



**NEGOZIO
MAGICO**

La vita in cinque carte

Persone

1

Programma del week end

Organizzazione

Sede Principale

Via Progresso, 8
33078 San Vito al Tagliamento (PN)
Mob. 348 - 7266849

*Per altre sedi in Italia, contattare i
Formatori nella apposita Area del Sito*

Orari

Sabato

Dalle 9,30 alle 13,00
Dalle 14,30 alle 17,30

Domenica

Dalle 9,30 alle 12,30
Dalle 14,00 alle 17,00

Partecipanti

Numero massimo 20 persone





Creatore del Progetto

Roberto Prof. Gilardi, 1953

- già Docente di Metodi e Tecniche del Lavoro di Gruppo, Università degli Studi di Trieste (Metodologia e Didattica della Formazione)
- già Trainer in Italia di tutti i Formatori del Metodo Gordon (Leader Efficaci, Genitori Efficaci, Insegnanti Efficaci)
- Direttore Didattico delle Scuole di Counselling Situazionale IMR Italian Medical Research in Italia
- già Consulente Agenzia Regionale Sanità in Friuli Venezia Giulia
- ha avuto in formazione migliaia di Medici, Infermieri, Psicologi, Psicoterapeuti, Counsellor, Docenti, Educatori, Genitori, Dirigenti d'Azienda e di Enti Pubblici, Capi Reparto e Collaboratori in tutta Italia
- è specializzato nella Progettazione e Strutturazione di Percorsi Formativi, Costruzione di Manuali e Guide per il Formatore, strumenti didattici
 - è specializzato nella Formazione di Formatori e nello sviluppo di modelli di apprendimento interattivi nella formazione degli adulti
 - ha fondato Kaloi, network di Professionisti che opera in ambito Socio-Educativo, Socio-Sanitario e Organizzativo

è autore per i tipi Franco Angeli

Quando manca l'applauso (2015)

Nonni in regola (2017)

è autore per i tipi Imeridiana

Cento ricette per Genitori Efficaci (2014)

Ho un sogno per mio figlio (2012)

Insegnanti in regola (2010)

Genitori in regola (2008)

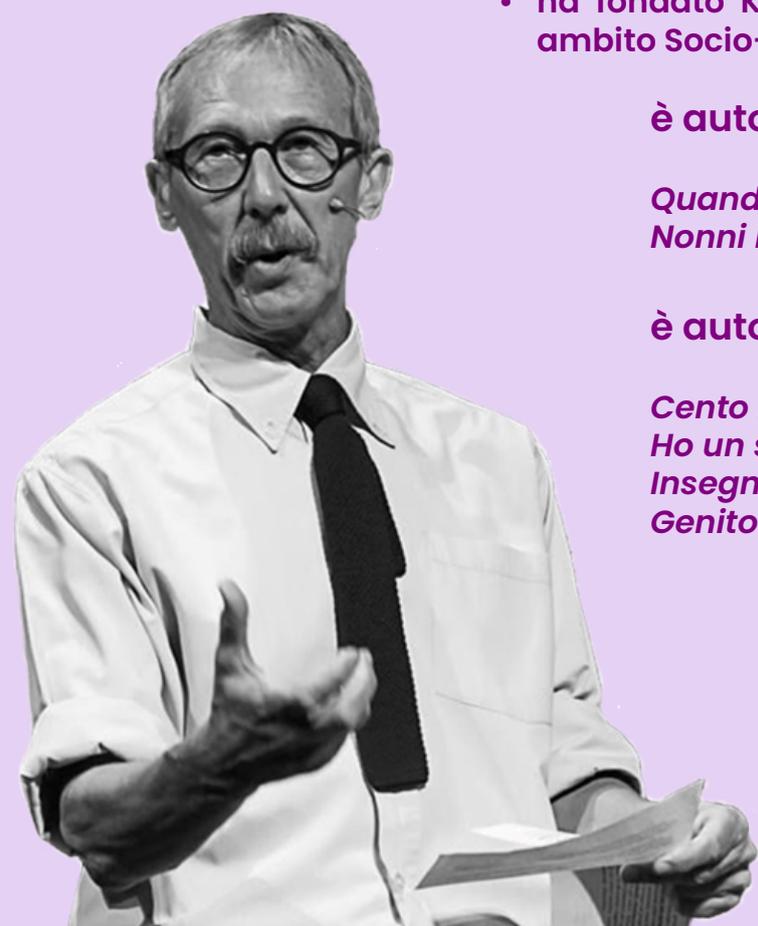
è autore per i tipi Amazon

Negozio Magico (2022)

Il Counselling Situazionale (2019)

46230: due bimbi lontani, anzi tre (2014)

Simpatiche cose pelose (2023)





Scopo

Abilità di vita

Fattori di cambiamento

Abilità di vita e fattori di cambiamento sono i due concetti che fanno da sfondo alle attività del Negozio Magico.

Tutta la nostra vita, sin dalla nascita, è costellata da eventi che possiamo definire "Sfide" o "Sfighe, cioè obiettivi da perseguire e scopi da raggiungere, oppure avversità ed eventi spiacevoli da affrontare positivamente, per mantenere motivazione.

Se per Abraham Maslow, le persone che hanno una vita piena, gratificante e autorealizzata hanno soddisfatto i loro bisogni in sequenza gerarchica, nel Negozio Magico si possono fare tutti gli acquisti necessari per affrontare Sfide e Sfighe al meglio, e quindi volare alto nel cielo.

Socialità intelligente e ironica

Il secondo scopo è quello di offrire occasioni di socialità ironica e intelligente, sia nelle attività formative d'aula che online, sia attraverso il gioco vero e proprio. Il sogno è che un gruppo di amici, scelga di passare una serata ogni due o tre mesi in modo divertente ma non superficiale, collegando come dice il motto, l'utile al dilettevole. Il condimento di questa alchimia positiva, è la capacità di vivere la vita con leggerezza, positività e ironia quasi ludica,

Pensiero riflessivo e introspettivo

Il terzo scopo è quello di offrire occasioni di affinamento del pensiero riflessivo e introspettivo, maturando la capacità di allargare il proprio potere personale nei confronti degli eventi di vita che incontriamo o scegliamo di intraprendere.

Il correlato di questa acquisizione, è la centratura a sé del luogo di controllo degli eventi, la diminuzione di sentimenti di rabbia e frustrazione sollecitati dall'impotenza, la possibilità di liberare energie positive per sé e per il contesto sociale nel quale ognuno di noi vive.



Direzione

Il quarto scopo di attività formative e gioco, è la possibilità di potenziare la propria competenza nel dare una direzione chiara e precisa al proprio agire. Meglio fare un atto di consapevolezza profonda. Raramente nella nostra vita ci poniamo effettivamente uno scopo chiaro, preciso e motivato in quanto facciamo, anche solo nell'orientare un momento di arrabbiatura. Cosa vogliamo raggiungere con la nostra espressione di rabbia? Fare sentir male la persona causa della rabbia? Favorire negli altri un cambiamento? Zittire e ridurre all'obbedienza? Esprimere solo il nostro malessere? Offendere, ferire, restituire pan per focaccia quanto ricevuto? Immaginare anche solo lo scopo ci sarebbe di grande aiuto per non disperdere le nostre energie a vuoto, e soprattutto darebbe loro una direzione chiara, oltre a permettere gli acquisti pertinenti nel Negozio Magico.

Sequenze e Struttura mentale

Un altro ambizioso e quindi scopo, è quello di favorire alcuni automatismi mentali nella lettura e gestione degli eventi, una sorta di apprendimento ad andare in bicicletta, in modo da raggiungere la naturalezza. La sequenza del gioco: Scopo, Qualità, Costo, Piano, Motto, potrebbe diventare così, con molta semplicità, un pensiero quotidiano ed automatico quando necessario, con un conseguente innalzamento della stima personale e della capacità di controllo degli eventi.

Contagio

L'ultimo ma non ultimo scopo di visione, è la possibilità che questo gioco e queste attività formative creino una sorta di contagio contrario, anziché alla malattia come avviene per i virus, alla salute e al benessere personale, dove benessere non viene in teso lo star bene come assenza di pensieri ed esperienze di dolore, perché anche la capacità di affrontare e vivere il dolore, crea solidità personale e attitudine alla piena attualizzazione della propria esistenza. Inoltre il sogno di questa casella, orienta lo sguardo non solo alla dimensione personale, ma a quella allargata, dove il contagio diventa salute pubblica.



Argomenti

Gioco

Nella attività ludica, se così possiamo chiamarla, pertinenti nel Negozio Magico, gli argomenti sono legati alle Carte che compongono l'esperienza: Scopo, Qualità, Costo, Piano, Motto. Si apprende così nell'esperienza attraverso un medium ludico, il rapporto con la costruzione di scopi specifici, la ricerca delle qualità necessarie a perseguirli, dei costi da subire per l'acquisto, degli strumenti da utilizzare per il raggiungimento, del titolo da dare alle proprie imprese.

Attività Formative

Nelle attività formative verranno affrontate ed approfondite le aree coinvolte nel processo di cambiamento, visto che anche l'apprendimento o il perseguimento di scopi e acquisto di qualità personali, è un cambiamento.

Scopo

Affinare competenza nella costruzione di scopi concreti, chiari e specifici.

Motivazione

Osservare la complessità della motivazione umana, focalizzando i modi per aver cura e attenzione di questo fattore esistenziale.

Metodo

Condizioni e contesti che richiedono l'acquisizione di un metodo che faciliti il perseguimento dello scopo.

Maestri

L'utilità e in alcuni casi la necessità del confronto con figure significative e competenti nella soluzione creativa di iniziative.

Continuità

Come per l'andare in bicicletta, in ogni processo di apprendimento e cambiamento la continuità è funzionale al fissare l'evoluzione positiva

Cadute e ricadute

Pensieri e modi per gestire l'insuccesso e i sensi di colpa con abbassamento di autostima

Livello esistenziale

Inteso come introspezione della propria visione di vita e delle scelte a venire

Umiltà e Umanità

Osservazione della propria natura limitata e quindi umana, ma allo stesso tempo perfettibile e quindi umile.



Struttura e Metodologia

1 turno di gioco Livello Base con Carte Scopo

Viene utilizzato il vero e proprio gioco in dotazione ai partecipanti. In questo modo, oltre a familiarizzare con sequenze e concetti, i partecipanti hanno modo di familiarizzare senza coinvolgimento personale, costruire la fiducia reciproca iniziale, necessaria per proseguire con le parti più intense delle attività.

1 turno Livello Avanzato intervallato da temi

Nel secondo passaggio, le persone vengono invitate a vagliare le Aree di vita descritte nel Regolamento di Gioco (1. Famiglia, 2 Amici, 3 Lavoro, 4 Partner, 5 Tempo libero, 6 Se stessi, 7 Altre relazioni, 8 Altri contesti), scegliendo una situazione personale (Sfida o Sfiga indifferentemente) per comprendere come affrontarla attraverso il Negozio Magico.

Dopo ogni passaggio (1 Scelta Carta Qualità, 2 Scelta Carta Costo, 3 Scelta Carte Piano, 4 Scelta Carta Motto) verranno trattati e approfonditi con una esperienza di gruppo gli argomenti già citati (Scopo, Motivazione, Metodo, Maestri, Continuità, Cadute e Ricadute, Livello esistenziale, Umiltà e Umanità).

In questo modo vi sarà una perfetta alternanza tra l'esperienza vissuta di costruzione del cambiamento, e riflessione sui fattori che la rendono possibile.

Modello di apprendimento

In questa continua alternanza di momenti, nei quali la motivazione e i livelli di attenzione rimangono sempre e costantemente elevati, senza peraltro grave dispendio di energie psicofisiche, visto il clima leggero e ironico, viene adottato il modello di apprendimento ASIPA o dei cinque passi, che prevede l'utilizzo di stimolazioni plurisensoriali attraverso brevissimi video di esposizione, utilizzo di schede di lavoro, medium ludici come le carte del gioco, momenti di integrazione cognitiva in sottogruppi e discussione in plenaria, ampia gamma di esemplificazioni concrete ed esperienze.

Il lavoro guidato e supervisionato in sottogruppo comprende circa il 70% delle attività formative, visto che l'apprendimento principale e pervasivo passa attraverso l'esperienza personale e diretta.