

4.4 In visita

Obiettivo

In un gioco di simulazione non verbale gli A inscenano gli incontri tra persone estranee aventi differenti aspettative. Attraverso l'analisi finale si desidera promuovere la competenza riflessiva e far vivere agli A esperienze più approfondite nell'ambito della comunicazione interculturale.

4a-9a cl.

30-45 min.



Materiale:
istruzioni per i ruoli di padrone di casa e di ospiti (si veda scheda da fotocopiare alla pagina seguente).

Indicazioni:

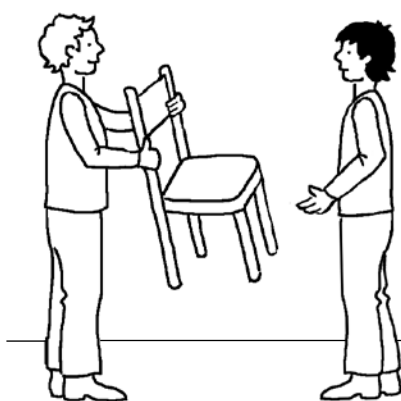
- La sensibilità per la comunicazione non verbale può essere approfondita invitando gli A a osservare intenzionalmente sé stessi o altri, nel corso delle successive due o tre settimane, durante situazioni comunicative, in modo da poter raccogliere esempi.
- Fonte: *Interkulturelles Training* (si veda sopra al suggerimento 4.1)

Svolgimento:

- Vengono formate delle coppie. Uno è il padrone di casa mentre l'altro è l'ospite. Tutti ricevono le istruzioni per i ruoli per il proprio gruppo (si veda alla pagina seguente). Per la preparazione i padroni di casa rimangono in aula, gli ospiti vanno nella stanza accanto o in corridoio. Durante la preparazione gli A devono riflettere e provare a come trasporre i punti della loro scheda in maniera non verbale, senza parlare.
- Dopo ca. 10 minuti inizia l'incontro. Non è permesso parlare. Il gioco dura 10 minuti. Alla fine l'I invita alcune coppie a parlare della loro esperienza.
- Riflessione e discussione insieme all'intera classe. Ecco alcuni spunti al riguardo:
 - Che cosa ha funzionato bene, e perché? Quali sentimenti ha suscitato ciò?
 - Che cosa non ha funzionato affatto, e perché? Quali sentimenti ha suscitato ciò?
 - Gli ospiti sono riusciti a decifrare il comportamento dei padroni di casa?
 - Che cosa ha provocato il fatto che determinate aspettative non sono state soddisfatte?
 - Con che cosa hanno a che fare le aspettative?
 - Generalizzazione: Nella vita reale dove è possibile incontrare situazioni simili con differenti aspettative? Che cosa avete già vissuto personalmente a questo proposito, come avete reagito?
 - Avete degli esempi di situazioni con differenti aspettative che hanno particolarmente a che vedere con differenze culturali?



Istruzioni per il gioco di ruolo come padroni di casa



Atteggiamento dei padroni di casa:

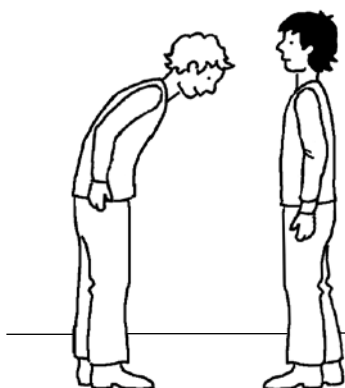
- Essi segnalano «sì», facendo ruotare gli occhi.
- Segnalano «no», tirando fuori la lingua.
- Se vogliono mostrare qualcosa, non lo fanno con la mano ma fissando intensamente.

Aspettative dei padroni di casa nei confronti degli ospiti Essi devono ...

- ... togliersi le scarpe.
- ... per prima cosa lavarsi le mani.
- ... regalare ai padroni di casa una monetina.
- ... prendere una sedia ai padroni di casa.
- ... prendere posto accanto alla sedia a gambe incrociate.



Istruzioni per il gioco di ruolo come ospiti



Aspettative degli ospiti nei confronti dei padroni di casa: Questi devono ...

- ... inchinarsi per salutare.
- ... mostrare i denti.
- ... dare il proprio numero di telefono.
- ... dare all'ospite un oggetto personale.
- ... scrivere il proprio nome su un foglietto di carta.
- ... offrire una sedia all'ospite.