

UN TRAINING TOOL DA SOGNO!

SPECIALE NPG

Ti proponiamo 3 attività che puoi fare con delle illustrazioni (in questo caso vanno benissimo le carte di Dixit). Come al solito, oltre a usarle, servono per riuscire a capire come vivere le immagini come strumento formativo.

CHE FIGURA

Tipologia: Attività di conoscenza — Attività rompighiaccio — Attività dopo una pausa.

Materiali: Tavolo, un mazzo di carte Dixit o DreamOn.

Obiettivo: *Far partecipare tutti/e a un giro di presentazione o a una discussione.*

Che cosa fare: Disponi le carte sul tavolo. La quantità dipende dal numero dei partecipanti e dal tempo a disposizione. In generale è bene che ci sia una proporzione di almeno 3 carte per partecipante.

Lancia una domanda di presentazione o di approfondimento di un tema, chiedendo di rappresentarla con un'immagine. Ecco alcuni esempi:

- ✎ Prima di cominciare, facciamo un giro di presentazione. Ognuno si presenta scegliendo un'immagine. La carta deve dire come ci sentiamo quando veniamo qui, quando frequentiamo il gruppo.
- ✎ Oggi vogliamo parlare di “leadership”. Che cosa significa per ciascuno di noi questo termine?

Funziona perché... La scelta di un'immagine è altamente evocativa e permette di dire sempre qualcosa di più della semplice opinione. L'immagine è un evocatore e un raccoglitore di idee, inoltre è uno “scudo” che permette anche alle persone più timide di partecipare.

Attenzioni: Lascia il tempo che serve: è normale all'inizio, farsi prendere dalla quantità di immagini e magari di commentarle. Accompagna questo momento con leggerezza.

VERIFICHIAMOLO

- Tipologia:** Attività di verifica
- Materiali:** Tavolo, un mazzo di carte Dixit o DreamOn.
- Obiettivo:** *Far verificare un vissuto, aumentando lo scambio personale.*
- Che cosa fare:** L'attività è un'evoluzione della precedente. Disponi sempre le carte sul tavolo. La quantità dipende dal numero dei partecipanti e dal tempo a disposizione. In generale è bene che ci sia una proporzione di almeno 3 carte per partecipante.
- Lancia la domanda di verifica, ognuno dovrà rispondere scegliendo una carta.
- Poi ci si metterà a coppie e ci si scambierà l'impressione e anche la carta, perché in plenaria, ognuno presenterà la carta dell'altro!
- Dopo un primo giro si possono condividere approfondimenti in base al tempo che c'è.
- Funziona perché...** Oltre alla forza evocativa delle immagini, c'è la forza dello scambio: il dover mettersi nei panni di un altro per impostare una verifica, aiuta già la verifica stessa di gruppo, smussa il coinvolgimento eccessivo di fronte a pareri discordanti.
- Attenzioni:** Scegli bene le domande di verifica e ricordati che ci va tempo.
- Se la verifica è sull'attività appena svolta, limitati al solo giro di condivisione.
- Se, invece, la verifica è su un'esperienza vissuta prima e altrove, usa l'attivazione per riconvergere sul vissuto, che poi va approfondito con altre attivazioni.

UNA STORIA DA SOGNO

Tipologia: Attività sull'identità e sulla memoria dell'ente.

Materiali: Un mazzo di carte Dixit o DreamOn, scotch di carta, post it.

Obiettivo: *Far rivivere un periodo della storia del gruppo, amplificando i vissuti di tutti.*

Che cosa fare: Metti sul tavolo una striscia di scotch di carta come se fosse una time-line del periodo da analizzare. Metti poi le tappe fondamentali, scrivendone il titolo su un post-it. Alla fine distribuisce 10 carte a ciascuno.

Ogni persona dovrà mettere una carta reazione su ogni tappa.

Se avanzano carte, puoi far fare ancora un giro, in cui ogni giocatore sceglie l'intervallo di tempo tra due tappe che è stato per lui o per lei più significativo, indicando il proprio vissuto sempre con una carta.

Funziona perché... La forza evocativa delle immagini e la loro diversità aiuta la reazione, favorendo la conoscenza del gruppo e la crescita del legame dovuto più al motivo che ci porta lì (la storia) che non le reciproche simpatie e antipatie.

Attenzioni: Fai una breve sintesi per ogni tappa, facendo notare i punti di convergenza e quelli di differenziazione: l'attivazione serve ad aumentare la coesione del gruppo, passando proprio dal confronto dei punti di contatto e dei punti di distanza.

*Ti sono piaciute queste attività? Puoi scaricare **gratuitamente** l'ebook di AGOFormazione!*

Basta iscriversi alla newsletter, cliccando [qui](#)!

Una volta iscritto, cerca tutte le risorse gratuite.