

*feedback*

*feedback*

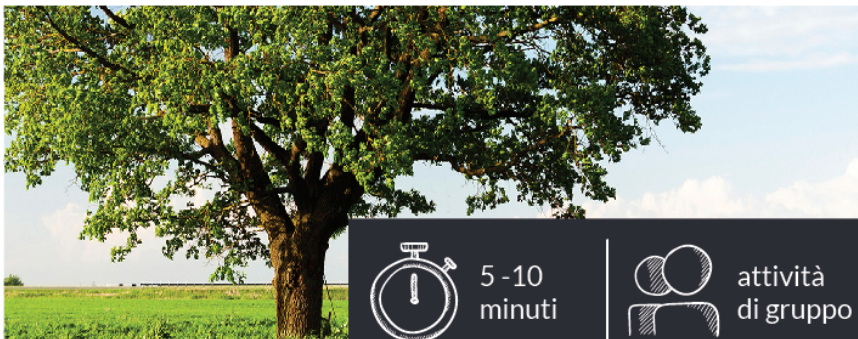
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



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



## L'ALBERO DELLE DOMANDE



### Istruzioni

Il facilitatore prepara l'attività disegnando la sagoma di un albero su dei poster o stampando una grande immagine di un albero (non ci sono restrizioni, sii creativo come vuoi!).

Il facilitatore introduce l'attività spiegando che:

- le foglie superiori dell'albero corrispondono alle domande: "Cosa dovremmo iniziare a fare? Cosa ci aiuta a crescere?"
- il tronco corrispondono alla domanda: "Cosa dovremmo fare diversamente?"
- infine, le foglie sul pavimento corrispondono alla domanda: "Cosa dovremmo smettere di fare?"

Il facilitatore chiede ai partecipanti di rispondere a queste domande scrivendo su dei post-it (possono essere a forma di foglia).

Il facilitatore conclude l'attività chiedendo ai partecipanti di condividere la propria esperienza.

Fonte: Feedback training for trainers workshop | CC - BY 4.0

## USIAMO LE CITAZIONI!



### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi. I gruppi dovrebbero essere formati da persone che hanno lavorato/studiato nella stessa gruppo.

Il facilitatore introduce l'attività chiedendo ai partecipanti di scrivere tre citazioni di film che useranno per creare una nuova storia. La storia verrà utilizzata come strumento per fornire feedback all'interno dei gruppi di lavoro.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di condividere le loro storie con tutti i partecipanti, promuovendo la riflessione e la discussione sull'attività.

Fonte: <https://zurb.com/friday15/activities/scenes-from-a-hat> | CC - BY 4.0

*feedback*

*feedback*

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



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



## RIEMPI LA SCATOLA!



### Istruzioni

Il facilitatore sceglie l'argomento/l'attività sulla quale i partecipanti saranno chiamati a dare un feedback.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di compilare una cartolina (su cui possono aggiungere un disegno, una testo o entrambe le cose), esplicitando il proprio feedback riguardo all'argomento /attività proposta.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di imbucare le cartoline all'interno della scatola precedentemente preparata. I feedback verranno letti successivamente dal facilitatore.

Fonte: Feedback training for trainers workshop | CC - BY 4.0

## RICHIESTE DI RISCATTO



### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi.

Il facilitatore introduce l'attività chiedendo ai partecipanti di inventare un'ipotetica situazione di riscatto. Lavorando in gruppo, ogni partecipante deciderà quale caratteristica della persona "rapita" vuole prendere in ostaggio; quindi ogni partecipante preparerà una richiesta di riscatto.

Il facilitatore condivide le regole per la scrittura della lettera di riscatto:

- i partecipanti devono creare una lettera di riscatto formata da quattro frasi, ognuna con una funzione specifica;
- la prima frase chiarisce cosa è stato rapito;
- la seconda frase deve spiegare perché è stato rapito;
- la terza illustra le richieste del ricattatore e l'ultima frase deve fornire istruzioni per il riscatto.

Fonte: <https://zurb.com/friday15/activities/ransome-note> | CC - BY 4.0

*feedback*

*feedback*

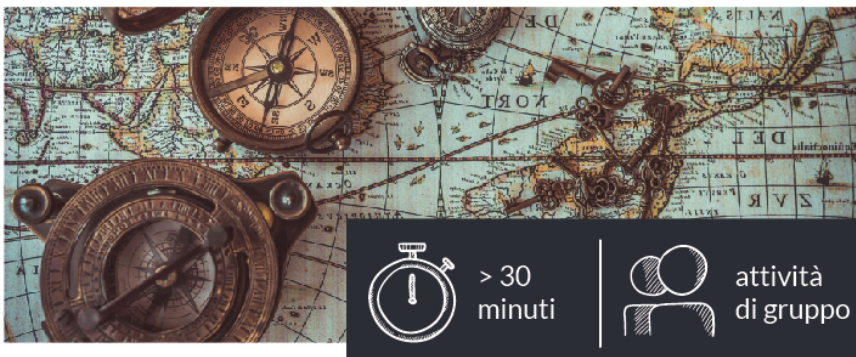
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



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



## TERRITORI INESPLORATI



### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi. I gruppi devono essere formate da persone che hanno svolto un lavoro/attività assieme.

Il facilitatore introduce l'attività spiegando che lo scopo è co-creare una mappa che rappresenta il percorso di apprendimento del gruppo. Spiega quindi le regole:

- ogni gruppo progetterà una mappa che rappresenti il proprio percorso di apprendimento, in cui la terra/territorio corrisponde agli obiettivi/risultati;
- ogni gruppo disegna il proprio percorso sulla mappa e aggiunge tutti gli elementi che hanno ostacolato il viaggio (ad esempio mostri marini) e quelli che lo hanno facilitato (ad esempio sirene);
- i gruppi indicheranno nella mappa i luoghi in cui desiderano andare, ma che non ancora avuto modo di raggiungere.

Ogni squadra presenta la mappa, spiega il proprio viaggio e gli obiettivi futuri.

CC - BY 4.0

## LA CAPSULA DEL TEMPO



### Istruzioni

Il facilitatore introduce l'attività spiegando lo scopo dell'esercizio è inviare messaggi nel futuro, grazie a una capsula del tempo.

Ogni partecipante deve scrivere e/o disegnare i messaggi che desidera inserire nella capsula del tempo, concentrandosi su: aspettative sull'apprendimento, aspettative su se stessi, aspettative sul gruppo di lavoro e aspettative sul facilitatore.

Tutti messaggi saranno raccolti dal facilitatore, che li condividerà con gli autori solo al termine dell'esperienza di apprendimento.

Al termine dell'attività, il facilitatore chiede ai partecipanti di condividere i propri messaggi, promuovendo la riflessione e la discussione sull'attività.

Fonte: FEEDBACK Training for Trainers workshop | CC - BY 4.0

*feedback*

*feedback*

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



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



## CARTOLINE PER IL FUTURO



> 30  
minuti



attività  
individuale  
o di gruppo

### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di pensare al feedback che vogliono indirizzare al loro sé futuro.

Il facilitatore chiede quindi ai partecipanti di creare una cartolina che contenga un disegno/schizzo e un feedback testuale.

I partecipanti possono creare la propria cartolina anche in versione digitale e condividerla sui propri social network, utilizzando l'hashtag #theonestocome.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di mostrare a tutti i partecipanti le cartoline create, promuovendo la riflessione e la discussione sull'attività (opzionale).

Fonte: Feedback training for trainers workshop | CC - BY 4.0

## OGGETTI ORDINARI, FEEDBACK STRAORDINARI!



> 30  
minuti



attività  
di gruppo

### Istruzioni

Nei giorni precedenti all'attività, il facilitatore deve chiedere ai partecipanti di preparare degli oggetti che li rappresentano.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di etichettare l'oggetto che hanno portato, indicando le seguenti informazioni: titolo, proprietario, descrizione dell'oggetto e perché lo hanno scelto.

Il facilitatore chiede quindi ai partecipanti di allestire una "mostra", cercando di posizionare i propri oggetti accanto ad oggetti affini.

Dopo aver "visitato la mostra", il facilitatore chiede ai partecipanti di compilare un'altra etichetta, fornendo un feedback (ad esempio, cosa immagini per il futuro della nostra comunità?)

Fonte: Feedback training for trainers workshop | CC - BY 4.0



*feedback*

*feedback*

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



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



## DISEGNAMO I NOSTRI PENSIERI

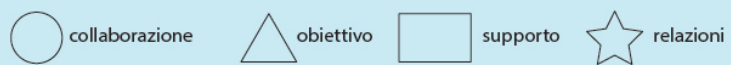


### Istruzioni

Il facilitatore introduce l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi. I gruppi devono essere formate da persone che hanno svolto un lavoro/attività assieme.

Il facilitatore chiede ai gruppi di identificare i 3 momenti salienti che il gruppo ha affrontato durante il lavoro/attività svolto assieme e di scriverli su un foglio di carta.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di disegnare su un foglio i 3 momenti usando i seguenti simboli:



Il facilitatore chiarisce il significato di ciascun simbolo, spiegando che i partecipanti possono disegnare solo questi simboli, ma possono giocare con le loro dimensioni, colori e posizione sul foglio.

Il facilitatore riunisce tutti i partecipanti e chiede a ciascun gruppo di spiegare il proprio disegno raccontando una storia. Termina quindi l'attività chiedendo ai partecipanti di condividere il proprio pensiero riguardo all'esperienza.

Source: <http://www.liberatingstructures.com/20-drawing-together/> | CC - BY 4.0

ART BASED INITIATIVE FOR INSPIRATION

## SCEGLI UN PERSONAGGIO



### Istruzioni

Il facilitatore introduce l'attività chiedendo ai partecipanti di annotare, su singole carte, almeno cinque personaggi di film a loro noti e di posizzarli a faccia in giù al centro del tavolo.

Il facilitatore chiede quindi ai partecipanti di scegliere casualmente una delle carte e dividersi in coppie. Le coppie dovrebbero essere formate da persone che hanno precedentemente svolto un lavoro/attività assieme.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di interpretare il personaggio che hanno scelto e di fornire un feedback alla persona di fronte a loro, recitando per circa un minuto.

Il facilitatore conclude l'attività chiedendo ai partecipanti di condividere la loro esperienza con tutto il gruppo.

CC - BY 4.0

ART BASED INITIATIVE FOR TRANSFORMATION

*feedback*

*feedback*

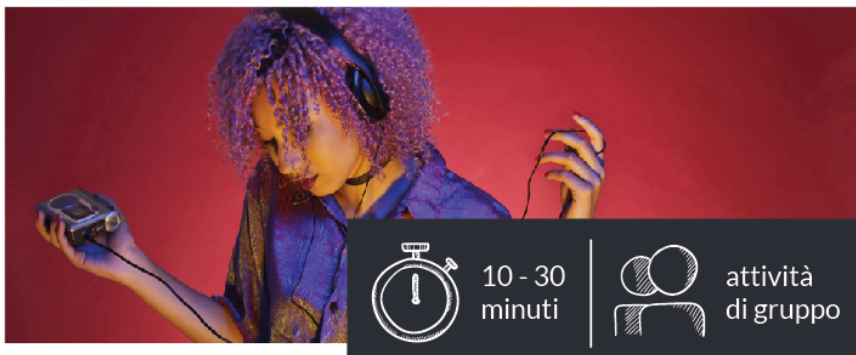
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



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



## LA TUA CANZONE



### Istruzioni

Il facilitatore introduce l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi.  
Il facilitatore chiede a ciascun gruppo di scrivere una frase con un certo numero di sillabe che divide le seguenti frasi per gruppo. Ogni gruppo scrive una delle frasi.  
Questo dovrebbe essere fatto senza rivelare ai partecipanti che si tratta di un testo di una canzone. Ogni gruppo deve scrivere una frase sulla propria esperienza nel progetto.  
Dopo che tutti i partecipanti hanno scritto la loro frase, il facilitatore dovrebbe mostrare la musica originale "Stand by me" di Ben E. King e organizzare i gruppi in base all'ordine della loro frase nei testi della canzone.  
Tutti insieme, i partecipanti dovrebbero cantare la loro versione della canzone in un "concerto" finale.

CC - BY 4.0

## IL SUONO DELLA MUSICA



### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi. I gruppi devono essere formate da persone che hanno svolto un lavoro/attività assieme.  
Il facilitatore chiede ai partecipanti di scegliere lo strumento musicale che meglio descrive il proprio gruppo. I partecipanti devono poi scegliere uno strumento per ciascun membro del gruppo stesso.  
Il facilitatore chiede ai partecipanti di condividere le loro scelte e spiegare perché hanno scelto ciascuno strumento specifico per ciascun membro del gruppo.

CC - BY 4.0

*feedback*

*feedback*

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



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



## STORYBOARDING



### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in gruppi.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di sviluppare la storia Uno: L'esperienza attuale. Questo storyboard sarà ispirato dall'esperienza di lavoro di squadra, includerà citazioni, descrizioni, successi e sconfitte. La storia deve fornire un quadro chiaro di ciò che il gruppo sta vivendo, includendo dettagli su ciò che i personaggi pensano, sentono e fanno durante quel periodo.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di sviluppare la storia Due: Una nuova esperienza. Questo storyboard dà ai partecipanti l'occasione di immaginare come dovrebbe agire il gruppo ideale. Racconteranno una storia usando gli stessi personaggi della storia Uno, cercando di mantenere coerenza tra le due storie. L'obiettivo è quello di confrontare i problemi emersi nella storia Uno con l'esperienza ideale della storia Due.

Il facilitatore chiede ai partecipanti di condividere gli storyboard con tutti i partecipanti, promuovendo la riflessione e la discussione sull'attività.

CC - BY 4.0

## IL FEEDBACK DELL'EROE



### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in coppie. Le coppie devono essere formate da persone che hanno lavorato/studiato nello stesso gruppo.

Il facilitatore guida i partecipanti fornendo le seguenti istruzioni:

- Pensando al tuo compagno di gruppo, scegli un eroe di un film, un programma TV o un libro che conosci. Inventi una storia (o mantieni la storia originale).
- Spiega come il tuo compagno ti ricorda quell'eroe. Racconta al tuo compagno la storia che hai inventato.
- In che modo l'eroe ha successo nella storia? Condividi aspetti dell'eroe che il destinatario può considerare come feedback positivi per se stesso.
- Quando /come l'eroe si trova in difficoltà? Condividi esperienze negative che l'eroe esperisce: il tuo compagno può riflettere su queste esperienze e prenderle come spunto per migliorarsi.

Il facilitatore conclude l'attività chiedendo ai partecipanti di condividere il lavoro svolto in coppie.

Fonte: <https://www.trusttemenos.com/temenos/hero-feedback/> | CC - BY 4.0

*feedback*

*feedback*

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



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



## IL TITOLO PERFETTO



> 30  
minuti



attività in  
gruppo o  
in coppie

### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in coppie.

Il facilitatore introduce l'argomento dell'attività e spiega come il titolo di un film può essere determinante per il successo del film stesso. Fornisce quindi esempi di titoli "vincenti".

Il facilitatore chiede quindi, seguendo lo stesso principio, chiede ai partecipanti di inventare il titolo perfetto per fornire un feedback al loro compagno. Ognuno dovrà trovare un titolo cinematografico eccezionale catturando l'essenza della storia da tre diverse angolazioni:

- Personaggi: protagonista, antagonista
- Posizioni: posizione di rilievo nella storia.
- Situazioni o sentimenti: i sentimenti dei personaggi o la situazione in cui si trovano.

I partecipanti possono optare per una sola angolazione, due, o combinare le tre per fornire un feedback più approfondito al loro compagno.

Il facilitatore chiede quindi ai partecipanti di condividere e spiegare il titolo perfetto al loro compagno di lavoro.

Fonte: <https://hrc.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15878coll84> | CC - BY 4.0

ART BASED INITIATIVE FOR TRANSFORMATION

## GREATNESS



10 - 30  
minuti



attività  
in coppie

### Istruzioni

Il facilitatore introduce il tema della grandezza condividendo la campagna di Nike del 2012. Esplora il concetto di Greatness relazionandolo con l'esperienza di apprendimento che partecipanti hanno vissuto.

Il facilitatore chiede a ogni partecipante di creare un poster (almeno A1) destinato ad un altro collega. Le coppie vengono estratte a sorte.

Il facilitatore spiega le regole: stabilisce il tempo per elaborare il poster; consente di disegnare e/o aggiungere foto relative al compagno; ogni partecipante deve includere completare all'interno del poster le seguenti frasi: 1) La Greatness è ...; 2) Trova il tuo ...; e, aggiungere il nome del destinatario.

Una volta conclusi i poster saranno appesi, come in una mostra.

Alla fine, il facilitatore commenta i risultati dell'attività e spiega ad ogni partecipante come trarre il meglio dal proprio poster e come migliorare nel suo percorso di apprendimento e professionalmente.

Source: Nike campaign of 2012 <https://youtu.be/WYP9AGtLvRgh> | CC - BY 4.0

ART BASED INITIATIVE FOR TRANSFORMATION



*feedback*

*feedback*

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



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



## LA FINE DEL MONDO



> 30  
minuti



attività  
di gruppo

### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività introducendo lo scenario: "Oggi è il 21 dicembre 2012 e il mondo finirà. È l'apocalisse. Tuttavia, poco fa, siamo stati contattati dagli alieni. Possono salvare il nostro pianeta se li convinciamo a farlo. Saranno qui tra 10 minuti e valuteranno i nuovi progetti che voi (partecipanti) presenterete loro. In funzione di ciò, decideranno se salvarci o meno. "

Il facilitatore definisce il contenuto dei progetti da presentare, questa attività come è un'opportunità per fornire un feedback sull'apprendimento e sui progetti/miglioramenti futuri.

Il facilitatore concede 10 minuti ai partecipanti per produrre una presentazione che esponga il loro progetto.

I partecipanti sono liberi di presentare il loro progetto come desiderano.

Dopo 10 minuti, il facilitatore chiama gli "Alieni" -una giuria- che valuterà le presentazioni assegnando punti positivi e negativi. Alla fine di tutte le presentazioni, il mondo verrà salvato se i punti positivi saranno superiori ai punti negativi.

Alla fine, il facilitatore commenta i risultati dell'attività

Source: Crufi campaign: <https://www.youtube.com/watch?v=tyK7kH3fgzM> | CC - BY 4.0

ART BASED INITIATIVE FOR TRANSFORMATION

## CARTOONIST



10 - 30  
minuti



attività  
in coppie

### Istruzioni

Il facilitatore avvia l'attività chiedendo ai partecipanti di dividersi in coppie. Le coppie possono essere scelte casualmente o definite in precedenza.

Il facilitatore condivide l'obiettivo dell'attività. Ad esempio, spiega se il feedback deve essere generale (incentrato sulle caratteristiche generali dei partecipanti) o incentrato su argomenti specifici (Attitudine al lavoro di gruppo; attitudine alla comunicazione; ecc.).

Ciascun partecipante osserva il suo compagno e ne disegna la caricatura (o utilizza le immagini scaricate dal web). I partecipanti non devono "sbirciare" il lavoro del compagno.

Ogni partecipante deve riflettere attentamente sugli elementi che intende evidenziare nella caricatura che sta creando. Il lavoro può essere prodotto in bianco e nero o a colori - secondo indicazione del facilitatore.

L'attività termina con la presentazione delle caricature all'interno delle coppie di lavoro.

CC - BY 4.0

ART BASED INITIATIVE FOR INSPIRATION

*feedback*

*feedback*

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



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



TITOLO:

[Dashed box for title]



Istruzioni

[Dotted lines for instructions]

CC - BY 4.0

TITOLO:

[Dashed box for title]



Istruzioni

[Dotted lines for instructions]

CC - BY 4.0