

“Migliorare la formazione: conoscenze e strumenti”

Seconda parte

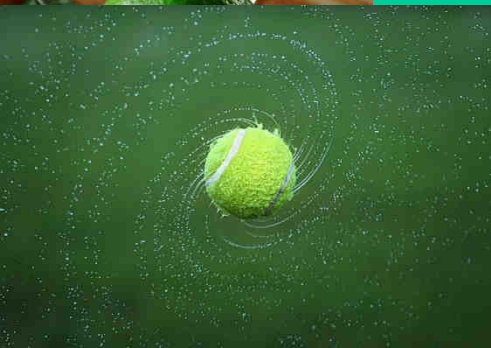
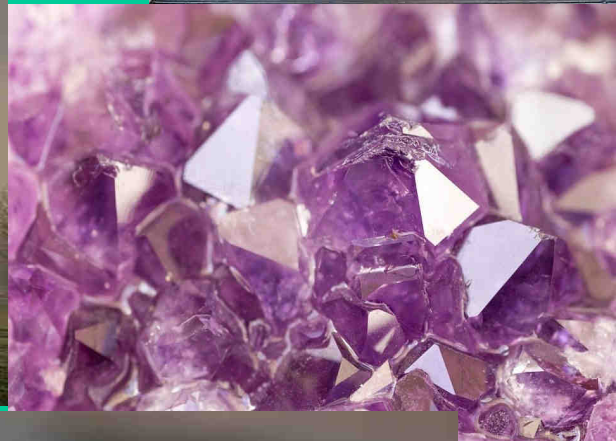
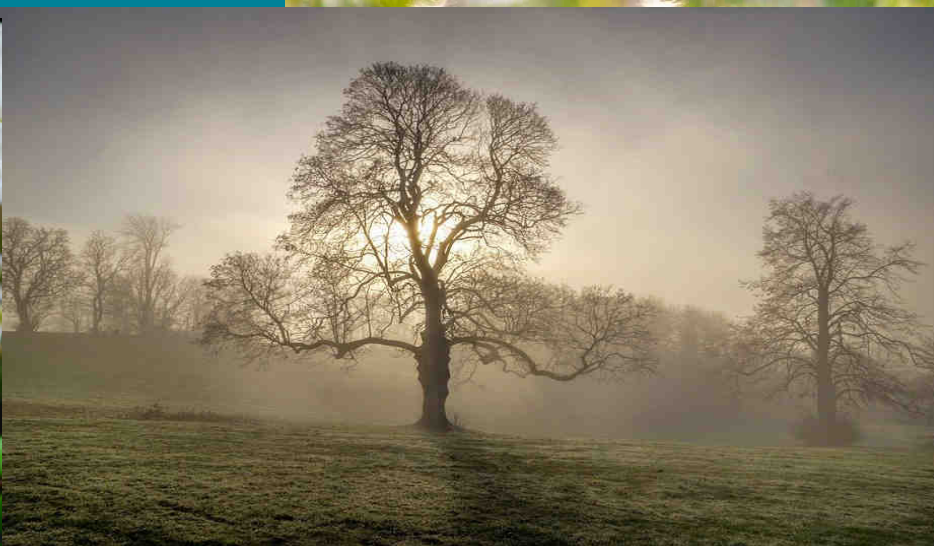
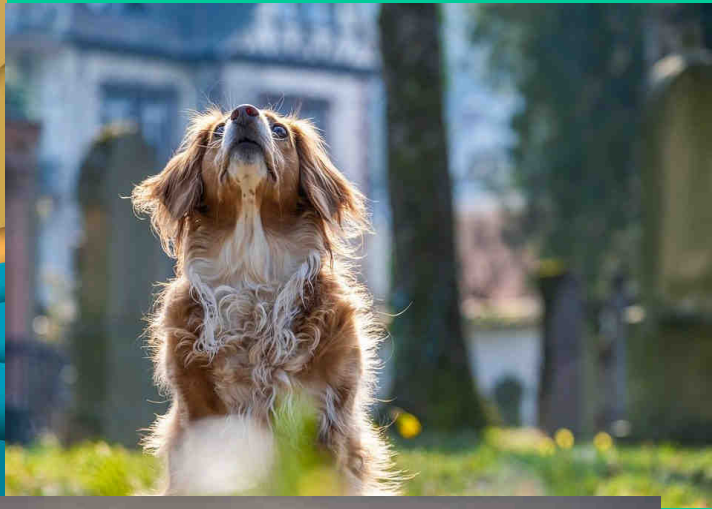
«Incartiamoci.

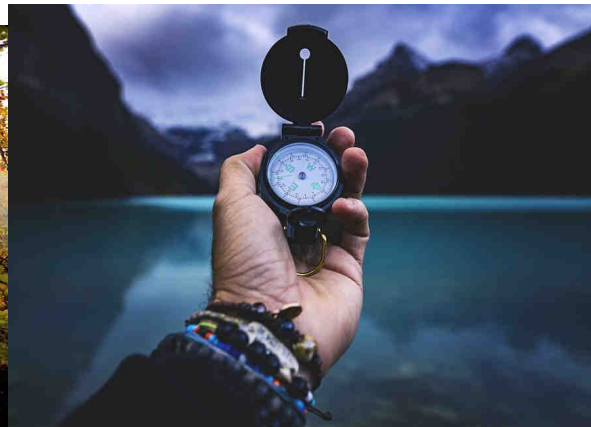
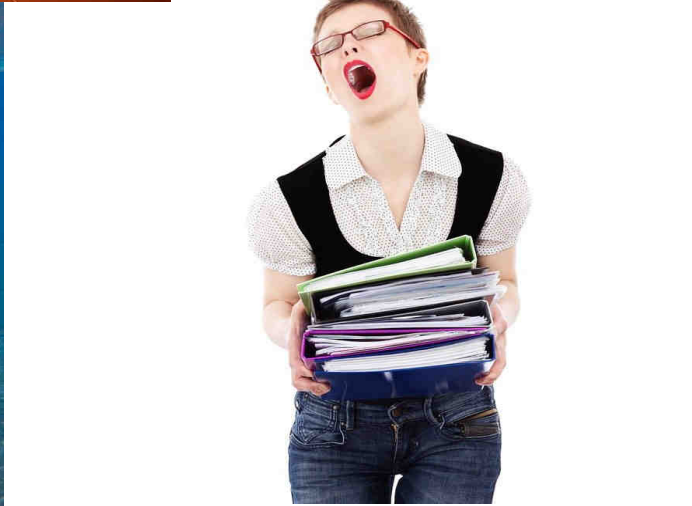


«L'utilizzo delle carte nella formazione»

Antonella Bozzano e Miriam Colantonio
Ufficio di Staff Formazione – IZS Lazio e Toscana







Agenda

- Formazione e gioco: l'aspetto ludico. *Antonella*
- Le carte e il valore dell'esperienza. *Miriam*
- Le carte Cicero. *Miriam*
- Altre tipologie di carte. *Antonella*



....Il gioco è una cosa seria

Gioco

Sviluppo del
pensiero



Espressione di
sè

Apprendimento

Socializzazione

Espressione
creativa

Qualsiasi esercizio, singolo o collettivo, cui si dedicano bambini o adulti per passatempo o svago o per ritemprare le energie fisiche e spirituali: giochi all'aperto, infantili, di società

• Sociologi, filosofi, psicologi: es. Piaget, Vygotsky, Heidegger





Istituto Zooprofilattico Sperimentale
del Lazio e della Toscana M. Aleandri

Gioco e apprendimento

Gioco ➡ emozioni ➡ apprendimento di
comportamenti e abilità

Perché comporta:

astrazione dal consueto

accettazione di **rischi**

opportunità per **allentare le rigidità**

capacità di nascondere e svelare

disponibilità alla **trasformazione**

curiosità, eccitazione, sorpresa





Istituto Zooprofilattico Sperimentale
del Lazio e della Toscana *M. Aleandri*

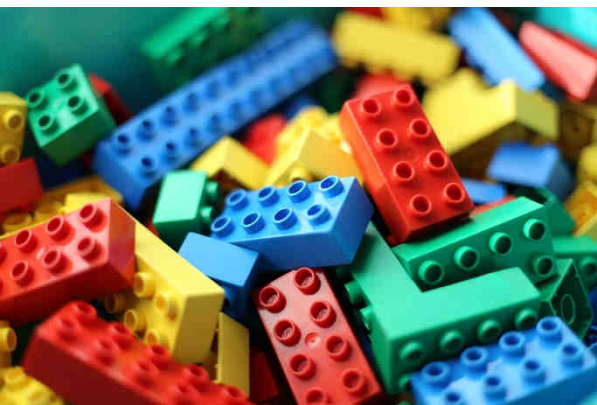
Approccio ludico

introduzione di un modello di formazione

centrato sul gioco,

non basato sull'utilizzo strumentale del gioco, come
semplice momento esercitatorio,

**ma come modello d'interpretazione di ciò che
accade in aula.**



Passaggio dal gioco alla realtà

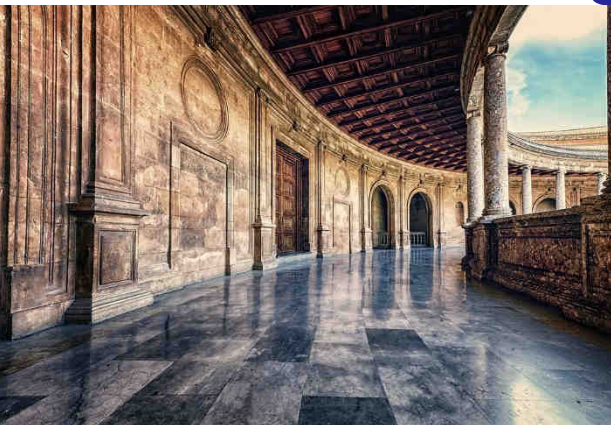
Nel passaggio

dal piano ludico al piano di realtà

gli individui,
attraverso la guida del formatore,

sono accompagnati ad analizzare **ciò che hanno vissuto** e a
ricondurlo alle **proprie esperienze**.

L'esperienza vissuta in aula diventa determinante per la
promozione della conoscenza di sé.





Istituto Zooprofilattico Sperimentale
del Lazio e della Toscana *M. Aleandri*

Le carte

Possono essere utilizzate

- individualmente o in gruppo
- in fase introduttiva o dopo una pausa
- per la presentazione delle persone
- per introdurre un tema
- giochi di ruolo
- narrazioni



Carte per usi specifici: es. Cicero per parlare in pubblico, Conflict per la gestione dei conflitti

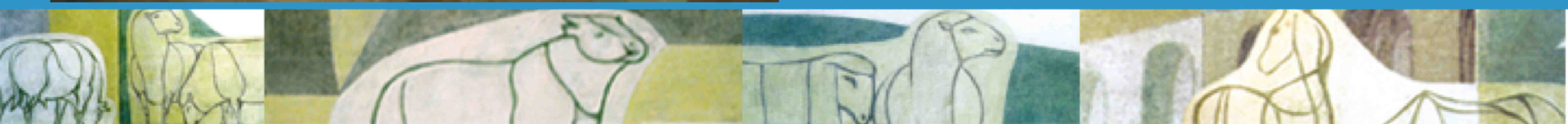
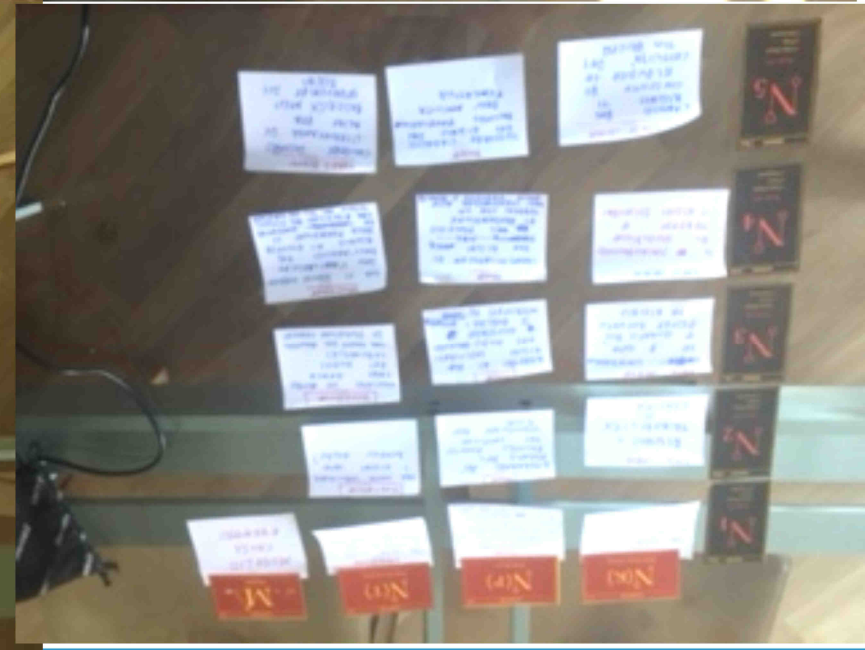
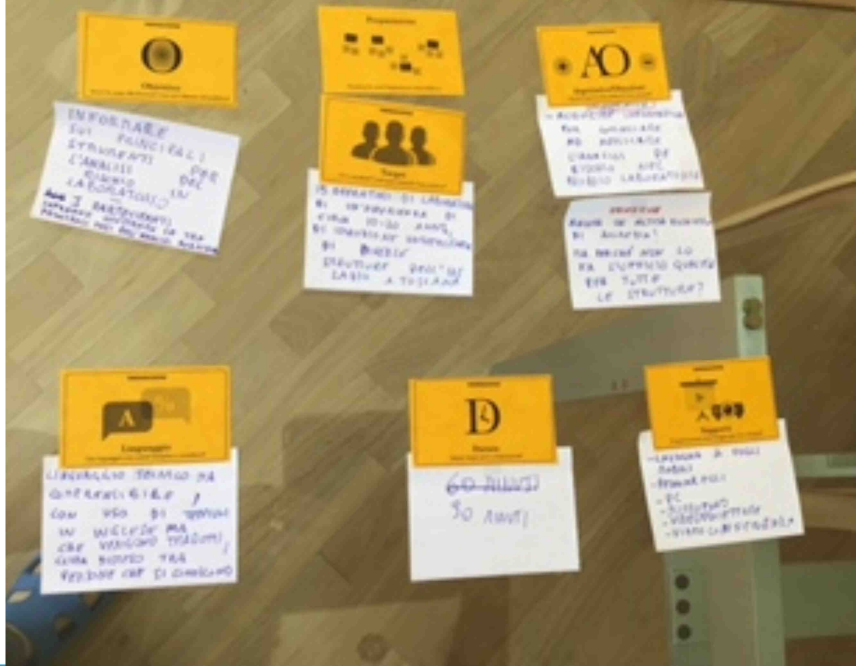
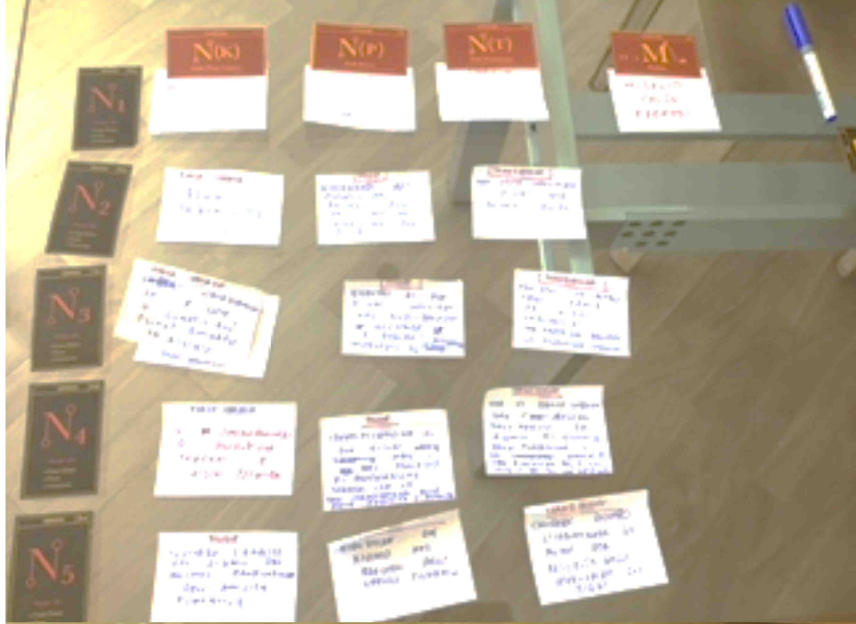


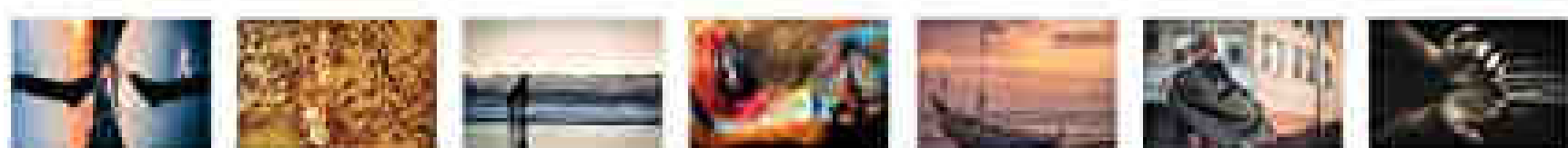
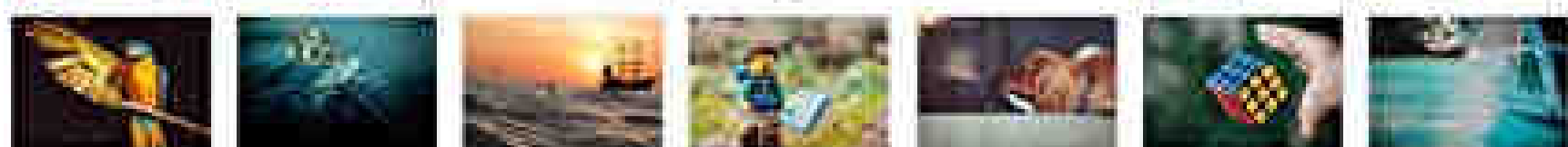
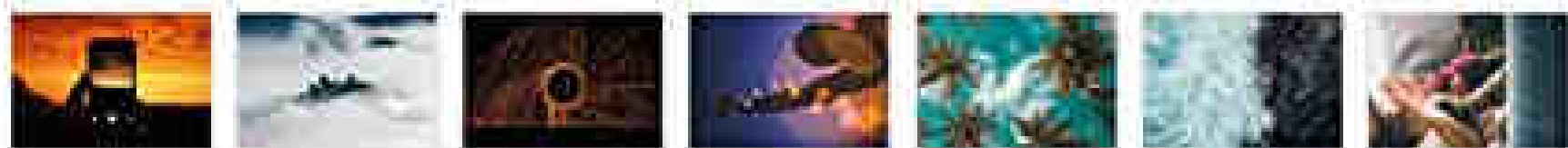
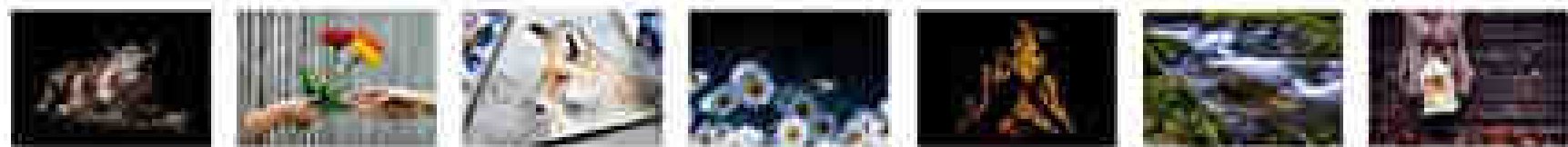
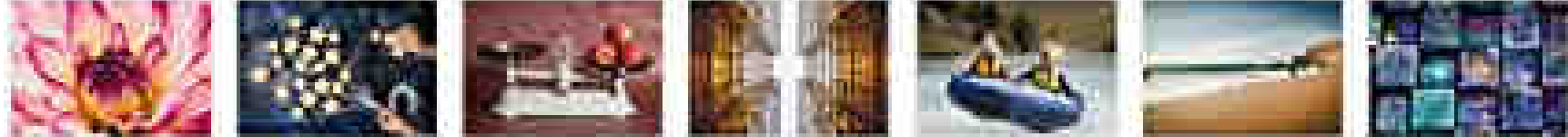
Alcuni esempi

- Metafox Pictures
- Cicero
- Intùiti
- Conflict

.....







Coaching mit Postkarten



deep pictures

Positive Psychologie - auf 52 Karten.



Istituto Zooprofilattico Sperimentale
del Lazio e della Toscana M. Aleandri

Metafox Pictures

- Metodologia utilizzata in **differenti ambiti** che prende spunto dalla psicologia.
- Permette di fare emergere **contenuti preconsce** e l'elaborazione degli stessi.

Metodo

- **immagini o fotografie** su di un tavolo al centro
- le immagini devono essere molto **diverse** fra loro (animali, paesaggi, persone, in bianco e nero o a colori). Ogni carta presenta **un'immagine evocativa** e, sull'altra facciata, una **domanda** che ispira la riflessione e il cambiamento.
- viene chiesto ad ogni partecipante di sceglierne una o più che rappresenti la risposta alla domanda posta all'inizio dell'attività
- (Es: Quali aspettative hai rispetto a...? Puoi esprimere una caratteristica positiva e/o negativa del tuo carattere? ecc).
- ciascuno presenta al gruppo l'immagine scelta e la motivazione





Istituto Zooprofilattico Sperimentale
del Lazio e della Toscana M. Aleandri

Intùiti

- Un mazzo di carte innovativo che **smuove dallo status quo mentale, sbloccando la creatività**. Intùiti® Creative Cards (intuiti.it)
- Intùiti è un mazzo di 78 carte, e a ognuna di esse corrisponde un **disegno ed una favola evocativa**.
- Lo stimolo dato dalla combinazione di immagine e testo ha l'obiettivo di **sbloccare la capacità creativa del giocatore**.

Il potere delle immagini

più delle Parole, in alcuni casi, le immagini sono cariche di **intenti e significati** comprendendo la capacità di **colpire ad un livello molto profondo**, spesso anche inconscio. ...



Conflit cards



CPP

Centro PsicoPedagogico
per l'educazione e la gestione dei conflitti

Strumento agile e stimolante per gestire le situazioni conflittuali
nei gruppi.

Si usano nei contesti di formazione di gruppo e in diversi momenti di lavoro: dalla presentazione alla preparazione di un'attività, dall'esplicitazione alla comprensione di un conflitto.

Si possono usare per

- stimolare la narrazione di ciascuno rispetto al proprio modo di percepire l'organizzazione
- per ricostruire e comprendere un conflitto in corso
- nella fase di preparazione a un lavoro sul conflitto o sulle emozioni
- per supportare il gruppo nel cogliere le emozioni altrui ed esprimere le proprie





Istituto Zooprofilattico Sperimentale
del Lazio e della Toscana M. Aleandri

Conflict cards

12 carte gialle: **persone** (capo, cliente, collaboratore, ecc.)

16 carte arancioni: **stati d'animo** (ansia, soddisfazione, tristezza, ecc.)

20 carte **lilla** situazioni (fortuna, stress, riunione, ecc.)

15 carte **verdi** conflitto (critica, negoziazione, valori, ecc.)



SODDISFAZIONE



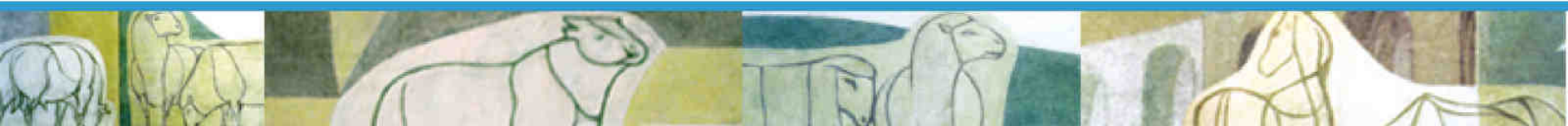
LEADER



FATICA



POTERE



....e finiamo con un

