



Co-funded by  
the European Union



# Strumenti per la formazione PR3

## Il Sindaco

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

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by  
the European Union



### 1) NOME E DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO

Il Sindaco è un'attività umoristica che può stimolare importanti riflessioni sulla risoluzione dei conflitti, sulla percezione dei ruoli e rappresenta un ottimo esempio di mediazione.

### 2) OBIETTIVI DELLO STRUMENTO

Lavorare sulla capacità di mediazione del gruppo;

Sensibilizzare sul modo in cui tendiamo a comportarci durante un conflitto;

Esercitare la capacità di discutere e fornire alle persone l'opportunità di esplorare diversi ruoli di vita.

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

Lo strumento lavora sulle abilità di risoluzione dei conflitti utilizzando la gamification.



Co-funded by  
the European Union



#### 4) RISORSE E MATERIALI

Non sono necessari materiali particolari.

#### 5) IMPLEMENTAZIONE DELLO STRUMENTO

"Il Sindaco" è un gioco di ruolo in cui il formatore crea una storia o una trama in base alla situazione specifica. Un partecipante assume il ruolo del sindaco, incaricato di trovare una soluzione comune tra le diverse parti.

Il formatore assegna diversi ruoli ai partecipanti, ciascuno con obiettivi specifici.

Consideriamo questo esempio: Nella città di XXX, un gruppo si propone di costruire un nuovo centro commerciale, con personaggi come: Personaggio 1 (la banca), Personaggio 2 (il costruttore), Personaggio 3 (l'architetto), Personaggio 4 (l'imprenditore).

Sul fronte opposto, c'è un altro gruppo che si oppone con veemenza a questa idea:

Personaggio 5 (l'attivista ambientale), Personaggio 6 (coloro che non sono disposti a vendere le loro aziende agricole), Personaggio 7 (i negozianti locali).

Il sindaco deve mediare abilmente tra queste due fazioni opposte, gestendo le dinamiche di gruppo e favorendo un ambiente educato".

- Fase 1: 10 minuti, assegnate tutti i ruoli, spiegare le storie e gli obiettivi, definire le parti.
- Passo 2, 15 minuti, eseguite la simulazione con tutti i personaggi
- Fase 3: Lasciate 15 minuti ai partecipanti per riflettere su come si sono sentiti nei ruoli loro assegnati.
- Fase 4: può anche essere utile dare ai partecipanti l'opportunità di esplorare diversi ruoli, ripartendo dal punto 1.

#### 6) RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

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

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by  
the European Union



SESKAT

Partecipando a questa attività, i partecipanti esploreranno diverse prospettive di ruolo. Se assumeranno il ruolo del sindaco, rifletteranno sulle loro capacità di mediazione.