

Incartiamoci

Le carte per la formazione

Di Sandra Fratticci¹



Stefano Cera dispone un mazzo di carte colorate sul tavolo. Poi alza gli occhi verso l'aula: "Ora scegliete una carta che vi rappresenti". Parte così il suo **workshop sull'uso delle carte nella formazione**. Un appuntamento che ha riscosso grande successo tra i soci AIF e gli appassionati di formazione, tanto da richiedere la previsione di tre edizioni nel 2020.



¹ Sandra Fratticci | Digital marketing specialist, giornalista, formatrice. Consigliera AIF Lazio con delega alla comunicazione | sandra.fratticci@gmail.com

Carte nella formazione: modalità di utilizzo

Le carte, secondo Cera, si prestano sia ad un **utilizzo individuale**, sia a situazioni di **gruppo**. Nella seconda ipotesi tuttavia è utile immaginare una riflessione individuale e un successivo confronto condiviso sulle possibili interpretazioni.

In questo senso è importante lasciare ai partecipanti autonomia di interpretazione, evitando di porre vincoli eccessivi.

Le carte possono essere utilizzate come **attività introduttiva** o come **stacco dopo una pausa**: "Sono utili per presentarsi, aiutano le persone a mettersi in gioco. Inoltre possiamo usarle come spunto per introdurre un tema. Ad esempio con le carte Intuiti chiedo alle persone di scegliere tre carte per darmi tre definizioni di creatività" spiega Cera.



Le carte si prestano inoltre ad un uso simbolico, per **creare giochi di ruolo e narrazioni**.

Ci sono poi carte pensate per utilizzi specifici. È il caso di Cicero, che offrono un supporto per la progettazione di un efficace discorso in pubblico.

Il formatore ha esclusivamente un ruolo di **facilitatore**: "Il mio ruolo è mettermi alla lavagna" chiarisce Cera. "Con le carte di Osho mi limito ad attaccare sulla lavagna con il *patafix* le carte scelte dai partecipanti. Quando uso le Dixit riassumo in una parola chiave i singoli contributi sotto le carte e cerco di raggrupparle con il *patafix* per tipologie di significato. Se ho tempo posso anche approfondire il contributo della singola persona".

Quali carte possiamo usare nella formazione?

Dixit

[Dixit](#) è un gioco di narrazione ideato dallo psichiatra infantile Jean Louis Roubira e illustrato da Marie Cardouat, vincitore di diversi premi. Nella versione canonica è un *boardgame* in cui il narratore deve descrivere la scena presente nella sua carta facendo in modo che questa non sia indovinata da tutti gli altri partecipanti.

In ambito formativo si prestano a tantissimi utilizzi, in base alla fantasia del formatore. Sono le carte preferite da Stefano Cera: "Le trovo estremamente versatili, perché hanno solo un'immagine che permette molte interpretazioni". Lui le ha utilizzate con successo anche in azienda e come strumento introduttivo ai temi trattati: "Ad esempio chiedo ad ogni persona di scegliere due carte che rappresentino, rispettivamente, una caratteristica che si riconoscono e una caratteristica che non si riconoscono ma che ritengono importante per essere dei comunicatori efficaci. Da lì inizia il confronto".

I tarocchi di Osho

Si tratta di [tarocchi illustrati per la lettura e la meditazione zen](#).

Ogni carta presenta una figura e una parola. Si prestano bene ad un utilizzo narrativo: "Sono utili in aule dove possono emergere significati profondi - precisa Cera - meno utili in contesti aziendali dove invece funzionano meglio le Dixit".

Metafox Pictures

Le [Metafox Pictures](#) si prestano sia a un utilizzo narrativo, sia come strumento di *mentoring* o *coaching*. Ogni carta presenta un'immagine evocativa e, sull'altra facciata, una domanda che ispira la riflessione e il cambiamento.

Carte delle immagini archetipiche

Disponibili sul [sito di AIF Academy](#), sono state progettate dai formatori AIF utilizzando immagini rappresentative della simbologia universale. Possono essere utilizzate per la presentazione dei partecipanti a un'attività formativa, chiedendo a ciascuno di scegliere due carte: una che rappresenti lo stato attuale e una per lo stato futuro. Da valutare, secondo Stefano Cera, la registrazione degli interventi, indicata nelle istruzioni, che non tutti i partecipanti apprezzano.

Obscurio

Suggerito da Carlo Felici, [Obscurio](#) è un gioco di narrazione che ha una dinamica simile a Dixit: sei maghi intrappolati in una biblioteca, uno di loro deve guidarli nella fuga cercando di far indovinare le proprie carte e sapendo che tra loro c'è un traditore. In aula possiamo quindi immaginare utilizzi analoghi a quelli di Dixit.

Cicero - progettazione *public speaking*

Si tratta di carte pensate per progettare in modo efficace una comunicazione in pubblico.

All'interno del mazzo abbiamo tre tipi di carte:



- Bianco: preparazione, elementi base del discorso, es. quali supporti, durata, obiettivo ecc.
- Rosso: sviluppo dei nodi, dei punti essenziali del discorso
- Nero: definiscono la struttura complessiva del discorso

L'unica limitazione segnalata da Stefano Cera è che il mazzo è uno, quindi è necessario avere un mazzo per ogni persona, oppure usarle in gruppo. Tuttavia gli ideatori hanno pensato anche a questo, infatti acquistando il *digital pack* è possibile stampare le carte in formato A3 e A4.

Il consiglio è di utilizzare queste carte con un numero ridotto di partecipanti, perché richiedono tempo.

Points of you - The coaching game

[The coaching game](#) sono carte utili per lo sviluppo personale e lo sviluppo in azienda. Si tratta di un gioco che invita l'individuo a pensare fuori dagli schemi. Oltre alle carte viene fornito un libro e quattro cartine di processo.

Secondo Stefano Cera sono carte che si prestano meglio ad attività *one to one*.

Carte del coaching creativo

Si chiama [Creare soluzioni. Un metodo innovativo per reinventarsi la vita. Con le 65 carte del Coaching Creativo](#). È l'opera di Massimo Del Monte, Maria Rita Parsi e Simone Piperno che comprende un manuale e 65 carte-stimolo. Obiettivo: allenare il lettore a sperimentare nuove soluzioni di vita, liberandosi dei vecchi modelli per intraprendere nuove strade.

Intùiti® Creative Cards

[Realizzate dal Politecnico di Milano](#) sono una sintesi di tarocchi, design e Gestalt che aiuta a liberare la creatività. A ogni carta sono associati una favola evocativa e un imperativo che favoriscono il processo di ispirazione.

Carte creative - i consigli di Umberto Santucci

Sul sito di Umberto Santucci puoi scoprire altre carte utili per stimolare la creatività.

Ecco il link all'articolo:

<http://www.umbertosantucci.it/atlante/le-carte-creative/>

Conflict cards

Realizzate dal Centro psico pedagogico per l'educazione e la gestione dei conflitti le [conflict cards](#) mettono in luce i nodi problematici nei gruppi di lavoro per esplicitare le conflittualità e imparare ad affrontarle al meglio.

Un gioco di ruolo con le carte francesi

Celsiana Albano ha raccontato un'esperienza in cui le carte francesi venivano utilizzate per la formazione relativa a negoziazione, ascolto, conflitto. Si tratta di un'attività da fare a coppie. Ognuno ha un mazzo coperto. I due partecipanti girano una carta e chi ha la carta più alta inizia a creare una storia. Man mano si girano altre carte e i ruoli

interpretati da ciascun partecipante cambiano in base al valore della carta: ad esempio chi ha la carta più alta è il venditore e chi ha la carta più bassa è l'acquirente.

Più e meno

Di Bruno Munari e Giovanni Belgrano, [Più e meno](#) è un gioco, composto da molte immagini su sfondi trasparenti, sovrapponibili e componibili a piacere, aggiungendo o togliendo le carte per raccontare storie.

Le mille e una storia - per insegnanti

Suggerita da Stefania Picchioni, [Le mille e una storia](#) di Giulia Orecchia è una scatola che contiene delle carte, una mappa e una tombola. Consente ai bambini di inventare infinite storie, migliorando il linguaggio e le capacità narrative.

Metafore della conoscenza

Suggerite da Roberta Buzzecchino [le Metafore della conoscenza](#) illustrano alcune delle metafore più usate per descrivere e organizzare il nostro modo di conoscere. Edizioni Corraini.

Facilitiamoci

Edizioni Mediterranea

Un altro suggerimento di Stefania Picchioni: [Facilitiamoci](#), di Melania Bigi e Martina Francesca. Si tratta di una raccolta di tecniche di facilitazione che comprende anche un mazzo di carte.

Imagine

[Imagine](#) è un gioco composto da 60 carte trasparenti che vengono utilizzate per rappresentare una serie di concetti da far indovinare agli altri giocatori. Nella formazione si prestano dunque a tantissimi utilizzi.

