

Desiderio 5

Desideri che nella tua organizzazione i social media vengano gestiti in maniera sana

Una possibile esperienza chiave

Scopri da un monitore di una società vicina che i bambini di un gruppo di allenamento sono molto attivi sui social media. Soprattutto prima e dopo gli allenamenti trascorrono del tempo nello spogliatoio in piccoli gruppi e si mostrano a vicenda divertenti video oppure si filmano reciprocamente. Se un giovane scivola e cade uscendo dalla doccia, l'evento viene filmato e poi condiviso dai compagni sui social media. Il monitore racconta ancora che il clima del gruppo diventa sempre più negativo e rende difficoltoso lo svolgimento degli allenamenti. Teme di non riuscire a tenere unito il gruppo ancora a lungo.

Una possibile riflessione su questo tema

1. Rimani sconvolto nel sentire quanto succede.
2. Vuoi evitare che nella tua società accada qualcosa di simile.
3. Noti che finora questo tema non è stato affrontato attivamente in seno alla tua organizzazione.
4. Sei convinto che questo comportamento, attraverso una sensibilizzazione e un buon spirito di gruppo, possa essere evitato.

Esaudisci un tuo desiderio (= esercizio di gruppo)

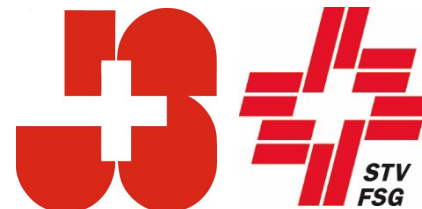
1. Guardate le vostre mapping:
 - a) Chi, nell'ambiente della società, può dare un contributo alla realizzazione del desiderio?
 - b) Vi sono altre persone/organizzazioni che possono fornire un contributo alla realizzazione di questo desiderio. Se sì, aggiungete alla tua mapping.
2. Per ogni persona/organizzazione importante, rifletti su quanto segue:
 - a) **Perché** è importante il coinvolgimento, qual è il suo obiettivo principale?
 - b) Quali sono le **possibilità di attuazione** opportune **per il coinvolgimento**? Con cosa e/o come deve avvenire il coinvolgimento?

Chi aiuta? _____

Come mai è importante? _____

Cosa, come? _____

(prego utilizzare altro spazio sul retro del foglio)



Desiderio 5

Stimolo all'attuazione per la realizzazione dei desideri

- Con chi?** **Aiutanti e monitori principali, responsabili tecnici, monitori responsabili**
Come mai? Sensibilizzare per quanto riguarda i pericoli nella gestione dei social media
Cosa, come?
- Promuovere attivamente le competenze del gruppo / il team building nelle sessioni di allenamento
 - Identificare gli ambiti in cui si percepisce della tensione (svolgere giochi e workshop di gruppo)
 - Ci possono eventualmente essere delle strutture relazionali tra i genitori o altre influenze esterne che influenzano la coesione del gruppo
 - Creare regole chiare per quanto riguarda l'utilizzo di telefonini durante l'allenamento e negli spogliatoi
 - Illustrare pericoli e rischi in relazione ai social media
 - Fare da modello per quanto riguarda i social media e l'utilizzo del telefonino
- Con chi?** **Bambini e giovani, atlete e atleti**
Come mai? Riconoscimento dei pericoli nell'utilizzo dei social media.
Cosa, come?
- Illustrare le opportunità di una squadra capace di lavorare insieme (tramite idoli ed esempi modello)
 - Illustrare i pericoli e i rischi in relazione ai social media (Social Media Guide di Swiss Olympic)
 - Garantire informazioni circa gli aiuti e i servizi di annuncio
- Con chi?** **Genitori**
Come mai? Assumere un ruolo modello nella gestione dei social media e sensibilizzare.
Cosa, come?
- Comunicazione attiva nei confronti dei genitori circa l'utilizzo dei telefonini nella quotidianità degli allenamenti e nello specifico negli spogliatoi
 - Informazioni a cadenza regolare in merito alle problematiche attuali (coesione del gruppo) e al loro sviluppo
 - Illustrare i rischi relativi ai social media
 - Garantire informazioni circa gli aiuti e i servizi di annuncio
- Con chi?** **Comitato, presidente, responsabile delle finanze, web-host, responsabile della comunicazione**
Come mai? Portare verso l'esterno i valori su cui poggia e che vengono rispettati dalla società.
Cosa, come?
- Rappresentare il rispetto dei valori comune e comunicarlo attivamente.
 - Vigilanza sullo sviluppo nel team di monitori

Documentazione e link utili

- [Social Media Guide di Swiss Olympic](#)
- [Modulo di apprendimento «Promuovere»](#), in particolare il campo tematico «Promuovere lo spirito di squadra
- Giochi di [cool & clean](#)