

CARMINE PARRELLA

Psicoterapeuta e Dirigente Psicologo presso l' U.F. Salute Mentale Adulti ASL2 Piana di Lucca

Il “VideoDilemma”, una metodologia di intervento nell’ambito di progetti preventivi e di educazione socio-affettiva rivolti ad adolescenti nei contesti scolastici.

“INformazione Psicoterapia Counselling Fenomenologia”, n°7, settembre-ottobre 2006, pagg. 52-67, Roma

La tecnica che viene presentata in questo articolo è stata messa a punto dall’autore nell’ambito del progetto di prevenzione “Star bene a Scuola” che ha coinvolto il Centro di Salute Mentale della ASL2 Piana di Lucca insieme ad una rete di Scuole Superiori della città, La Provincia di Lucca, il CEIScuola e Il Centro Toscano di Counselling e Dinamiche Relazionali. Alla base dell’intero progetto c’è l’assunto che ogni intervento preventivo debba fondarsi su un coinvolgimento diretto dei giovani capace di stimolarne la partecipazione attiva ed il protagonismo. In questa direzione è stata effettuata una considerevole mole di progetti sperimentali con differenti tecniche rivolti sia al singolo adolescente che al gruppo classe, come pure all’intera comunità scolastica. Una parte di questa sperimentazione ha riguardato il rapporto tra uso delle immagini e immaginario giovanile, questo filone di ricerca si è dimostrato particolarmente proficuo e ha dato luogo oltre al VideoDilemma a tecniche quali la VideoBiografia e Il Video training ¹.

“Il VideoDilemma” è stato modellato su uno dei principali “vincoli” che si presentano quando si cerca di sviluppare progetti di prevenzione in collaborazione con le Scuole Superiori. Tralascio la complessità del sistema Istituzionale Scuola e le dinamiche che vi soggiacciono per soffermarmi su un aspetto determinante: “Il Tempo”. Il tempo scolastico è un tempo estremamente frammentato, “posseduto” da molti soggetti spesso in coesistenza conflittuale tra loro, un tempo scandito da ritmi a volte così lenti da apparire immobili ed immobilizzanti e a volte assolutamente frenetici, dove le scadenze istituzionali si rincorrono senza lasciare nessun altro spazio ad attività parallele. In questo quadro spesso si ottiene una richiesta di azione “paradossale” e cioè quella di intervenire su un numero molto grande di studenti, raggiungendo obiettivi non realistici (spesso la domanda implicita è quella di “spingere” l’adolescente verso un cambiamento atteso, che metta l’adulto, sia genitore che insegnante, al riparo dalla fatica del confronto con le naturali contraddizioni e le ambivalenze di cui il processo di crescita dell’adolescente è portatore) ed il tutto potendo interagire con i gruppi classe solo per qualche ora. Spesso si verifica anche una condizione in cui alcune piccole componenti della comunità scolastica, particolarmente motivate, riescono a ritagliare ampi spazi e ad ottenere maggiori risorse ampliando però maggiormente la forbice negli operatori scolastici tra “chi crede” negli interventi di prevenzione e chi li considera inutili. Il Videodilemma permette di utilizzare le componenti più motivate all’agire preventivo presenti nella scuola per costruire una esperienza di coinvolgimento per il resto della comunità scolastica, un coinvolgimento commisurato ai vincoli che la scuola stabilisce ma che conserva le stesse caratteristiche del protagonismo e della partecipazione attiva.

¹ La VideoBiografia è una tecnica che consente all’adolescente di sviluppare prodotti video individuali o collettivi a carattere autobiografico, il cui obiettivo è legato all’esplorazione e alla costruzione della propria identità nel momento della crisi adolescenziale, per una dettagliata descrizione dell’esperienza fare riferimento al volume di Chiara Ferroni (riferimenti in bibliografia in Arcudi e Ferroni). Il VideoTraining è una sorta di “circle time” rivolto al gruppo classe che utilizza immagini provenienti da film le quali vengono combinate e processate in vario modo per stimolare negli adolescenti il riconoscimento e l’elaborazione di emozioni e vissuti chiave nella fase adolescenziale.

E' opinione personale dell'autore che ogni intervento preventivo debba avere la capacità di raggiungere obiettivi sia rispetto ai singoli individui, sia rispetto alla comunità nella sua globalità modificandone l'assetto "culturale" nella direzione dei processi di empowerment. Ogni intervento preventivo dovrebbe quindi rinforzare nella comunità l'idea che è possibile farsi carico dei bisogni emotivi e relazionali dei propri membri e che molte delle soluzioni ai problemi che la comunità presenta sta proprio nel modo in cui vengono percepiti ed affrontati dalla comunità stessa piuttosto che nell'intervento di qualche autorità esterna oppure nella reale cronica mancanza di risorse.

Il VideoDilemma è in sintesi una attività di anticipazione dei processi decisionali dell'adolescente riguardo a situazioni in cui la scelta sancisce il passaggio ad un ruolo adulto. Scelte che vengono effettuate spesso lungo la dimensione del rischio, scelte che vengono agite sulla base di impulsi intensi e come tali definiti come "veri" assoluti e irrinunciabili, oppure al contrario scelte che vengono negate, nascoste e immobilizzate da un sentimento pervasivo di noia e di inutilità esistenziale.

Il VideoDilemma consiste nel preparare insieme ad un gruppo di studenti "video-animatori" (coadiuvati da un equipe di tecnici ed esperti sia nel campo video che in quello della comunicazione che delle dinamiche evolutive adolescenziali) una serie di clip² che riguardano una situazione che coinvolge uno o più adolescenti come protagonisti alle prese con una situazione chiave da risolvere. Gli studenti video-animatori seguono attivamente tutte le fasi di realizzazione della clip dividendosi i ruoli necessari alla realizzazione, da quelli tecnici come la ripresa ed il montaggio a quelli più artistici come l'interpretazione dei personaggi in qualità di attori. La situazione rappresentata è chiaramente collegata ad uno dei compiti di sviluppo dell'adolescenza su cui si vuole intervenire in chiave preventiva ad esempio la sessualità, il consumo di sostanze, il confronto con l'autorità genitoriale, l'integrazione esclusione nel gruppo dei pari ecc.... Queste clip, una volta girate vengono inserite in un programma di tipo VJ³ e sono pronte per essere mostrate agli studenti delle altre classi secondo tecniche e procedure che illustrerò qui di seguito.

Le clip girate sono il risultato di un complesso lavoro di ricerca che viene precedentemente svolto nella scuola tramite focus-group per esplorare l'immaginario adolescenziale proprio di quel gruppo e di quel momento nei confronti del tema prescelto. Questo mette in grado il gruppo dei video-animatori di poter girare numerose clip le quali corrispondono a molteplici sviluppi ed esiti di una storia a partire da una situazione stimolo. Ciò vuol dire che grazie a questo lavoro di preparazione e partendo dalla scena più "temuta" o "desiderata" rispetto all'argomento in questione, si sarà in grado di produrre tante clip video capaci di comporre finali, percorsi ed esiti diversi della stessa storia. Le clip immagazzinate nel computer e pronte ad essere proiettate in tempo reale finiscono per essere una rappresentazione dell'inconscio collettivo del gruppo, pronto ad essere visualizzato come un "sogno" ed essere quindi elaborato dal gruppo classe. In questo modo, come se ci si trovasse di fronte ad un ipertesto che si svela lentamente, ma soprattutto grazie ai processi decisionali e di elaborazione differenziati, ogni gruppo classe vedrà a partire dalla stessa clip una storia diversa, la storia che la classe ha "bisogno" di vedere.

² Per "Clip" si intende una scena video molto breve della lunghezza di qualche minuto.

³ I programmi di questo tipo permettono di associare ad ogni tasto della tastiera del computer una clip precedentemente salvata. In questo modo è possibile mixare e saltare da una clip all'altra in tempo reale con il materiale video così come fa un Dj con il materiale o i brani sonori.

Per capire meglio come si sviluppa il processo lo illustrerò descrivendone le fasi di realizzazione. Alle tecniche verranno quindi associate le considerazioni e gli assunti che ne spiegano il senso dell' utilizzo in termini preventivi.

Le fasi di realizzazione del VideoDilemma sono :

1. La scelta del Tema
2. La costituzione del gruppo dei Video-Animatori
3. L' indagine sull'immaginario della comunità scolastica attraverso i focus-group
4. Dall'immaginario alla sceneggiatura. La scelta della clip di partenza e le possibili evoluzioni della storia
5. La realizzazione delle clip. Dinamiche e processi relazionali nel gruppo dei video-animatori
6. Realizzazione del primo test di visione ed eventuali modifiche ed integrazioni delle clip
7. Presentazione del VideoDilemma nelle altre classi coinvolte nel progetto.
8. Risultati attesi e parametri di valutazione dell'efficacia del VideoDilemma

La scelta del tema

La scelta del tema è un passaggio iniziale particolarmente delicato, in quanto la modalità con cui viene effettuata influenzerà sia lo sviluppo del progetto che gli esiti di quest' ultimo. Bisogna sempre ricordarsi che se si vuole che gli adolescenti partecipino attivamente e si sentano protagonisti devono essere coinvolti in tutte le fasi di realizzazione compresa quella iniziale. Ciò coincide con la condivisione dei processi decisionali e l'assunzione dei relativi ruoli e responsabilità. Risulta difficile chiedere ad un adolescente di assumersi responsabilità operative precise solo sulla base dell'aspettativa di un adulto nei suoi confronti. Lo studente adolescente si coinvolgerà in qualsiasi progetto nella misura in cui lo sentirà proprio, lo sentirà collegato alle proprie esigenze e sentirà di poter esercitare su di esso una forma di controllo e di potere che evidenzia e faccia emergere la propria individualità e le proprie capacità creative e relazionali.

Sottolineo questi aspetti, perché troppo spesso si sperimentano tecniche di intervento senza tener conto dei processi gruppalmente che possono sostenerle o affossarle. Qualsiasi tecnica innovativa, per quanti mezzi abbia a disposizione, è destinata a fallire se non rispetta alcune regole di base nell' approccio con l'adolescente a scuola e se non viene modellata sulle caratteristiche dei gruppi e dei contesti che vuole coinvolgere. L'esempio viene dall'esperienza di un progetto di trasmissione televisiva prodotta da giovani nell'ambito di un circuito locale. Ci era stato chiesto di coinvolgere gruppi provenienti dalle varie scuole in modo che potessero partecipare attivamente alla realizzazione di varie puntate della trasmissione. L'idea raccolse una buona adesione e si formarono in varie scuole gruppi di lavoro la cui partecipazione letteralmente crollò non appena arrivò la notizia (precedentemente sottaciuta) che i temi e i titoli della trasmissione erano stati definiti a priori dall'ente finanziatore e non potevano essere modificati dai ragazzi. Nei progetti di prevenzione il tema viene spesso scelto dagli insegnanti sulla base di emergenze comportamentali o episodi che hanno creato imbarazzo o tensione all'interno della scuola. Spesso c'è l'idea che tramite il confronto con un determinato tema gli studenti debbano imparare qualcosa e questo qualcosa si identifica spesso con la posizione che l'adulto ritiene debba essere quella corretta. L'approccio che abbiamo utilizzato nel nostro progetto vede il tema non come aspetto principale ma come porta di accesso per stabilire con gli adolescenti una relazione significativa in grado di innescare processi di pensiero elaborativi ed adattivi. L'idea è che attraverso qualsiasi tema si possa intervenire su alcuni fattori di rischio e di protezione che risiedono principalmente in alcune modalità di pensiero non adattive ma solo a

patto che il tema rivesta una importanza cruciale per il gruppo di adolescenti. Quando parlo di fattori di protezione e di rischio in termini di pensiero adattivo o non adattivo mi riferisco ad alcuni processi di natura cognitivo-affettiva che possono determinare differenze significative nel modo in cui gli adolescenti percepiscono la realtà che li circonda ed il proprio modo di reagire ad essa in circostanze specifiche. Il primo di questi fattori, su cui il VideoDilemma intende agire, è quello di stimolare l'utilizzo di un pensiero narrativo, la capacità cioè di pensare alla realtà in termini di storie. Si tratta di stimolare gli adolescenti a riconoscere come la realtà esterna influenza la propria storia personale e come viceversa, a partire dalla propria storia personale, l'individuo è in grado di influenzare la realtà che lo circonda. Spesso invece ci si trova di fronte ad adolescenti caratterizzati da un pensiero onnipotente, in cui è il solo desiderio ad orientare la percezione e la relazione con la realtà, finendo così per alimentare massicci meccanismi di negazione, di fuga o di attacco ogni qualvolta la realtà metta in evidenza i limiti o l'illusorietà di questa onnipotenza. Allo stesso modo ci si trova di fronte ad adolescenti che hanno una percezione altamente svalutata del sé, che vedono i compiti di sviluppo che li attendono come scogli insormontabili di fronte ai quali preferiscono un ripiegamento a volte di tipo narcisistico, a volte depressivo e a volte l'immobilizzazione di tutte le aspettative e gli investimenti pulsionali con i conseguenti vissuti totalizzanti di noia. Utilizzare il pensiero narrativo stimola l'adolescente a dover fare i conti al tempo stesso con la realtà esterna e con quella interna spingendolo ad identificare, in entrambe le dimensioni, i limiti e le opportunità nascoste o negate.

Un secondo elemento di rischio o di protezione su cui il VideoDilemma interviene efficacemente è la tendenza da parte dell'adolescente a credere che alcuni compiti di sviluppo e le situazioni ad esso collegati non lo riguardino o che comunque sia in grado di padroneggiare efficacemente qualsiasi situazione quando questa si presenterà. Ciò comporta ad esempio che durante gli incontri condotti con i metodi usuali nel gruppo classe gli adolescenti si rifugino in quello che viene definito "il copione" e cioè l'adesione ad una immagine standardizzata di sé e del proprio ruolo che non lascia spazio all'emergere di dubbi o parti alternative di sé. Queste parti non elaborate di sé che contengono nuclei profondi di desiderio e di paura si attiveranno quando l'adolescente si troverà di fronte a situazioni critiche e lo spingeranno spesso ad agire in modo acritico e decontestualizzato. Un esempio di ciò è l'accordo tra tutti i membri del gruppo che guidare ad alta velocità in stato di ebbrezza è fonte di rischio salvo poi rimanere vittime della spinta a voler emergere tra gli amici regalando sensazioni forti e dimostrando la stessa abilità di un pilota su un circuito di gara. In altri casi negli adolescenti vige l'idea che alcuni problemi non li riguardino e che qualora li riguardino possano sentirsi estranei alle loro conseguenze. E' il caso ad esempio dei rapporti sessuali non protetti dove l'informazione razionale sull'esistenza delle malattie sessualmente trasmissibili si sposa all'idea irrazionale ma ferma che a loro non possa succedere. Il VideoDilemma fornisce agli adolescenti un contesto di anticipazione delle situazioni che li vedranno protagonisti. Tale contesto riesce ad aggirare le difese dell'adolescente in quanto da un lato crea un clima di investimento e di identificazione con gli attori delle clip (attori riconoscibili in quanto compagni di classe o in generale di scuola, quindi vissuti come vicini) dall'altro permette di osservare la situazione da una distanza di sicurezza. La caratteristica saliente delle clip che vengono presentate è la "sospensione": ogni clip presenta il frammento di una situazione critica e si chiede alla classe di discutere fino a trovare un accordo su come procede la storia. E' proprio nel momento in cui si spinge la classe a trovare un accordo su come continuerà la storia che si sviluppa un interessante processo di confronto tra le varie posizioni e le varie modalità di percezione. La clip "sospesa" crea una tensione emotiva, una gestalt che deve essere chiusa e che costringe il gruppo ad un lavoro emotivo per arrivare a tale chiusura che deve necessariamente coincidere sia con l'attribuzione di diversi significati sia con l'esporsi.

Un terzo elemento su cui agisce il VideoDilemma è la dinamica essere visto-non essere visto che accompagna buona parte dell'evoluzione adolescenziale e che è il segnale della maturazione lenta ma anche a volte disarmonica di un sé che incontra le proprie parti fragili proprio mentre cerca di affermare la propria capacità di essere nel mondo. L'adolescente alterna quindi fasi in cui i propri comportamenti suggeriscono agli altri il bisogno di essere visto, valorizzato, considerato ed apprezzato a momenti in cui il senso della propria fragilità o inadeguatezza è talmente schiacciante da indurlo a "scompare", se non in senso fisico in senso emozionale. Le proprie emozioni e i propri bisogni vengono isolati dal contatto con la realtà esterna e dalla relazione con gli altri finendo per confinare l'adolescente nell'ambito delle proprie fantasie autograticatorie. Il VideoDilemma riesce a integrare entrambe queste posizioni. Nel caso dell'essere visto fornisce un contesto in cui la propria personale visione del mondo può essere valorizzata ed espressa, nel caso opposto permette di non essere visto mantenendo però un contatto con la realtà esterna e soprattutto permette il riconoscimento e l'esposizione delle parti di sé attraverso l'identificazione con le parti espresse da altri. Ciò permette alle parti fragili di sé un rispecchiamento nei desideri e nei timori presenti nel gruppo dei pari sollevando l'adolescente dal peso della solitudine dei propri vissuti. Le storie filmate e il successivo confronto con i compagni permettono l'autorizzazione dei propri desideri e al tempo stesso diminuiscono il senso di inadeguatezza per i propri limiti, inseriti ora in un contesto narrativo che ne prevede lo sviluppo tramite un processo che procede per tentativi, prove ed errori piuttosto che il permanere in una situazione immutabile e senza tempo.

Il tema su cui sviluppare un VideoDilemma deve avere le caratteristiche dell' "urgenza" per il gruppo a cui è rivolto. Tale urgenza deve procedere da un meccanismo di autopercezione, anche se a volte gli adolescenti scelgono temi attigui a quelli propriamente più rilevanti, come mezzo graduale di avvicinamento e di sondaggio, sia della qualità e onestà della proposta dell'adulto, sia della capacità del gruppo classe di interagire in maniera significativa, non aggressiva, giudicante o convenzionale.

Ci sono molti metodi per evidenziare il tema emergente. Uno di questi è quello di formare uno o più focus-group con studenti provenienti dalle classi coinvolti nel progetto e classificare le risposte a una delle domande stimolo come queste:

- "Di quali aspetti che riguardano la vostra vita sentite di aver maggior bisogno di discutere insieme a scuola?"
- "Se vi venisse lasciato uno spazio per discutere e approfondire cose che vi riguardano a quali temi dareste la precedenza?"
- "Quali sono le cose su cui varrebbe maggiormente la pena discutere a scuola e che spesso vengono tralasciate?"
- "Quali sono secondo voi le sfide più importanti nella vita di un adolescente?"

Risulta evidente che anche una leggera variazione nella domanda stimolo può orientare le risposte in modo significativamente differente. Una delle raccomandazioni nell'attuazione del video-dilemma è quello di differenziare sia la raccolta di informazioni sia la creazione di clip per le classi del biennio che per quelle del triennio, essendo assolutamente evidente in termini di assetto psicologico la differenza tra uno studente di 14 ed uno invece di 18 anni.

Una volta classificati e raggruppati i temi ed i concetti ricorrenti espressi nel focus group attraverso l'utilizzo di parole chiave, è possibile realizzare un questionario di scelta che

contenga gli orientamenti principali (non più di 4 o 6) che verrà somministrato a tutti gli studenti delle classi coinvolte nel progetto. Si chiederà ad ogni studente di esprimere non più di due preferenze e di indicare in uno apposito spazio bianco eventuali temi che ritiene cruciali e che non sono stati inseriti nel questionario. Quest' ultima opzione è importante perché a volte i temi scaturiti dai focus group possono essere non completamente aderenti ai bisogni di alcuni gruppi scolastici che non si esprimono direttamente.

Una volta effettuato lo spoglio si evidenzieranno i due temi che hanno riscontrato la maggiore adesione e verrà effettuato un nuovo questionario di gradimento con il ballottaggio tra questi due temi. A prima vista ciò può sembrare un metodo complesso per partire ma presenta dei vantaggi irrinunciabili. Il primo vantaggio come già detto è quello di implicare gli studenti nel processo di scelta, ed il fatto di prolungare tale fase inserendo una ulteriore fase di ballottaggio permette agli studenti di essere chiamati in causa più volte rafforzando l'idea che il loro punto di vista è importante. Oltre a ciò il questionario di scelta sul tema funge da "pubblicità" per il progetto innescando una aspettativa e favorendo una comunicazione di tipo trasversale sui temi sentiti come comuni e divergenti nei gruppi classe o nei gruppi informali.

E' importante però evidenziare che la scelta del tema non costituisce ancora la scelta del Dilemma, il quale rappresenta uno dei modi in cui l'adolescente viene o verrà ad incontrarsi con quel tema nel corso della sua crescita.

La costituzione del gruppo dei video-animatori

La costituzione del gruppo dei video-animatori non è in realtà un passo successivo alla scelta del tema ma può essere effettuato sia precedentemente che contestualmente. Il ruolo dei video-animatori è essenzialmente quello di peer-educator e le motivazioni e le disponibilità personali alla base dell'adesione al ruolo rivestono una importanza cruciale. Va precisato che si tratta di gestire un processo in cui ogni aspetto è collegato o propedeutico all'altro e ne influenza positivamente o negativamente la riuscita. Aspetti quali l'immediatezza e l'entusiasmo comunicativo così come la spontaneità e l'interesse reale a fare qualcosa per gli altri e non solamente per apparire, risultano elementi decisivi nel conferire alle clip che verranno mostrate, una forza ed una carica emotiva capace di coinvolgere e di attivare le reazioni attese negli altri studenti. Il compito dei video-animatori consiste:

1. nella gestione del processo di comunicazione tra il gruppo che produce le clip e gli altri studenti coinvolti, come ad esempio quello di recuperare le adesioni degli altri studenti per effettuare i focus group, somministrare i questionari, ritirarli, fare lo dei risultati ecc....,
2. nella realizzazione delle clip e nella traduzione audiovisiva degli elementi dell'immaginario collettivo presenti nella comunità scolastica. E' importante che siano gli studenti stessi a fare questa trasposizione, con le relative scelte sceniche, dialoghi, battute, tempi ecc...così come è importante che siano gli studenti stessi ad interpretare le parti ed i ruoli previsti, come già detto, per favorire il processo di identificazione da parte degli altri studenti con i protagonisti delle storie.
3. nell'affiancare i tecnici video sia nella fase di ripresa che di montaggio delle clip in modo da assicurarsi che le scelte dei tecnici non cambino il senso e la natura emozionale dello stimolo video percepito.
4. nell'alimentare il senso di attesa nella comunità scolastica in modo che la partecipazione al progetto sia percepita come partecipazione esclusiva ad un "evento".

E' preferibile che la proposta di diventare video-animatori venga fatta ad una classe nella sua globalità. Ciò per varie ragioni, prima fra tutte è che una prima parte del lavoro deve essere

svolta la mattina a scuola, diventa quindi difficile se non impossibile ottenere che studenti provenienti da più classi riescano a concertare tutti gli impegni didattici. Ritengo il fatto di svolgere la prima parte del progetto in ore curricolari un aspetto fondamentale, perché è un messaggio da parte dell' istituzione che lo legittima e ne sancisce l' importanza. Oltre a ciò si richiede generalmente che agli studenti video-animatori venga garantito il riconoscimento dei crediti formativi per l'attività svolta e che vengano ufficialmente e formalmente investiti dell' incarico da parte del preside della scuola. Questo riconoscimento formale serve inoltre a tutelare il gruppo dei video animatori da una serie di boicottaggi trasversali che si attivano quando si passa dall'adesione formale al progetto, ad esempio nel consiglio di classe, all'adesione pratica che prevede operativamente la perdita di un certo numero di ore di lezione da parte di docenti non proprio disponibili. Un'altra ragione per far coincidere gli studenti video-animatori con un gruppo classe consiste nella necessità di lavorare durante le ore scolastiche della mattina per raggiungere quello che definisco "il punto di non ritorno" e cioè il momento in cui gli studenti sono coinvolti a tal punto nel progetto da sentirlo come una esperienza a cui non vogliono e non possono più rinunciare. A partire da quel momento è possibile passare a lavorare anche sfruttando le ore del primo pomeriggio e completare il lavoro senza incidere in modo negativo sulle ore della normale programmazione didattica mantenendo un equilibrio tra ore curricolari ed extracurricolari, equilibrio che ha una sua soglia bene definita e che è necessario non alterare pena il rigetto dell'attività da parte delle altre componenti scolastiche. Lavorare con studenti di una stessa classe permette inoltre di utilizzare legami, canali di comunicazione e relazioni già consolidate come pure far circolare e condividere più velocemente informazioni. Chiaramente la scelta deve cadere su una classe senza alti livelli di conflittualità e dove sia già presente un minimo di competenza e abilità cooperativa.

L' indagine sull'immaginario della comunità scolastica attraverso i focus-group

Per semplificare la comprensione della metodologia immaginiamo che il tema emerso attraverso la rilevazione precedente sia quello del "suicidio"⁴, della spinta cioè che in certi momenti della propria vita un ragazzo/a possa avere a mettere fine alla propria esistenza. E' quindi, proprio sulla rappresentazione e sull'elaborazione di questa "spinta", delle emozioni e dei conflitti che ne stanno alla base che il VideoDilemma verrà organizzato. E' necessario quindi organizzare alcuni focus group a cui verranno sottoposte quattro domande (uguali per tutti i gruppi) tese a far emergere le rappresentazioni chiave collegate al tema in questione. I focus group possono essere organizzati da un minimo di 4 ad un massimo di 8 studenti per permettere ad ognuno di potersi esprimere direttamente sulle domande in questione e solitamente possono avere la durata di circa un'ora. Un' operatore avrà il compito di formulare le domande e guidare il focus group ed un secondo operatore quello di registrare le risposte. Nel caso del tema del "Suicidio" in adolescenza le domande stimolo scelte per i focus group sono state le seguenti:

1. Quali sono i motivi e le situazioni che possono spingere un ragazzo/a della vostra età a tentare o commettere un suicidio?
2. Come e con quali modalità è possibile attuare un suicidio?
3. Cosa gli altri consapevolmente o inconsapevolmente possono fare per "spingere" un ragazzo/a a tentare o commettere un suicidio?
4. Cosa gli altri possono fare per evitare che un ragazzo/a tenti o commetta un suicidio?

⁴ Lo sviluppo dei contenuti seguenti è tratto da un seminario sull'utilizzo del VideoDilemma che l'autore ha tenuto per gli psicologi della ASL di Parma

Le prime due domande hanno a che fare con la rilevazione delle cause e delle modalità e serviranno successivamente ad identificare situazioni di crisi scatenanti di fronte alle quali ogni singolo adolescente adotta strategie di coping differenti. Quello che è importante è quindi riuscire a identificare cause che per gli adolescenti possano essere plausibili in modo che tramite il VideoDilemma sia possibile esplorare ed elaborare la gamma complessa delle reazioni individuali comprese le reazioni estreme. Le altre due domande si riferiscono ad aspetti di relazione. Quando una comunità scolastica viene scossa da un tentativo di suicidio, si sviluppano nel gruppo sensi di colpa legati alla incapacità di aver avvertito la sofferenza del compagno/a e vengono passati in rassegna tutti i comportamenti e gli atti che da quel momento vengono letti come comportamenti che hanno ulteriormente incrementato il disagio o come comportamenti e aiuti che non sono stati dati. Il senso delle ultime due domande sonda come il gruppo si percepisce di fronte alla capacità di cogliere la sofferenza espressa direttamente o indirettamente dai propri membri.

Dall'immaginario alla sceneggiatura. La scelta della clip di partenza e le possibili evoluzioni della storia

Gli elementi raccolti dal focus group sono stati molteplici e l'analisi successiva ha messo in evidenza come l'aspetto centrale su cui si è focalizzata l'attenzione dei partecipanti sia stato proprio quello legato alla relazione di aiuto con il potenziale suicida. Il desiderio espresso dall'immaginario era quello di riuscire a cogliere ed interpretare i segnali di disagio, la paura invece era rappresentata da non sapere come comportarsi e che tipo di aiuto dare in tali frangenti.

La scena stimolo iniziale elaborata e girata dai videoanimatori è stata quindi la seguente:

Chiara e Giovanna sono compagne di scuole e si ritrovano a casa di una di loro per studiare insieme. Ad un certo punto Chiara chiede di fare una pausa per andare in bagno. Mentre l'amica è in bagno Giovanna viene attirata da una scritta sul diario che Chiara ha lasciato semiaperto. Giovanna scosta quel tanto che basta la pagina perché il contenuto della scritta si riveli in modo inquietante: "Kurt Kobain sei il mio mito ti raggiungerò presto". Giovanna rimette a posto il diario e attende il ritorno di Chiara. Mentre aspetta l'amica il suo stato d'animo è cambiato e naturalmente non riesce più a concentrarsi sullo studio, apre e chiude il libro e il suo sguardo viene ripetutamente attirato dalla diario sulla scrivania. Quando Chiara ritorna Giovanna la osserva per un po' poi le dice:

Giovanna: "...ma sei sempre a fare i disegni sul diario...non studi oggi?"

Chiara: "non ho voglia di studiare"

Giovanna: "ma l'hai scritta tu quella cosa"

Chiara: "che cosa?"

Giovanna: "Quella cosa su Kurt Kobain"

Chiara: "Ma scusa perché hai letto?"

Giovanna: "Non l'ho fatta apposta"

Chiara, tirando un sospiro: "Si l'ho scritta io"

Giovanna: "perché?"

Chiara: "perché non ce la faccio più"

Giovanna: "non ce la fai più a far cosa?"

Chiara: "ad andare avanti"

Giovanna: "ad andare avanti?"

Chiara con estrema naturalezza come se parlasse di qualche cosa di altro: "si ad andare avanti...a vivere.....comunque...voglio dire..non è un problema tuo...è un problema mio"

Fine della Scena

A questo punto i video-animatori con l'ausilio dei risultati emersi dai focus group e chiaramente coadiuvati dal team degli operatori devono cercare di identificare le principali direttrici di sviluppo della storia, che dopo un approfondito confronto risultano essere le seguenti.



Come si può vedere la storia può prendere diverse direzioni e può avere diversi punti di snodo che possono condurre a esiti differenti pur partendo da situazioni simili. Allo stesso modo gli aspetti risolutivi della storia possono trovarsi in elementi che sfuggono al controllo dell'amica Chiara e risiedono nelle future esperienze di vita di Giovanna come nel caso dell'innamoramento. A volte invece aspetti che sembrano risolutivi come nel caso dell'avvicinamento e del sostegno emotivo fornito da Chiara e dall'insegnante non sembrano

essere in grado di evitare che Giovanna tenti il suicidio. Naturalmente il quadro può essere molto più articolato e complesso tanto quanto è il tempo a disposizione da parte dei videoanimatori per riflettere sulle possibili variazioni e per girare e montare di conseguenza le scene.

La realizzazione delle clip. Dinamiche e processi relazionali nel gruppo dei videoanimatori

Uno dei principali fattori di riuscita del VideoDilemma risiede proprio nel fatto che le clip sono state girate e realizzate da alunni della scuola. Ugualmente, le storie hanno luogo nei contesti di vita quotidiana degli studenti. Così sullo schermo prendono vita persone, luoghi e dettagli di una esistenza conosciuta: i bagni della scuola, il bar dove i ragazzi si incontrano, la figura del preside, i personaggi più popolari o caratteristici della comunità scolastica, le strade e le piazze della propria città ecc...Ciò determina una contaminazione tra l'immaginario delle scene realizzate e la realtà degli studenti oppure al contrario tra l'immaginario degli studenti e la realtà raccontata nelle clip. Si crea in ogni modo un ponte che unisce la dimensione del "possibile" e quella "dell'impossibile" rendendo gli accadimenti come probabili. Il compito e l'obiettivo che si pone il VideoDilemma è quello di aiutare gli adolescenti a considerare tutti i "futuri" come possibili, sia nel senso delle aspettative positive che in quello delle paure, a partire dalle scelte individuali e dalla propria capacità di fronteggiare la realtà che li circonda. Il VideoDilemma spinge l'adolescente a "pronunciarsi", a prendere una posizione anche se nelle veci dei personaggi che animano le clip. In questo senso il VideoDilemma spinge l'adolescente a considerare le variabili soggettive ed oggettive che condizionano il sentire dei personaggi, a sondarne le risorse individuali, relazionali e gruppalì. Tutte queste operazioni riguardano solo apparentemente i personaggi in questione, in realtà parlano del mondo e del sentire soggettivo di ogni singolo studente e della capacità di svelare a se stesso le nuove risorse necessarie a fronteggiare i nuovi compiti di sviluppo.

E' importante notare che tale processo si attiverà nella comunità scolastica (nel momento della visione e discussione collettiva delle clip) nella misura in cui il processo sopradescritto dell'anticipazione dei "futuri possibili" avrà avuto prima di tutto luogo nel gruppo dei videoanimatori.

In un certo senso, le clip finiscono per essere il condensato e le rappresentazioni di processi di elaborazione su di un tema specifico da parte di un piccolo gruppo di adolescenti, in grado di attivare elaborazioni analoghe in altri gruppi di studenti.

Possiamo considerare il VideoDilemma una attività in cui gli adolescenti interrogano se stessi a partire da queste semplici domande che vengono indirettamente indotte dagli stimoli visivi: "Che cosa farei io in questa situazione?", "che cosa faresti tu in questa situazione?", "Che cosa farebbero i miei compagni di classe o i miei amici in questa situazione?". Il VideoDilemma è inoltre in grado di articolare maggiormente tale stimolazione in quanto l' "IO" e il "TU" viene riferito ai molteplici personaggi presenti nella scena e nella storia. Nel caso dell'esempio riportato nelle pagine precedenti le domande possibili sarebbero: "cosa faresti al posto di Chiara....al posto di Giovanna....al posto dell'insegnante a cui Chiara ha chiesto aiuto...ecc.....". Oltre a ciò, risulta chiaro che le stesse domande finiscono per avere un significato ed una "presa" differente se riferiti a momenti diversi nella storia. Il VideoDilemma sviluppa quindi un metodo per permettere di entrare in contatto con la realtà oggettiva interna degli adolescenti attraverso i meccanismi proiettivi indotti da queste semplici domande di partenza.

Ritornando al gruppo dei video animatori, possiamo facilmente immaginare che se il coinvolgimento di questi ultimi viene a mancare, soprattutto nella direzione dell'esplorazione dei propri vissuti in relazione ai dati emersi dai focus group (gruppo allargato), le clip che ne risulteranno saranno "piatte", con una scarsa se non nulla capacità di stimolare l'immaginario degli altri studenti. Il rischio è che in mancanza di un reale coinvolgimento dei video animatori, il resto della comunità scolastica percepirà le clip come un esercizio di "autoesposizione" narcisistica nella tradizione dei peggiori programmi televisivi. Per queste motivazioni la gestione del gruppo dei video animatori risulta essere decisiva per la riuscita dell'attività.

Una volta individuato e stabilito il contratto con i video animatori si procederà ad attivare il gruppo lungo le seguenti dimensioni:

1. Esplorare, sviluppare e sostenere la motivazione al compito.
I video animatori vengono aiutati ad ampliare e approfondire il senso personale della propria partecipazione in modo da collegarla ai bisogni maturativi più profondi e stabili.

2. Il gruppo come "team"

Gli studenti vengono aiutati a costruire un senso di appartenenza e a diventare una propria e vera squadra o equipe di lavoro. Vengono privilegiati tutti i meccanismi di interdipendenza che legano la riuscita del proprio compito alla riuscita del compito degli altri e vengono sostenuti tutti i processi di apprendimento cooperativo. In questo modo le singole differenze vengono percepite come un valore ed una risorsa e alcune qualità e caratteristiche presenti in studenti "marginali" acquistano ora una importanza decisiva per il gruppo e per gli obiettivi in cui si identifica. Ciò permette spesso di sbloccare alcune dinamiche orientate all'esclusione di soggetti percepiti come troppo differenti dalla media sostituendole con processi di inclusione. Altre volte è il gruppo stesso ad aggredire e "smascherare" alcuni ruoli rigidi e stereotipati e a veicolare una richiesta di cambiamento di atteggiamento quando questa viene vissuta come necessaria per il raggiungimento dell'obiettivo finale. Il partecipare e condividere obiettivi e valori comuni spinge l'adolescente a sostenere la propria ferita narcisistica e accettare la proposta relazionale del gruppo sviluppando quindi una maggiore capacità di adattamento nei confronti di se stesso e del gruppo dei pari. La coesione del gruppo, inoltre, verrà spesso messa a dura prova nel momento in cui gli studenti percepiranno la discrepanza tra ciò che vorrebbero realizzare e ciò che sono realmente in grado di fare, e soprattutto, ciò avverrà quando i fantasmi di un possibile fallimento tenderanno a materializzarsi scatenando reazioni di attacco o di fuga.

3. Assunzione e divisioni dei compiti e delle responsabilità.

Ogni studente è aiutato ad individuare ruoli e funzioni all'interno del progetto e soprattutto viene fatto in modo che tali ruoli o funzioni vengano riconosciuti da tutti gli altri membri. La realizzazione tecnica di scene video permette la scelta tra una grande varietà di ruoli e funzioni, da quelle tecniche, quelle espressive, quelle organizzative ecc....essendo un processo che può essere allo stesso tempo semplice oppure complesso in relazioni a parametri come la qualità o alla durata complessiva del prodotto finale.

L'equilibrio di tali ruoli e funzioni all'interno del gruppo viene garantito attraverso un costante processo di feed-back e di confronto supervisionato dagli operatori.

Il gruppo viene affiancato da esperti tecnici nella produzione dei video, così come da educatori e psicologi nella gestione dei focus group, nella valutazione delle risposte, della comunicazione con il gruppo allargato e così via. Tali operatori sono spesso giovani adulti che

hanno già compiuto una precisa scelta professionale e quindi confermato e sviluppato il proprio sé sociale mantenendo al tempo stesso una vicinanza nei gusti e nei codici relazionali comunicativi degli adolescenti. Ciò permette di sviluppare negli studenti un naturale processo di identificazione nei modelli relazionali e affettivi proposti dai giovani adulti. Allo stesso modo gli operatori vengono percepiti come portatori di un sapere necessario per la valorizzazione di un ruolo a cui non si è più disponibili a rinunciare. In tale contesto l'apprendimento viene sentito come desiderabile e necessario e mentre si è potuto notare la comparsa di dinamiche competitive nel gruppo dei pari, viceversa non è stato mai notato, nel corso dell'esperienza attuale, la comparsa tra studenti ed operatori delle dinamiche caratteristiche della relazione insegnante-studente.

4. La tensione dell'evento

Il lavoro di gruppo viene permeato da un senso costante di attesa per l'evento. Le esperienze passate hanno evidenziato come sia necessario fissare fin dall'inizio la data in cui verranno proiettate per la prima volta le clip e verrà dato il via al coinvolgimento del resto della scuola. Ciò determinerà una speciale percezione del fluire del tempo nel gruppo di lavoro, con l'aumento conseguente della tensione produttiva, dell'entusiasmo e delle ansie collegate a mano a mano che ci si avvicina alla data prefissata. Tale senso dell'attesa si allargherà attraverso i canali informali nella scuola producendo indirettamente una atmosfera positiva di aspettativa.

Il fissare la data permette inoltre di coinvolgere gli studenti animatori nella realtà del progetto convogliando immediatamente su di esso le energie emotive e creative dei partecipanti.

Realizzazione del primo test di visione ed eventuali modifiche ed integrazioni delle clip

Una volta che le clip sono state realizzate è necessario effettuare un test di visione. Le clip vengono quindi mostrate ad un gruppo di studenti, prescelto casualmente. Alla visione delle clip assiste anche il gruppo dei video animatori. L'educatore condurrà quindi la discussione ed il confronto così come se le clip dovessero essere mostrate al resto della scuola. In questo momento si prende nota del tipo di reazione da parte degli studenti e tali informazioni serviranno poi al gruppo dei video animatori insieme agli operatori ad apportare le necessarie modifiche.

Presentazione del VideoDilemma nelle altre classi coinvolte nel progetto.

Superata la fase del test di visione è ora possibile iniziare a presentare le clip e la relativa elaborazione con le altre classi coinvolte nel progetto. Gli schemi e modelli di coinvolgimento possono essere molteplici e vanno dall'utilizzo del gruppo classe (piccolo gruppo), a gruppi interclasse (gruppo medio) o al grande gruppo come nel caso dell'assemblea di istituto. E' necessario tenere presente che alcuni aspetti tecnici influiscono molto sulla risposta del gruppo. Per prima cosa sarà necessario garantire che la visione avvenga su uno schermo di grandi dimensioni (va benissimo anche il muro dell'aula ricoperto di fogli bianchi), che ci sia il necessario oscuramento e che l'audio sia pressoché perfetto. La percezione delle immagini in grandi dimensioni amplifica la risposta emozionale e tende a catalizzare l'attenzione evitando la distrazione su altri stimoli ambientali, inducendo quindi una situazione simile al processo onirico. Questi aspetti si annullano se ad esempio la visione avviene in una tv piccola portatile alla luce del giorno. Gli studenti dovrebbero essere posti a semicerchio in due file o al massimo tre senza l'ostacolo dei banchi. E' preferibile realizzare la visione in aula predisposta a questo scopo, ma che differisca dall'aula degli audiovisivi soprattutto se

questa dispone di banchi fissi e se non è modificabile. Tralascio naturalmente tutte le osservazioni sulla verifica del contratto con il gruppo classe e sul lavoro preliminare sul clima della classe stessa, dando per scontato che gli operatori che conducono il videodilemma abbiano già competenza generali nell'ambito della conduzione dei gruppi in ambito formativo.

Il VideoDilemma procede attraverso la presentazione della clip iniziale, lanciando al gruppo classe la domanda "che cosa succederà secondo voi?" oppure la dove il numero di clip girate è limitato è possibile restringere la scelta "secondo voi il protagonista farà...o farà.....". Chiaramente il conduttore dovrà fare un lavoro sia di mediazione, di approfondimento che di ulteriore stimolazione non accontentandosi di risposte scontate e superficiali ma aiutando gli studenti non solo a prendere una posizione ma a capire da quali esperienze e aspetti di sé tale posizione deriva ed inoltre quali possono essere le implicazioni positive e negative di tale posizione. Successivamente verrà detto che la classe dovrà raggiungere un accordo sull'esito della clip in modo da passare alla clip successiva. Tale scelta sarà quindi una mediazione delle posizioni emerse nel gruppo e costituisce un momento molto delicato in quanto sarà necessario creare e mantenere un equilibrio tra istanze di rappresentazioni gruppali ed individuali. Le tecniche di gestione della discussione del gruppo in relazione agli stimoli visivi, possono essere molteplici ed aperte a tutte le possibili sperimentazioni e variazioni (visioni a gruppi incrociati, visioni delle clip senza audio e doppiaggio in tempo reale ecc....). Tali tecniche coincidono in parte con le tecniche del videotraining e necessitano di una ulteriore e approfondita trattazione.

Risultati attesi e parametri di valutazione dell'efficacia del VideoDilemma

La valutazione utilizzata per le attività di VideoDilemma è essenzialmente qualitativa e riguarda parametri quali il livello di coinvolgimento degli studenti attraverso il grado di attenzione prestato agli stimoli video, il tipo di elaborazione utilizzata per rispondere al dilemma, al clima iniziale e alle variazioni del clima di classe durante la presentazione delle clip, la significatività percepita dei temi trattati, la capacità di identificarsi con i personaggi e di prendere posizione sulle scelte, il grado di soddisfazione generale per l'attività. Tale valutazione può essere fatta costruendo appositi strumenti tipo scale Likert oppure con questionari di completamento di frasi. In ogni caso è sempre meglio utilizzare strumenti omogenei soprattutto là dove il progetto riguarda porzioni molto ampie della scuola.

L'attività descritta in questo articolo è in fase sperimentale ed è frutto di una ricerca di carattere empirico. Nonostante ciò i risultati sembrano essere inequivocabilmente positivi e inducono a proseguire ulteriormente in tale direzione.

E-mail c.parrella@usl2.toscana.it tel. U.F. Salute Mentale ASL 2 0583.449600

Bibliografia

Alger, I. Freeze-frame video in psychotherapy. In Berger, M. M. (Ed.) Videotape Techniques in Psychiatry training and Treatment (Second Edition). New York: Brunner/Mazel, 1978

- Ammaniti, M., Stern, D.N. (a cura di) Rappresentazioni e narrazioni. Laterza Roma-Bari 1991
- Arcudi Pasquale, Chiara Ferroni, L'autobiografia al video il "ritorno" del narrativismo. Guerini Scientifica, Milano 2005
- Demetrio Duccio, Raccontarsi – L' autobiografia come cura di sé. Raffaello Cortina Editore, Milano 1996
- Dowrick, P.W., Biggs, S. J. Using video. Psychological and Social Applications. Wiley and Sons Ltd 1983
- Fryrear, J. L., Fleshman, B., Videotherapy in Mental Health. Charles C. Thomas Publisher Springfield 1981
- Heilveil Ira, Video In Mental Health Practice, Springer Publishing Company, New York 1983
- Metzger, D. Scrivere per crescere, una guida per i mondi interiori. Tr. It. Astrolabio Roma 1994
- Orbetti, D., Safina, R., Raccontarsi a scuola, tecniche di narrazione autobiografica. Carocci, Roma 2005
- Shaw, J., Robertson, C., Il videotape. L'uso partecipativo in educazione e riabilitazione. Tr. it. Erickson, Trento 1998
- Starace, G. Le storie, la storia. Psicoanalisi e mutamento. Marsilio, Venezia 1989