

01

**MENO TEMPO
DEL PREVISTO**

La tua sessione è stata appena ridotta di 15 minuti. Adatta la tua lezione mantenendo lo stesso obiettivo di apprendimento. Cosa puoi accorciare o riprogettare?



02

**NESSUNO VUOLE
PARLARE**

Fai la tua domanda introduttiva. Silenzio. Trova un altro modo per coinvolgere il gruppo, senza ripetere la domanda o rispondere tu stesso.



03

**NESSUN
MATERIALE**

Arrivi e scopri che nessuno dei materiali che avevi previsto è disponibile. Riprogetta un'attività usando solo lo spazio, i partecipanti e gli oggetti di uso quotidiano.



04

TROPPIA ENERGIA

Il gruppo è rumoroso, entusiasta e si muove continuamente. Invece di fermare il movimento, modifica la tua attività in modo che il movimento diventi parte dell'esperienza di apprendimento.





05

UNA SOLA VOCE DOMINA

Un partecipante risponde a ogni domanda, mentre tutti gli altri diventano spettatori. Adatta la tua facilitazione in modo che ogni partecipante abbia la possibilità di contribuire.



06

LIVELLI DIVERSI

Alcuni partecipanti sanno già molto sull'argomento, mentre altri ne sentono parlare per la prima volta. Come mantieni tutti coinvolti senza annoiare un gruppo o sopraffare l'altro?



07

INTERRUZIONE

La tua sessione viene interrotta da qualcosa che non avevi previsto: un arrivo in ritardo, un problema tecnico, rumore, un altro gruppo che entra nella stanza o un'altra distrazione. Come mantieni il gruppo coinvolto e vai avanti senza perdere slancio?



08

NESSUNA RISPOSTA GIUSTA

Un partecipante fa una domanda a cui non sai rispondere. Come trasformi l'incertezza in un'opportunità di apprendimento, invece di fingere di conoscere la risposta?





09

NESSUNO SI MUOVE

La tua attività dipende dal movimento, ma il gruppo rimane seduto e si rifiuta di partecipare. Trova un altro modo per creare coinvolgimento fisico.



10

ESPERTO IMPREVISTO

Un partecipante sa moltissimo sull'argomento e ti corregge continuamente o aggiunge lunghe spiegazioni. Il tuo compito: trasformare la sua conoscenza in una risorsa, senza permettergli di prendere il controllo del workshop.



11

LO SCETTICO

Un partecipante dice ripetutamente: «Le mie azioni non cambieranno comunque nulla.» Come reagisci senza fare la predica o cercare di convincerlo?



12

TROPPO ASTRATTO

I partecipanti capiscono i fatti, ma fanno fatica a collegarli alla propria vita. Come rendi il tema personale e rilevante?





13

TROPPE IDEE

Il gruppo sviluppa decine di idee creative, ma la discussione perde il focus e non vengono prese decisioni. Come aiuti il gruppo a passare dal brainstorming all'azione?



14

UN'ENERGIA DIVERSA

Alcuni partecipanti sono molto energici, mentre altri sono stanchi e passivi. Adatta l'attività in modo che tutti possano partecipare.



15

QUASI NIENTE TEMPO

Hai solo altri cinque minuti, ma l'attività finisce con più domande che risposte. Come crei una conclusione significativa, invece di affrettare la fine?



16

L'ESPERTO SILENZIOSO

Un partecipante ha idee fantastiche, ma non parla mai a meno che non venga invitato direttamente. Come crei uno spazio in cui le voci più tranquille si sentano a proprio agio nel contribuire?





17

**SPOSTARE
L'ATTENZIONE**

Un partecipante distrae continuamente gli altri e distoglie l'attenzione dall'attività. Come lo riporti nel processo senza perdere il contatto con il resto del gruppo?



18

**IL GRUPPO È
TIMIDO**

I partecipanti esitano a parlare, muoversi o condividere le proprie idee. Adatta l'attività che stai per facilitare inserendo uno o più icebreaker che aiutino tutti a sentirsi a proprio agio nel partecipare.



19

PIANO B

Nel bel mezzo della tua sessione ti rendi conto che l'attività semplicemente non funziona. Cosa mantieni, cosa cambi e cosa abbandoni?



20

**RENDERE IL TEMA
PERSONALE**

I partecipanti svolgono correttamente l'attività, ma sembra che stiano solo seguendo le istruzioni. Come strutturare il passo successivo in modo che prendano decisioni proprie, sviluppino idee proprie o facciano scoperte proprie?



