



Università Cattolica
Dip. di Sociologia

ITSTIME
Università Cattolica - Dpt. Sociologia
Largo Gemelli, 1 - 20123 Milano
0272342258

itstime@itstime.it



www.itstime.it

La formazione offerta da ITSTIME – Università Cattolica

Special Learning Experience

Soft Air

Soft Air si inserisce nell'offerta *Special Learning Experience*, proposta da ITSTIME (www.itstime.it), per dare l'opportunità di coniugare teoria e pratica in un'esperienza altamente formativa dal punto di vista professionale. Si tratta di una attività che propone il combattimento tra squadre, con armi a proiettili di plastica in ambienti naturali difficili, per recuperare la consapevolezza della propria fisicità, mettere alla prova la capacità di decidere sotto stress e cooperativamente in contesti conflittuali, incerti e critici. La vita quotidiana, infatti, mostra come il livello di benessere psicofisico incida sulla qualità delle scelte personali e sociali ed è perciò estremamente utile mettere in evidenza i meccanismi adottati dai partecipanti per risolvere i problemi e le criticità nelle situazioni di elevata fatica per il corpo e la mente.

L'attività di formazione è certificata dalla Università Cattolica e si inserisce nel progetto Executive di ASERI (Alta Scuola di Economia e Relazioni Internazionali) (<http://aseri.unicatt.it/>)

Special Learning Experience

- si rivolge in particolare al top management aziendale e agli alti potenziali;
- finalizzato allo sviluppo delle capacità di resilienza, di presa di decisione sotto stress, di collaborazione e di assertività;
- è realizzato in ambienti naturali spesso difficili;
- impiega metodi innovativi per mettere alla prova i propri limiti.

Descrizione degli obiettivi

L'obiettivo di **Soft Air** consiste nel portare i partecipanti ad una conoscenza di se stessi al di là dei limiti quotidianamente percepiti. Attraverso l'espressione della fisicità, il corpo e la mente possono ancora stupire i loro proprietari dimostrando risorse inattese così come delle fragilità mai sperimentate. Nonostante le difficoltà e l'affaticamento fisico e mentale proposto, l'obiettivo consiste nel promuovere la sperimentazione del corpo e della mente come capaci di resistenza e creatività in scenari inattesi ed estremamente stressogeni. In questa attività la fatica diventa il veicolo di contatto con quelle risorse relazionali e creative che possono rappresentare la discriminante del successo o della sconfitta nel gioco così come nel raggiungimento degli obiettivi lavorativi. In particolare, sarà occasione per ciascuno di

- utilizzare la coesione del gruppo per forzare esperienze fisiche;
- promuovere una continua gestione organizzativa, di scelta e di riorganizzazione delle decisioni personali e collettive in condizione di forte affaticamento fisico e stress psicologico;
- portare avanti gli obiettivi valorizzando soluzioni creative e inattese per la soluzione dei problemi.

Metodologia

Il gioco costituisce il metodo attraverso cui vivere la propria fisicità sperimentando comportamenti aggressivi e collaborativi tra i partecipanti. La dimensione del “come se” che caratterizza ogni gioco può dar vita a dinamiche personali dentro al gruppo estremamente utili nella successiva fase di debriefing quando l’attività verrà razionalizzata e ricondotta alla quotidianità lavorativa dei manager. Lo strumento utilizzato sarà una sessione di 24 ore di soft-air: dunque un combattimento simulato per quanto riguarda l’uso delle armi (armi elettriche che impiegano proiettili di plastica) ma perfettamente verosimile alla battaglia reale in merito a equipaggiamento (mimetiche, protezioni individuali), tattiche e strategie, impegno fisico richiesto.

Tale sessione centrale è preceduta da un momento di briefing e è conclusa da un de-briefing tecnico e relazionale.

L’attività obbliga i partecipanti a sperimentare una condizione di elevato affaticamento fisico mantenendo efficiente la capacità decisionale e organizzativa per raggiungere gli obiettivi iniziali del gioco. All’interno del gruppo, la fatica rappresenta un acceleratore delle dinamiche interpersonali capace di mettere in luce le fragilità individuali e di squadra.

Contenuti

Soft Air prevede un’attività di guerra simulata per circa 24 ore (in continuità) anticipata da un briefing strategico e conclusa con un debriefing formativo. Normalmente l’intera esperienza si articola in tre giorni completi spesso svolti in un’area montuosa di addestramento nell’Appennino emiliano (altre location sono possibili), di cui le prime 24 ore sono all’aperto (addiaccio o tenda) rendendo così il percorso formativo estremamente realistico rispetto alla simulazione bellica utilizzata. I partecipanti (da un minimo di 12 a un massimo di 30 partecipanti) sono organizzati in piccole pattuglie con ruoli individuali specifici, con l’obiettivo di sviluppare una strategia e una tattica di combattimento vincente da testare “di fatto” sul campo. Ogni squadra sarà seguita da un istruttore tecnico e da un osservatore, il cui compito specifico sarà la rilevazione di comportamenti e relazioni individuali e di gruppo nelle specifiche condizioni di gioco. Lo staff, infatti, si avvale di specialisti dell’accademia e dell’esercito.

Compito dello staff è anche di analizzare i comportamenti sotto stress raccogliendo una serie di dati durante le missioni di combattimento. Tali dati sono espressi sia in forma non-standard, annotando osservazioni generali sul comportamento dei giocatori e delle squadre in forma discorsiva, sia in forma standard, inserendo i dati in una matrice per estrarre degli output quantitativi (tabelle, grafici, torte).

In particolare, i dati standard sono stati raccolti sulla base di sei tipi di comportamento rilevanti:

- **Competitivo:** incita i compagni, denigra verbalmente gli avversari, si arrabbia per l’esito negativo;
- **Propositivo:** propone idee per vincere il gioco, si inserisce nelle discussioni, partecipa attivamente esponendosi in prima persona, si offre per svolgere incarichi e compiti più onerosi;
- **Collaborativo:** accetta i ruoli e i compiti, aiuta i compagni in difficoltà;
- **Strategico:** elabora strategie di ampio respiro, reagisce positivamente all’imprevisto, sa scegliere di fronte alla complessità;
- **Passivo:** riceve ordini anche quando dovrebbe darli, non manifesta emozioni per l’esito, rimane nelle retrovie durante l’azione, non partecipa alle discussioni collettive;
- **Aggressivo:** denigra i membri della squadra, non si adegua alle scelte della squadra, mostra comportamenti scorretti e contribuisce a creare un clima di tensione nella squadra.

La sintesi di quanto raccolto è aggregata in grafici che a livello di analisi di gruppo (pattuglia) sono motivo di discussione e approfondimento e, a livello individuale, costituiscono un profilo individuale estremamente puntuale per HR aziendale.