



Introduzione e attività di team building

tellyourstorymap.eu



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

INTRODUZIONE E ATTIVITÀ DI TEAM BUILDING

Il presente documento fornisce delle linee guida per utilizzare le attività svolte nell'ambito dell'esperienza di mobilità nel corso del progetto Tell Your Story.

Nel corso della prima sessione formativa, infatti, è bene dedicare alcune ore ad attività non formali in modo da rompere il ghiaccio e creare un'atmosfera positiva.

Di seguito, troverai un elenco delle attività di "riscaldamento" e di team building da svolgere nelle prime tre ore di corso. Ciascuna attività sarà accompagnata da una spiegazione degli obiettivi illustrati in una scheda apposita, contenente tutte le indicazioni necessarie.

1- Imparare a conoscersi (30 minuti)

Le prime attività che consigliamo di svolgere sono dei giochi che aiuteranno i partecipanti ad imparare i nomi delle persone che compongono il gruppo e di familiarizzare fra loro.

1.1. Disponiamoci in ordine alfabetico

1.2. Lancia la palla

Inoltre, essi potranno mettere alla prova le loro capacità e riflettere sulle dinamiche di gruppo, sulle competenze trasversali e sulle capacità di leadership che emergeranno nel corso delle attività.

È importante che il facilitatore segua ed osservi le dinamiche di gruppo e fornisca ai partecipanti un'analisi al termine delle attività. Questi, infatti, dovrà spiegare il senso dell'attività ed informarsi sulle sensazioni provate dai partecipanti chiedendo loro, ad esempio, se hanno guidato il gruppo oppure cooperato e se il risultato finale raggiunto è stato il frutto di uno sforzo comune oppure qualcuno di loro ha preso delle decisioni seguendo dei metodi poco democratici, impedendo ad altri di esprimere le proprie opinioni, ecc.

4.1. La sfida dei marshmallow

4.2. Il trenino della fiducia

2- Stabilire delle regole di base (30 minuti)

La seconda attività è ottima per stabilire delle regole di base che tutti i membri del gruppo dovranno seguire al fine di evitare conflitti e discutere in maniera serena.

2.1. Diversità, rispetto, riservatezza e collaborazione

3- Paure e aspettative (20 minuti)

Queste attività servono a creare un ambiente sicuro in cui i partecipanti possano sentirsi liberi di esprimere le loro paure e le loro aspettative riguardo al corso. Esse costituiscono un importante strumento mediante il quale il formatore potrà farsi un'idea delle conoscenze dei partecipanti, individuare la presenza di bisogni speciali o ostacoli di cui tenere conto, nonché per comprendere le aspettative dei partecipanti.

3.1. Aspettative – paure - contributi

4- Attività volte a consolidare il gruppo (30 minuti)

Dedicare del tempo ad attività volte a consolidare il gruppo è estremamente importante, soprattutto durante la prima giornata del corso. Grazie ad esse i partecipanti imparano conoscersi e cooperare per raggiungere un obiettivo comune.

5- Valutazione finale

Al termine di ogni sessione, è bene procedere a una valutazione di gruppo.

Insieme a queste linee guida vogliamo condividere anche le attività ed i metodi che abbiamo scelto di utilizzare nel corso del nostro progetto, sebbene siamo consci del fatto che esistano altre opzioni. L'elenco presentato qui sopra è solo una traccia da cui partire per trasmettere emozioni positive e creare una buona atmosfera fra i partecipanti in modo da lavorare bene nel corso dei giorni successivi. Per questa ragione, suggeriamo ai formatori di scegliere le attività e di svolgerle nell'ordine che preferiscono in base alle esigenze dei partecipanti e agli obiettivi del corso.



**MODULI
FORMATIVI 02&03**

SCHEDA

TITOLO : « Disponiamoci in ordine alfabetico »

MODULO & TEMA	OBIETTIVO	DESCRIZIONE
<p>Modulo introduttivo - Attività di team building.</p>	<p>Aiutare i partecipanti a conoscersi.</p> 	<p>1</p> <p>I partecipanti formeranno un cerchio e dovranno mettersi in ordine alfabetico senza parlare fra loro.</p> <p>↓</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DURATA	<p>2</p> <p>Ognuno cambia posto senza parlare in modo da finire in ordine alfabetico.</p> <p>↓</p> <p>3</p> <p>Al termine dell'attività ciascuno di loro riceverà una molletta su cui dovrà scrivere il proprio nome.</p>
<p>Far sì che i partecipanti memorizzino i nomi dei loro compagni.</p> 	<p>15 minuti</p> 	
CONSIGLI PER IL FACILITATORE	MATERIALE DIDATTICO	SUGGERIMENTI
<p>Dare delle istruzioni chiare ed assicurarsi che nessuno si serva del linguaggio verbale per comunicare.</p>	<p>Games and Exercises International Workcamps and Seminars</p> 	<p>Occorrente: mollette</p>

TITOLO : « Lancia la palla »

MODULO & TEMA	OBIETTIVO	DESCRIZIONE
<p>Modulo introduttivo - Attività di team building.</p>	<p>Aiutare i partecipanti a conoscersi.</p> 	<p>1</p> <p>I partecipanti dovranno formare un cerchio.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>Far sì che i partecipanti memorizzino i nomi dei loro compagni.</p> 	<p>DURATA</p> <p>15 minuti</p> 	<p>2</p> <p>La prima persona che prenderà la palla dirà il suo nome e lancerà la palla all'altro partecipante che si presenterà a sua volta. Il gioco prosegue secondo le stesse modalità.</p> <p>3</p> <p>Dopo 3 minuti, il formatore cambierà le regole del gioco: il primo partecipante afferrerà la palla e dovrà dire il suo nome e quello della persona cui vuole lanciare la palla e così via.</p>
<p>CONSIGLI PER IL FACILITATORE</p> <p>Il formatore dovrà guidare il gioco e informare i partecipanti circa il cambio di regolamento.</p>	<p>MATERIALE DIDATTICO</p> <p>Occorrente: palla</p> 	<p>SUGGERIMENTI</p> <p>/</p>

TITOLO : « Diversità, rispetto, riservatezza e collaborazione »

MODULO & TEMA	OBIETTIVO	DESCRIZIONE
<p>Modulo introduttivo - Attività di team building.</p>	<p>Stabilire delle regole di basilari.</p> 	<p>1</p> <p>Il formatore dividerà i partecipanti in quattro piccoli gruppi che dovranno stabilire delle regole riguardanti i seguenti temi: diversità, rispetto, riservatezza e collaborazione.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DURATA	<p>2</p> <p>Ciascun gruppo dovrà scrivere le regole che avrà stabilito su un foglio di carta da appendere alla parete.</p>
<p>Far sì che i partecipanti stabiliscano delle regole da seguire nel corso dei giorni successivi al fine di creare un clima di coesione, evitare conflitti ed adottare un atteggiamento responsabile e rispettoso.</p>	<p>30 minuti</p> 	<p>3</p> <p>Il formatore dovrà, quindi, rivedere le regole da rispettare nel corso del laboratorio insieme a tutti i partecipanti. I portavoce di ciascun gruppo condivideranno con gli altri le regole stabilite, infine il formatore le riporterà su un foglio di flipchart.</p>
CONSIGLI PER IL FACILITATORE	MATERIALE DIDATTICO	<p>4</p> <p>Il formatore rileggerà tutte le regole e chiederà ai partecipanti se sono d'accordo.</p>
<p>Il formatore dovrà essere veloce nell'individuare le regole condivise da tutti i membri del gruppo, sintetizzare i contenuti ed evitare le ripetizioni; prima di aggiungere alla lista finale una regola stabilita da un unico gruppo, è necessario chiedere l'approvazione di tutti i partecipanti.</p>	<p>TRAINING GROUND RULES, National Democratic Institute (NDI)</p> 	<p>SUGGERIMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 fogli di flipchart - Pennarelli - Scotch

TITOLO : « Aspettative – paure - contributi »

<p>MODULO & TEMA</p> <p>Modulo introduttivo - Attività di team building.</p>	<p>OBIETTIVO</p> <p>Individuare aspettative e preoccupazioni dei partecipanti.</p> 	<p>DESCRIZIONE</p> <p>1</p> <p>Ciascun partecipante riceverà 3 post-it di colori diversi su cui dovrà scrivere le proprie aspettative, le proprie paure ed il contributo che sente di poter dare nel corso del workshop.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>Far sì che i partecipanti parlino delle proprie paure, delle loro aspettative e del contributo che sentono di poter dare nel corso del workshop in modo da permettere loro di analizzare il proprio percorso di crescita al termine delle sessioni.</p>	<p>DURATA</p> <p>20 minuti</p> 	<p>↓</p> <p>2</p> <p>Quindi, dovrà alzarsi ed attaccare il post-it sull'immagine disegnata sulla lavagna a fogli mobili.</p>
<p>CONSIGLI PER IL FACILITATORE</p> <p>Il formatore dovrà fornire delle istruzioni chiare e ricordarsi di dare ai partecipanti i post-it di tre colori diversi.</p>	<p>MATERIALE DIDATTICO</p> <p>Expectations - fears - personal contribution, Salto-youth</p> 	<p>SUGGERIMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 fogli di flip chart con su disegnata una scala. - Pennarelli - Scotch.

TITOLO : « La sfida dei marshmallow »

MODULO &
TEMA

Modulo introduttivo -
Attività di team building.

OBIETTIVO

Cementare il gruppo.



DESCRIZIONE

1

I partecipanti saranno suddivisi in 4 gruppi.



2

I gruppi dovranno sfidarsi per costruire in 18 minuti la torre più alta servendosi di 20 spaghetti, un metro di scotch e uno di corda ed un marshmallow da collocare in cima alla struttura.



3

Attività di riflessione.

OBIETTIVI DI
APPRENDIMENTO

Far sì che i partecipanti imparino a lavorare in gruppo, sperimentare le loro competenze trasversali e le loro capacità di leadership.



DURATA

20 minuti

CONSIGLI PER
IL FACILITATORE

Il formatore darà ai partecipanti delle istruzioni chiare e terrà il tempo per far sì che non vi siano dei favoritismi. Osserverà le dinamiche di gruppo e offrirà una chiave di lettura al termine delle attività, per riflettere insieme ai partecipanti sulle diverse strategie adottate dal gruppo e confrontare le loro performance.

Il formatore avrà il compito di individuare chi ha lavorato meglio/ peggio e perché. "Il vostro gruppo ha prima concordato una strategia comune ed ha poi proceduto alla costruzione del ponte, o viceversa? Quale è stato il vostro ruolo all'interno del gruppo e come vi siete sentiti?" e così via.

MATERIALE
DIDATTICO

Marshmallow-
challenge, Tom Wujec



SUGGERIMENTI

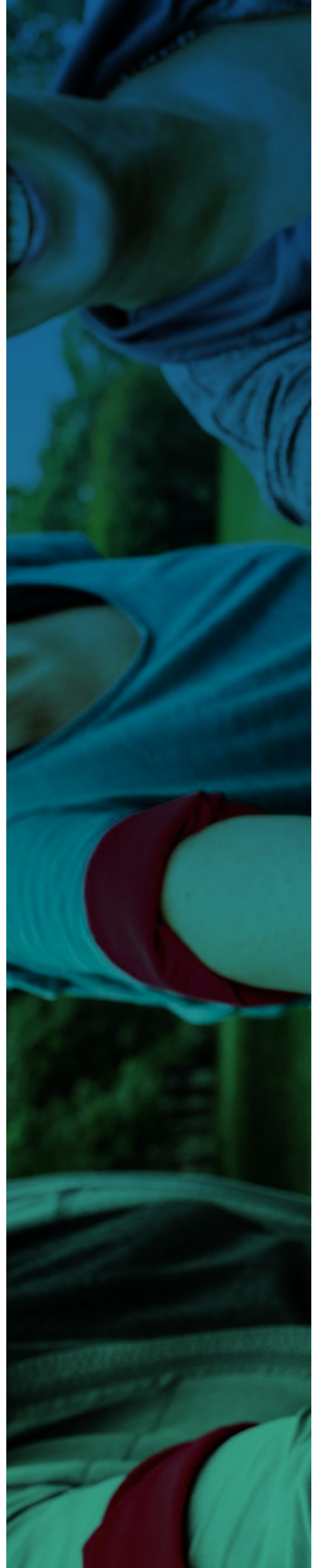
- 80 spaghetti (20 per 4 gruppi),
- Scotch
- Corda
- 4 marshmallow

TITOLO : « Il trenino della fiducia »

MODULO & TEMA	OBIETTIVO	DESCRIZIONE
<p>Modulo introduttivo - Attività di team building.</p>	<p>Cementare il gruppo.</p> 	<p>1 I partecipanti saranno suddivisi in 4 file.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>Far sì che i partecipanti imparino a creare un clima di fiducia in cui tutti possano sentirsi a proprio agio.</p>	<p>DURATA</p> <p>10 minuti</p> 	<p>2 Tutti saranno bendati ad eccezione dell'ultima persona in coda alla fila che dovrà guidare il gruppo.</p> <p>3 Il "macchinista" potrà solo servirsi della proprie mani e di alcuni gesti: un colpetto sulla schiena per far muovere il "treno" in avanti, un colpo sulla spalla sinistra per andare a sinistra e uno su quella destra per andare a destra ed infine due colpi sulla schiena per fermarsi.</p>
<p>CONSIGLI PER IL FACILITATORE</p> <p>Il formatore dovrà dare delle istruzioni chiare ed accertarsi che tutti i partecipanti siano bendati per bene e che l'ultimo comunichi in maniera chiara con i propri compagni. È importante che nell'aula non vi siano degli ostacoli ingombranti in modo tale che i partecipanti possano raggiungere la loro meta con facilità.</p>	<p>MATERIALE DIDATTICO</p> <p>25 bende per gli occhi</p> 	<p>4 I messaggi dovranno passare da un membro all'altro del gruppo. L'obiettivo è quello di aiutare i partecipanti a riflettere sull'importanza del dialogo e della fiducia in un gruppo di lavoro.</p>

PROGRAMMA DEI LABORATORI TELL YOUR STORY

Moduli 02 e 03



PRIMA SESSIONE (max. 360 minuti)

MODULI & TEMI	TITOLO	ATTIVITÀ	DURATA
	<p>Introduzione e attività di team building.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a conoscersi. - Stabilire delle regole da seguire. - Aspettative e preoccupazioni dei partecipanti. - Attività volte a cementare il gruppo. 	<p>180 min.</p>
<p>02 1. CHE COS'È LO STORYTELLING? <i>1.1 Introduzione</i></p>	<p>Presentazione del laboratorio, degli obiettivi e degli scopi del progetto TYS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione - Valutazione preliminare 	<p>15 min.</p>
<p>02 1. CHE COS'È LO STORYTELLING? <i>1.2 Qu'est-ce qu'une histoire?</i></p>	<p>Che cos'è una storia?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Starting point of storytelling - Descriviti in 3 frasi! - Riflettere sugli ingredienti per creare una storia 	<p>30 min</p>
<p>03 1. MAPPE DIGITALI <i>1.0 Come creare la tua mappa</i></p>	<p>Descrizione di ArcGIS e dei suoi possibili utilizzi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - "Learning by doing" Invitare i partecipanti a creare degli account e a esplorare la piattaforma (Mappe e dati – crea la tua mappa – elementi base – trovare e selezionare mappe e informazioni – strumenti per la mappatura). - Riflettere sui benefici connessi all'utilizzo di mappe digitali. Il valore aggiunto della piattaforma ArcGIS. 	<p>120 min.</p>

SECONDA SESSIONE (max. 360 minuti)

MODULI & TEMI	TITOLO	ATTIVITÀ	DURATA
02 1. CHE COS'È LO STORYTELLING <i>1.3 Come si struttura una storia?</i>	Come raccontare e scrivere una storia. Elementi costitutivi di una storia.	<ul style="list-style-type: none"> - Autoritratti! - Siamo tutti degli eroi! 	60 min.
02 1. CHE COS'È LO STORYTELLING <i>1.4 Tecniche di storytelling</i>	Tecniche di storytelling.	<ul style="list-style-type: none"> - Autoritratti! - Siamo tutti degli eroi! - Brainstorming sulle tecniche di storytelling. - Proviamo a raccontarci! <p>I partecipanti dovranno creare una storia servendosi di tecniche diverse: scrivendo o attraverso il teatro e la fotografia, oppure utilizzando le carte DIXIT.</p>	45 min.
02 2. PERCHÈ RACCONTIAMO STORIE <i>2.1 Vantaggi legati alle tecniche digitali</i> <i>2.2 Motivazione</i> 3. COME RACCONTARE UNA STORIA <i>3.3 Storytelling digitale</i>	I vantaggi legati allo storytelling digitale. Introduzione allo storytelling digitale.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione di storie di vita e di foto-reportage. - Presentazione di curriculum video e degli strumenti per lo storytelling digitale (stop motion, video...). 	45 min

SECONDA SESSIONE (seguinte)

MODULI & TEMI	TITOLO	ATTIVITÀ	DURATA
<p>03</p> <p>1. MAPPE DIGITALI</p> <p><i>1.1 Come creare la propria Story map</i></p>	<p>Tutorial per creare la propria story map.</p> <p>Parte 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione di storie di vita e di foto-reportage. - Presentazione di curriculum video e degli strumenti per lo storytelling digitale (stop motion, video...). 	<p>120 min.</p>
<p>02</p> <p>3. COME SI RACCONTA UNA STORIA</p> <p><i>3.1 Collegare le storie alla propria esperienza personale</i></p>	<p>Collegare le storie alla propria esperienza personale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bollettino meteorologico. - La passeggiata emotiva. - Pioggia di ricordi. 	<p>60 min.</p>

TERZA SESSIONE (max. 360 minuti)

MODULI & TEMI	TITOLO	ATTIVITÀ	DURATA
03 1. MAPPE DIGITALI <i>1.1 Come creare la propria Story map</i>	Tutorial per creare la propria story map. Parte 2.	<ul style="list-style-type: none">- Presentazione dei diversi modelli per la creazione di story map digitali.- Contenuti aggiuntivi.	60 min.
02 3. COME SI RACCONTA UNA STORIA <i>3.2 Storytelling e condivisione</i>	Storytelling e condivisione.	Mappare il proprio percorso di vita.	120 min.
03 1. MAPPE DIGITALI <i>1.1 Come creare la propria Story map</i>	Tutorial per creare la propria story map. Parte 3.	<ul style="list-style-type: none">- Le coppie di partecipanti (in base alle dimensioni del gruppo) condividono una parte della loro storia ispirandosi all'attività precedente.- Come ideare una story map?- Individuare i contenuti da creare e da inserire all'interno della story map.	180 min.

QUARTA SESSIONE (max. 360 minuti)

MODULI & TEMI	TITOLO	ATTIVITÀ	DURATA
03 2. CREARE DEI CONTENUTI MULTIMEDIALI PER LA PROPRIA STORY MAP 2.3 – 2.8	Presentare ed ideare dei contenuti multimediali per la propria story map.	- Consigli per creare la story map: videoshow, mettere a punto lo storyboard. - Contenuti da creare e da inserire all'interno della story map.	360 min.

QUINTA SESSIONE (max. 360 minuti)

MODULI & TEMI	TITOLO	ATTIVITÀ	DURATA
03 3. ASPETTI LEGALI ED ETICI 3.1 – 3.2	IP & Licenze Etica e diritto d'autore.	/	60 min.
03 2. CREARE DEI CONTENUTI MULTIMEDIALI PER LA PROPRIA STORY MAP 2,3. – 2.8	Continuare a sviluppare la propria story map.	Montare la propria story map.	120 min.
Presentazione delle storie			120 min.
VALUTAZIONE		- Questionario individuale. - Discussione di gruppo.	120 min.

NB :

- Consigliamo di inserire pause e momenti dedicati alla valutazione non-formale nel corso di ciascuna sessione(5-10 minuti). In questo modo, diverrà più semplice svolgere la valutazione finale.

- I formatori dovranno accertarsi di avere a disposizione tutto l'occorrente (PC, macchine fotografiche, dispositivi mobili, accesso a internet).

pistes solidaires

PISTES-SOLIDAIRES / Frankrijk
www.pistes-solidaires.fr



DIE BERATER / Oostenrijk
www.dieberater.com



**EUROPEAN ASSOCIATION
OF GEOGRAPHERS / België**
www.eurogeography.eu

RINOVA

RINOVA LIMITED / Verenigd Koninkrijk
www.rinova.co.uk



CESIE / Italië
www.cesie.org



RIS Dvorec Rakicàn / Slovenia
www.ris-dr.si



Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgeleideWerken 4.0 Internationaal-licentie.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità
sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.