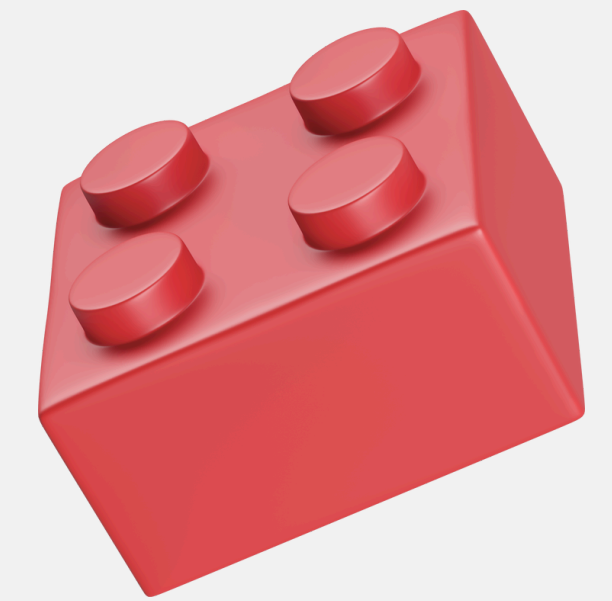
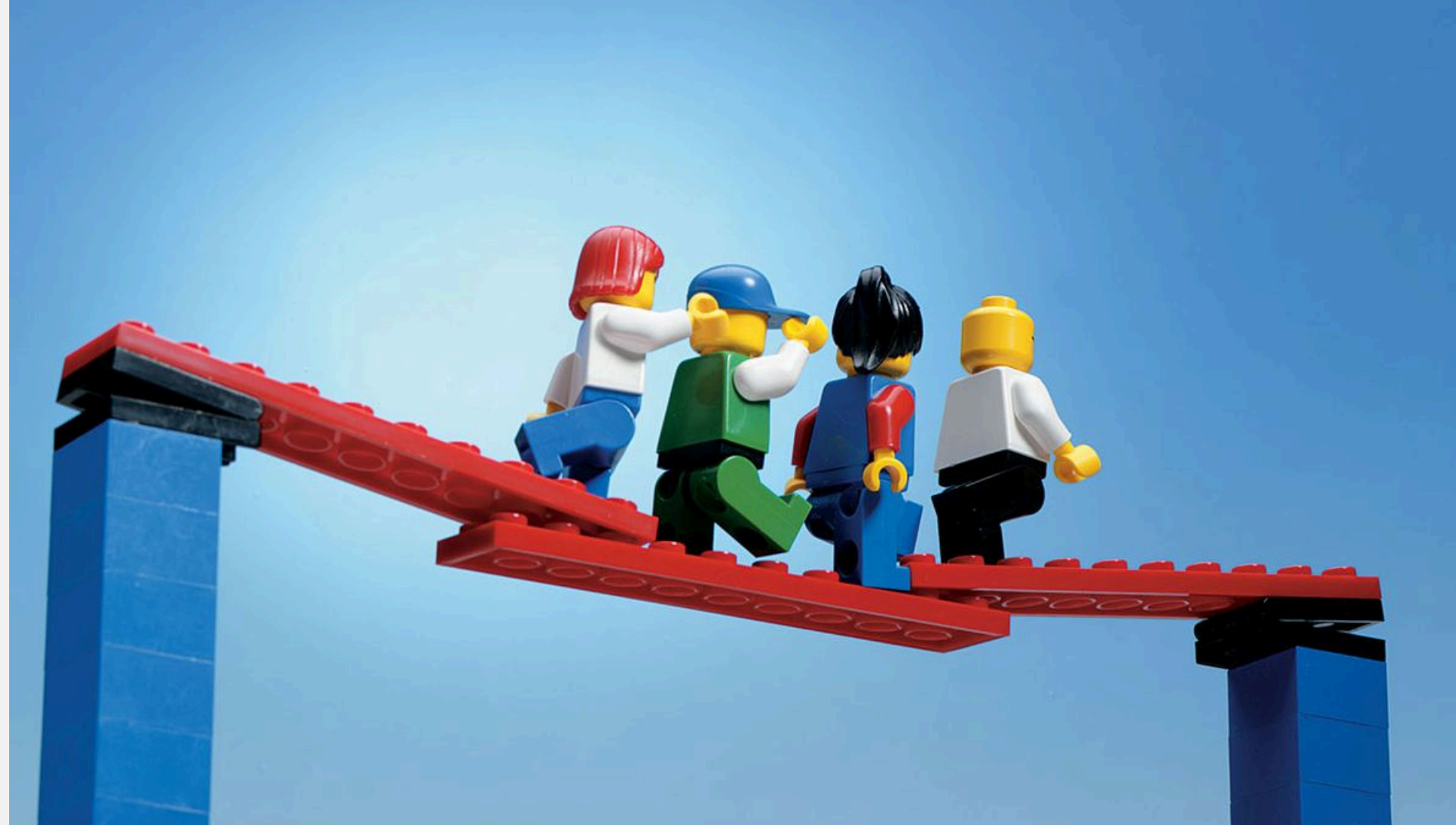




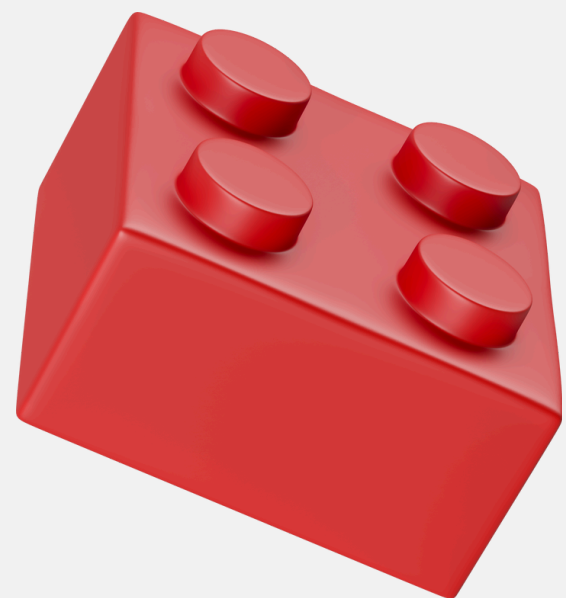
CONSULTING & CORPORATE TRAINING

Il ruolo del gioco
nell'apprendimento manageriale:
comunicazione, fiducia e innovazione

19 Novembre 2025

Corso di Laurea
Magistrale in Corporate
Communication &
Media

Relatore: Prof. Mario Testa
Candidata: Ludovica Apicella



PANORAMICA

1

**INTRODUZIONE
ALLA RICERCA**

2

**DOMANDA DI
RICERCA**

3

**QUADRO
TEORICO**

4

**FOCUS LEGO®
SERIOUS PLAY®**

5

**METODOLOGIA
DI RICERCA E
CASO STUDIO**

6

**RISULTATI
DELLA
RICERCA**

7

DISCUSSIONI

8

CONCLUSIONI

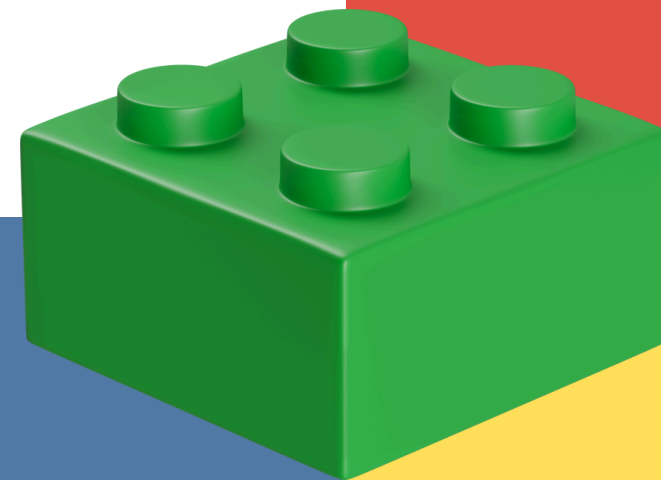


CONTESTO

Ambiente complesso e in continuo cambiamento

FOCUS DELLA RICERCA

Il gioco come strumento di apprendimento



VALORE DEL GIOCO

Spazio epistemico, relazionale e riflessivo

OBIETTIVO

Capire come le pratiche ludico-creative possano rafforzare la comunicazione, migliorare le decisioni e costruire fiducia

DOMANDA DI RICERCA

In che modo il gioco può contribuire all'apprendimento manageriale, favorendo il pensiero divergente, la fiducia reciproca e l'intelligenza collettiva?

2

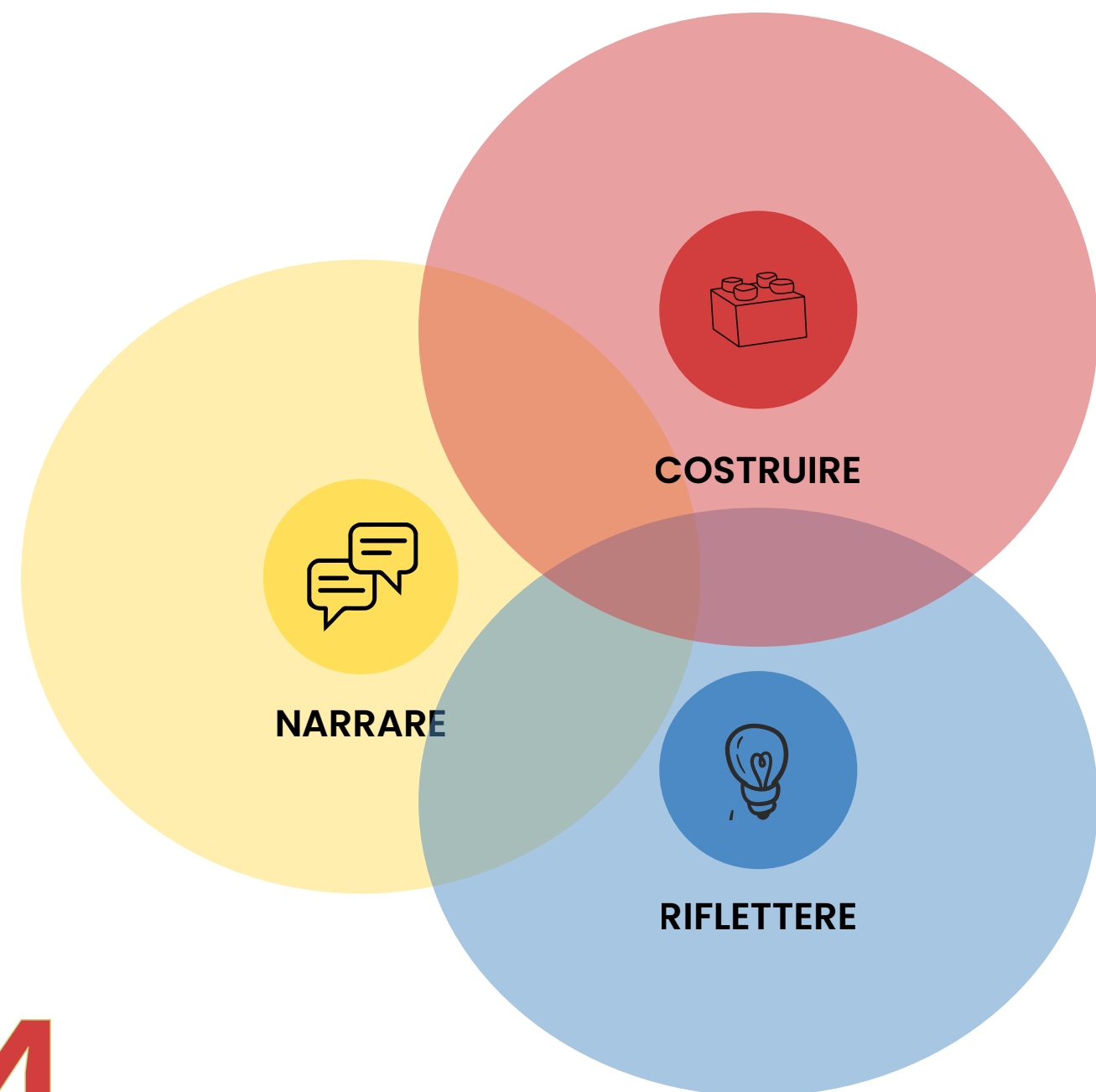


USE YOUR HANDS TO
THINK DIFFERENTLY
LEGO® SERIOUS PLAY®

QUADRO TEORICO

- **Apprendimento esperienziale (Kolb, 1984)**
La conoscenza nasce da un ciclo continuo di esperienza, riflessione, concettualizzazione e sperimentazione
- **Costruzionismo sociale (Berger & Luckmann, 1966)**
La realtà organizzativa è un prodotto intersoggettivo, costruito nel dialogo e nella comunicazione
- **Gioco come spazio di co-costruzione riflessiva**
La dimensione ludica permette di dare forma concreta alle idee e di esplorare nuove possibilità

FOCUS: LEGO® SERIOUS PLAY®



Il metodo nasce negli anni '90 dalla collaborazione tra LEGO e l'IMD Business School di Losanna.

LSP combina pensiero riflessivo, manualità e narrazione, trasformando il gioco in strumento di apprendimento concreto. Ogni modello diventa metafora visiva di idee e dinamiche relazionali, facilitando la collaborazione e la creatività.



5

METODOLOGIA DELLA RICERCA

La ricerca si basa su un caso studio qualitativo condotto presso **Oropan SpA**, azienda pugliese leader nel settore alimentare.

La scelta è motivata dal suo equilibrio tra tradizione, collaborazione, sostenibilità e innovazione, che offre un contesto ideale per analizzare l'impatto delle pratiche ludico-creative sulla comunicazione e sull'apprendimento manageriale.



ANALISI DELLE INTERVISTE

Approccio metodologico:

- Reflexive Thematic Analysis (RTA)
- Qualitativo esplorativo (interviste semi-strutturate su un campione composto da 6 stakeholder dell'azienda)
- Conoscenza costruita in modo iterativo e riflessivo nel dialogo tra intervistatore e intervistati

FASI DEL PROCESSO:

- 1 Trascrizione integrale interviste
- 2 Codifica manuale: temi/keywords
- 3 Annotazioni tematiche
- 4 Analisi delle co-occorrenze



RISULTATI DELLA RICERCA

La sospensione temporanea delle gerarchie ha favorito una comunicazione paritaria e un ascolto empatico.

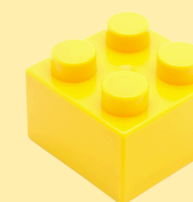
La costruzione dei modelli ha agito come **"livellatore simbolico"**, riducendo l'asimmetria tra ruoli e favorendo apertura relazionale.

- **Fiducia e dialogo;**
- **Apertura cognitiva e pensiero divergente;**
- **Collaborazione e chiarezza comunicativa.**



I06

"Ci siamo conosciuti davvero in un modo nuovo, senza ruoli fissi né maschere"



I02

"Le mani ci hanno aiutato a dire cose che non sapevamo di pensare"



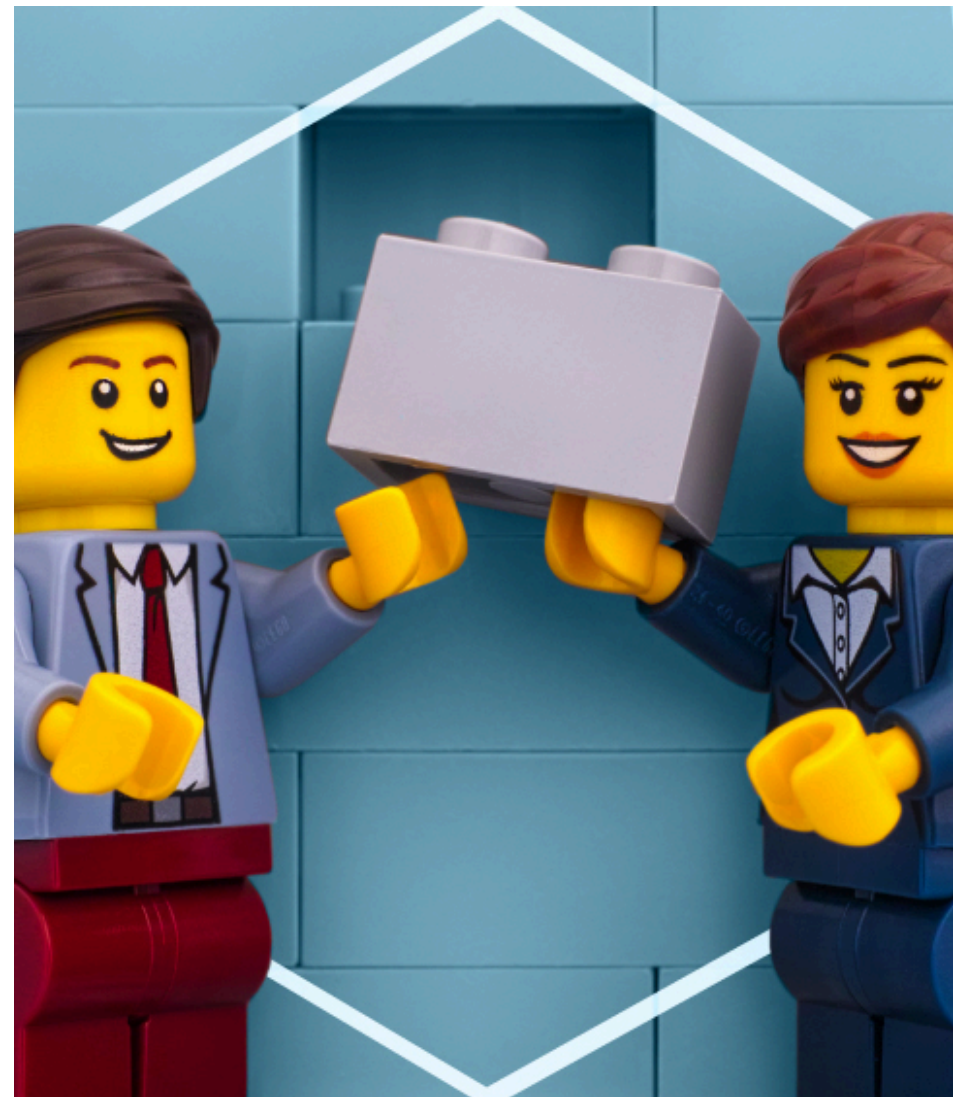
I04

"Guardando i nostri modelli abbiamo capito che, pur con visioni diverse, stiamo costruendo la stessa impresa"

DISCUSSIONI

I risultati mostrano come LSP concretizzi i principi di Kolb e del costruzionismo sociale:

- trasforma l'esperienza in riflessione condivisa;
- genera conoscenza attraverso la narrazione collettiva;
- costruisce fiducia e legami relazionali.



**“Tutti costruiscono,
tutti raccontano”**

-LEGO® Serious Play®-

La forza del metodo sta nella sua capacità di trasformare il gioco in riflessione profonda, abbattere barriere gerarchiche e stimolare la creatività.

Tuttavia, senza cultura del dialogo e facilitatori competenti, il metodo rischia di restare un episodio isolato.

CONCLUSIONI

La ricerca sottolinea che:

- Il gioco è un principio generativo della cultura manageriale contemporanea
- L'apprendimento è un processo esperienziale, riflessivo e corporeo
- La fiducia è il fondamento della comunicazione organizzativa e della leadership collaborativa

Ulteriori considerazioni:

- Il metodo è generalizzabile: si può applicare ad altri contesti (PA, sanità, terzo settore)
- Si possono definire metriche di impatto per misurare fiducia e apprendimento collettivo
- Occorre affrontare le sfide culturali legate all'introduzione del gioco nel management tradizionale

**“LA CONOSCENZA
È UN ATTO
DI COSTRUZIONE”**



GRAZIE.