

IL DEBRIEFING

Le origini

Nel contesto militare

Le origini del debriefing si trovano nelle campagne militari e nei *war games*¹. Per debriefing s'intendeva il periodo successivo ad una missione o ad un'esercitazione in cui i partecipanti si riunivano per descrivere cosa era successo, per rendere conto delle azioni svolte e per sviluppare nuove strategie come risultato dell'esperienza.

Negli studi psicologici

Il debriefing è utilizzato anche negli *“studi psicologici che implicano un inganno dei soggetti”*. In tali studi i soggetti vengono convinti con l'inganno a fare qualcosa in un contesto sperimentale. Dopo l'esperimento, si avvia il debriefing per “recuperare” i soggetti. Fare il debriefing significa informarli, neutralizzare le esperienze indotte dal laboratorio, annullare le conseguenze negative.

Nel contesto educativo

Nel campo dell'educazione il debriefing è usato dopo un'attività esperienziale come un gioco o una simulazione. L'obiettivo è quello di utilizzare l'informazione generata durante l'attività esperienziale per facilitare l'apprendimento di chi ha vissuto l'esperienza. Si tratta quindi di una tecnica per aiutare le persone ad apprendere dalle loro esperienze analizzandole in modo efficace.

¹ I *war games* ("giochi di guerra") sono giochi che riproducono eventi militari storici o immaginari. Essi sono visti come un modo di esplorare gli effetti della guerra senza sperimentare il combattimento reale.

Nonostante i diversi contesti di utilizzo, le sessioni del debriefing comprendono un serie di “*elementi comuni*”:

- *il debriefer (o facilitatore);*
- *i partecipanti;*
- *l’esperienza;*
- *l’impatto dell’esperienza;*
- *la sua rievocazione;*
- *le tecniche per riferire l’esperienza;*
- *il tempo per analizzarla.*

Premesso ciò, parliamo ora di debriefing nel contesto educativo e in particolare del suo utilizzo nell’ambito dei giochi di simulazione.

Il debriefing nei giochi di simulazione

Un gioco di simulazione non può dirsi completo e non raggiunge i suoi obiettivi se non è seguito dal *debriefing* che consiste in una “ricostruzione” condivisa di quanto accaduto durante il gioco.

In altri termini il debriefing è un “*dopo gioco*” in cui tutti i giocatori sono invitati a riflettere, analizzare, interpretare ciò che è avvenuto nelle fasi in cui si articola il gioco.

Non si tratta quindi di un’appendice ma di un momento essenziale che richiede il giusto tempo e la giusta concentrazione.²

²**Per approfondimenti:** Marcato P., Del Guasta C., Bernacchia M. , 1995, *Gioco e dopo gioco*, Edizioni la meridiana, Molfetta.

Durante l'attività ludica ogni giocatore "mette in gioco" la propria dimensione affettiva, cognitiva e del desiderio, sia a livello personale che, in certi casi, anche del gruppo.

L'obiettivo del debriefing è quello di aiutare i partecipanti ad apprendere dalle loro esperienze analizzandole efficacemente.

E' fondamentale che le esperienze prodottesi durante il gioco da parte di ciascun giocatore possano diventare patrimonio comune.³

³**Per approfondimenti:** *"Il debriefing nel gioco, momento chiave per l'apprendimento"* in L'economia giocata, M. Morozzi e A. Valer, 2001, Bologna, EMI, pp. 28-30.

Il ruolo dei facilitatori nel dopo gioco

Realizzare un buon *dopo gioco* significa uscire con una certa consapevolezza dal micro mondo in cui sono stati catapultati i partecipanti durante lo svolgimento del gioco di simulazione:

i facilitatori conducono il gruppo con sapienza in questo percorso, rispettando il desiderio dei giocatori di raccontare la propria esperienza e nello stesso tempo dando a questa esperienza la sua contestualizzazione storica di riferimento.

La loro funzione è principalmente quella di stimolare il dialogo, la circolazione di idee e la riflessione sulle stesse.

E se sono i “docenti” a rivestire il ruolo di facilitatori?

In tal caso essi devono prestare particolare attenzione in quanto nel debriefing possono avere una funzione che è simile a quella abituale, ma che non coincide con essa.

Gli studenti non devono sentirsi sotto esame, altrimenti verrebbe vanificato lo spirito del gioco. Né, d'altro canto, questo momento deve coincidere con una lezione in cui l'insegnante rende partecipi gli studenti di quello che avrebbero dovuto apprendere nella fase ludica.

Per i docenti è un'ottima occasione per scoprire aspetti diversi dei propri alunni, anche di quelli che solitamente partecipano di meno alle lezioni. Devono cercare di ascoltare tutti e di dare a ciascuno il tempo necessario per riflettere ed esprimersi.

E' importante non dare la parola sempre agli stessi e assumere un reale atteggiamento incoraggiante nei confronti di chi solitamente è in disparte o si esprime con difficoltà.

Al momento del debriefing i ragazzi devono poter percepire che il gioco è terminato: far mettere da parte i materiali di gioco e disporre le sedie in circolo aiuta in questa operazione. Per uscire a pieno dal momento ludico, è anche di aiuto la suddivisione del debriefing in tre fasi:

- 1) **la descrizione:** i facilitatori invitano ciascuno a raccontare la propria esperienza di gioco senza il timore di essere giudicato. È importante che si stabilisca un clima di rispetto e che le impressioni siano condivise in un racconto collettivo.
- 2) **L'analogia – analisi:** i facilitatori e la classe esaminano in modo puntuale il modello del gioco e il significato storico di alcuni elementi ludici. Si individuano i possibili parallelismi con il mondo reale.
- 3) **L'applicazione:** i partecipanti si interrogano sugli apprendimenti: quali scoperte rilevanti sono state fatte? Possono queste essere utili per lo studio di altri argomenti o per ulteriori ricerche? Attraverso il racconto del gioco i ragazzi stanno già affrontando i contenuti che si voleva far loro conoscere attraverso la pratica diretta del gioco. Sarà interessante per i ragazzi scoprire quanto hanno imparato giocando.