



Co-funded by
the European Union



Strumenti per la formazione PR3

La sfida dei marshmallow

SESKAT. Sviluppo di competenze sociali ed emotive nella formazione degli adulti

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by
the European Union



SESKAT

1) NOME E DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO

Ai partecipanti viene chiesto di lavorare in modo collaborativo per costruire, utilizzando solo il materiale fornito e in diciotto minuti, la struttura autoportante più alta con il marshmallow in cima.

2) OBIETTIVI DELLO STRUMENTO

Gli obiettivi dello strumento saranno:

- Comprendere le sfide del lavoro di squadra e come superarle in tempi ristretti;
- Comprendere i benefici del lavoro di squadra;
- Migliorare la creatività e le capacità di pensiero critico.

3) COLLEGAMENTO DELLO STRUMENTO CON L'INTELLIGENZA EMOTIVA/LE SOFT SKILL

I partecipanti avranno la possibilità di lavorare in gruppo e di comprendere i vantaggi e le sfide del lavoro di squadra.

4) RISORSE E MATERIALE

A ogni gruppo vengono dati: 20 bastoncini di spaghetti, un metro di nastro adesivo, un metro di spago, un marshmallow e un marshmallow.

Il tempo a disposizione per la sfida è di 18 minuti.



Co-funded by
the European Union



SESKAT

5) IMPLEMENTAZIONE DELLO STRUMENTO

Fase 1

Il formatore spiega la sfida dei marshmallow e divide la classe in diversi gruppi. La dimensione del gruppo può variare, l'ideale sarebbe da 4 a 5 partecipanti. I partecipanti avranno diciotto minuti per completare la sfida e costruire la torre autoportante più alta con il marshmallow in cima. Vincerà il gruppo che avrà creato la torre più alta. Non è consentito utilizzare dispositivi per cercare soluzioni online né tagliare il marshmallow.

10 minuti

Fase 2

Si svolge la vera e propria sfida dei marshmallow. I partecipanti avranno diciotto minuti per discutere, pianificare e infine costruire una torre libera utilizzando spaghetti, filo e nastro adesivo, senza dimenticare il marshmallow, che dovrà trovarsi in cima alla torre.

18 minuti

Fase 3

Il formatore controlla le torri e le misura. È il momento di festeggiare la squadra vincitrice!

5 minuti

Fase 4

Alla fine dell'attività, il formatore modera un brainstorming sulla Sfida dei marshmallow. Cosa hanno imparato i partecipanti dall'attività? Quali soft skills hanno migliorato? Cosa hanno imparato sul lavoro di squadra? Cosa è andato bene nelle squadre che hanno avuto successo e cosa è andato male (se) nell'altra?

6) RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Al termine dell'attività, i partecipanti avranno acquisito un'esperienza pratica e spunti di riflessione sul lavoro di squadra efficace, sulla creatività e sul pensiero critico.