messaggi che derivano da questo processo sono solitamente sorprendenti, poiché arricchiscono gli obiettivi originali ed evidenziano sentimenti e atteggiamenti di trasformazione e autoriflessione.

Panoramica

Le pagine precedenti hanno presentato una serie di azioni che compongono, idealmente a nostro avviso, ciò che il metodo STEPs percepisce come un'attività educativa. Il metodo STEPs non è limitato - né potrebbe essere fatto - nei semplici detenuti che guardano alcuni film in 3D. Non avrebbe assolutamente senso. Al contrario, il metodo auspica la strutturazione di un'attività educativa, al centro della quale si trova la realtà virtuale, con il suo forte impatto. Ciò significa che la realtà virtuale è inquadrata da altri processi che le conferiscono un ricco significato educativo. Abbiamo dato la nostra proposta per questo telaio nelle pagine precedenti.

Se li leggiamo attentamente, capiamo che abbiamo un ciclo di apprendimento esperienziale. Partiamo dal presente problematico dei detenuti e li invitiamo a una riflessione, individualmente o in un contesto di gruppo (prima parte: primo passo). Ma non chiediamo loro subito di pensare al loro futuro. Lo cerchiamo invece invitandoli a partecipare alla vita dell'Altro, alla realtà virtuale, e a una suite educativa che la segue (seconda parte: secondo, terzo step ecc.). Questa non è né indiscrezione né maleducazione. Anzi; è un modo per garantire l'obiettività e l'affidabilità del loro pensiero. Quindi il prigioniero cerca di interpretare le decisioni sbagliate di qualcun altro e poi suggerisce un nuovo ruolo di vita, un nuovo scenario di vita. Non ci interessa se l'illegalità dell'Altro somiglia -o non somiglia- a quella dei nostri studenti. Ci preoccupiamo che i prigionieri costruiscano da soli il capitale decisionale. Questo capitale può riferirsi a qualcun altro al momento. Ma non importa. Il pensiero positivo che i nostri studenti formano potrebbe presto diventare il loro. E l'obiettivo finale è creare uno scenario di vita per se stessi, dentro e fuori il carcere.

RIFERIMENTI

Gasouka, M. (1999). "Tecniche educative per detenuti ed ex-detenuti" in: Programma di formazione educatori (Adulti), Fascia II. EKEPIS (in greco).

Kokkos, A. (1999). Capitolo 4 “La prima sessione” e capitolo 5 “Tecniche Educative” in: Programma di formazione educatori (Adulti), Fascia II. EKEPIS (in greco).
Fillips, . (2006). Il contributo dell'apprendimento esperienziale nello sviluppo delle competenze sociali: Greek Open University (in greco).

4.4. Le stanze e le loro trame

Storia di Marios: “Di nuovo insieme”

Mario viveva con la moglie e i due figli in un grande villaggio macedone. Ha iniziato come manovale in un'azienda ma presto la sua voglia di lavoro e le competenze che aveva, lo hanno reso il braccio destro di Nikos, il suo capo.

Sua moglie amava lavorare ed essere creativa e indipendente. Le due gravidanze e il villaggio l'hanno tenuta lontana dal lavoro, fatto che ha portato rimostranze alla coppia. Hanno aperto un'attività, un fast food gyros, come lo chiamavano, ma a causa di una cattiva gestione

non è andata bene e hanno iniziato a pagare. I fornitori spingevano e le spese aumentavano.

Il capo di Mario ha aperto la sua attività durante la crisi e una bolletta pesante è rimasta non pagata; quindi, l'azienda in cui lavorava Mario ha chiuso e Mario è diventato disoccupato. Ma il grande colpo è arrivato da un'altra direzione. A suo figlio, suo figlio, è stata diagnosticata una malattia che ha richiesto molti soldi per essere curata.

Ha venduto tutto ciò che possedevano, come oro, auto e mobili. Prendeva in prestito ecc., ma nulla poteva compensare i debiti che erano stati accumulati. Una conversazione casuale una sera al bar con due noti truffatori lo ha portato a una rapina. Questo suo atto avrebbe cambiato sia la sua vita che quella della sua famiglia. È stato condannato a 15,5 anni di carcere.

La sua famiglia ha vissuto anni difficili senza entrate e molti debiti e spese a causa del figlio, che aveva bisogno di soldi per le sue medicine e cure. Mario non poteva in alcun modo aiutare la moglie e lei doveva affrontare tutti i problemi della famiglia. Questo lo faceva impazzire giorno dopo giorno. Tuttavia, il buon comportamento che ha mostrato e un ricorso che aveva presentato lo hanno portato dopo 6,5 anni di prigionia e di nuovo alla sua famiglia.

La storia di "Bibi"

Bibi è nata in Brasile 30 anni fa. La sua famiglia era benestante, suo padre era un uomo d'affari, proprietario di una delle librerie più famose della città. I più grandi scrittori della letteratura brasiliana contemporanea erano amici di suo padre e di suo nonno.

La sua casa traboccava di cultura. Ma suo padre era un uomo violento. Bibi è cresciuta "respirando" rabbia, umiliazione e violenza. Ha iniziato a frequentare ragazzi "cattivi", gruppi di giovani violenti che facevano uso e traffico di droga. È diventata la fidanzata del capo.

Durante un viaggio in Italia viene arrestata come "trafficante internazionale di droga"...

La storia di "Pistolas" (= pistolero)

"Pistolas", come lo chiamerebbe il suo capo, è stato trovato in giovane età dal Canada al Portogallo.

A 11 anni ha provato la droga ea 16 ha fatto uso di eroina e cocaina. Si unì al racket e divenne presto il "pegno" e l'"uomo di paglia": colui che sarebbe rimasto in prigione per accontentare gli altri membri del racket.

Cercò più volte di disimpegnarsi, ma fu impossibile. Dopo molti anni, è riuscito a fuggire e ora vive in un appartamento con altre 4 persone.

È entrato in un programma detox, parla con psicologi, lavora e cerca di recuperare il tempo perso con lo studio.

"Ho trovato la mia libertà in prigione"

Una morte, un abuso sui minori, una "fidanzata" come esca, una valigia e un viaggio intercontinentale.

Carla nel suo primo viaggio dal Brasile all'Italia...

Questa è la storia di Carla, una storia di migliaia di altre donne come lei. Lei dice:

"Ore dopo sono andato in prigione... è stato tutto terribile lì. Non lo dimenticherò mai, così come lo stupore che ho provato, nel profondo di me. Ho passato molto tempo a dormire e a piangere, ma ogni volta che mi svegliavo ero lì," lei dice.

Ha frequentato il Liceo Artistico. Per una delle sue opere, "L'angelo rosso", è stata insignita di un premio dal Ministro della Cultura italiano. Ora è stata rilasciata ed è diventato "l'angelo rosso" per molte altre ragazze che si sono trovate nella stessa posizione.

La storia di Eva

"Sono cresciuto in uno slum. Ai margini della città, un luogo pieno di topi, erbacce, spazzatura, sciame di bambini che lottano per il cibo... Stavo mangiando radici, da terra. Ho ancora le tracce delle liti per un pezzo di pane secco, avevo sempre fame, andavo in giro con gli stracci, i miei grandi occhi pieni di lacrime, lo stomaco vuoto e le gambe nude e graffiate... A dieci anni mi sono fatto una promessa: quando sarò grande non sarò povero. Avrò fatto tanti soldi, da poter riscattare tutta la miseria che mi ha umiliato».

Questa ragazza si è vendicata. È diventata l'imprenditrice più giovane e promettente nell'arte di fare soldi.

"Ho perso la testa con l'uomo sposato, squattrinato e infedele, ma affascinante e molto ben collegato".

L'ha coinvolta nel riciclaggio di denaro e lei è finita in carcere in Italia.

"Il prezzo dell'ospitalità"

Giannis è nato in Albania e si è trasferito in Grecia all'età di 13 anni. È sposato con due figli, ha un lavoro ed è legalmente residente in Grecia.

Un giorno d'estate riceve la visita di un amico d'infanzia dall'Albania. Giannis sapeva che questo amico aveva avuto dei problemi con la legge in passato ma pensava che fosse qualcosa di passato.

Una notte, il suo amico scompare. È stato chiamato più volte ma il telefono è rimasto spento. La mattina vengono a sapere che è stato coinvolto in una rapina e che la polizia ha arrestato diversi membri della banda.

Ma è il nome di Giannis che è stato dato alla polizia dal capo della banda... per salvarsi, e così Giannis finisce in carcere per alcuni anni.



Oggi vive di nuovo con la sua famiglia e cerca di dimenticare la sua avventura e ricostruire la sua vita.

5. Documentare il nostro metodo

Questo capitolo fornisce una visione dell'implementazione del metodo, così come è stato formato attraverso vari processi che abbiamo intrapreso a questo scopo durante il nostro progetto.

5.1. Gli educatori raccontano l'implementazione

In questa sezione riportiamo alcuni casi di applicazione del metodo così come registrati dagli educatori. Va notato che ogni feedback è stato un fattore chiave nel processo di sviluppo del metodo. Il motivo per cui pubblichiamo questi casi di studio non è solo questo, ma anche il fatto che l'eventuale educatore può trarne varie idee, preoccupazioni, ecc.

Studio pilota

Lo studio pilota è avvenuto dopo che la costruzione della prima sala/video è stata completata ed è stato effettuato all'inizio dell'autunno 2020 (sebbene fosse previsto per la primavera, ma a causa dell'emergenza sanitaria è stato costretto a essere rinviato). È stato implementato quasi nello stesso periodo in tutti i paesi partner del progetto al fine di fornire una valutazione comparativa.

Lo studio pilota è stato condotto sulla base del seguente questionario:

QUESTIONARIO PER GLI EDUCATORI DELLO STUDIO PILOTA

Le prime stanze sono pronte per essere utilizzate. Tutti i partner del progetto realizzeranno la prima attività nei loro paesi. Questa prima attività è molto importante, trattandosi di uno studio pilota. La risposta a questo questionario è necessaria per l'efficacia del metodo e l'attuazione del progetto. Allo stesso tempo, le tue risposte costruiranno una ricca raccolta di casi di studio che saranno inclusi nella Guida.

Il questionario ti guida a registrare completamente la tua esperienza. Devi studiarlo attentamente prima di rispondere e le risposte devono essere dettagliate (non meno di 1500 parole in totale). Il questionario è così costruito, che ti aiuta a produrre una narrazione continua, che è ciò di cui abbiamo bisogno. Ha 5 sezioni e nessuna delle domande dovrebbe rimanere senza risposta.

Per rispondere, è necessario utilizzare varie tecniche di raccolta dati durante l'attività, poiché è sulla base di queste che scriverai le tue risposte. Raccomandiamo soprattutto di osservare il processo (e prendere appunti), così come registrare le testimonianze orali degli studenti e raccogliere i loro materiali scritti, alcuni dei quali sarebbe bene citare in questo rapporto. Non dimenticare, se hai l'opportunità e ti è permesso, di scattare foto (dall'intero processo e dai materiali degli studenti) e allegarle.

Sottolineiamo ancora una volta che quello che devi fare è implementare un'applicazione il più completa possibile come descritto nel capitolo 4 di questa guida focalizzata sulla prima stanza. Il tuo ruolo è importante sia come educatore che come ricercatore. Buona fortuna!

1. PROGETTAZIONE DELL'ATTIVITÀ

1.1. Spiega quando, dove, con chi o con quale gruppo di persone e perché hai utilizzato il metodo.

CPIA 1 non è ancora stato in grado di installare la realtà virtuale nella sua sede definitiva presso il carcere femminile di Rebibbia (CCF), dove il personale STEP_s raccoglie le storie delle stanze e prevede di utilizzarle dall'inizio del progetto. La chiusura delle attività scolastiche a Rebibbia è durata da marzo 2019 a settembre 2021, ad eccezione del periodo iniziale dello scorso anno scolastico. Le attività scolastiche per i detenuti sono state aggiornate inviando settimanalmente giornali senza contatti, anche lezioni online. Perché ora è disponibile qualsiasi connessione online per la prigione scolastica.

Ora la nostra VR non è posizionata al CCF, dove ci manca la possibilità di aggiornarla online con l'ultima storia in corso. Abbiamo in programma di sistemare la realtà virtuale nel CCF quando tutte e sei le stanze saranno aperte e pronte per l'uso nei corsi regolari per i detenuti. Si è inoltre in attesa dell'autorizzazione del Direttore penitenziario e dell'individuazione di uno spazio idoneo per le attività.

Alla riapertura delle attività scolastiche, a settembre 2021, abbiamo installato VR nella sede esterna del CIA1, prevedendo di testarle prima individualmente e poi in piccoli gruppi. Abbiamo trovato diverse opzioni per gestire la VR:

1. In casi studio con ex detenuti in affidamento e studenti della rete CIA1 del territorio

Abbiamo programmato l'attività a giugno 2021 prima della sosta estiva, lo staff del progetto ha preparato una piccola lista di ex detenuti di cui eravamo a conoscenza dei casi. Si trattava di un piccolo gruppo di donne di età diverse, straniere o italiane, alcune madri, affidate temporaneamente ai servizi sociali e in libertà vigilata, alcune in attesa dei documenti per l'espatrio, altre in attesa di provvedimenti del magistrato, o già autonome ma ospitate in strutture protette, o rientrati in contesti familiari o abituali di vita in programmi riabilitativi.

Abbiamo pianificato come stabilire un primo contatto per conoscere la loro disponibilità a partecipare e motivarli attraverso un primo colloquio motivazionale individuale e chiedere loro di partecipare ad un momento di confronto con i docenti e poi ad un gruppo di discussione e condivisione. Per le considerazioni di genere esposte in questa guida decidiamo di iniziare con storie femminili per poi discutere se introdurre storie maschili.

Abbiamo pensato alla possibilità di formare un piccolo gruppo di osservatori, insegnanti e partecipanti per un test del funzionamento pedagogico della VR, per registrare le loro emozioni e pianificare il loro futuro utilizzo con i detenuti, abbiamo scelto di iniziare con una storia al femminile.

A settembre all'inizio dell'anno scolastico non tutti erano più disponibili, per lo più rientrati all'estero o trasferiti e residenti troppo lontano da Roma. Inoltre, non avevamo fatto i conti con l'autocensura, la vergogna e la voglia di dimenticare che provano gli ex detenuti quando tornano in famiglia, ritrovano amici e talvolta il loro vecchio lavoro. Nessuno di loro, infatti, ha voluto esporsi alla sofferenza di ripercorrere errori che considerava superati e non ha voluto più pensare al passato, avendo la certezza di aver cambiato per sempre la

propria vita anche se avesse partecipato alla raccolta di storie nell'insegnamento o individualmente.

2. Con i corsi CPIA1 iscritti, adulti della sede CPIA1 identificati come borderline ea rischio di finire in microcriminalità, segnalati dai loro docenti.

La programmazione e il metodo sono rimandati alla presenza effettiva di tali persone e alla possibilità di agganciarle, attualmente nessuno ne ha i requisiti.

3. Con gruppi misti di osservazione studenti e docenti e per raccogliere le loro esperienze e valutazioni e proposte d'uso sull'impatto riabilitativo per ampliare la conoscenza del percorso carcerario da parte di chi ha poche informazioni sul carcere e sui detenuti. Inoltre, le storie degli altri incuriosiscono e stimolano interesse, identificazione o distanziamento da utilizzare in percorsi e programmi educativi

Tuttavia, ci è stato finora impossibile identificare studenti a rischio o gruppi di osservatori nei corsi CPIA1 quando ci sono così tante difficoltà per portare gli studenti ancora in una fase di emergenza.

In questa situazione gli STEP CPIA1 necessitano di modificare e ridisegnare continuamente le attività e di pianificare in itinere la VR in carcere.

Per le attività previste con i detenuti quando, il prossimo gennaio, si prevede di installare la VR in carcere e di organizzare un laboratorio bisettimanale di attività con i gruppi con le III proposte della guida adattate ai contesti e ai partecipanti e con finalità didattiche. Scegliamo l'autovalutazione dei partecipanti come obiettivo finale più rilevante, secondo quanto indicato in questa guida.

A gennaio 2022 speriamo di installare VR in carcere e pianificare un laboratorio settimanale di attività con i gruppi con le proposte della guida adattate ai nostri contesti e partecipanti.

1.3. Come hai presentato ai tuoi colleghi la tua iniziativa di utilizzare il metodo?

Nel triennio i docenti del CPIA1 sono stati regolarmente aggiornati sullo stato di avanzamento del progetto STEP_s, e molti di loro hanno partecipato ai workshop offerti all'interno di FIERIDA (settembre 2019 e maggio 2020) dove

abbiamo presentato STEP_s e le modalità per le storie per il virtuale realtà per sostenere l'educazione e la riabilitazione dei detenuti.

Alcuni docenti hanno espresso la volontà di individuare gli studenti più idonei e di programmare l'effettiva attività in aula dopo un colloquio motivazionale.

Non ce ne siamo accorti per l'impossibilità di individuare fino ad ora studenti idonei.

1.4. I tuoi studenti hanno voluto partecipare e perché? Descrivi le loro aspettative.

Motiviamo e suscitiamo interesse nei nostri studenti utilizzando l'esperienza dell'insegnamento delle storie: nei laboratori abbiamo tempi autobiografici e narrativi, dove scopriamo il piacere e il potere di cura delle storie; abbiamo nel gruppo di lavoro la ricchezza dei diversi punti di vista, diversi, linguaggi espressivi artistici, nonostante le restrizioni anti-Covid

Il nostro primo passo per iniziare i lavori VR è stato mostrare nella giornata internazionale contro la violenza di genere la docufiction *Salviamo la Faccia* (realizzata nel 2017 con gli studenti detenuti del CCF) che mostra un percorso di empowerment e riorientamento che conclude il protagonista della storia di Carla che dice "in ho trovato la mia libertà in prigione".

Poi ognuno ha condiviso le proprie emozioni e ha indicato un momento significativo. Le parole chiave sono state poi raccolte su un cartellone. La prossima attività consiste nel mettersi nei panni delle donne nel film e immaginare un futuro per loro fuori dalle mura della prigione.

1.4

Le attività di VR suscitano molte aspettative: prima di tutto, la curiosità. Una gran parte dei nostri studenti non ha esperienza di ambienti virtuali e di tecnologia che vada oltre l'uso dei social media, WhatsApp o brevi messaggi telefonici in una diversa alfabetizzazione. Tutti aspettano ora di indossare occhiali, visiera e manubrio per esplorare la realtà virtuale!

1.5. Quali obiettivi educativi hai definito per questa stanza e perché?

Obiettivi generali

- Acquisire strumenti per conoscere se stessi e gli altri, definire ed esprimere emozioni, sentimenti, pensieri.
- Sposta il punto di vista
- Migliorare le abilità sociali, l'ascolto, la narrazione, il confronto, l'autoriflessione e la meta riflessione
- Orientamento scolastico e professionale; attivare il pensiero positivo e le capacità progettuali
- Obiettivi espressivi e linguistici Identificazione della struttura narrativa e dei punti chiave
 - identificazione nella vita degli altri per
 - Scopi di orientamento

Obiettivo della prima osservazione con la VR4 effettuata con il protagonista

2. SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

2.1 In aula con i detenuti (attività in corso)

a) stimolazione

Per la VR Il nostro primo passo è stato mostrare, in occasione della Giornata internazionale contro la violenza sulle donne, la docufiction SalviAmo la Faccia realizzata nel 2017 da G.Merenda con le studentesse detenute che mostra un percorso di empowerment e riorientamento che conclude la protagonista della storia di Carla, a il suo primo anno di carcere e di scuola, che dice: "In carcere ho trovato la mia libertà". (vedi sopra)

Poi ognuno ha condiviso le proprie emozioni e ha indicato un momento significativo. Le parole chiave sono state poi raccolte su un cartellone. La prossima attività consiste nel mettersi nei panni delle donne nel film e immaginare un futuro dalle mura della prigione.

Durata 4 ore

b) motivazione:

Visione di gruppo del video Il racconto di Carla in continuità con la visione della docufiction

Ascolto di feedback e discussione

Individuazione dei punti chiave del suo cambiamento e della sua nuova vita (vedi oltre)

c) Educazione tecnica

Dopo l'installazione della VR in CCF potremo pianificare le giuste azioni per insegnare in gruppo e/o individualmente cos'è e come utilizzarla, far scoprire ai partecipanti anche l'aspetto ludico

Struttura basilare

b) Individuazione di un tutor che guidi la navigazione in 3Di se necessario

c) Esperienze individualizzate

d) Condivisione del lavoro di gruppo articolato in più fasi, come indicato dalle linee guida per analizzare il proprio coinvolgimento o meno; lo spostamento del punto di vista nel vivere l'esperienza dell'altro, le note, i sentimenti e le suggestioni; identificazione dei punti di svolta della narrazione... somiglianze e differenze...

e) Scritti personali alla ricerca di una nuova possibilità e di una nuova visione del proprio futuro.

f) Costruzione di un progetto di vita e fasi per attuarlo

g) condividi con il gruppo il tuo progetto

avviare azioni in caso di necessità come piano scolastico, lavori interni, stage.

CASO DI STUDIO VR4

a) Identificazione del tutor per la navigazione

b) Presentazione al tutor dello studente protagonista della storia

c) Istruzione tecnica (a cura del tutor)

d) Divisione dei compiti di osservazione e della documentazione

e) Identificazione comune degli obiettivi e dei problemi del test

f) Elaborazione di domande chiave (metodologia maieutica)

g) Ascoltare il feedback

h) Confronto con le osservazioni, visionando la documentazione

i) risultati da condividere

j) Valutazione dell'esperienza

Descrivere in dettaglio l'attuazione dell'attività, la sua struttura e la durata. Hai lavorato con i colleghi prima, durante e dopo? In caso affermativo, descrivere le ragioni dell'utilità della collaborazione e come è andata.

3. STUDENTI

3.1. Come hai valutato la performance degli studenti (risultati immediati=output)?

Abbiamo valutato le prestazioni secondo il metodo del colloquio approfondito (in italiano è Intervista approfondita) e i protocolli di osservazione

Descrivi in dettaglio i risultati immediati (output) dell'attività di apprendimento che implementi

La più rilevante è la qualità del feedback (vedi Video il racconto di Carla)

L'ex detenuta attraverso la sua performance ha avuto una completa restituzione del suo percorso e del suo processo. Trova la migliore conferma del valore della sua esperienza, ha avuto l'empowerment e l'autocompiacimento. La sua nuova vita ora è il vero output

4. EDUCATORI

4.1. Hai valutato il tuo insegnamento o hai chiesto ad altri colleghi "o amici" il loro parere? Come hai fatto e quali sono stati i risultati

Il metodo e i primi risultati di STEP_s sono stati presentati al convegno in modo articolato e hanno suscitato grande interesse in tutti i colleghi e docenti di una scuola di altri detenuti.

4.2. Dopo la tua esperienza, pensi che l'elemento 3D abbia un valore aggiunto all'efficacia dell'apprendimento che stiamo cercando di raggiungere? Commenta questo problema.

Non siamo ancora in grado di valutarne l'efficacia. Per ora, grazie all'unico test condotto, posso dire che navigare in un ambiente virtuale con storie di

vita reale è estremamente seducente e coinvolgente, che stimola interesse e curiosità senza escludere un aspetto ludico molto amichevole.

Per la nostra testimonianza di VR4, la realtà 3D si è rivelata molto efficace perché -"mostra ciò che puoi ascoltare, dire o ricordare... è completamente diverso da un discorso, un film o una conferenza... è la vita in un certo senso... ".⁷

Ha davvero rivissuto e visto la propria drammatica esperienza: avrebbe voluto commuovere e avrebbe voluto accarezzare il viso della ragazza reclusa, quella davanti a lei, toccarla, abbracciarla... non potendo farlo, tollerava e gridò. Ci siamo fermati per un po' ad ascoltarla e lasciarla decidere. L'identificazione è stata straordinariamente forte e sconvolgente, non si aspettava un'emozione così intensa. Nemmeno noi insegnanti. Poi voleva continuare. Una delle sue sculture realizzate a scuola in carcere ha attirato la sua attenzione, è stata una gioia per lei vederlo che l'ha sorpresa e le ha fatto scoprire l'interattività dopo la delusione iniziale. Sì, ora poteva muoversi per la stanza! Da fuori l'abbiamo vista alzarsi in punta di piedi per premere un bottone, ridere e divertirsi in uno spazio così insolito per poi emozionarsi di nuovo,

Alla fine abbiamo raccolto e trascritto le parole chiave:

EMOZIONE - COINVOLGIMENTO - CURIOSITA' - DIFFICOLTA' - SPOSTAMENTO - INTERESSE - DIVERTIMENTO

Potete ascoltare l'originale in italiano nel video dove sono documentati, disponibile sul sito CPIA1.

- "Conosco bene la mia vita e la mia storia. L'ho già detto tante volte davanti ad altri e anche da un microfono, so che è stato giusto farlo da quando ho iniziato a ricordarmi da bambino a scuola in carcere e a capire che negli abusi subiti e nella profonda svalutazione di me stessa La stessa che seguì e che riemergeva nella mia memoria, fu l'origine del mio errore e del mio delitto e dell'essere completamente malato e non capire che mi stava distruggendo. Proprio per questo oggi non mi aspettavo emozioni così intense, in realtà non mi ero mai vista così bene... mentre mi guardavo e insieme ero io. Dentro e

⁷ Il video della storia di Carla

fuori insieme. Ho provato la felicità nel vedere il mio me stesso virtuale uscire di prigione. Mi piaccio anche se un po' diversamente... sono ancora più orgoglioso del mio percorso, sono pronto a lasciar andare questa storia, lascia che gli altri e gli altri si fidino di loro e dici che potresti aver commesso un crimine molto grave e senza giustificazione agli occhi degli altri. Tuttavia, se sarai in grado di capire te stesso e riconoscere le tue motivazioni profonde, non diventerai innocenza ma potrai fare pace con te stesso e riscoprire la tua occasione per una vera riabilitazione e vita. Adesso non ho più bisogno di raccontarlo, la mia storia può andare e liberarsi senza di me per gli altri perché non ci saranno mai altri come me" non diventerai innocenza ma potrai fare pace con te stesso e riscoprire la tua occasione per una vera riabilitazione e vita. Adesso non ho più bisogno di raccontarlo, la mia storia può andare e liberarsi senza di me per gli altri perché non ci saranno mai altri come me" non diventerai innocenza ma potrai fare pace con te stesso e riscoprire la tua occasione per una vera riabilitazione e vita. Adesso non ho più bisogno di raccontarlo, la mia storia può andare e liberarsi senza di me per gli altri perché non ci saranno mai altri come me"

Risultato raggiunto, diciamo!, Bene!

4.3. C'è stato qualche beneficio per te dall'esperienza e cosa?

Vantaggioso considerando il valore della performance che qui presentiamo e che presto mostreremo agli attuali soci proseguendo l'attività iniziata e qui descritta precedentemente.

5. COMMENTI GENERALI SUL METODO

5.1. Secondo te, da persona che ha già applicato il metodo, come percepisci l'efficacia del metodo STEPs? Si prega di fare riferimento a studenti, educatori e all'educazione dei detenuti in generale.

La nostra esperienza con la realtà virtuale è troppo limitata per valutarne l'efficacia, abbiamo bisogno di più tempi di osservazione e di lavorare con il giusto target in carcere dove abbiamo la nostra missione-

5.2 qualsiasi altro risultato che ritieni sia emerso o possa derivare dal metodo.

Il metodo aiuta l'ascolto e la socialità, sostiene il superamento del pregiudizio e della discriminazione... a maggior ragione se lo è, opportunamente inserito in attività pianificate in modo flessibile.. Ma soprattutto aiuta l'accoglienza dell'altro e/o il riconoscimento di una somiglianza.

Per far conoscere e migliorare una tecnologia innovativa e una nuova esperienza

Con quali argomenti suggeriresti o non suggeriresti l'uso del metodo in altre scuole carcerarie ecc.?

Dopo l'esperienza dei partner di progetto e la nostra che speriamo presto, la diffonderemo al più presto in tutte le sedi idonee e che ha suscitato grande interesse in chi ha partecipato al recente convegno ed evento conclusivo di STEPs del CPIA1

5.3 Il metodo STEPS può essere utilizzato nelle carceri che non dispongono di una struttura educativa e di personale docente? Se è così, perché e come? No, credo per ora che dovrebbe essere "accompagnato" da tutor e mediatori come insegnanti ed educatori preparati allo scopo. Servono insegnanti ben preparati a gestire e controllare le emozioni degli studenti

6. Panoramica e conclusioni

Come descritto sopra, il CPIA è in ritardo a causa delle restrizioni pandemiche e continuerà le attività con Vr e lo descriverà il mese prossimo. Finora sembra agli insegnanti molto interessante e una buona pratica da sperimentare.

Speriamo di implementarli e documentarli attraverso i canali CPIA1 e blog il prima possibile, ma purtroppo dopo la conclusione degli STEP.

ELENCO DEI COLLABORATORI PER ORGANIZZAZIONE



PASSI DI SQUADRA CPIA 1

- | | |
|-----------------|-----------|
| 1. COLETTI | BARBARA |
| 2. COSTANTE | GIANLUCA |
| 3. CORRADO | LORENA |
| 4. DONADONI | PAOLA |
| 5. GATTO | NADIA |
| 6. MERENDA | GIULIA |
| 7. SALOMONE | PATRIZIA |
| 8. SAMMARONE | GEMMA |
| 9. SCHIAVO | PIERO |
| 10. SIMONE | SANTE |
| 11. SORDILLI | ROSSELLA |
| 12. PATRIZI | FRANCESCA |
| 13. PIOGGIA | MARTA |
| 14. POLICICCHIO | ELEONORA |
| 15. TROINI | COSTANZA |
| 16. UTTARO | ANNA |

Registrazione audio VR e grafica Carlo Melodia

Coordinatrice Marina Tutino

Dirigente Ornella Volpicelli DS CPIA1

Elisa Antonietti DSGA CPIA1



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union