

L'iter concorsuale nella P. A. – Forze di Polizia e Forze Armate

La selezione nella Pubblica Amministrazione

L'impiego nella P.A. è molto ambito poiché dà la “sicurezza” del posto di lavoro. La normativa cardine riguardante l'assunzione nella P.A. è rappresentata dal D.P.R. 9 maggio 1994, n. 487 “*Regolamento recante norme sull'accesso agli impieghi nelle pubbliche amministrazioni e le modalità di svolgimento dei concorsi, dei concorsi unici e delle altre forme di assunzione nei pubblici impieghi*” e successive modificazioni.

La possibilità di poter partecipare ai concorsi è basata su alcuni elementi fondamentali che riguardano:

- il titolo di studio;
- l'età;
- la predisposizione verso mansioni specifiche;
- la disponibilità a trasferirsi in altre città lontane dal luogo di residenza.

Dopo aver deciso su quale concorso puntare, la prima operazione è quella di saper leggere sulla Gazzetta Ufficiale – Serie Concorsi – i requisiti di partecipazione, le prove da sostenere, la data ed il luogo d'esame ed anche l'eventuale documentazione da allegare. Dalla data di pubblicazione su tale Gazzetta decorrono in genere 30 giorni, a volte anche 45, per poter presentare la domanda.

La fase successiva è quella relativa alla preparazione che va curata attentamente al fine di non farsi prendere dall'agitazione e

dall'ansia dell'esame che si avvicina. Tentare e provare non porta, purtroppo, ad essere sufficientemente motivati e stimolati; in tal caso le possibilità di successo sono minime e spesso affidate al caso. Bisogna invece impegnarsi a fondo, dare il meglio di sé ed avere un po' di fiducia nelle proprie possibilità.

A tal fine esistono delle scuole di formazione che organizzano corsi specifici che aiutano l'aspirante a prendere cognizione del materiale d'esame, a superare le difficoltà, ad accrescere il proprio livello di preparazione e ad effettuare prove a tempo per simulare l'esame, così da arrivare preparati e tranquilli al faticoso giorno.

Forze di Polizia e Forze Armate

Nell'ambito delle Forze di Polizia (Polizia di Stato, Carabinieri, Guardia di Finanza, Polizia Penitenziaria, Corpo Forestale dello Stato), delle Forze Armate (Esercito, Marina e Aeronautica) e del Corpo Nazionale dei Vigili del Fuoco, generalmente il titolo di studio, il sesso e l'età sono determinanti per la scelta del concorso.

Infatti, coloro che hanno conseguito il diploma di scuola inferiore (licenza media) possono partecipare solo come agenti; con il diploma quinquennale di scuola superiore si può, invece, ambire ad entrare nei ruoli dei marescialli o ispettori ed ufficiali.

Gli esami, a seconda dei ruoli succitati, mutano nel grado di difficoltà e nel numero delle prove da sostenere. Unico denominatore comune sono gli accertamenti psico-fisico-attitudinali.

1. Ruolo dei volontari, degli agenti e degli appuntati

Per questo ruolo sono previsti di norma due prove. La prima è volta all'accertamento delle capacità culturali e si esplica attraverso la somministrazione di un questionario formato da domande con risposte a scelta multipla commisurate al programma ministeriale della scuola dell'obbligo.

La seconda fase accessibile solo a coloro che hanno superato la prima prova, comprende visita medica e test psico-attitudinali. I test attitudinali sono volti all'accertamento delle capacità logiche, mate-

matiche, di riflessi, di prontezza visiva, di memoria del candidato; rientrano in questo materiale: serie numeriche, alfabetiche ed alfanumeriche, involuppi, serie visive, fattore spaziale ecc. Siffatti test possono essere completati ancora una volta con domande di attualità e cultura generale.

Inoltre, i ragazzi sono sottoposti a test psicologici (MMPI, MPP, frasi da completare, domande biografiche, questionari vero/falso, test grafici ecc.) volti ad un sommario accertamento della personalità, cui fa seguito uno o più colloqui con personale qualificato (selettori, psicologi, psichiatri).

2. Ruolo degli ispettori o marescialli

Per il ruolo dei marescialli o ispettori il bando prevede generalmente un maggior numero di prove rispetto al ruolo degli agenti.

Di norma dopo una preselezione di cultura generale od orto-sintattico-grammaticale, gli idonei devono affrontare una prova scritta (tema), accertamenti psico-fisio-attitudinali e colloqui ed una prova orale su alcune materie, espressamente richieste nel bando.

Attualmente, solo i marescialli dell'Esercito non si basano sui programmi sopra descritti; essi, infatti, come per gli agenti, hanno solo una prova culturale, sotto forma di domande con risposta a scelta multipla, e gli accertamenti psico-attitudinali con il colloquio psicologico.

3. Ruolo degli ufficiali

Gli aspiranti ufficiali devono affrontare, di solito, lo stesso iter concorsuale dei marescialli; ovviamente le prove sono più complesse e si richiede una cultura di base più elevata.

Oltre alle figure summenzionate nelle Forze di Polizia ed Armate sono previsti altri ruoli, come l'AUFP ecc.; tuttavia, una prova che compare sicuramente in ogni concorso è dunque la somministrazione dei test psicologici e del colloquio.

Il Colloquio nelle FF.PP. e nelle FF.AA.

Come già ampiamente fatto cenno una prova che sicuramente vi troverete a sostenere, qualunque sia la scelta dell' Arma o del Corpo, durante l'iter concorsuale è dunque il colloquio. In alcuni casi potrà capitare, anche, di doverne affrontare più di uno; con il perito selettore (persona non laureata nelle apposite discipline, ma che ha frequentato dei corsi specifici presso l'Amministrazione centrale), con lo psicologo e con lo psichiatra.

Il momento di effettuazione può variare, tuttavia, viene sempre svolto dopo che l'aspirante ha compilato, parte o tutti, i questionari psicologici.

Il colloquio è uno strumento autografo, anche se la maggior parte delle domande riguardano fatti obiettivi e verificabili. Di solito le voci indagano circa le motivazioni personali, il grado ed il tipo di istruzione, l'iter scolastico, il rapporto con insegnanti e coetanei, le esperienze precedenti di lavoro, le capacità particolari, gli hobbies e le attività del tempo libero.

Certamente le domande degli esaminatori possono essere svariate, ed è quindi difficile raggrupparle e classificarle in un unico contenuto. Alcune riguardano gli studi svolti, i lavori eseguiti e le prospettive future, altre sono relative ai rapporti con gli amici, con le ragazze o i ragazzi; spesso viene chiesto il motivo per cui si partecipa al concorso.

In questo ambito, militare e paramilitare, tra l'altro, dai test psicologici congiuntamente al colloquio si cerca di capire se l'aspirante può trovarsi a suo agio nella vita di gruppo, se è adattabile alla disciplina militare, ed a seconda del ruolo per cui si concorre, se è in grado di recepire o impartire ordini con altrettanta tranquillità e determinazione.

Qualsiasi sia, comunque, il tipo di informazione richiesta, è necessario non modificare il tono della voce, la postura e la mimica poiché potrebbero essere rivelatori di ansia, in special modo se le domande coinvolgono la sfera sessuale. Gli esaminatori, infatti, attribuiscono più importanza al "*modo*" in cui qualcosa viene detta, piuttosto che a "*ciò che si dice*". Ovviamente ogni argomento deve essere motivato con logica e serietà.

Talvolta, in determinati Corpi, è possibile che il candidato venga sottoposto anche a colloqui di gruppo, di cui si accennerà successivamente.

Come già detto nella parte relativa alle aziende private, non posso suggerire risposte più o meno valide, poiché ogni discorso è soggettivo, tuttavia per destare una buona impressione, mi soffermo a ricordare nuovamente di:

- 1) tenere un abbigliamento idoneo: giacca, pantalone, tailleur;
- 2) evitare troppi gioielli, orecchini, piercing;
- 3) evitare di presentarsi con capelli troppo lunghi, con troppo gel o rasati
- 4) non mostrarsi eccessivamente ansiosi o imbarazzati, ma nemmeno disinteressati o superficiali; è il vostro colloquio, riguarda voi, fatevi vedere pronti, attenti e convinti di quanto dite;
- 5) non mordersi le unghie, non dondolare sulla sedia, etc., perché sono segni di ansia;
- 6) guardare in viso il vostro interlocutore per un segno di interesse e disponibilità;
- 7) parlare tranquillamente come se steste parlando con un conoscente, sempre nel rispetto del selezionatore;
- 8) non rispondere solo sì o no, come se fosse un interrogatorio, ma neppure essere troppo lunghi o dispersivi, perché potreste essere ripetitivi o prolissi;
- 9) non spezzare il discorso con pause lunghe e non lasciarlo incompleto a meno che non siate interrotti;
- 10) rispondere in modo uguale, se si fanno due domande simili;
- 11) non dare l'impressione di aver imparato il "racconto a memoria", perché è importante sembrare spontanei e sinceri;
- 12) rammentare quanto esposto nelle frasi scritte per evitare contraddizioni, se queste sono state somministrate.

Questi consigli naturalmente non devono essere presi come "vangelo", poiché, come già detto, ogni risposta è soggettiva e personale.

Per le domande biografiche ricorrenti, che possono essere chieste verbalmente o per iscritto e per il test dell'A.C.L. si rinvia alla parte analoga dedicata alla selezione nelle aziende private.

Il colloquio di gruppo ed i giochi di ruolo

Talvolta, nell'ambito dei concorsi militari è possibile anche che vengano utilizzati test di gruppo. Si tratta dei "giochi psicologici" volti a rilevare alcuni tratti di personalità quali l'attitudine al comando, alla collaborazione, ad assumere iniziative, ad essere operosi ed ingegnosi. Durante la somministrazione di questi test si formano dei gruppi di massimo 10 soggetti coordinati dallo psicologo o dal selettore del personale preposto, che fornisce le relative indicazioni e propone la simulazione di una particolare situazione. Nascono così delle dinamiche relazionali durante l'interazione in cui ognuno esprime le proprie emozioni tirando fuori parti inconsce della propria personalità. Tutto quanto avviene durante il gioco, viene analizzato dallo specialista perché si suppone che gli atteggiamenti, i comportamenti, i vissuti che ciascuno fa emergere durante delle situazioni fittizie siano strutturalmente simili a quelli che si evidenzerebbero durante la vita quotidiana e sul lavoro. Si colgono, cioè, i contenuti inconsci, le emozioni che ciascun soggetto mette in atto durante la situazione simulata e che può essere trasferita ad una possibile situazione concreta.

Nei giochi psicologici il tempo è variabile a seconda del tipo di gioco e viene comunicato prima dell'inizio dello stesso, al momento dell'elencazione delle regole. Nell'ambito dei concorsi militari reputo opportuno soffermarmi brevemente sulla descrizione dei giochi di leadership e quelli decisori.

I giochi di leadership

Prima di descrivere il gioco vorrei chiarire il concetto di leader. I membri di un gruppo scelgono un leader come loro rappresentante. Egli è quindi la persona più importante, più significativa, il simbolo, il personaggio più carismatico. Generalmente egli ha molte doti, è abile, acuto, ha attitudine al comando, sa ascoltare e raggiungere gli

obiettivi. Tuttavia, non sempre la leadership è attribuita per questi motivi; ci sono casi in cui il ruolo del leader è rivestito da colui che per primo riesce ad esprimere e manifestare il suo disappunto, il suo non essere d'accordo e quindi è in grado di trascinare il gruppo verso una ribellione. Per eleggere un leader non occorre un'elezione, ciò avviene spontaneamente ed è da tutti condiviso. Nel "gioco della leadership naturale" dieci soggetti più il conduttore discutono sulle possibili caratteristiche che deve avere un leader, facendo una distinzione tra doti naturali ed acquisite. Dopo aver individuato le caratteristiche si scelgono le più rappresentative per un leader. Successivamente il conduttore prepara dieci bigliettini di carta e ciascun giocatore scriverà il nome di uno dei membri del gruppo con un voto attribuito secondo questo criterio:

- a) leadership evidente (sono presenti le caratteristiche individuate dal gruppo e definite tipiche del ruolo del leader);
- b) leadership abbastanza evidente;
- c) leadership poco evidente;
- d) leadership del tutto assente.

Trascorsi cinque minuti, dopo aver finito di scrivere, il conduttore chiede ad ogni partecipante di consegnare il bigliettino a colui che ha votato. Segue una fase in cui ci si scambiano verbalmente le informazioni ricevute. C'è anche la possibilità, ed è una variante del gioco, che sia il conduttore a ricevere tutti i bigliettini ed a scrivere su una lavagna i risultati ottenuti da ciascun partecipante a cui segue un breve dibattito sull'andamento dei risultati. Il ruolo del conduttore è sempre quello di osservare ciascun partecipante al gioco per analizzare gli atteggiamenti e le discussioni ed intervenire nel caso queste ultime siano inadeguate. Come atto finale egli farà una breve relazione su ciascun partecipante al gruppo.

Fornire consigli standard per coloro che si apprestano a partecipare a questi tipi di test non è molto facile perché sono "situazioni di gruppo", confronto con altre persone, dove ciò che è molto importante, non è tanto quello che viene detto, ma quando viene detto, con quale tono di voce, con quale mimica ecc.

Vorrei quindi elencare alcuni semplici consigli da tenere a mente anche se poi la cosa più importante è cercare di essere spontanei e naturali:

- partecipare in modo attivo, ma senza interrompere gli altri;
- cercare di mantenere il proprio punto di vista, pur rispettando le opinioni altrui;
- ricordarsi cosa si è detto precedentemente ed organizzare bene i concetti;
- cercare di coinvolgere gli altri con esempi semplici ma pregnanti;
- non sovrapporre la vostra voce alle altre;
- non parlare troppo a lungo perché stanca;
- essere sempre sereni, sorridenti e mai aggressivi.

I giochi decisori

Essi vengono utilizzati nei concorsi militari per stabilire: meccanismi che aiutano o impediscono la coesione del gruppo; i fattori che sono alla base di una decisione all'interno di un gruppo; le variabili che analizzano il ruolo di ciascun soggetto all'interno di un gruppo etc. In questi giochi emergono: emozioni, aggressività, simpatia, che il conduttore dovrà analizzare.

Nel “gioco della diga” viene descritta una situazione il cui il giocatore ha un foglio di lavoro e deve partire. Durante la sua assenza non può mettersi in contatto con i suoi familiari, gli amici e non ha notizie della sua città. Ritornando a casa dopo il periodo di lavoro un posto di blocco della Polizia avverte che la popolazione della città è stata evacuata per creare un bacino idrico artificiale, allagando la zona. A valle è stata costruita una grossa diga per contenere le acque che hanno formato un lago artificiale. La vostra città si sta coprendo di acqua e non si può proseguire. Anche la vostra casa si sta coprendo di acqua. Voi spiegate al poliziotto il problema della vostra casa e lui vi concede solo cinque minuti per andare a casa. Potete prendere quattro cose e poi andare via perché l'acqua coprirà tutto.

Cosa salvereste e con quale ordine d'importanza?

- La corrispondenza con la vostra prima fidanzata;
- Il vostro maglione preferito fatto a mano da una persona cara e ricevuto in una occasione importante;
- L'album con le vostre fotografie fino all'età di tre anni e con quelle dei vostri familiari;
- Un orologio regalatovi da vostro padre il giorno del vostro diciottesimo compleanno;
- Una raccolta di stampe del XVII e XVIII secolo, molto rare e ricevute in prestito da un'amica;
- Un romanzo a cui state lavorando da parecchio tempo e che potrebbe essere pubblicato da un noto editore;
- Un tappeto preziosissimo proveniente dall'Asia e regalo di un caro amico;
- Un libro con la dedica autografa dell'autore, personaggio che ha ispirato la vostra vita;
- Lo schedario dei soci e il libro dei conti di un'associazione naturalistica di cui siete socio collaboratore;
- Un prezioso violino che non sapete suonare ma che gli addetti ai lavori ritengono molto prezioso;
- L'agenda con tutti gli indirizzi di amici e parenti e partner di lavoro;
- Il cappello da soldato della Grande Guerra di vostro nonno con le medaglie al valore da lui conquistate;
- Una raccolta di ricette inedite lasciate da vostra nonna, per produrre nuovi liquori terapeutici a base di erbe naturali;
- I semi di una pianta molto rara che produce frutti saporiti e pregiati.

I giocatori hanno cinque minuti di tempo per decidere i quattro oggetti da salvare, al termine dei quali il conduttore dividerà il gruppo in sottogruppi da cinque persone che dovranno scegliere una lista comune di quattro oggetti da salvare in quindici minuti. A questo

punto si eleggerà un portavoce per squadra che sceglierà una sola lista, accettata da tutti i giocatori. In questa fase il portavoce sarà al centro della sala, per scegliere ha venti minuti di tempo, potrà accettare i suggerimenti scritti degli altri portavoce, mentre gli altri concorrenti non potranno aiutare, ma potranno parlare tra loro per fare azione di disturbo. Dopo aver deciso la lista finale, si consegnerà al portavoce e si discuterà con lui per trenta minuti. Questa fase fornirà valide indicazioni per valutare come ci si relaziona individualmente con il conduttore dopo le dinamiche di gruppo.

Circa l'importanza degli oggetti da salvare non è possibile effettivamente stabilirne uno standard che possa essere considerato più idoneo poiché dipende dal tipo di concorso, dal ruolo, dal vissuto del soggetto esaminato, dalla sua storia personale e familiare anche se, comunque, privilegerei l'agenda...; il romanzo...; i semi...; lo schedario...; una raccolta...

Comunque, i consigli generali sono simili a quelli dei giochi di leadership, cercando ovviamente di essere decisi e motivati nelle vostre scelte e non mostrando mai segni di indecisione o imbarazzo.

Test psicologici ricorrenti nelle selezioni

Per una maggiore facilitazione nella comprensione di quali test della personalità vengono di norma somministrati nelle **Forze di Polizia** e nelle **Forze Armate** desidero riportarli, facendo una distinzione tra quelli assegnati nei differenti Corpi ed Arma, a livello schematico.

1. Forze di Polizia

1.1. Arma dei Carabinieri

- Test biografico
- Frasi da completare
- Test dell'M.M.P.I.
- Test del Big Five
- Test del BFA
- Test grafici: l'albero, la donna, la casa, ecc. (eventuali)

- Test SIGMA 3
- Test ITAPI-G (Big Four)

1.2. Corpo della Polizia di Stato

- Test del Rorschach (o Zeta test)
- Test biografico
- Frasi da completare
- Test dell’M.M.P.I.
- Test del Big Five
- Test del T.A.T.
- Test grafici: l’albero, la donna, la casa ecc. (eventuali)

1.3. Corpo della Guardia di Finanza

- Test biografico
- Frasi da completare
- 208 domande con risposta a scelta multipla (simile al Guilford)
- Test dell’M.M.P.I.
- Test grafici: l’albero, la donna, la casa ecc. (eventuali)
- Test SIGMA 3
- Test più o meno congeniale
- Test 16PF-5
- Test dello SCID II

1.4. Corpo della Polizia Penitenziaria

- Test del Rorschach
- Test biografico
- Frasi da completare
- Test dell’M.M.P.I.
- Test del Big Five
- Test del T.A.T.
- Test grafici: l’albero, la donna, la casa ecc. (eventuali)

1.5. Corpo Forestale dello Stato

Per questa Amministrazione non sono in grado di esprimermi su cosa il Centro di Reclutamento somministri in fase di valutazione psico-attitudinale, pertanto è opportuno esaminare attentamente i vari test che in seguito saranno descritti.

2. Forze Armate

2.1. Esercito Italiano

- Test biografico
- Frasi da completare
- Test dell’M.M.P.I.
- Test del Big Five
- Test grafici: l’albero, la donna, la casa ecc. (eventuali)
- Test del Rorschach (eventuale)
- Test ITAPI-G
- Test del PFS
- Test dello SCID II
- Test dello WIS - SVP (Scala valori professionali)

2.2. Marina Militare

- Test biografico
- Frasi da completare
- Test dell’M.M.P.I.
- Test del Big Five
- Test dell’A.C.L.
- Test più o meno congeniale
- Test dell’immagine speculare
- Test del Guilford
- Test del WARTEGG
- Test dello SCID II
- Test grafici: l’albero, la donna, la casa ecc. (eventuali)
- Test del Rorschach (eventuale)

2.3. Aeronautica Militare

- Test biografico
- Frasi da completare
- Test dell’M.M.P.I.
- Test del Big Five
- Test grafici: l’albero, la donna, la casa ecc. (eventuali)
- Test del Rorschach (eventuale)
- Test del CDRA
- Test PILAPT
- Test del WARTEGG
- Test del DAT
- Test del CISS

Gran parte di siffatto materiale testologico è spiegato nell’arco della trattazione del volume (parte terza).

Il contenuto dei vari test è stato modificato, pur lasciando inalterato il significato psicologico, poiché è vietata la riproduzione, anche parziale, del materiale originale.