

# DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI



## IL CESTINO

UN GIOCO IN CUI I PARTECIPANTI RIFLETTONO SULL'IMPORTANZA DI STABILIRE E COMUNICARE GLI OBIETTIVI IN MODO EFFICACE PER RAGGIUNGERE I RISULTATI DESIDERATI.

L'**obiettivo è imparare** l'importanza di stabilire e comunicare gli obiettivi in modo efficace.

Gli obiettivi di questo gioco sono:

- l'importanza di fissare obiettivi SMART
- lavorare in team per raggiungere gli obiettivi
- riflettere sull'importanza di comunicare gli obiettivi in modo efficace per raggiungere i risultati desiderati

I partecipanti saranno in grado di riconoscere e padroneggiare queste abilità: definizione degli obiettivi, comunicazione degli obiettivi, sforzo di squadra.

**Consigli: Materiali per il gioco:** stanza spaziosa, foglio A4 (preferibilmente carta riciclata), sedie, cestini, bende (ad esempio sciarpe), penne, timer, lavagna a fogli mobili.

### Istruzioni

- Forma delle squadre (minimo 5 partecipanti per squadra) e fai sedere i partecipanti in cerchio. Posiziona un cestino al centro di ogni cerchio e fornisci ai partecipanti un sacco di carta. Informa i partecipanti che il gioco si svolge in 5 round.

Round 1: Nessuna istruzione – nessun obiettivo

- Il facilitatore inizia a parlare dell'importanza della definizione degli obiettivi.
- Un minuto dopo, il facilitatore informa i partecipanti che avrebbero dovuto gettare la carta nel cestino e chiede loro perché non l'hanno fatto.
- Il facilitatore chiede come si sono sentiti e spiega l'importanza di avere obiettivi specifici.

Round 2: Istruzioni parziali – obiettivi incompleti

- Il facilitatore istruisce i partecipanti a "Gettare pezzi di carta nel cestino".
- Un minuto dopo, il facilitatore interrompe il processo e conta solo le carte accartocciate che si trovano nei cestini. Il facilitatore assegna un punto per ogni carta accartocciata nel cestino di ogni squadra.
- Il gruppo discute i loro sentimenti sull'aver istruzioni incomplete.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

### Round 3: Istruzioni chiare – obiettivi chiari

- Il facilitatore istruisce i partecipanti a "Accartocciare pezzi di carta e gettarli nel cestino".
- Un minuto dopo, conta i pezzi di carta all'interno del cestino di ogni squadra e assegna un punto per ogni carta.
- Il gruppo discute l'importanza di avere una solida comprensione del processo attraverso istruzioni chiaramente definite.

### Round 4: Obiettivi quasi impossibili

- Il facilitatore chiede ai partecipanti di coprirsi gli occhi con una mano e poi di "accartocciare pezzi di carta e gettarli nel cestino".
- Un minuto dopo, interrompi il processo e conta il numero di fogli, assegnando un punto per carta nel cestino di ogni squadra.
- Discuti i sentimenti e l'importanza di stabilire obiettivi raggiungibili.

### Round 5: Comunicare le istruzioni – stabilire e raggiungere gli obiettivi

- Ogni squadra nomina un "lanciatore" e un "supporto" all'interno della propria squadra. I supporti tengono il cestino nel mezzo di ogni cerchio e i lanciatori lanciano i fogli. Sia i titolari che i lanciatori sono bendati.
- I membri del team discutono e fissano obiettivi specifici sul numero di carta che i lanciatori saranno in grado di ottenere nel loro cestino entro un tempo prestabilito di 4 minuti.
- L'attività termina quando il team raggiunge il proprio obiettivo specifico o termina il limite di 4 minuti.
- Le squadre che riescono a raggiungere l'obiettivo prefissato ottengono tre punti per ogni carta all'interno del cestino.
- Conta i punti complessivi e annuncia i vincitori.

#### Spunti di riflessione:

- Ricordare ai partecipanti le discussioni sull'importanza di comunicare e fissare obiettivi alla fine dei round 1-4.
- Spiegare l'approccio SMART (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound) per gli obiettivi e chiedere ai partecipanti di identificare queste debolezze nel compito del round 5.
- Chiedi ai partecipanti di riflettere sulla loro esperienza di questo workshop e di condividere tra i membri del loro team i loro pensieri sulla seguente domanda "Cosa farai in modo diverso a seguito di ciò che hai imparato?"
- Invita i team a discutere e scegliere un punto di apprendimento dal workshop che ritengono sia il più importante da portare via e dividerlo con il resto del gruppo.



### Consigli per i facilitatori

- Prima di chiedere ai team di fissare obiettivi specifici per il round 5, puoi far provare ai giocatori l'attività per un paio di minuti per avere una migliore sensazione di ciò che è realizzabile.
- Un premio (ad esempio un sacchetto di caramelle) per la squadra vincente potrebbe aumentare la motivazione a competere.
- Un'ulteriore discussione sull'importanza di utilizzare efficacemente le risorse per raggiungere gli obiettivi potrebbe essere inclusa nella sessione di debriefing.

