

GIOCHI FINZIONALI

Le capacità di rapporto interpersonale all'interno delle organizzazioni richiedono la consapevolezza del proprio modo di comunicare. Tale consapevolezza può essere acquisita attraverso l'esperienza dei giochi finzionali, una metodologia che consente di prendere contatto, anche in maniera divertente, con parti di sé che influenzano le relazioni e costituiscono importanti componenti dei profili professionali moderni.

Il Gioco Finzionale di Gruppo è finalizzato ad evidenziare e approfondire le modalità relazionali più spesso adottate dai partecipanti nella vita quotidiana e professionale. Si sviluppa attraverso la costruzione di vicende fantastiche, create e animate dagli stessi partecipanti, i quali, in un secondo momento, discutono e si confrontano sui modelli relazionali attivati nei precedenti vissuti. C'è dunque un rapporto tra "finzione" e "realtà quotidiana": l'attore protagonista attiva nella vicenda fantastica un proprio copione, come nella vita quotidiana. Dialogando nella finzione, egli ne palesa un aspetto, un frammento che tende a interpretare nella realtà di tutti i giorni

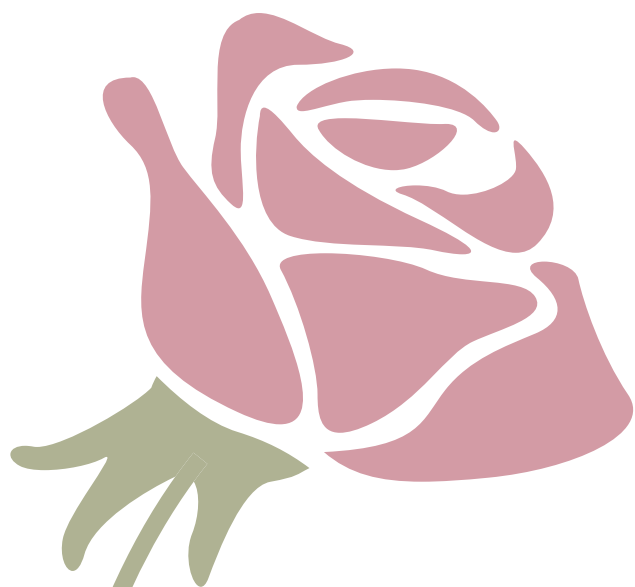
OBIETTIVI

- Promuovere la consapevolezza dei partecipanti su quali siano le personali più ricorrenti modalità di porsi nella relazione interpersonale.
- Sviluppare le proprie attitudini relazionali, anche ai fini del miglioramento del lavoro di gruppo.

CONTENUTI

La tecnica dei giochi finzionali si basa su una metodologia attiva che comprende:

- Creazione della "storia fantastica" ad opera del gruppo
- Individuazione dei "motivi narrativi" espressi nel corso della narrazione, cioè i temi dominanti che hanno caratterizzato le parole del protagonista, e ricerca di uno o più fili conduttori che li colleghino
- Collegamento dei "motivi narrativi" e restituzione ai partecipanti
- Individuazione del "meta-motivo narrativo" che può essere considerato il filo conduttore dei diversi motivi narrativi
- Discussione di gruppo del "meta-motivo narrativo"



Durata 2 giornate

Metodologia

Didattica attiva con uso di simulazioni, giochi analogici, autodiagnosi del personale vissuto, supporti cinematografici.