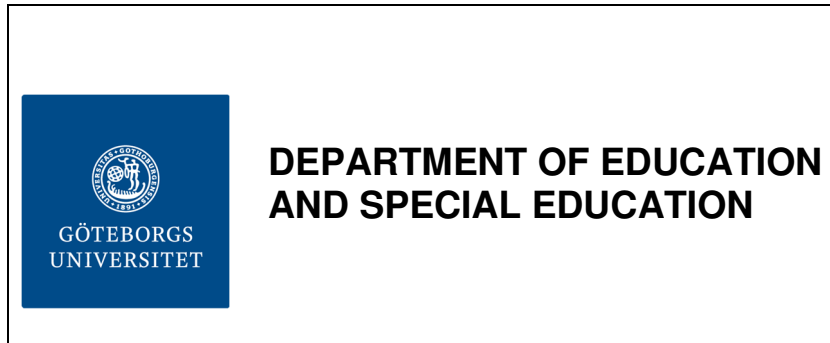




*an eu curriculum for
visual disabilityEs
RehabilitatOrs*



Role-play sulla sensibilizzazione dei VIP in situazioni di lavoro

Inger Berndtsson

VERSIONING DETAILS

Version of the document Version 1

Date of delivery May 15, 2023



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

Indice dei contenuti

Introduzione	Errore. Il segnalibro non è definito.
Preparazione del ROLE-PLAY	Errore. Il segnalibro non è definito.
Realizzazione del ROLE-PLAY	6
Post ROLE-PLAY	7
Riferimenti.....	Errore. Il segnalibro non è definito.

Introduzione

Questo materiale didattico si riferisce al piano di lezioni "Essere consapevoli della situazione lavorativa dei VIP". Si rivolge al risultato di apprendimento LO7-E-1 "Sensibilizzare i colleghi di lavoro e la direzione sulla disabilità visiva, collaborando anche con i programmi di formazione esistenti per favorire l'inclusione e la comprensione dei bisogni dei VIP tra la direzione e i colleghi". L'obiettivo generale di questo risultato di apprendimento è quello di aumentare la consapevolezza della situazione lavorativa dei VIP e di promuovere l'inclusione. Per questo motivo, verranno utilizzate strategie innovative come la riflessione in piccoli gruppi e attività pratiche. Per questo piano di lezione, in particolare, verrà eseguito un gioco di ruolo. L'obiettivo di questo scenario è quello di riflettere sulla situazione lavorativa di una persona ipovedente o non vedente, ma anche di prepararsi come VDR a lavorare con persone con disabilità visiva per prepararle al mercato del lavoro. Questa attività può anche preparare gli studenti a lavorare in futuro in questo campo, soprattutto quando incontreranno situazioni simili a quelle utilizzate nel gioco di ruolo.

L'uso del gioco di ruolo per questo risultato di apprendimento è motivato dalla consapevolezza che le esperienze personali possono facilitare la comprensione di un fenomeno specifico, come la situazione lavorativa delle persone non vedenti o ipovedenti. Coinvolgendo attivamente il proprio corpo nell'attività, si migliora e si approfondisce la comprensione della situazione rappresentata. Impegnarsi in un gioco di ruolo che prevede l'uso del proprio corpo offre l'opportunità di comprendere il fenomeno in modo esperienziale, permettendo di mettersi nella situazione della persona ipovedente. Tuttavia, è impossibile abitare fisicamente il corpo di un'altra persona (Merleau-Ponty, 2012), ma provare a mettersi nei suoi panni o a sedersi sulla sua sedia, in senso letterale, significa qualcosa nella prospettiva della comprensione della disabilità (Berndtsson, 2016). Tuttavia, non è sufficiente provare a vivere corporalmente la situazione che una persona con disabilità visiva può trovarsi ad affrontare. L'esperienza vissuta deve essere accompagnata da una riflessione, sia individuale che organizzata in un gruppo che ha vissuto esperienze simili. È da notare che questo gioco di ruolo mette in luce anche le esperienze associate alla professione di VDR, in quanto anche questo ruolo è incluso come uno dei personaggi del gioco di ruolo.

Preparazione del Role Play

Gli studenti lavorano in piccoli gruppi di tre persone che interpretano ruoli diversi. Una persona è il VIP, il secondo studente è il VDR o un collega di lavoro e il terzo è l'osservatore. Gli studenti si scambiano i ruoli per i vari scenari previsti di seguito.

Questa attività è prevista per 120 minuti (2 ore). 15 minuti per l'introduzione da parte dell'insegnante in classe, 90 minuti per gli studenti che devono interpretare le 3 situazioni nei giochi di ruolo (3 x 30 minuti) e 15 minuti per la riflessione in classe. Per l'organizzazione di questa attività sono necessarie un'aula e stanze più piccole per ogni gruppo di studenti.

L'insegnante inizia con un'introduzione sull'obiettivo dei giochi di ruolo e sui risultati di apprendimento. Si potrebbe anche fornire agli studenti una piccola introduzione su come gli atteggiamenti possono cambiare in seguito all'incontro con altre persone con disabilità visiva, seguita da una riflessione su questa attività. Questa introduzione dovrebbe riflettere le componenti di base del risultato di apprendimento LO7-E-1, oltre a introdurre gli aspetti pratici per lo svolgimento degli scenari del gioco di ruolo.

Gli studenti devono essere divisi in gruppi di tre persone. Si raccomanda che l'insegnante si assuma la responsabilità di organizzare i gruppi. In seguito verranno fornite istruzioni più pratiche. Dovranno essere presentati i tre scenari del gioco di ruolo e gli studenti dovranno scegliere quale ruolo interpretare nelle tre situazioni. Si potrebbe anche dire che lo studente 1 è la persona più responsabile per lo svolgimento del gioco di ruolo. Le situazioni selezionate sono state scelte per la loro importanza nel contesto lavorativo di tutti i giorni, rendendo importante l'esame e la determinazione di come possono essere gestite efficacemente su base quotidiana. In particolare, gli scenari ruotano attorno alle interazioni tra persone ipovedenti e VDR o colleghi. Questi scenari fanno anche luce sugli atteggiamenti comuni che possono impedire alle persone con disabilità visiva di svolgere con successo determinati compiti. Inoltre, offrono l'opportunità di riflettere sugli aspetti di (Goffman, 2022).

Prima di iniziare gli scenari 1-3, gli studenti devono essere informati che hanno bisogno di tempo per prepararsi. Nel gioco di ruolo, lo studente 1 assume il ruolo di maggiore responsabilità, seguito dallo studente 2 che deve rispondere e dialogare con lo studente 1. Lo studente 3 è l'osservatore in tutti e tre gli scenari. Lo studente 3 è l'osservatore in tutti e tre gli scenari. I gruppi devono anche decidere una malattia oculare rilevante, l'acutezza visiva e il momento in cui il deficit visivo o la cecità sono entrati nella vita della persona.

Dopo ogni gioco di ruolo, gli studenti dovrebbero prendersi un po' di tempo per riflettere su ciò che hanno imparato. Questo può essere programmato dopo ogni gioco di ruolo o come riflessione comune alla fine dei tre giochi di ruolo. I gruppi di studenti hanno a disposizione un totale di 90 minuti per i tre giochi di ruolo.

Role-play Scenari:

Situazione 1

Un VDR che prepara un VIP per il suo primo colloquio di lavoro

Studente 1 - VDR

Studente 2 - VIP

Studente 3 - Osservatore

Situazione 2

Un incontro online tra un VIP e un collega di lavoro

Studente 1 - Collega di lavoro

Studente 2 - VIP

Studente 3 – Osservatore

Situazione 3

Riunione in ufficio. Il collega di lavoro non crede che il VIP possa portare a termine un compito speciale.

Studente 1 - Collega di lavoro

Studente 2 - VIP

Studente 3 - Osservatore

Realizzazione del ROLE-PLAY

Preferibilmente, ogni gruppo di 3 studenti dovrebbe avere la propria stanza per i giochi di ruolo. Decidono tra di loro chi giocare i vari ruoli nelle situazioni 1-3. Il gruppo decide anche come utilizzare il tempo totale per giochi di ruolo e riflessioni.

Almeno tre sedie sono necessarie come oggetti di scena.

Nota: l'insegnante non dovrebbe essere presente durante questi giochi di ruolo.

Post ROLE-PLAY

Insieme alle altre attività nel piano di lezione "Essere consapevoli della situazione di lavoro per VIP" l'obiettivo di questa attività è quello di promuovere la comprensione intellettuale e corporea degli studenti del soggetto.

Quando tutti i gruppi hanno terminato le loro attività, dovrebbero incontrarsi tutti insieme in una sessione guidata dall'insegnante.

Ogni gruppo di studenti è ora incoraggiato a parlare delle loro esperienze, sia individualmente che nel gruppo. Come insegnante dovresti facilitare e condurre la discussione ma altrimenti osservare e ascoltare.

Naturalmente, non si sa mai cosa sarà riportato e detto dagli studenti. Ma come un modo per prepararsi alla discussione finale, le seguenti domande potrebbero essere affrontate e riportate nei gruppi di studenti, quando pertinente. L'insegnante dovrebbe agire come moderatore.

SITUAZIONE 1

- Cosa ritiene necessario per poter essere assunti quando si ha una disabilità visiva o quando si è ciechi?
- Come si prepara la persona a esprimere la propria/ la propria malattia visiva, acuità visiva o campi visivi in un colloquio di lavoro?
- Come si prepara la persona a trasmettere le proprie esigenze di dispositivi di assistenza per eseguire le abilità quotidiane?
- Come è la persona disposta a parlare dei propri/ le proprie esigenze in un colloquio di lavoro?
- Avete discusso l'abbigliamento della persona quando incontro con un possibile datore di lavoro?
- Avete discusso la necessità di essere onesti circa la propria disabilità visiva e le competenze?

SITUAZIONE 2

- Cosa è stato di particolare interesse da discutere e considerare in relazione all'incontro online?
- Come/è stata riportata la disabilità visiva durante la riunione?
- Che tipo di sfide sono state identificate in relazione alla riunione online?
- Che tipo di benefici sono stati identificati in relazione alla riunione online?
- Hai identificato differenze nella comprensione delle sfide e della situazione di vita di un'altra persona, quando ti incontri online o faccia a faccia?

SITUAZIONE 3

- Come hai affrontato questo compito nel gruppo?
- Come hai trovato il ruolo del collega di lavoro?
- Come hai trovato il ruolo del VIP?
- Come è andata a finire, il collega di lavoro era convinto delle capacità del collega VIP?

Domande su ciò che è stato appreso durante i vari giochi di ruolo sono anche rilevanti per affrontare. Ad esempio, il gruppo può discutere quale esperienza di gioco di ruolo ha fornito la maggior parte delle informazioni sulla situazione lavorativa di VIP.

Riferimenti

Berndtsson, I. C. (2016). Researching equity and inequity: The voices of marginalised people. I D. Beach & A. Dyson (Eds.), *Equity in cold climates, in Sweden and England* (pp. 80–94). the Tufnell Press.

Merleau-Ponty, M. (1945/2012). *Phenomenology of perception*. Routledge.

Goffman, E. (2022). *Stigma. Notes on the management of spoiled identity*. Penguin Books.