









Modulo: Abilità Sociali;

Sezione: creatività, capacità di gestire le criticità

Tuning Factory

	<p><u>Tempo previsto:</u> 30 min</p>
	<p><u>Luogo:</u> interno o esterno</p>
	<p><u>Partecipanti:</u> 12/20</p>
	<p><u>Materiale:</u> fogli di carta/lavagna a fogli mobili/ penne</p>
	<p><u>Procedimento:</u> Chiedete ai partecipanti di immaginare di essere i membri di una azienda che progetta il benessere di "bambini, adolescenti, disoccupati o a senza fissa dimora". In questa ditta è consentito sognare, i membri del gruppo di amministrazione devono elencare tutti i desideri che i progetti di benessere dovrebbero realizzare. Tutte le idee vengono registrate alla lavagna. Non sono permesse critiche o obiezioni nella fase di raccolta delle idee. In seguito, il gruppo individua la cornice sociale entro cui il raggiungimento degli obiettivi sembra possibile. Le strategie elaborate verranno discusse e analizzate.</p>
	<p><u>Finalità:</u> Creatività, problem solving, assertività</p>
	<p><u>Domande per la discussione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Come è stato sognare e desiderare? - Come avete discusso nel gruppo delle diverse idee e desideri? - Come potreste garantire un giusto equilibrio fra diritti e doveri, libertà e vincoli?
	<p><u>Fonte:</u> game pool of PFIFF, Hochschule Fulda</p>