

ERON
STRATEGIC CONSULTING



Le **storie** sono la più potente tecnologia mai creata dall'uomo. Nel corso dei secoli hanno svolto le funzioni più diverse: hanno **intrattenuto**, **insegnato**, **creato gruppi** e **trasmesso valori**. E il bello delle storie è che si adattano al cambiare dei tempi, ai supporti con cui vengono raccontate. Fino ad oggi.

Con un occhio al futuro e uno al passato, Eikon Strategic Consulting ha ideato **THE GOOSE PROJECT™**, un format innovativo e unico al mondo. Adattabile a qualsiasi piattaforma tecnologica (SMS, social network, email, blog, twitter), **THE GOOSE PROJECT™** è un **gioco** che dà ai partecipanti la possibilità di scrivere, far leggere le loro storie, e al tempo stesso socializzare e comunicare. **THE GOOSE PROJECT™** riunisce in un'unica attività storie e giochi di ruolo. Il tutto con una grande semplicità di mezzi e regole.

Cosa può fare **THE GOOSE™**?

Può fare formazione in modo **semplice** e **immediato**. Senza aula, senza sottrarre ore preziose.

Può trasmettere **valori** e costruire **identità**.

Può facilitare e rafforzare **gruppi di lavoro** a distanza;

Può socializzare ai nuovi strumenti offerti dai **social media**

Può introdurre attivamente la **creatività** e l'**innovazione** interne per produrre spot, progetti, eventi

Può stimolare l'**identificazione** in **nuovi** modelli di **relazione** e di **comunicazione**.

THE GOOSE™ spedisce ai partecipanti delle 'carte', utilizzando la piattaforma tecnologica scelta dal cliente (email, social network, sms), twitter, ecc.).

Una carta è formata da un breve testo che contiene spunti per costruire una storia.

I partecipanti rielaborano gli spunti e rispondono, sempre sulla stessa piattaforma - creando giorno dopo giorno dei racconti a puntate, che vengono pubblicati in tempo reale su un sito web.

Raccontare giorno dopo giorno una storia nel binario di quelle carte permetterà ai dipendenti di esprimere ed elaborare ambivalenze, desideri, creatività di gruppo in un grande gioco proiettivo.

Esempio di carte:



RISALITA

L'Eroe si riprende da una sconfitta.

'...ero al tappeto, ma sapevo di potermi rialzare...'

THE GOOSE PROJECT™




CORAGGIO

L'Eroe ha, o ha bisogno di, coraggio.

'Il drago sputò fuoco. Io rimasi fermo al mio posto, e gli parlai.'

THE GOOSE PROJECT™



DESIDERIO

L'Eroe desidera qualcosa, o è a sua volta oggetto di un desiderio altrui.

'...la vidi apparire tra il fumo, e capii che non avrei mai più vissuto, senza un suo bacio...'

THE GOOSE PROJECT™



SOGNO

Il più grande sogno dell'Eroe viene ricordato, o sta per diventare realtà, o si infrange.

'...avrei voluto scrivere, ma non sapevo come cominciare. Fu allora che...'

THE GOOSE PROJECT™

FASE I - IL CONCEPT

THE GOOSE™ progetta la struttura del gioco narrativo sulla base degli obiettivi e dell'identità del committente. Per ogni attività, viene ideato un gioco e degli stimoli narrativi differenti. Ad ogni gioco corrisponde un mazzo di carte specifico.

FASE II - LA CREAZIONE DEI GRUPPI

Una volta ideato il concept, vengono creati i gruppi dei partecipanti. Il numero di partecipanti può partire da un minimo di 200 e arrivare a coinvolgere migliaia di dipendenti.

Ogni gruppo ha cinque partecipanti. I gruppi possono essere organizzati sulla base di alcune variabili (luogo di lavoro, ruolo, competenza) oppure possono emergere da un'estrazione casuale. La scelta di come organizzare i gruppi è già una leva di formazione e di comunicazione molto importante.

FASE III - LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Attraverso un semplice questionario, i gruppi vengono guidati nella creazione del proprio personaggio (nome, età, sesso, professione, hobby). Ogni gruppo assume il nome del proprio personaggio.

FASE IV - LA NARRAZIONE

Ogni giorno alla stessa ora per un minimo di 40 giorni e un massimo di 60 giorni, **THE GOOSE™** invia ad ogni gruppo una carta. Le carte sono uguali ma arrivano ai gruppi in un ordine diverso.

FASE V - LA PREMIAZIONE FINALE

La storia migliore può essere scelta da una giuria esterna, da una giuria interna, da **THE GOOSE™**, da tutti i dipendenti.

THE GOOSE PROJECT™ prevede una premiazione finale in ambiente virtuale con la partecipazione del management.

Tutte le storie possono essere raccolte in un volume tradizionale o in un ebook, da usare in formazione e da condividere all'interno e all'esterno dell'azienda (con amici, parenti, familiari).

La storia può continuare in una rappresentazione teatrale che coinvolga i dipendenti "vincitori" e attori professionisti.

La rappresentazione teatrale finale stimolerà la riflessione individuale e di gruppo sul "passato", favorirà la visione di nuove opportunità, susciterà e sosterrà nel tempo la motivazione al cambiamento, favorirà il processo catartico.

A seconda degli obiettivi del gioco, la storia vincitrice può diventare un cortometraggio formativo o uno spot aziendale.....