



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse



# START-UP LIGHTHOUSE: POCKET CARDS





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# EHI, STUDENTE CURIOSO!

## Ecco la nostra chiamata all'avventura:

*Parti con noi in un intenso viaggio di apprendimento nell'Arcipelago delle Startup Culturali.*

*Non temere per le acque tempestose e le sfide di apprendimento perché Start-up Lighthouse è qui per guidarti! Questa guida tascabile sarà il tuo amico fidato, la tua bussola per guidare te e i tuoi colleghi verso una raccolta di attività non formali divertenti, esperienziali, facili da seguire e ricche di consigli e trucchi pratici. Questo ti fornirà le conoscenze essenziali, le competenze chiave e la mentalità ottimale per nutrire iniziative imprenditoriali, per preservare, per proteggere e per promuovere il tuo patrimonio culturale.*

*Esploreremo insieme 5 isole:*

**Isola 1: Start-up Lighthouse**

**Isola 2: L'esploratore**

**Isola 3: L'incubatore**

**Isola 4: L'acceleratore**

**Isola 5: Programma Erasmus+**

*Sulla seconda, terza e quarta isola troverai una raccolta di missioni autodirette. Sei pronto?*

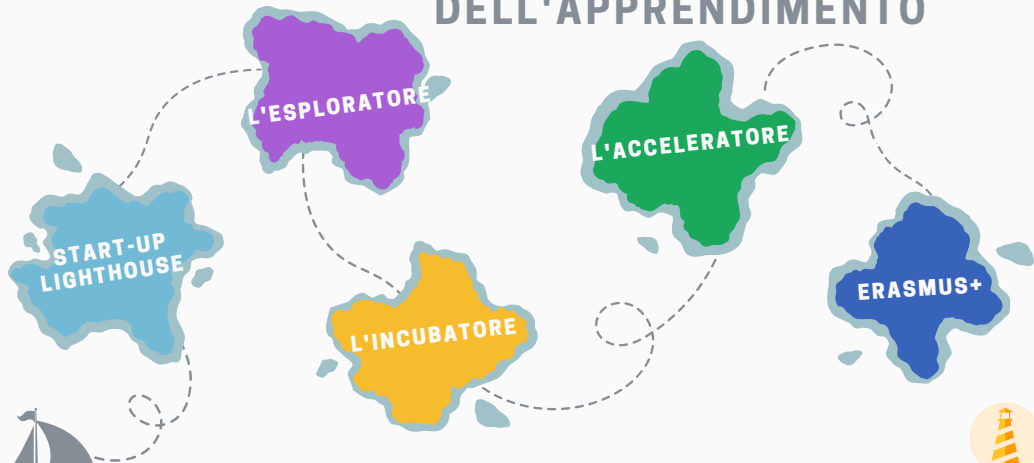


**Start-up  
Lighthouse**



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# L'ARCIPELAGO DELL'APPRENDIMENTO



Start-up  
Lighthouse



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# START-UP LIGHTHOUSE





Start-up  
Lighthouse

# STARTUP LIGHTHOUSE

## Missioni:



**Il progetto in poche parole**



**Gli obiettivi**



**Il Consorzio**



**Mobilità per gli operatori giovanili**



## L'INIZIATIVA IN BREVE

Sebbene il patrimonio culturale è stato definito come qualcosa ereditato dal passato, è per molti versi una risorsa culturale contemporanea e “viva” in tutto il mondo. Sia la conservazione che la valorizzazione del patrimonio culturale permettono notevoli opportunità per lo sviluppo locale e regionale.

Allo stesso tempo, l'imprenditoria sociale può anche svolgere un ruolo strategico nell'aiutare le piccole città/villaggi e le regioni a migliorare la loro attrattiva, e contribuisce a rafforzare un'identità europea comune promuovendo al contempo la diversità culturale e il senso di appartenenza.

L'imprenditorialità giovanile è considerata un fattore importante per la creazione di posti di lavoro, per aumentare l'innovazione e per affrontare le disuguaglianze sociali, ma a causa della loro mancanza di esperienza o di risorse finanziarie, i giovani potrebbero non sembrare idonei a diventare imprenditori.

Al di là delle considerazioni fiscali e della disponibilità di risorse finanziarie, uno dei maggiori ostacoli alle attività imprenditoriali è la mancanza di educazione imprenditoriale. In linea con la strategia 2020 per l'istruzione e la formazione, il progetto si impegnerà a colmare questa lacuna nel sistema educativo e ad affiancarlo, identificando strategie per preservare le loro comunità e il loro patrimonio culturale.



**Start-up  
Lighthouse**



# START-UP LIGHTHOUSE

L'obiettivo principale del progetto "Start-up lighthouse" è stato quello di creare 1 network attivo di 28 operatori giovanili, educatori e innovatori provenienti da ONG giovanili europee e africane, interessate al patrimonio culturale e allo sviluppo rurale, NFE, innovazione sociale e imprenditorialità. Gli operatori giovanili certificati guideranno i giovani del luogo con strumenti concreti per trasformare idee astratte in start-up sociali, comprendendo al contempo perché il cambiamento culturale precede il cambiamento sociale e come il modello di imprenditorialità culturale può trasformare positivamente le loro comunità locali.

## GLI OBIETTIVI

**S01:** Aumentare la capacità organizzativa di 28 animatori giovanili di 7 ONG per offrire esperienze di apprendimento personalizzate ai

giovani che intendono avviare una start-up culturale, sviluppare la loro mentalità imprenditoriale e le competenze connesse attraverso: 3 corsi per operatori giovanili e 3 serie di attività con le carte da gioco sull'imprenditoria culturale.

**S02:** Mappare e condividere informazioni sugli hotspot di 7 paesi: start-up culturali, centri educativi sull'imprenditorialità, opportunità di finanziamento per start-up culturali, opportunità di tutoraggio attraverso 7 mappe digitali/stampate (7 lingue).

**S03:** 1 campagna di sensibilizzazione "Scopri le tue radici" sull'imprenditoria culturale come soluzione per far crescere le comunità e connettere i giovani con il patrimonio culturale.



**Start-up  
Lighthouse**



## IL CONSORZIO

### **Au Carrefour de L'Europe - Francia**

L'ONG giovanile è focalizzata sullo sviluppo e la promozione degli scambi interculturali tra i giovani per rafforzare la fiducia in se stessi e l'imprenditorialità, promuovere il patrimonio culturale e la diversità culturale. È attiva nei territori d'oltremare della Francia.

<https://acdle.eu>

### **Monomyths Association - Romania**

Una ONG di apprendimento con sede a Bucarest che progetta esperienze di apprendimento internazionali incentrate sulla crescita personale, l'autoconsapevolezza e lo sviluppo delle competenze e facilita i processi creativi in cui i giovani e gli operatori giovanili di tutto il mondo possono crescere organicamente.

[www.monomyths.ro](http://www.monomyths.ro)

### **Sdruzhenie S Nestopanska Tsel S Obshtestveno Polezna Deynost P - Bulgaria**

L'organizzazione comprende professionisti, collaboratori e volontari, che lavorano per lo sviluppo della comunità nei campi del rispetto dei diritti umani e dell'uguaglianza di genere, dell'integrazione europea e della cooperazione internazionale, dello sviluppo sostenibile e dell'istruzione.

### **Mine Vaganti NGO - Italia**

L'organizzazione fornisce servizi come istruzione e formazione, progettazione e sviluppo di progetti, ricerca tematica, mobilità internazionale e consulenza - nei settori della gioventù, degli adulti, dell'istruzione e dello sport.



**Start-up  
Lighthouse**





## IL CONSORZIO

### **Men and Boys for Gender Equality - Botswana**

L'organizzazione si concentra su interventi di trasformazione di genere con uomini e ragazzi per agire per porre fine alla violenza contro donne e bambini; prevenire l'HIV e ridurre il consumo di alcol attraverso la partecipazione interattiva a problemi di salute sessuale e riproduttiva.

### **Society for the Improvement of Rural People - Nigeria**

SIRP lavora nell'area della parità di genere e dell'emancipazione femminile, HIV e AIDS, igiene riproduttiva, conservazione ambientale, riduzione

della domanda di droga attraverso l'educazione e la consapevolezza della prevenzione, consulenza e test HIV (HCT), trattamento e raccomandazioni ecc.

### **Ong Crafters for Corporates - Toera - Madagascar**

CforC è una ONG locale con sede in Madagascar, che lavora in capacity building per imprenditori su micro scala, rivolgendosi specialmente alla comunità più vulnerabile che include donne, giovani donne e disabili. Più di 1000 artigiani sono stati formati e istruiti per strategie di produzione e vendita di prodotti basati su un migliore design, più di 400 donne sono state formate e istruite per la creazione di attività su micro scala.



**Start-up  
Lighthouse**



## MOBILITÀ PER OPERATORI GIOVANILI

### L'esploratore, La Reunion

I partecipanti hanno acquisito familiarità con l'EE, l'imprenditoria culturale e il suo rapporto con i giovani e hanno testato una selezione di attività dal primo set di attività tascabili che seguono l'ambito EntreComp.

### L' incubatore, La Reunion

I partecipanti hanno esplorato il processo di creazione di una start-up culturale dall'idea all'implementazione partendo dai bisogni identificati nella comunità. Prima di poter fornire tutoraggio e orientamento ai giovani con cui lavorano, devono prima comprendere il percorso di creazione di una start-up.

### L'acceleratore, Madagascar

I giovani operatori hanno ampliato i loro orizzonti sugli ecosistemi imprenditoriali e quali sono le risorse disponibili per accelerare la crescita di una startup. Sono stati trattati i seguenti argomenti: alfabetizzazione finanziaria, opportunità di finanziamento, identità di marca e marketing e strumenti per giovani imprenditori.



Start-up  
Lighthouse





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# L'ESPLORATORE





Start-up  
Lighthouse

# L'ISOLA DELL'ESPLORATORE

## Missioni:

- 🚢 Patrimonio culturale europeo e giovani
- 🚢 Poesia Blackout
- 🚢 Creare storie insieme
- 🚢 Gioco da tavolo culturale
- 🚢 Caccia al museo
- 🚢 Il mio monumento ideale
- 🚢 Zaino di storie
- 🚢 È successo qui
- 🚢 Museo del patrimonio virtuale
- 🚢 Il sentiero dell'esploratore
- 🚢 L'ABC del Backpack journalism
- 🚢 Danza per i Beni Culturali
- 🚢 Le scarpe di qualcun altro
- 🚢 Uniti nella diversità
- 🚢 Scriviamo
- 🚢 Mani in su con i locali



## PATRIMONIO CULTURALE EUROPEO E GIOVANI



### Cos'è il patrimonio culturale?

Riguarda gli edifici, le tradizioni, il cibo e i tappeti sui muri? Tutti abbiamo sentito qualcosa o ci siamo fatti un'idea di cosa significhi, ma il messaggio deve farsi strada attraverso il flusso costante di contenuti dei feed dei social media.

Questo nonostante il fatto che il patrimonio culturale sia onnipresente nella vita di tutti i giorni. Ci circonda mentre andiamo a scuola, in ufficio o al parco e fa parte di ciò che siamo oggi.

Il patrimonio può essere toccato, gustato e fotografato:

- Oggetti antenati
- Prodotti di abbigliamento
- Edifici storici

Il patrimonio può essere un piacere da ascoltare o da vedere:

- Pratiche tradizionali
- Tradizioni orali
- Espressioni

Il patrimonio ha mille colori e suoni:

- Paesaggi
- Flora
- Fauna



## Ma come ci aiuta il patrimonio culturale?

Anche al tempo dei post che scompaiono dopo pochi secondi, il patrimonio culturale rimane il fondamento su cui si costruisce qualsiasi società. Ci ricorda tempi che è essenziale conoscere. Dobbiamo capire che è il presente.

Il patrimonio culturale ha un valore universale per noi come individui, comunità e società. È importante preservare e trasmettere alle generazioni future. Potresti pensare al patrimonio come "dal passato" o statico, ma in realtà si evolve attraverso il nostro impegno con esso.

Il nostro patrimonio ha un ruolo importante da svolgere nella costruzione del futuro dell'Europa. Il nostro patrimonio culturale è vitale per la nostra economia, la nostra società, la nostra cultura, il nostro ambiente, il nostro benessere e per il futuro dell'Europa.

Il patrimonio culturale è definito come "la nostra eredità del passato, ciò con cui viviamo oggi e ciò che trasmettiamo alle generazioni future [...] fonti insostituibili di vita e ispirazione" (UNESCO, 2018)

Oggi l'approccio al patrimonio culturale si è spostato dall'attenzione alla conservazione e ai legami con la creazione di un'identità culturale comune a un'interpretazione del patrimonio culturale come leva per lo sviluppo socio-economico, affrontando anche approcci integrati e l'importanza di valorizzare il patrimonio culturale come bene strategico dell'Unione Europea.

Nel 2018 è stato ufficialmente celebrato per la prima volta l'Anno europeo del patrimonio culturale, il cui scopo era incoraggiare più persone a scoprire e interagire con il patrimonio culturale europeo e rafforzare il senso di appartenenza a uno spazio europeo comune.



**Start-up  
Lighthouse**



## Giovani - connessi al nuovo, disconnessi dal passato

In un'epoca in cui i selfie, i troll o il mainstream abbattano le barriere linguistiche, la generazione digitale sta lentamente perdendo il contatto con l'identità nazionale e compiendo sforzi per scoprire il proprio posto nella società odierna. Per il bene della conservazione del patrimonio in pericolo, coinvolgere i giovani è fondamentale per la sostenibilità, ma dobbiamo pensare in modo creativo a come coinvolgerli.

I giovani possono diventare i migliori ambasciatori dei valori europei, del patrimonio culturale materiale, immateriale e naturale poiché viaggiano, lavorano, studiano e si formano nei paesi dell'Unione europea. Inoltre, la mobilità consente loro di scoprire e godere del patrimonio culturale europeo.

Attraverso questo progetto, enti culturali e organizzazioni giovanili no profit hanno deciso di colmare il divario comunicativo tra le generazioni

raccontando il messaggio culturale in un linguaggio amico dell'era digitale.

Le principali domande che si pongono per prime quando si affronta il rapporto tra giovani e patrimonio culturale sono:

1. In che modo i giovani interagiscono con il patrimonio urbano e rurale?
2. In che modo questo impegno può essere utilizzato per sviluppare una migliore comprensione del rapporto tra i giovani e il patrimonio europeo utilizzando il Backpack journalism e gli strumenti digitali?
3. Come viene visto dai giovani il patrimonio culturale nell'era digitale?



**Start-up  
Lighthouse**



## I giovani e il patrimonio culturale europeo: pilastri e iniziative

- ★ **Coinvolgimento**  
Patrimonio condiviso: il patrimonio culturale appartiene a tutti noi
- ★ **Sostenibilità**  
Patrimonio in transizione: reimmaginare siti e paesaggi industriali, religiosi, militari
- ★ **Protezione**  
Custodire il patrimonio: sviluppare standard di qualità per gli interventi sul patrimonio culturale
- ★ **Innovazione**  
Competenze legate al patrimonio: migliore istruzione e formazione per le professioni tradizionali e nuove

## Elementi essenziali per coinvolgere i giovani come agenti attivi della raccolta e conservazione del patrimonio:

- ★ Aumentare la consapevolezza tra i giovani della loro eredità senza predicare.
- ★ I giovani interpreteranno il patrimonio attraverso i propri occhi
- ★ Interagire con i giovani di ogni estrazione.
- ★ Trovare modi innovativi per collegare la raccolta e la conservazione del patrimonio con mezzi di sussistenza sostenibili.
- ★ Sfruttare le competenze digitali dei giovani per la conservazione del patrimonio.



**Start-up  
Lighthouse**





## Esplora nuovi lidi e concetti

### ★ BACKPACK JOURNALISM

Non molto tempo fa, c'era una netta distinzione tra giornalisti e pubblico, tra editori e lettori/spettatori/ascoltatori.

Il giornalismo era una professione, i media erano grandi organizzazioni caratterizzate da processi complessi e attrezzature costose. L'informazione riguardava l'obiettività e la verità. Il world wide web e i social network hanno radicalmente rimodellato il flusso di informazioni. Le informazioni non sono più un flusso unidirezionale; piuttosto, scorrono avanti e indietro e in tutte le direzioni.

In questo mondo, ognuno è sia mittente che destinatario.

L'obiettivo del metodo Backpack Journalism è aumentare l'alfabetizzazione mediatica dei giovani attraverso la loro partecipazione attiva come giornalisti non professionisti.

L'idea del metodo Backpack journalism è di motivare gruppi di giovani a utilizzare la tecnologia, esplorare un luogo lontano e produrre materiali su di esso.

Ci concentriamo per migliorare l'inclusione sociale dei giovani (l'interesse dei giovani per le "questioni pubbliche"), la loro partecipazione sociale (esprimere opinioni, affrontare nuovi ambienti) l'occupabilità (soprattutto in termini di competenze trasversali molto importanti come il digitale, la creatività, il lavoro di squadra, presentazione e fiducia in se stessi) e il dialogo interculturale tra i giovani.



**Start-up  
Lighthouse**



## Le competenze necessarie ai giornalisti backpack:

- ★ Scrivere con chiarezza, pertinenza, brevità, leggibilità, coerenza, accuratezza
- ★ Modificare e revisionare per chiarezza, pertinenza, brevità, leggibilità, coerenza, accuratezza
- ★ Un occhio e un orecchio per immagini statiche e in movimento, suoni naturali, layout, design
- ★ Competenza con strumenti e software per i media digitali
- ★ Ottima conoscenza dei social media e partecipazione
- ★ Narrazione visiva
- ★ Visualizzazione dei dati
- ★ Progettazione visiva e presentazione

## Gli strumenti che possono aiutare i giornalisti cittadini a lavorare meglio, e ad essere più efficienti:

- ★ Il giornalista backpack utilizza attrezzature digitali leggere, portatili per la scrittura, le riprese, il montaggio e la produzione.
- ★ Tablet o computer portatile
- ★ Fotocamera digitale che scatta foto e video
- ★ Registratore audio digitale
- ★ App software per l'editing di testi, audio, foto, video e infografiche
- ★ Blog, wiki, sito web o altro sistema di gestione dei contenuti per testi, audio, foto e video
- ★ Social network per rimanere in contatto



**Start-up  
Lighthouse**



## ★ NARRAZIONE DIGITALE

In un mondo inondato di informazioni, sono le storie avvincenti, non i problemi, a distinguersi e ad essere ricordati. Le storie sono il modo in cui abbiamo comunicato nel corso della storia umana. C'è una ragione per questo: le storie sono potenti. Catturano e mantengono la nostra attenzione. Danno un volto a un problema e lo rendono personale.

La narrazione digitale è tutta intorno a noi; video, podcast e spot pubblicitari utilizzano parole abbinate a immagini per condividere storie significative con una vasta gamma di persone. Lo storytelling digitale ci aiuta a connetterci con le persone, indipendentemente da dove si trovino. Possiamo imparare molto l'uno sull'altro dai nostri smartphone, tablet e computer.

### I passaggi per la creazione di una storia digitale sono i seguenti:

Passaggio 1: sviluppare l'idea

Passaggio 2: pianificare

Passaggio 3: strutturare/sceneggiare

Passaggio 4: storyboard

Passaggio 5: Filmare e registrare / Scattare una foto e modificarla

Passaggio 6: terminare

Passaggio 7: pubblicare

Passaggio 8: revisionare



Start-up  
Lighthouse



## ★ INSTAMEETS

Ispirati dalla funzionalità InstaMeet del social network Instagram, proponiamo Heritage InstaMeets come uno strumento utilizzabile da giovani ed esperti di Beni culturali per completare le immagini con storie inedite e informazioni poco note al grande pubblico.

Questa è un'opportunità per descrivere le comunità locali dei paesi europei e il loro patrimonio culturale in parole, immagini o video e per trasmettere la storia di una cultura millenaria.

Heritage InstaMeet è un modo attraverso il quale:

- Aggiorniamo la tradizione;
- Rinnoviamo la nostra identità;
- Spostiamo le lezioni di storia online;
- Portiamo una porzione di cultura sullo schermo del telefono.

Durante gli Heritage InstaMeets, i giovani possono intraprendere gite di poche ore o di un giorno dove visitano monasteri, palazzi, castelli, prigioni comuniste, vecchi mulini ad acqua, miniere di carbone, siti archeologici. Questa è un'opportunità per loro di essere testimoni della corteccia intrecciata, di antiche usanze e tradizioni, puramente europee, di scoprire persone impegnate nella conservazione del patrimonio, di assaggiare piatti e di incontrare artigiani.

Da un punto di vista tecnico, come accennato in precedenza, InstaMeet è una funzionalità di Instagram. InstaMeet è un raduno di utenti che si incontrano in un momento e in un luogo designati per connettersi ed esplorare attraverso foto e video.

Ogni giorno, milioni di foto vengono caricate su Instagram. Generano ispirazione, conversazione e milioni di "mi piace". Ma per gli utenti, Instagram è più di un'app; è una comunità.






**Start-up  
Lighthouse**



# POESIA BLACKOUT



## Obiettivi formativi

-  Presentare lo storytelling ai partecipanti
-  Insegnare ai partecipanti a guardare da vicino le parole e a giocare con il linguaggio
-  Creare una storia semplice ma creativa



## Materiali

- Pagine di riviste/giornali/libri antichi
- Pennarelli colorati
- Alcuni esempi di poesia Black out
- Istruzioni stampate sul workshop

La poesia Blackout è come una caccia al tesoro di parole e significato, ma con il tesoro nascosto in bella vista. Lo scopo della poesia Blackout è incoraggiarti a scavare più a fondo in pezzi di testo già scritti e aiutarti a scoprire nuove storie non dette.

Qualsiasi testo può essere trasformato in una poesia Blackout. La poesia Blackout si basa nel trovare un pezzo di carta che sia una pagina di un giornale, un vecchio libro, un libro di scuola, un diario ecc. e oscurarne alcune parole, colorarlo, disegnarci sopra ed evidenziare solo alcune parole (una parola) trovate interessanti per creare una nuova poesia.

## Istruzioni:

Il facilitatore dovrebbe spiegare il workshop "Poesia Blackout" in modo molto chiaro.

All'inizio, il facilitatore presenta ai partecipanti la storia della poesia blackout, da dove viene, chi ha iniziato a scrivere le poesie per primo, e poco sulla storia.



Start-up  
Lighthouse



Dunque, prima di spiegare le regole e il flusso dell'attività, il facilitatore può mostrare ai partecipanti alcuni esempi diversi di poesia Blackout, in modo che abbiano una presentazione visiva e diano loro alcune idee su come dovrebbero farlo.

Il facilitatore distribuisce a ciascun partecipante un giornale, o una pagina di una rivista, un racconto stampato o quello che useranno come materiale, e un pennarello nero/scuro. L'obiettivo di questo workshop è che i partecipanti creino le proprie storie o poesie utilizzando le parole che hanno sul foglio dato. Ogni partecipante deve prima leggere il foglio, poi selezionare le parole specifiche che useranno nella loro storia/poesia e poi colorarle.

Le 5 fasi principali di questo workshop sono:

- Identificare il testo che si desidera oscurare.
- Disegnare caselle su parole, immagini, frasi significative che si vogliono conservare nella poesia
- Disegnare un contorno dell'immagine o delle frecce per leggere il testo, se necessario.

- Una volta che si sono scelto le parole che servono e i è soddisfatti di come è andata a finire la storia, cancellare il resto e colorarlo!
- Condividere la poesia con il gruppo e poi analizzare il processo e la poesia.

### Suggerimenti per il workshop:

I partecipanti possono decidere se le poesie saranno brevi o lunghe. La storia può essere sotto forma di poesia, racconto o seguire una forma non strutturata. Le poesie blackout non devono seguire le regole grammaticali della prosa.

### RESOCONTO

- ★ Quanto è stato facile per te come individuo scegliere le parole e decidere quali parole usare per la tua poesia?
- ★ Hai trovato difficile farlo per la prima volta?
- ★ Dopo aver riflettuto ora, cosa cambieresti nella storia?
- ★ Pensi che sia un metodo utile per esercitarsi a essere creativi e raccontare storie?






**Start-up  
Lighthouse**



# CREARE STORIE INSIEME



## Obiettivi formativi

-  Presentare lo storytelling ai partecipanti
-  Insegnare ai partecipanti a guardare da vicino le parole e a giocare con il linguaggio
-  Creare una storia semplice ma creativa



## Materiali:

Uno o due smartphone per gruppo;  
Fogli stampati con compiti e istruzioni;  
Materiali creativi: pennarelli colorati, colori di carta, forbici, colla ecc.  
Proiettore/altoparlanti;

Questa è una sfida di gruppo per scoprire gli hotspot culturali in una determinata area, città o luogo, ma anche un gioco di team building e, allo stesso tempo, l'attività servirà per praticare lo storytelling collettivo.

I partecipanti sono divisi in X gruppi a seconda del numero totale del gruppo. Ogni gruppo dovrà rimanere unito e riceverà un foglio d'istruzioni con i compiti che devono completare.

Per preparare questo foglio d'istruzioni, i facilitatori dovrebbero prima essere consapevoli di quali sono gli hotspot del patrimonio culturale che possono essere trovati intorno all'area in cui si trovano o si spostano e coinvolgere tali hotspot in diversi compiti, come: "Trova dove si trova la statua X e chiedi alla gente del posto di raccontarti la storia della statua".

L'obiettivo è che i partecipanti completino tutte le attività e allo stesso tempo registrino tutto ciò in un video utilizzando i loro cellulari.



**Start-up  
Lighthouse**



**Passaggio 1:** ogni gruppo viene scelto in modo casuale e dovrebbe pensare a un nome di gruppo, uno slogan e creare il proprio logo utilizzando materiali creativi o su qualsiasi piattaforma digitale.

**Passaggio 2:** ogni gruppo esce nelle ore successive e deve completare i compiti e trovare i diversi oggetti, statue e architetture richiesti sul foglio d'istruzioni e, in tutto questo tempo, registrare un video (video orizzontale) con i telefoni.

**Passaggio 3:** tutti i partecipanti di tutti i gruppi si riuniscono alla fine e uniranno tutti i video in uno che creerà "Storia della città X". Il video può essere presentato e utilizzato come materiale promozionale ai fini dell'argomento.

### **Suggerimenti per il the workshop:**

Tutti i partecipanti dovrebbero prendere parte in egual misura alla creazione della storia. I partecipanti possono utilizzare un narratore per i loro video. Possono utilizzare diversi elementi nei loro video (sottotitoli, immagini).

### **RESOCONTO**

- ★ Come hai lavorato nei tuoi sottogruppi?
  - ★ Quanto è stato facile raccogliere gli oggetti?
  - ★ Come è stato creare una storia collettiva?
  - ★ Come hai scelto la storia da raccontare?
  - ★ Qual era il tuo ruolo nel gruppo?
  - ★ È stato un metodo efficace per scoprire e raccontare il patrimonio culturale?
- 
- ★ Sei riuscito a includere elementi culturali nei tuoi video?





**Start-up  
Lighthouse**





## GIOCO DA TAVOLA CULTURALE

### Obiettivi formativi

-  Esplorare culture diverse
-  Conoscere gli elementi tangibili e immateriali di una cultura



### Materiali:

- Carte preparate e stampate a colori
- Descrizione preparata delle carte \*spiegazione



Start-up  
Lighthouse



Ogni paese ha scelto 4 immagini che rappresentano elementi diversi della propria cultura:

- 1) immagine di cibo
- 2) immagine di danza
- 3) immagine di un hotspot del patrimonio culturale e
- 4) foto di un importante personaggio storico.

Allo stesso tempo, tutte le immagini sono accompagnate da una descrizione dettagliata di tutti i punti culturali. (vedi esempio sotto)

Il facilitatore può dividere il gruppo se è grande in gruppi più piccoli, o se il gruppo è piccolo può essere una sfida individuale. Successivamente tutte le immagini vengono mescolate, quindi ogni squadra/individuo estrae una carta e deve spiegare la carta: indovinare cos'è e di quale contea.

Vince la squadra con più voti.

Questo gioco può essere modificato a seconda dei paesi e dell'obiettivo del progetto.



**Start-up  
Lighthouse**



## CACCIA AL MUSEO

### Obiettivi formativi



Per familiarizzare con la cultura e la storia straniera



Per intervistare i visitatori con diverse domande sul tema del patrimonio o cercare risposte per risolvere il codice



Per registrare le risposte e le immagini e successivamente presentare



### Materiali:

Adesivi, penne

La caccia al museo è un metodo che spiega il patrimonio culturale attraverso un gioco, per trovare indizi su un determinato argomento e per interessarsi maggiormente alla scoperta del patrimonio locale risolvendo un enigma o facendo il giornalista.

La caccia al museo è un'attività in cui gli oggetti sono nascosti in un museo e un piccolo gruppo di partecipanti cercherà e troverà.

Di solito, viene loro fornita una serie di indizi per aiutarli a farlo, che sono stati precedentemente preparati dal facilitatore che è pienamente consapevole del museo, degli oggetti e del patrimonio in esso contenuti.



Start-up  
Lighthouse



I partecipanti saranno divisi in piccoli gruppi di 3 persone. Quindi, saranno portati in un museo locale. Ad ogni gruppo verrà consegnato un elenco precedentemente preparato con indizi e suggerimenti.

In qualità di facilitatore, puoi decidere se fornire al gruppo uno o più elenchi diversi.

L'elenco con gli indizi sarà dato ai partecipanti. Il primo indizio sarà facilmente individuato e dopo tutti gli altri indizi li condurranno alla ricerca del tesoro finale

L'importanza del primo gioco è che i partecipanti impareranno qualcosa sul patrimonio culturale locale attraverso un gioco molto divertente e interessante.



**Start-up  
Lighthouse**



# IL MIO MONUMENTO IDEALE



## Obiettivi formativi



Esplorare la tua prospettiva sul passato



## Materiali:

Flipcharts; carta e matite colorate; plastilina;



Start-up  
Lighthouse

Attraverso attività di lavoro individuali e di gruppo, i partecipanti saranno coinvolti nell'analisi critica dei monumenti e rifletteranno sull'interpretazione personale dei memoriali.

1. Lavoro individuale (30 min). Dai a ogni partecipante un grande foglio di carta e chiedi loro di disegnare una mappa mentale o di scrivere (o in alternativa, usare la plastilina) come sarebbe il loro monumento ideale (se avessero tutti i soldi del mondo). Può trattarsi di un miglioramento di un monumento esistente o di uno completamente nuovo: sta a loro decidere quale evento storico o persona vogliono commemorare.



2. Galleria di poster e presentazione (30 min) Metti tutti i poster sul muro (o presenta i monumenti in plastilina sui tavoli) e forma una galleria di poster/monumenti. Incoraggiate i partecipanti a presentare il loro lavoro al resto del gruppo. Chiedi alla persona che presenta il monumento di rispondere alle seguenti domande:

- Perché hai scelto questo particolare evento storico o persona?
- Quale messaggio vuoi trasmettere con questo monumento?

Attraverso l'esplorazione e l'espressione creativa, i partecipanti presenteranno il proprio monumento ideale e lo metteranno in relazione con il proprio ruolo e responsabilità rispetto alla creazione della storia

## RESOCONTO

- ★ Come ti sei sentito a condurre questa attività?
- ★ Quali scelte hai fatto e perché?
- ★ Quali sono le differenze e le somiglianze (in termini di forma, messaggio, posizione, design) quando si osservano i diversi monumenti?
- ★ Pensi che tu, da giovane, dovresti avere un'influenza su quali monumenti vengono costruiti? Perché/ Perché no?






**Start-up  
Lighthouse**



## ZAINO DI STORIE



### Obiettivi formativi

-  Motivare e formare i giovani a diventare giornalisti partecipativi
-  Aumentare l'alfabetizzazione mediatica dei giovani attraverso la loro partecipazione attiva come giornalisti non professionisti.
-  Imparare come si sviluppano le notizie dalla a partire dalla naturale curiosità verso le persone, i luoghi, gli eventi e le situazioni della vita quotidiana.



### Materiali:

Computers, tablet o smartphone, oppure fogli, penne

In un mondo inondato di informazioni, sono le storie avvincenti, non i problemi, a distinguersi e ad essere ricordati. Le storie sono il modo in cui abbiamo comunicato nel corso della storia umana. C'è una ragione per questo: le storie sono potenti. Catturano e mantengono la nostra attenzione. Danno un volto a un problema e lo rendono personale. Rendono le persone interessate e le spingono all'azione!

### Passaggio 1 - Prima del workshop

Il facilitatore può selezionare un luogo per questa attività. Dovrebbe avere i parametri chiaramente definiti. Può essere un posto vicino e sicuro alla sala delle attività, ma che consente ai partecipanti di connettersi con elementi del patrimonio culturale.

### Passaggio 2:

Spiega la sfida: i partecipanti andranno da qualche parte in gruppi di 3-4 persone per osservare e raccogliere diversi tipi di informazioni.



Start-up  
Lighthouse



Quando torneranno dopo al massimo 1 ora al punto di incontro e poi nella sala delle attività, condivideranno ciò che hanno portato nello zaino (informazioni, emozioni, foto, brevi video) e svilupperanno da tre a cinque idee per una storia.

### **Passaggio 3:**

Spiega ai partecipanti che avranno un'ora per raccogliere informazioni su ciò che vedono nel luogo indicato. Ogni membro del team può scegliere di raccogliere informazioni in uno dei seguenti modi: prendendo appunti, disegnando una mappa, registrando audio, scattando foto o registrando video. Idealmente, ogni membro del team raccoglierà informazioni tramite un formato diverso.

### **Passaggio 4:**

Recarsi nel luogo stabilito e invitare i partecipanti a fare una passeggiata informale intorno al luogo. Concedi loro non più di un'ora e chiedi a tutti di tornare al punto di partenza per condividere alcune impressioni iniziali.

Dopo il ritorno, concedi loro altri 30 minuti per raccogliere le informazioni in gruppo. Poiché i partecipanti, anche dello stesso gruppo, avranno probabilmente visto cose molto diverse, persino guardando lo stesso posto.

### **Passaggio 5:**

Avranno altri 30 minuti per creare le loro storie finali con tutti gli elementi raccolti nello zaino e presentarle al resto del gruppo di partecipanti per ricevere il loro feedback.

## **RESOCONTO**

- ★ In che modo diverse forme di raccolte di informazioni hanno portato a idee diverse?
- ★ Quali sono i pro e i contro dei diversi formati?
- ★ Dove i partecipanti hanno visto il cambiamento? Tensione? Qualcosa di insolito? Cosa ha stuzzicato la loro curiosità? Quali domande avevano mentre osservavano?



**Start-up  
Lighthouse**





## È SUCCESSO QUI



### Obiettivi formativi



Per scoprire le storie delle comunità locali e scoprire il patrimonio culturale locale.



Per comprendere come è possibile utilizzare il potere della narrazione per connettere i giovani con il loro patrimonio locale



### Materiali:

Fogli per flipchart, pennarelli, macchina fotografica, telefono

I partecipanti riceveranno una formazione introduttiva su come creare i propri itinerari epici utilizzando Google Maps. Google Maps consente ai partecipanti di aggiungere le proprie note, impressioni e storie per ogni segnaposto per aiutarli a ricordare dettagli importanti e condividerli con gli altri.

**Passaggio 1.** Per creare una nuova Google Map, visita questo link dove verrai indirizzato ad una pagina di mappa generale. Se non hai già effettuato l'accesso a un account Google, assicurati di farlo. Dovrai quindi fare clic sul hamburger del menu nell'angolo in alto a sinistra e selezionare "I tuoi luoghi" dal menu a comparsa. Successivamente, fai clic sulla scheda "Mappe" sul lato destro del menu. Se hai già creato mappe personalizzate come me, qui vedrai un elenco delle tue mappe. In caso contrario, quest'area dovrebbe essere vuota. Fare clic sul pulsante "Crea mappa".

A questo punto, verrai indirizzato a una mappa senza titolo con un menu vuoto. Per dare un nome alla tua mappa, fai clic su "Mappa senza titolo" e verrà visualizzata una casella



Start-up  
Lighthouse



di testo che ti consente di assegnare un nome e una descrizione alla tua mappa.

### **Passaggio 2. Suddividere la mappa in categorie**

Questo potrebbe sembrare fuori luogo, ma è importante fare questo passaggio prima di iniziare a raccogliere tutti gli spunti per le tue mappe sul patrimonio culturale, perché è più facile ed efficiente inserire categorie e codici colore per ogni elemento mentre lo inserisci piuttosto che organizzarlo in seguito. Successivamente, devi creare un livello per ciascuno. Puoi farlo facilmente facendo clic su "Aggiungi livello" nella barra grigia sulla mappa e quindi nominando il nuovo "Livello senza titolo" con la categoria che preferisci.

### **Passaggio 3. Raccogliere le storie**

Invita i partecipanti a formare gruppi tematici attorno alle categorie principali e ad emergere nelle loro comunità locali per scoprire e scrivere storie di tradizioni, luoghi, persone. Ogni storia dovrebbe essere accattivante, rispondere alle 5 domande (chi, perché, cosa, dove, quando e come), fino a un massimo di 2 paragrafi e una selezione di foto.

### **Passaggio 4. Inserisci il tuo spunto e le tue storie sulla tua mappa**

Per inserire il tuo primo elemento, fai clic sul livello (ad es. Categoria) in cui desideri aggiungere il segnaposto. Ad esempio, se voglio aggiungere un luogo in cui si realizzano ricami locali o strumenti musicali, si sceglie la categoria, quindi si fa clic su di essa in modo che il pannello laterale sinistro sia evidenziato in blu. Ciò garantisce che il tuo segnaposto venga aggiunto alla categoria corretta. Successivamente, digita o incolla il tuo articolo nella casella di ricerca e quindi seleziona l'elenco corrispondente. Infine, nella casella che si apre per il tuo elenco, fai clic sul pulsante "Aggiungi alla mappa" in basso. Vedrai che sulla tua mappa appare un indicatore di posizione. I partecipanti creeranno le proprie mappe.

### **RESOCONTO**

- ★ Come hai trovato l'attività? Quali sfide hai incontrato?
- ★ Quali storie hanno attirato la tua attenzione? Quali sono stati i criteri utilizzati per selezionare gli hotspot e le storie?






**Start-up  
Lighthouse**



## MUSEO DEL PATRIMONIO VIRTUALE



### Obiettivi formativi

-  Imparare a progettare e pianificare il lancio di "hotspot" culturali in spazi pubblici basati su materiali giornalistici, utilizzando la tecnica del brainstorming di Lotus Blossom.
-  Apprendere strumenti per la promozione del patrimonio culturale
-  Scoprire strumenti che possano aiutare i giovani a progettare e organizzare eventi e campagne di sensibilizzazione



### Materiali:

Fogli per flipchart, pennarelli, macchina fotografica, smartphone

Nella prima giornata, sotto la guida di un facilitatore, i partecipanti saranno divisi in sei diversi team, in base alle preferenze, alle idee e alle competenze che hanno o che vorrebbero sviluppare durante l'attività. Raccomandiamo che ciascuna delle squadre abbia un capitano, un mentore con esperienza sul campo: :

**Team 1:** narratori e giornalisti che scopriranno le storie delle persone e il patrimonio culturale naturale, materiale e immateriale della loro comunità locale o di quello che esplorano durante una mobilità Erasmus+ per i giovani. In base alle dimensioni del team possono creare nei giorni successivi fino a 1-3 reportage, notiziari o interviste per esponente.

**Team 2:** i narratori visivi avranno la responsabilità di catturare attraverso l'obiettivo della fotocamera la rappresentazione visiva delle storie degli hotspot culturali: patrimonio naturale, materiale o immateriale e di scrivere brevi descrizioni degli elementi selezionati.

**Team 3:** Cineasti storici

Questo team può collaborare con i narratori visivi per creare video brevi o animati sugli hotspot del



Start-up  
Lighthouse



del patrimonio culturale o concetti correlati all'argomento che avvicineranno i giovani al loro patrimonio e li incoraggeranno ad agire e preservarlo. Possono creare video della durata massima di 30 secondi che verranno proiettati ulteriormente nel museo.

**Team 4: Erborista digitale** – poiché la flora locale svolge un ruolo importante nel patrimonio naturale, un piccolo team esplorerà per due giorni gli esemplari endemici disponibili nelle comunità e creerà una raccolta di immagini digitali di piante locali o parti di piante. Ad ogni esemplare aggiungeranno ulteriori informazioni come la posizione, il nome botanico e la storia della pianta se è specifica dell'isola.

**Team 5: Esploratori di giochi.** I giochi sono spesso radicati in una lunga tradizione culturale e portano le caratteristiche distintive della cultura locale, tuttavia, in molti casi queste non sopravvivono o non vengono tramandate di generazione in generazione. Questa squadra dovrà svolgere un ruolo per esplorare giochi tradizionali locali per bambini, adulti o anziani. Scriveranno le regole e creeranno materiali aggiuntivi che possono aiutare i cittadini e gli educatori europei a

familiarizzare con i giochi provenienti da altri paesi e per integrarli nei loro ambienti educativi. I partecipanti possono concentrarsi principalmente sui giochi locali, oppure possono anche fare un ulteriore passo avanti e scoprire i giochi dei loro paesi di origine.

### **Team 6: Comunicatori del patrimonio.**

L'ultimo team sarà responsabile di creare la strategia per integrare tutti questi componenti creati dagli altri 5 team in un solo museo virtuale. Possono utilizzare Google Sites per progettare l'infrastruttura e sviluppare una campagna di comunicazione con i seguenti elementi: un logo del museo, uno slogan, una chiara tavolozza di colori, elementi visivi per i social media (foto di copertina, post visivi), un comunicato stampa per annunciare il lancio del museo tra cittadini e autorità, un piano editoriale con post per i canali social.

### **RESOCONTO**

- ★ Cosa hai scoperto sul patrimonio culturale durante il processo?
- ★ Come possiamo riconnettere i giovani e coinvolgerli affinché diventino più attivi nella conservazione del patrimonio culturale?





**Start-up  
Lighthouse**



## IL SENTIERO DELL'ESPLORATORE



### Learning objectives

-  Avviare una discussione sul potere dei media, sul Backpack Journalism e su come le storie sul patrimonio culturale possono incoraggiare le comunità ad agire.
-  Sviluppare una serie di principi su come i giovani possono utilizzare i media come strumento per promuovere l'educazione al patrimonio culturale e promuovere cambiamenti positivi.



### Materiall:

Fogli per flipchart, stampante, pennarelli, computers, tablet

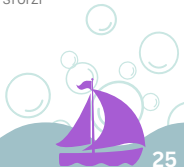
Il patrimonio è spesso definito come la nostra eredità dal passato, ciò con cui viviamo nel presente e ciò che trasmettiamo alle generazioni future da cui imparare, ammirare e apprezzare. Potresti preferire pensare al patrimonio come a quei luoghi e oggetti che desideriamo conservare.

Questi sono luoghi e oggetti culturali e naturali che apprezziamo perché provengono dai nostri antenati, sono esempi belli, scientificamente importanti e insostituibili e fonti di vita e ispirazione. Sono le nostre pietre di paragone, i nostri punti di riferimento, la nostra identità.

Questo patrimonio spesso riflette la vita dei nostri antenati e spesso sopravvive oggi solo grazie a sforzi specifici per preservarlo.



Start-up  
Lighthouse



Il facilitatore rivolgerà ai partecipanti le seguenti domande: Riesci a immaginare la tua area locale senza patrimonio? Cosa bisognerebbe conservare? Cosa è insostituibile?

I partecipanti formeranno gruppi nazionali e dovranno discutere e ricercare per 60 minuti quali elementi del patrimonio culturale delle loro comunità o paesi sono in pericolo. Ogni squadra stamperà quelle scelte e formeremo su una parete una galleria di beni culturali in via di estinzione.

Utilizzando la tecnica del Backpack Journalism, si impegneranno a scoprire come esploratori perché questi elementi sono in pericolo e scriveranno la loro storia attraverso fotogiornalismo, video o reportage scritti o interviste ad esperti.

Il facilitatore informerà i partecipanti che la fase più importante per un giornalista è la ricerca, durante la quale possono raccogliere dati e comprendere diversi punti di vista, quali soggetti interessati sono coinvolti nella questione, e solo successivamente andare con il loro zaino nella comunità per capire meglio la situazione, per fare interviste e per scrivere la storia in modo accurato e obiettivo.

Ogni partecipante dovrà scrivere la propria storia e raccogliere tutte le storie su un quotidiano digitale utilizzando Canva o Flipsnack.

## RESOCONTO

- ★ Quali sono stati i tuoi pensieri e sentimenti mentre scrivevi la storia?
- ★ Come e perché i giovani dovrebbero usare il Backpack Journalism per proteggere i luoghi del patrimonio culturale?



**Start-up  
Lighthouse**



# L'ABC DEL BACKPACK JOURNALISM



## Obiettivi formativi



Familiarizzare con il concetto di backpack journalism e le sue dimensioni complesse attraverso creative "stazioni aperte".



## Materiali:

Pennarelli, pastelli, 1 foglio con story board digitale per ogni partecipante, fogli per flipchart

Il metodo Backpack Journalism vede i giovani non solo come consumatori di media, ma come individui che hanno il diritto e la responsabilità di esprimere le proprie opinioni sulla società attraverso vari media. Il metodo è strettamente correlato al concetto di citizen journalism (giornalismo partecipativo), in cui i cittadini, intesi in senso tradizionale semplicemente come un pubblico, prendono in mano i media e iniziano a informarsi a vicenda.

In questo modo, i giovani possono contribuire con le loro opinioni uniche per creare una società meglio informata, una struttura dei media più equilibrata e verificata, nonché un migliore pluralismo dei media.

Backpack Journalism, basato sul concetto di Citizen Journalism, aiuta anche la società perché:

- contribuisce al pluralismo dei media
- aumenta l'azione del giornalismo investigativo (amatoriale).
- introduce argomenti che interessano le persone alla sfera dei media
- contribuisce alla credibilità delle informazioni in quanto le controlla e le mette in discussione



Start-up  
Lighthouse



I partecipanti avranno la missione di andare sul campo individualmente o in piccoli gruppi di 2-3 persone e raccogliere storie locali, leggendo sul loro ambiente attuale da persone anziane, storici, conservatori del patrimonio culturale. Prima della loro partenza il facilitatore dovrebbe offrire fino a 30 minuti per la ricerca individuale che potrebbe aiutarli a trovare le loro fonti e pianificare un itinerario per raggiungerle.

Per 60 minuti dovranno intervistare e discutere con il personaggio selezionato per raccogliere informazioni relative alle loro storie.

Successivamente, individualmente o in piccoli gruppi, dovranno utilizzare la cornice dello storyboard per creare una storia digitale o un reportage per descrivere la città dal punto di vista di un cittadino che potrebbe aver vissuto in città molto tempo fa. Dovrebbero includere questioni locali dell'epoca nella storia.

Sulla base della loro esperienza individuale, il facilitatore organizzerà fino a 6-8 postazioni aperte con i fogli per flipchart e pennarelli. I partecipanti saranno divisi in gruppi (lo stesso numero delle postazioni), e dovranno creare l'ABC del backpack journalism: alcuni principi di newswriting che i backpack journalists devono applicare ogni volta che intendono creare storie vere con accuratezza, brevità, chiarezza, coerenza, enfasi, obiettività e unità. Alla fine, i principi fondamentali saranno presentati nei gruppi.

## RESOCONTO

- ★ Cosa hai scoperto della tua comunità attuale?
- ★ Come hai scelto il tuo personaggio?
- ★ Quali sono le caratteristiche personali e professionali di un bravo backpack journalist?
- ★ Perché è importante che i giornalisti abbiano principi chiari e una guida etica?



**Start-up  
Lighthouse**





## DANZA PER I BENI CULTURALI



### Obiettivi formativi



Aumentare la conoscenza dei giovani in relazione al patrimonio culturale immateriale



Aumentare la consapevolezza per le danze tradizionali come facilitatore dello sviluppo delle competenze trasversali



### Materiali:

Fogli per flipchart; pennarelli; internet; computer; videoproiettore; Altoparlanti

Il facilitatore dovrebbe iniziare chiedendo ai partecipanti cosa pensano che il patrimonio culturale comprenda. Dopo aver ascoltato alcune risposte, il facilitatore dividerà i partecipanti in 2 squadre e chiederà ad una squadra di fornire esempi di esempi di patrimonio culturale tangibile e all'altra squadra di esempi di patrimonio culturale immateriale. I partecipanti avranno 5 minuti per questi compiti. Successivamente, il facilitatore presenterà loro la mappa interattiva del patrimonio culturale.

Dopo che ogni squadra ha presentato, il facilitatore si concentrerà sul patrimonio culturale immateriale, fornendo alcune caratteristiche.

Successivamente, i partecipanti saranno divisi in piccoli gruppi (4/5 persone) e ogni gruppo riceverà una nota con una regione specifica del paese in cui si svolge l'attività.



Start-up  
Lighthouse



Poi ogni gruppo avrà 45 minuti per trovare una danza tradizionale di quel paese, ricercarne la storia e provare ad impararne qualche passo. Dopo 45 minuti, ogni gruppo presenterà un breve video della danza, le informazioni ricercate ed eseguirà anche i passi, cercando anche di insegnare al resto dei partecipanti.

**Variazioni:** le danze possono provenire da diversi paesi europei o da diversi continenti (a seconda del livello su cui vogliamo concentrarci).

## RESONONTO

- ★ Pensi che le danze tradizionali siano un modo utile per familiarizzare con una certa cultura (regionale/paese/continente)? Perché? Perché no?
- ★ Pensi che i balli riflettano più di una forma di intrattenimento di una certa cultura? Perché? Perché no?

- ★ Ti senti di avere più conoscenza del patrimonio culturale dei paesi presentati, dopo aver ottenuto alcune informazioni sulle loro danze tradizionali? Perché? Perché no?
- ★ Pensi che ballare sia un modo per sviluppare le soft skills? Se sì, quali e perché?
- ★ Pensi che le danze tradizionali esisteranno ancora generazione dopo generazione? Perché? Perché no?
- ★ I giovani "si prenderanno cura" di mantenere questi usi e costumi? I balli tradizionali rischiano di scomparire, per lo scarso interesse dei giovani? Se sì, cosa pensi sia necessario fare per evitarlo?





**Start-up  
Lighthouse**



## SOMEONE ELSE'S SHOES



### Obiettivi formativi

-  Approfondire conoscenze relative agli antichi popoli che vivevano nella regione
-  Sviluppare conoscenza sulle abitudini e i costumi che avevano queste persone



### Materiali:

Fogli per lavagna/Flipchart; Pennarelli;  
Internet; Computer;

Il facilitatore inizierà mostrando una mappa attuale della regione/paese/Europa (in base al focus dell'attività), seguita da una mappa interattiva dell'Europa che mostra i suoi cambiamenti nel corso dei secoli.

Quindi, il facilitatore chiederà ai partecipanti quali sono stati i periodi più importanti nella storia della loro regione/paese o dell'Europa e quei periodi saranno annotati su una lavagna/flipchart. Se i partecipanti non forniscono tutti i periodi importanti, il facilitatore dovrebbe aggiungerli (è necessaria una ricerca precedente).

Successivamente, in base al numero di determinati periodi, il facilitatore li suddividerà in altrettanti gruppi (ad esempio: 5 periodi, 5 gruppi).

Ogni gruppo avrà a disposizione 20 minuti per ricercare usi e costumi delle persone che vivevano in quel determinato periodo di tempo.



**Start-up  
Lighthouse**



! Ogni gruppo deve conoscere solo il periodo che rappresenta, NON gli altri!

Dopo aver ricevuto le informazioni necessarie, ogni gruppo avrà a disposizione altri 20 min per preparare un breve gioco di ruolo (2-3 min) in cui esporre gli usi e costumi incontrati.

Quando un gruppo esegue il gioco di ruolo, gli altri gruppi devono indovinare quale periodo presentano e quali sono gli usi e costumi mostrati. Dopo ogni esibizione, gli altri gruppi diranno la loro ipotesi e il gruppo che si esibiva fornirà la risposta esatta e informazioni aggiuntive sul periodo presentato e sui loro usi e costumi.

**Variante:** L'attività può essere preceduta da una visita al Museo di Storia (se possibile) o da un tour virtuale (se il museo lo ha).

## RESOCONTO

- ★ Pensi che sia importante conoscere le nostre radici? Perché? Perché no?
- ★ Eri a conoscenza degli usi e costumi che il tuo team doveva ricercare e presentare? E quelli presentati dalle altre squadre?
- ★ Pensi che questi usi e costumi siano in qualche modo ancora visibili negli usi e costumi di oggi?
- ★ Perché pensi che alcune abitudini si siano trasformate o scomparse nel corso degli anni?
- ★ Pensi che le abitudini e le usanze di oggi dureranno più a lungo nella storia di altre abitudini presentate? Perché? Perché no?






**Start-up  
Lighthouse**



## UNITED IN DIVERSITY



### Obiettivi formativi

-  Promuovere la nozione di multiculturalità dall'Europa
-  Aumentare la consapevolezza che culture diverse hanno molte cose in comune
-  Dare uno spazio ai partecipanti per discutere della loro cultura e della loro relazione con le altre



### Materiali:

Internet; Computer; Fogli per Flipchart, Pennarelli colorati.

Il facilitatore inizierà chiedendo ai partecipanti cosa significa l'Europa per loro e alcune domande aggiuntive, per favorire un dialogo aperto. (È solo un continente? È una struttura - Unione Europea? Ti senti europeo? Ecc.).

Il facilitatore introdurrà la mappa interattiva del patrimonio culturale tangibile e chiederà ai partecipanti come possono essere classificati i paesi europei secondo la loro opinione (es.: in base alla posizione geografica: Nord Europa, Sud Europa, Europa orientale, Europa occidentale; secondo alcune regioni chiave : paesi baltici; paesi balcanici; paesi mediterranei ecc., o secondo la lingua di provenienza: paesi di lingua latina; paesi di lingua slava ecc.).

Dopo aver deciso un modo per classificare i paesi, il facilitatore dividerà i partecipanti in gruppi, ogni gruppo rappresenta una categoria di paesi



**Start-up  
Lighthouse**



(es.: Gruppo 1 - Paesi del Nord Europa - se è stata decisa la localizzazione geografica).

Quindi, ogni gruppo dovrà fare ricerche sul patrimonio culturale dei paesi di quella regione e pensare a come mostrarlo attraverso i disegni. Il facilitatore può mostrare il sito web di europea V2.0, in modo che i partecipanti abbiano un punto di partenza per la ricerca sul patrimonio culturale europeo. Successivamente, ciascun gruppo creerà la mappa del patrimonio culturale (materiale e immateriale) della regione che rappresenta e la presenterà agli altri gruppi.

Quando tutti i gruppi avranno terminato le presentazioni, le mappe verranno messe insieme, per creare l'intera mappa dell'Europa ed i facilitatori chiederanno ai partecipanti le somiglianze riscontrate tra le regioni presentate.

Inoltre, se l'attività è svolta con partecipanti di paesi diversi, essi potranno aggiungere altri costumi o abitudini che non sono stati menzionati nella presentazione della loro regione.

Quindi, il facilitatore introduce i concetti di Multiculturalismo, Pluriculturalismo, Interculturalismo e dividerà i partecipanti in 3 gruppi, ogni gruppo riceverà un concetto e dovrà abbinare il concetto con le definizioni proposte.

Variazione: l'attività può essere svolta a livello nazionale, presentando diverse regioni degli stessi paesi, i loro usi e costumi specifici.

## RESOCONTO

- ★ Come pensi che l'Europa possa essere descritta oggi, come multiculturale, pluriculturale o interculturale?
- ★ Dopo aver svolto questo compito, pensi che il modo in cui abbiamo deciso di classificare i paesi europei sia stato il migliore? O c'è un modo migliore per classificarli?






**Start-up  
Lighthouse**



## SCRIVIAMO



### Obiettivi formativi

-  Promuovere lo sviluppo delle capacità relative alla scrittura di articoli
-  Collabora con veri giornalisti
-  Promuovere le espressioni culturali



### Materiali:

Internet; Computer; Fogli; Penne;  
Videoproiettore; Fogli per lavagna/flipchart

Il facilitatore dovrebbe iniziare chiedendo ai partecipanti perché è importante per i giovani ricercare, scrivere e pubblicare argomenti relativi all'espressione culturale e anche alla diversità culturale. Dopo un dialogo aperto su questo argomento, il facilitatore può concludere con il seguente paragrafo:

“La cultura ha il potere di trasformare intere società, rafforzare le comunità locali e forgiare un senso di identità e appartenenza per le persone di tutte le età. In quanto vettore per lo sviluppo dei giovani e l'impegno civico, la cultura svolge un ruolo essenziale nella promozione di uno sviluppo sociale ed economico sostenibile per le generazioni future. I giovani possono fungere da ponte tra le culture e servire come agenti chiave nella promozione della pace e della comprensione interculturale”.

Quindi, il facilitatore fornirà alcuni suggerimenti su come scrivere su diverse forme di arti e atti culturali 2 e continuerà fornendo alcuni suggerimenti su come scrivere di altre culture.



Start-up  
Lighthouse



Il facilitatore introdurrà loro i passaggi tecnici della scrittura di un articolo:

**Fase 1:** Selezionare l'argomento principale e definisci i tuoi obiettivi.

**Fase 2:** Mirare al pubblico.

**Fase 3:** Raccogliere le informazioni e le risorse.

**Fase 4:** Creare lo schema dell'argomento e la bozza.

**Fase 5:** Modifica la bozza.

**Fase 6:** Correggere il contenuto.

Quindi, il facilitatore divide i partecipanti in 2 gruppi. Un gruppo saranno i giornalisti e l'altro gruppo saranno i narratori. Ogni narratore sarà abbinato a un giornalista e dovrà raccontare una storia vera, legata alla propria cultura (può essere legata a un momento in cui si è sentito discriminato, oppure a un momento in cui si è sentito veramente orgoglioso della propria cultura; o semplicemente descrivendo qualcosa dalla loro cultura che apprezzano o considerano interessante).

Dopo che gli articoli saranno pronti, i "giornalisti" li leggeranno davanti al resto dei partecipanti e forniranno un feedback.

Il facilitatore li incoraggerà a pubblicarli sui loro blog o social media, al fine di incoraggiarli a iniziare e/o continuare a scrivere, in particolare su argomenti legati alla cultura.

Varianti: se un vero giornalista può assistere all'attività, in loco o anche online, può essere lui/lei a fornire il feedback; se viene gestito un accordo, gli articoli possono essere inviati a una rivista/giornale.

## RESOCONTO

- ★ Come vi siete sentiti vestendo i panni di giornalisti/narratori?
- ★ Ti è piaciuto scrivere/condividere una storia? Perché? Perché no?
- ★ Pensi che sia importante condividere questo tipo di storie? Perché? Perché no?



**Start-up  
Lighthouse**





## MANI IN SU CON I LOCALI



### Obiettivi formativi



Esplorare la comunità locale



Entrare in contatto diretto con gli artigiani locali attraverso un peddy paper



### Materiali:

Fogli, penne, smartphone/fotocamere; Computer; Videoproiettore; Mappe dei luoghi di arti e mestieri

Il facilitatore dovrebbe iniziare chiedendo ai partecipanti se conoscono artigiani locali e/o luoghi di arti e mestieri nel loro villaggio/paese/città.

Allora, il facilitatore chiederà se considerano queste persone e questi luoghi importanti per l'identità specifica della città e se considerano queste pratiche come patrimonio culturale.

Il facilitatore dovrebbe preparare in anticipo una mappa di alcuni luoghi di arti e mestieri del villaggio/paese/città in cui si svolge l'attività.

Il numero di posti dovrebbe essere in funzione delle dimensioni della città e la distanza tra i luoghi dovrebbe essere presa in considerazione, affinché i partecipanti possano trovarli nel periodo di tempo stabilito (1h proposta).



**Start-up  
Lighthouse**



I partecipanti saranno divisi in coppie e riceveranno una mappa. Il loro compito sarà trovare quei luoghi, scattare una foto e fare un'intervista a uno degli artigiani. L'intervista può essere registrata (se l'intervistato è d'accordo) o scritta. Prima di andare a cercare quei luoghi, ogni gruppo dovrebbe creare una serie di 5-10 domande.

**I partecipanti non dovrebbero usare google maps, dovrebbero chiedere indicazioni alla gente del posto!**

Dopo 1h, i partecipanti torneranno e presenteranno agli artigiani le foto e le interviste che hanno realizzato.

## RESOCONTO

- ★ È stato difficile trovare i posti?
- ★ La gente del posto conosceva quei posti?
- ★ Gli artigiani erano disponibili a parlare con te?
- ★ Ti è piaciuta l'esperienza dell'intervista? Perché? Perché no?
- ★ Le interviste sono state utili per saperne di più su quei mestieri specifici?
- ★ Pensi che le giovani generazioni "manterranno vivi" questi mestieri tradizionali? O sono soggetti a scomparire nel corso degli anni? Se sì, cosa pensi che dovrebbe essere fatto per essere mantenuti in vita?



**Start-up  
Lighthouse**





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# L'INCUBATORE





Start-up  
Lighthouse

# L'ISOLA INCUBATRICE

## Missioni:

- ⚓ Salpa via
- ⚓ Esplora il tuo habitat
- ⚓ Di di sì alla sfida
- ⚓ Raduna la tua tribù
- ⚓ Naviga tra idee creative
- ⚓ Prendere decisioni
- ⚓ Crea il tuo MODEL CANVAS di business sostenibile
- ⚓ Valore progettuale
- ⚓ Pianifica la tua startup
- ⚓ Presenta la tua startup



## SALPA VIA

Sei pronto per la prossima sfida? Ho sentito un sì da te? OK. È tempo di recarsi sull'isola dell'incubatore e lasciare che la nostra creatività lavori a beneficio della nostra comunità e per preservare il nostro patrimonio culturale europeo.

Su quest'isola affronterai diverse missioni che guidano i giovani a prendere coscienza delle loro attuali capacità, sviluppare le loro idee e prototiparle. Queste missioni li spingeranno ad iniziare il loro viaggio imprenditoriale espandendo la loro mentalità, testando le loro idee imprenditoriali, generando valore e impatto per la loro comunità locale e infine creando progetti di vita reale.

Non andremo a cavallo, non combatteremo draghi o non indosseremo anelli magici. Ci concentreremo semplicemente sul trasformare grandi idee in grandi progetti.

In cosa consiste ogni missione di queste attività con le carte tascabili? Una breve presentazione di ogni sfida, i nostri consigli, strumenti concreti, compiti chiaramente definiti da portare a termine, da soli o in team.

Ti guideremo attraverso di essi e ti aiuteremo ad acquisire gli strumenti che ti daranno la maggior parte delle competenze di cui hai bisogno per il tuo viaggio imprenditoriale. Questi si basano sulle esperienze di imprenditori di successo. Più li sperimenti, più ti prepari per il viaggio.



**Start-up  
Lighthouse**



# L'INCUBATORE



**Start-up  
Lighthouse**



## ESPLORA IL TUO HABITAT



### FASE 1

Il tuo obiettivo è analizzare il contesto locale e capire le persone intorno a te. Pensa alla tua città/paese. Usa il tuo "habitat" ed esplora una vasta gamma di aspetti.

Ecco alcune domande guida:

Come si muovono le persone?

In che modo la vita degli anziani migliora con la tecnologia?

Come passano il tempo i ragazzi?

Quindi raccogliere approfondimenti come segue:

1. Scopri - Mentre cerchi di ricordare, fai un elenco delle cose di cui le persone sono soddisfatte e insoddisfatte.

2. Sistemare i dati - Dopo aver raccolto le informazioni, è il momento di confrontarle. In 30 minuti trasforma le tue note in citazioni di titoli.

3. Estrai approfondimenti: trova connessioni più profonde che portano a approfondimenti. Passa da cose come "istruzione" a conclusioni come "I giovani sono infelici a causa della mancanza di opportunità per mettere in pratica ciò che imparano".

### FASE 2

Visualizza lo stato attuale della comunità e dai forma alla tua realtà desiderata. In questa fase creerai un albero virtuale, dove i rami rappresentano le principali sfide affrontate dalla popolazione locale. I rami interni rappresentano lo stato attuale delle sfide, sia positive che negative, e quelli esterni il loro stato futuro, in cui definisci la tua realtà desiderata.

Annota tutte le tue aspirazioni e sogni su come dovrebbe essere un futuro migliore per la tua comunità locale.



Start-up  
Lighthouse



Alla fine, rifletti sulle seguenti domande:

1. Quali nuove funzionalità sono apparse?
2. Un ramo – forse una caratteristica fondamentale del futuro stato del mondo – ottiene il grosso della crescita?
3. Un aspetto sottoutilizzato (i rami interni o esterni) è diventato più forte?

### FASE 3

Definisci le radici analizzando e mappando i punti di forza personali che possono aiutarti a creare il tuo futuro.

Completa i seguenti campi:

1. Le tue abilità e competenze (le abilità sono talenti che emergono senza sforzo, come l'orientamento spaziale, la facilitazione del gruppo, l'empatia e la comunicazione.)
2. I tuoi interessi (Gli interessi sono le cose che ti entusiasmano. Sono la tua risorsa più preziosa perché ti danno soddisfazione personale e professionale.)
3. La personalità (La tua personalità completa ciò che sei. Elenca i descrittori, come emotivo, intelligente, calmo, premuroso, energico, attento ai dettagli.)

### FASE 4

Definisci il tronco elaborando la tua dichiarazione d'intenti. Molti di noi hanno obiettivi nella vita: a breve, medio o lungo termine. Ma quanti di noi hanno uno scopo reale? Tieni a mente gli elementi che definiscono le radici del tuo albero e definiscono il tronco.

Per progettare la tua dichiarazione d'intenti, fai cinque semplici cose:

1. Annota tre o quattro attività che ti piacciono molto.
2. Descrivi brevemente le persone o i gruppi con cui ti piace trascorrere del tempo.
3. Su un altro pezzo di carta, scrivi come intendi aiutare gli altri, usando tre o quattro verbi.
4. Usa la seguente frase come fondamento per la tua dichiarazione d'intenti: "Vorrei aiutare QUESTE PERSONE usando QUESTE ATTIVITÀ".
5. E ora la prova del fuoco: puoi condividere in modo sicuro e proattivo la tua affermazione con gli altri? Se ti manca la fiducia o ti senti in imbarazzo, hai più lavoro da fare.



**Start-up  
Lighthouse**





# DÌ DI SÌ ALLA SFIDA



È ora di decidere il problema nella tua comunità locale che puoi contribuire al meglio a risolvere. Per sceglierlo, devi scoprire quali foglie dei rami del tuo albero sono meglio nutrite dalle radici - per quali sfide nella tua comunità puoi costruire soluzioni migliori, per realizzare la realtà che desideri.

La tua dichiarazione personale può portarti a risolvere le sfide, ma come fai a sapere quali? Mappare possibili percorsi in base a due fattori: il loro potenziale, l'impatto e lo sforzo richiesto per realizzarli.

Disegna su un pezzo di carta una matrice 2x2 con il livello di impatto crescente dal basso verso l'alto e il livello di sforzo crescente da sinistra a destra.

Questo crea una diversa combinazione impatto-sforzo in ciascun quadrante.

- Alto impatto, basso sforzo: le migliori idee vanno qui!
- Impatto elevato, impegno elevato: sono necessari ulteriori studi.
- Basso impatto, alto impegno: meglio evitarli.
- Basso impatto, basso sforzo: sono necessari ulteriori studi.

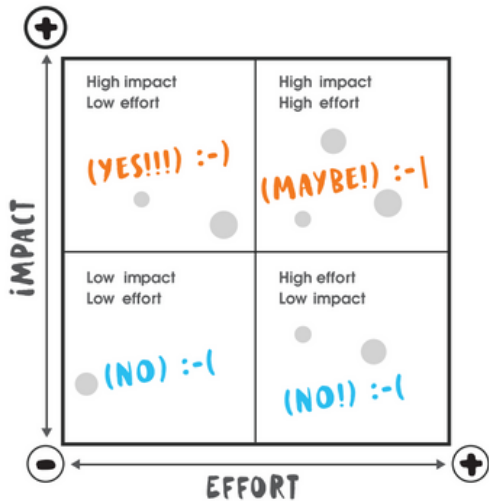
Annota su note adesive le sfide che ti tengono sulla strada definita dalla tua dichiarazione di intenti. Quindi posiziona le idee sulla matrice.

Ora è il momento di prendere un impegno e di rispondere a un'altra domanda: quale sfida locale ti impegni a risolvere, data la tua dichiarazione di intenti e i tuoi punti di forza personali? Scrivilo.



**Start-up  
Lighthouse**





Start-up  
Lighthouse



## RADUNA LA TUA TRIBÙ



Per lanciare la tua start-up è necessario raccogliere le persone più adatte al tuo team.

Durante i precedenti step hai mappato chi conosci, giusto? Ora è il momento di raggiungere effettivamente la tua rete e attivarla.

Tra le persone che hai elencato, chi pensi vorrebbe unirsi a te in questo viaggio? Invita tra le tre e le otto. Un numero minore sarebbe meno arricchente e un numero maggiore potrebbe complicare il lavoro di squadra. Forse il motivo per cui si sono uniti a te è diverso da quello che pensavi, ma a questo punto chiunque sia interessato è il benvenuto! Riunire le persone può essere difficile, ma ti consiglio vivamente di farlo ora.

È importante e utile collegare un gruppo intorno a un'idea fin dall'inizio. In questo modo, renderai le sfide e il tuo viaggio imprenditoriale più divertenti, preziose e arricchenti. Fallo! Dopo aver riunito la tua squadra, il tuo prossimo passo è conoscere meglio i tuoi compagni di squadra. Probabilmente ora stai lavorando con persone che conosci già, ma non sottovalutare questa parte della sfida. C'è sempre qualcosa da imparare l'uno sull'altro! Le seguenti 3 carte contengono attività per "conoscerti". Scegline una e fallo con la tua squadra.

### STORIA DI VITA IN UN MINUTO

Con carta e materiali da disegno, tutti i membri del team disegnano e raccontano l'intera storia della loro vita. Hai quindici minuti per disegnare e solo un minuto per presentarlo. Alla fine, condividi ciò che ha attirato la tua attenzione sulle storie degli altri.



**Start-up  
Lighthouse**



## LA DOMANDA A SORPRESA

Tutti scrivono su carta almeno tre domande che vogliono sapere su tutti i membri del team. Raccogli i fogli nel mezzo del tuo gruppo. Siediti in cerchio e, a turno, rispondi alle domande. Se scegli una domanda, devi rispondere.

## BLOCCATO SU UN'ISOLA DESERTA

Lo scenario: tutti sono bloccati su un'isola deserta e possono scegliere un solo oggetto da portare con sé. Dovrebbero scegliere qualcosa che li rappresenti e che possa aiutare tutti gli altri a capirli meglio. Dopo che tutti hanno condiviso ciò che hanno portato e perché, è il momento di lavorare insieme. Il prossimo passo è usare gli oggetti insieme per sopravvivere. Anche se gli oggetti non fossero essenziali per la sopravvivenza, unisci le forze e prepara un piano per sopravvivere in gruppo. Non puoi modificare gli elementi scelti.

Dopo aver scoperto più cose sui membri del tuo team, è il momento di definire un obiettivo comune con il team.

**1. Scopri i PERCHÉ** - Chiedi a ogni membro perché si unisce a questa squadra e alla sfida. Ti consigliamo che ogni persona scriva tutte le sue ragioni, una su ogni foglietto adesivo, senza influenzare le risposte degli altri. Rendili semplici: potrebbero includere cose come fare soldi, divertirsi o conoscere gli affari.

**2. Mappatura delle affinità** - Tutti posizionano i propri appunti sul tavolo. Quindi, disponili in gruppi di motivi simili. Quali motivazioni combaciano? Puoi creare un tema principale per questo gruppo?

**3. Dichiarazione dello scopo del gruppo** - Scrivi una dichiarazione dello scopo chiara, stimolante e memorabile, che colleghi i membri del gruppo e assicuri che tutti stiano lavorando nella stessa direzione.

Un modo semplice per farlo è compilare il seguente modello: Vorremmo aiutare QUESTE PERSONE svolgendo QUESTE ATTIVITÀ. Puoi sempre tornare indietro e adattarlo, per tenerlo aggiornato con il tuo sviluppo come squadra.



Start-up  
Lighthouse



# NAVIGA TRA IDEE CREATIVE



## RISCALDAMENTO

Il tuo obiettivo è riscaldarti per una sessione di brainstorming. Per generare soluzioni di valore, inizia con una delle attività che stimolano la creatività:

**1. Tre cose** - Dividi la squadra in coppie, ognuna di fronte all'altra. In ogni coppia, una persona chiede all'altra: "Nomina tre cose che..." seguite dalla prima cosa che gli viene in mente. L'altro fornisce tre risposte il più rapidamente possibile.

Cambia i ruoli e ripeti almeno dieci volte durante un periodo di cinque minuti.

Ad esempio, se dico: "Nomina tre cose che sono gialle", devi dirmi le prime cose gialle che ti vengono in mente, senza pensare troppo e preoccuparti delle risposte giuste o sbagliate. Rispondi il più velocemente possibile!

**2. Object jam** - porta un oggetto casuale nel brainstorming e concedi al team cinque minuti per trovare usi alternativi per esso, magari se fosse più grande o più piccolo.

**3. Storia della tavola rotonda** - Pronuncia la prima frase di una storia, poi chiedi a ciascun membro del team di continuare una frase alla volta. Questo dovrebbe durare al massimo dieci minuti.



Start-up  
Lighthouse



Ora il tuo team è pronto a generare quante più soluzioni possibili per il problema che vuoi risolvere. Per iniziare il brainstorming, hai bisogno di una domanda guida.

Un buon esempio potrebbe essere: "In che modo il team realizzerà questo obiettivo specifico?"

Concentrati su idee pratiche in questa fase.

Dedica 30 minuti a trovare idee che rispondano a questa domanda e assicurati che qualcuno le scriva. Evita di discuterne e cerca di avere un centinaio di idee entro la fine della sessione.

La tua sessione di brainstorming dovrebbe essere guidata dai seguenti principi.

Scrivili e mettili in un posto visibile.

**1. Qualità attraverso la quantità** - La qualità e l'efficacia delle idee dipende in parte dalla loro quantità. Più ne generi, maggiore è la possibilità di trovarne di buone.

**2. Astenersi dal giudicare le idee** - La critica non dovrebbe ostacolare il processo creativo e la generazione di idee audaci. Concentrati sulla loro produzione e sviluppo e lascia la valutazione a più tardi.

**3. Sii audace** - Nuove idee e prospettive portano a soluzioni innovative, quindi abbracciale senza lasciare che le critiche interrompano il flusso.

**4. Combinare e sviluppare idee** - Il brainstorming dovrebbe essere un processo collaborativo al 100%. Ogni membro del team può combinare, adattare e trasformare le idee, e suddividerle in tante altre. È ora di concludere. Cancella le idee che non ti piacciono: quelle che trovi irrealizzabili o che richiedono troppe risorse per essere realizzate. Scegli un massimo di dieci che sembrano avere un potenziale reale.



**Start-up  
Lighthouse**



## PRENDERE DECISIONI



Durante l'ultima sfida hai elencato un massimo di dieci idee interessanti e potenzialmente vincenti.

Ora è il momento di classificarle e prendere una decisione. La matrice How-Now-Wow è uno strumento di selezione in cui un gruppo valuta ogni idea sulla base di due parametri.

Disegna una matrice 2 per 2: l'asse orizzontale rappresenta l'originalità dell'idea; quello verticale quanto è facile da implementare. Etichetta i quadranti come segue:

**NOW** - Idee blu: idee facili da implementare che risolvono problemi e portano a benefici incrementali.

**HOW** - Idee gialle: quelle che rappresentano una svolta in termini di impatto, ma impossibili da implementare in questo momento date le tue attuali risorse.

**WOW** - Idee verdi: quelle che hanno il potenziale per cambiare l'orbita e che puoi implementare con le tue risorse.

All'interno del tuo team, scegli quale idea di business realizzerai, utilizzando il metodo del voto a punti. Ecco cosa devi fare:

1. Elenca le idee che hai selezionato durante la fase precedente su grandi fogli di carta attaccati nella stanza.
2. Consegna a ogni giocatore tre foglietti adesivi blu, tre gialli e tre verdi o tre pennarelli, uno per ogni colore.
3. Chiedi a ogni giocatore di alzarsi in piedi e votare le tre migliori idee di ogni categoria, mettendo un foglietto adesivo sotto ogni idea scelta o facendo un segno con i pennarelli colorati. Ricorda, il blu significa Now, il giallo è How e il verde è Wow.
4. Infine conta il numero di foglietti adesivi sotto ogni idea per classificarla. Il maggior numero di foglietti di un certo colore classifica l'idea sotto quel colore



**Start-up  
Lighthouse**



5. In caso di pareggio: se il numero di note blu è uguale al numero di note verdi, l'idea è blu e se le note gialle e verdi sono uguali, l'idea è verde

6. Posiziona le tue idee nella matrice in base al loro colore.

7. Ora hai un secchio di Wow, idee verdi su cui lavorare ulteriormente. Se non hai idee in questo quadrante, concentrati su quelle blu Now. Se hai solo un'idea in questo quadrante, la tua scelta è già fatta.

Altrimenti, passiamo alle tecniche decisionali:

**1. Votazione a punti** - La stessa tecnica spiegata nel Passaggio 2. Assegna a ciascun membro del team un numero di foglietti adesive o puntini di voto e chiedi loro di distribuirli tra le potenziali scelte. Il maggior numero di voti vince, così semplice!

**2. Test da 100\$** - Metti tutte le tue idee in una matrice con uno spazio per un potenziale investimento in ciascuna di esse. Dai a ogni membro del team un ipotetico \$ 100 da investire come preferisce: tutto in un'unica idea o diviso tra più di una.

Chiedi loro di scrivere perché hanno preso questa decisione, poiché può essere un ottimo input per il processo decisionale. Dopo averlo fatto individualmente, condividi i tuoi investimenti con il gruppo, vedi quale idea ha più soldi e realizzala!

**3. Matrice di impatto e sforzo** - Crea una matrice con due assi: Impatto (il potenziale guadagno dell'azione) e Sforzo (il costo per intraprenderla). Posiziona la tua idea nella matrice in base all'impatto e allo sforzo richiesto. Questo è un buon modo per vedere se ne vale la pena e prendere una decisione di conseguenza.

**4. Costruisci i tuoi criteri!** - Questo è difficile, ma può essere la tecnica decisionale più efficace. Scegli una serie di criteri che il tuo team prenderebbe in considerazione quando prende questa decisione. I soldi sono un problema? È tempo? Sei più concentrato sull'apprendimento, forse? E il divertimento? Tutto quello che devi fare è concordare una serie di criteri e avviare la tua matrice per ottenere chiarezza e prendere la tua decisione.



Start-up  
Lighthouse





## CREA IL TUO MODEL CANVAS DI BUSINESS SOSTENIBILE



**Il tuo obiettivo è creare un modello di business.**

Utilizzerai il Business Model Canvas di Alex Osterwalder\*, una tabella con nove blocchi che rappresentano gli aspetti fondamentali di un'azienda.

**Completa ciascuno dei blocchi in questo ordine:**

1. Segmenti: Beneficiario / Segmenti (Quali sono le persone o le organizzazioni che pagheranno per affrontare questo problema?)
2. Proposta di valore: preposizione di valore sociale / misure di impatto (come dimostrerai che stai creando un impatto sociale?) / proposta di valore per il cliente (cosa vogliono ottenere i tuoi clienti da questa iniziativa?)
3. Canali (come raggiungi i tuoi beneficiari e clienti? In che modo un'azienda comunica e raggiunge i suoi segmenti di clientela per fornire una proposta di valore?)
4. Entrate (suddividi le tue fonti di entrate per %)



**Start-up  
Lighthouse**



5. Risorse chiave (di quali risorse avrai bisogno per gestire le tue attività? Persone, finanze, accesso?)

6. Attività chiave (Quali attività programmatiche e non programmatiche svolgerà la tua organizzazione?)

7. Partner + parti interessate chiave (chi sono i gruppi essenziali che dovrai coinvolgere per realizzare il tuo programma? Hai bisogno di accessi o permessi speciali?)

8. Struttura dei costi (quali sono le tue maggiori aree di spesa? Come cambiano man mano che aumenti?)

9. Tipo di intervento (Qual è il formato del tuo intervento? È un workshop? Un servizio? Un prodotto?)

10. Surplus (dove pensi di investire i tuoi profitti?)

Questa sarà il tuo primo model canvas di business sostenibile. Ti consiglio di crearne più di uno perché, come ho detto, la maggior parte dei modelli di business iniziali non sono molto accurati. Non saprai come le persone reagiranno al tuo prodotto o servizio fino a quando non lo avrai lanciato.



**Start-up  
Lighthouse**



## VALORE PROGETTUALE



### FASE 1

La prossima missione che hai ricevuto è disegnare il tuo primo profilo cliente e familiarizzare con il Value Proposition Canvas. Partendo dal Value Proposition Canvas, compila il Profilo cliente, la parte destra del canvas, sulla base delle ipotesi. Approfondisci ciò che hai redatto nella sezione Segmento clienti del tuo Business Model Canvas. Per completare questa sezione, dovresti esercitare empatia e metterti nei panni del tuo cliente.

Ecco due esercizi che puoi fare per completare il profilo. La principale differenza tra osservare e intervistare è che l'osservazione ti mostra la realtà oggettiva e non la percezione dei clienti.

1. Intervista i tuoi clienti - Guarda le tue ipotesi e annota gli aspetti del profilo del tuo cliente che devi convalidare. Elenca tutti i dubbi che hai sul profilo. Includi tutto ciò che vuoi sapere sul cliente e crea un formato di intervista con domande specifiche. Intervista da cinque a dieci persone nel tuo segmento di clienti.
2. Osserva il mondo dei tuoi clienti - Metti in ombra i tuoi clienti dalla tua comunità locale per un giorno quando torni a casa e annota in dettaglio tutto ciò che è rilevante per il tuo profilo. Annota i tempi, le attività, gli sforzi e i guadagni che osservi e le intuizioni che emergono. Inserisci tutte queste informazioni nel tuo profilo. Utilizza la mappatura delle affinità per trovare connessioni e schemi in ciò che hai osservato e utilizza note adesive per rappresentare i tuoi clienti.



**Start-up  
Lighthouse**



## FASE 2

**Mappa del valore**- definisci la tua idea nella Mappa del valore sul lato sinistro del Canvas e assicurati che si adatti alle esigenze dei clienti.

1. Progetta la tua mappa del valore **Prodotti e servizi** dovrebbero essere un elenco di ciò su cui è costruita la tua proposta di valore. **Gli antidolorifici** descrivono come i tuoi prodotti e servizi aiutano con i problemi dei clienti. **I creatori di guadagno** descrivono in dettaglio come creano guadagni per i clienti.

2. Cerca l'adattamento: l'adattamento si verifica quando la tua proposta di valore affronta i problemi e i guadagni reali dei tuoi clienti. Di conseguenza, saranno motivati ed entusiasti dal tuo prodotto o servizio e, si spera, saranno persuasi ad acquistarlo. Esistono tre livelli di adattamento da tenere in considerazione: Adattamento problema-soluzione: quando si raccolgono le prove del degimento dei lavori dei clienti, dei problemi e dei guadagni e si progettano prodotti o servizi per affrontarli. -adeguamento al mercato: quando il tuo segmento di clienti è entusiasta della tua proposta di valore e acquista il tuo prodotto o servizio, portando trazione alla tua attività.

## FASE 3

Per questo esercizio, ti concentrerai sull'adattamento problema-soluzione. Confronta la tua mappa del valore con il profilo cliente integrato che hai creato e cerca le connessioni. Idealmente, la mappa conterrà note adesive che affrontano problemi e guadagni importanti e specifici dei clienti, aiutandoli a portare a termine i lavori.

Congratulazioni, hai quasi finito! Ora è il momento di scrivere la tua proposta di valore in modo chiaro. Questo esercizio ti aiuterà a spiegare cosa stai costruendo e ad assicurarti di essere allineato con il team. Compila il seguente modello e adattalo alle tue esigenze. Questa sarà la tua spiegazione iniziale!

I nostri \_\_\_\_\_ (prodotti e servizi)  
 aiuto(i) \_\_\_\_\_ (segmento di clientela)  
 che vogliono \_\_\_\_\_ (lavori da svolgere)  
 da \_\_\_\_\_ (affrontare i problemi)  
 e \_\_\_\_\_ (guadagni abilitanti)



Start-up  
Lighthouse



## PIANIFICA LA TUA START-UP



**Il tuo obiettivo è completare un piano per il tuo progetto.**

1. Organizza un incontro con tutti i membri del tuo team.
2. In anticipo, chiedi a ogni membro di pensare a tutte le azioni che saranno necessarie per creare il valore che hai definito per i tuoi clienti, nella tua proposta di valore.
3. Disegna un'immagine simile alla seguente su un largo foglio di carta. Esponilo su una parete e comunica ai membri del team che l'obiettivo dell'incontro è raggiungere un accordo su compiti specifici, necessari per creare valore per i tuoi clienti.

4. Scrivi i compiti da discutere nella prima colonna.
5. Esamina ogni progetto e concorda l'azione necessaria per realizzarlo, annotandolo su note adesive.
6. Sulla base dei progetti e delle azioni che hai elencato, concorda una sequenza temporale e scrivi le pietre miliari in giorni, settimane o mesi lungo la riga superiore.
7. Assegnare la responsabilità dei progetti e delle azioni ai singoli membri del team.
8. Mentre pubblichi le note adesive, poniti domande di sfida sul tuo piano: deve prima accadere questo? Possiamo combinare queste due azioni? Le azioni in un progetto influenzano il progresso o il risultato di un altro?



**Start-up  
Lighthouse**



# L'INCUBATORE



**Start-up  
Lighthouse**



## PRESENTA LA TUA START-UP



### FASE 1

Completa una semplice scheda informativa per la tua idea di business, con le informazioni essenziali che dovrebbero essere mostrate nella tua presentazione.

Usa il contenuto che hai sviluppato con il Business Model Canvas e il Value Proposition Canvas, insieme alle conclusioni della prototipazione e dei test.

Immettere le informazioni nel seguente formato:

**1. Introduzione:** chi sei e qual è l'obiettivo di questo campo

**2. Team:** chi sono i membri del team e i loro ruoli

**3. Problema:** a quale problema o opportunità di business stai affrontando

**4. Soluzione:** la tua soluzione al problema o opportunità di business

**5. Prodotto:** come funziona il tuo prodotto o servizio

**6. Mercato:** la dimensione del mercato di riferimento e gli eventuali risultati della ricerca

**7. Cocompetenza:** alternative alla tua soluzione che sono già sul mercato

**8. Il tuo modello di business:** come prevedi di guadagnare a lungo termine

**9. Risorse necessarie:** il denaro e le altre risorse di cui hai bisogno per crescere

**10. Contatto:** come le persone possono contattarti



Start-up  
Lighthouse



## FASE 2

### Craft e pitch

Il tuo obiettivo è creare una presentazione che includa tutti i punti delineati nella scheda informativa della tua idea imprenditoriale e consegnarla a potenziali investitori, mentori o partner.

**1. Costruisci la tua presentazione** - La tua presentazione dovrebbe includere tutti i punti delineati nella tua scheda informativa, in un formato semplice, diretto e visivo. Idealmente dovresti usare un software di presentazione e avere ogni punto su una singola diapositiva. Non includere troppo testo, rendilo visivo e coinvolgente e dai al tuo discorso struttura e sapore.

**2. Scrivi il tuo discorso** - Sulla base della scheda informativa, scrivi e prova un discorso e chiedi feedback ai compagni di squadra. Il tuo discorso dovrebbe sembrare naturale e coinvolgente per il pubblico. Prova diversi modi di consegnarlo per trovare quello che ti si addice meglio.

**3. Promuovi!** - Trova opportunità di presentazione: chiama le persone all'interno della tua rete o approfitta degli eventi di presentazione. Assicurati che la tua presentazione visiva e il tuo discorso siano adattati al tuo pubblico. Dovrebbero sempre adattarsi al contesto e all'obiettivo della presentazione: trovare partner, investimenti o altre risorse.



Start-up  
Lighthouse







Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# L'ACCELERATORE





Start-up  
Lighthouse

# L'ISOLA ACCELERATORE

## Missioni:

- ⚓ New Horizons
- ⚓ Impossible Hybrid
- ⚓ What would happen if?
- ⚓ Upcycled stories
- ⚓ Negotiation Workshop
- ⚓ Lifelong learning and success
- ⚓ Turned Inside Out
- ⚓ Persuasion
- ⚓ Pre-mortem
- ⚓ The worst case scenario
- ⚓ 86.400
- ⚓ Poligono cieco
- ⚓ Cosa ho fatto ieri
- ⚓ La torre di Hanoi
- ⚓ Marker madness
- ⚓ Moscow
- ⚓ Comfort zone
- ⚓ Conoscete le regole
- ⚓ Riflettore



## NUOVI ORIZZONTI

Avviare una startup è una cosa; accelerare la crescita e l'espansione è una sfida completamente diversa. Sebbene la pazienza sia certamente una virtù, non è necessariamente la migliore abilità da adottare per gli imprenditori. Invece, l'attenzione dovrebbe essere focalizzata sulla rapida crescita e sul successo a lungo termine. Imparando da coloro che l'hanno già fatto e ascoltando i suggerimenti e i consigli dei maggiori esperti, puoi aumentare le tue possibilità di dare con successo alla tua attività una scossa tanto necessaria.

Ogni start-up può accedere a diverse opportunità e strumenti di crescita accelerata: dall'appello a risorse umane con esperienza, all'apprendimento del business o a programmi dedicati. Condividiamo in questa ricerca come li scegli e come ottieni maggiore chiarezza nella tua strategia.

Se vuoi crescere, è bene sapere quali sono le opzioni di accelerazione a tua disposizione: dall'apprendimento strategico, alla partecipazione ai programmi e all'accesso ai finanziamenti giusti al momento giusto.

### SUGGERIMENTI PER UNA CRESCITA ACCELERATA

**Aumentare la capacità.** Il problema per la maggior parte delle startup è che raggiungono rapidamente la capacità e non possono esibirsi a un livello superiore.

Ora, è importante notare che l'aumento della capacità di solito comporta la necessità di capitale aggiuntivo, quindi è più facile a dirsi che a farsi. Per aumentare la capacità, potrebbe essere necessario



Start-up  
Lighthouse



identificare ed eliminare le componenti improduttive della tua attività, riallocare i fondi o eseguire il pivot, il che può essere tutto positivo quando stai cercando di accelerare la crescita.

**Allinea i tuoi prodotti con la tecnologia esistente per ottenere trazione.**

Sebbene questa non sia una strategia a lungo termine, e certamente non vuoi dipendere da una fonte di terze parti, ha aiutato molte startup a crescere nelle fasi iniziali.

**Upselling e cross-selling.** Per le aziende con una solida base di clienti esistenti, l'upselling e il cross-selling sono buone strategie da perseguire per massimizzare il valore di ciascun cliente.

Il più grande vantaggio qui è che non ci sono ulteriori investimenti in pubblicità, marketing o lead generation. Hai già acquisito il cliente: gli stai solo facendo aumentare la dimensione media degli acquisti. Onestamente, il modo migliore per eseguire l'upsell e il cross-sell è spiegare chiaramente i vantaggi aggiuntivi di farlo e utilizzare la fiducia che hai già creato per infondere sicurezza.

**Aggiungi nuovi flussi di entrate.**

Dopo essere stato nel settore abbastanza a lungo, probabilmente inizierai a capire di più i tuoi clienti e sarai in grado di affinare ciò che vogliono veramente. Ciò ti offre l'opportunità unica di aggiungere ulteriori flussi di entrate (attraverso nuovi prodotti e servizi o un'attività completamente nuova) e avviare la tua crescita a nuovi livelli.



**Start-up  
Lighthouse**



creativity

risoluzione dei problemi

senso di iniziativa

## IBRIDI IMPOSSIBILI



### Obiettivi formativi



Scoprire come creare nuovi strumenti/prodotti da concetti nettamente diversi, combinando idee.



### Materiali:

Fogli per flipchart; foglietti adesivi; pennarelli.

### Descrizione

Ibridi impossibili è un'attività energica e utile per guidare le organizzazioni giovanili nel processo di reinventare i propri prodotti/servizi o di proporre idee innovative.

La squadra sarà divisa in gruppi (da 2 a 6 persone) e ognuno di loro riceverà una sfida su una nota + 1 comune (l'ultima) in modo che possano vedere come la pensano allo stesso modo o diversamente.

Successivamente, sono invitati a immaginare ogni oggetto, descriverlo all'interno del team e provare a prototipare la nuova combinazione disegnandone un'immagine su foglio di una flipchart.



Start-up  
Lighthouse



creativity

risoluzione di problemi

senso di iniziativa

Tuttavia, il disegno non è l'unico metodo che possono scegliere per creare il prototipo, ogni squadra dovrebbe avere la libertà di esprimersi nel modo più comodo ed efficiente.

Per realizzare le combinazioni di oggetti, ogni partecipante è invitato a scrivere su foglietti adesivi diversi 2 oggetti completamente differenti e, alla fine, il formatore raccoglierà e combinerà le idee proposte.

A titolo di esempio, ecco un elenco di combinazioni di oggetti che potrebbero essere utilizzati:

- una tenda che è un'amaca
- un paralume che è un libro
- una bicicletta che è un forno
- uno zaino che è un'amaca

Alla fine, sono sfidati ad analizzare le caratteristiche più importanti dell'ibrido appena creato e a creare una storia di vendita, presentare il loro prodotto e convincere il pubblico ad acquistarlo.

## RESOCONTO

- ★ Come è stato il processo di creazione di qualcosa di nuovo da 2 elementi diversi?
- ★ Il processo sarebbe stato diverso se gli oggetti fossero stati più simili?
- ★ Come sono stati distribuiti i ruoli nei team?



Start-up  
Lighthouse



creativity

risoluzione di problemi

pensiero critico

narrazione

## COSA SUCCEDEREBBE SE



### Obiettivi formativi



Per prepararsi a futuri incerti.



Per aumentare le capacità di narrazione e pitching.



Per migliorare la creatività e la collaborazione all'interno dell'organizzazione.



Per valutare criticamente una situazione e trovare soluzioni e opportunità.



**Materiali:** Buste con scenari, pennarelli, fogli per flipchart



Start-up  
Lighthouse



## Descrizione

### **Fase di preparazione:**

Il facilitatore stampa le domande in anticipo e aggiunge ciascuna domanda "Cosa accadrebbe se?" a ogni singola busta. Il facilitatore prepara anche una copia delle domande su una lavagna per mostrarle dopo la presentazione per il sistema di voto.

### **Fase di implementazione, riscaldamento:**

Per il riscaldamento, i partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi di 2 o 3 persone e ogni squadra seleziona una busta. Vengono informati dal facilitatore che la presentazione più convincente avrà l'opportunità di selezionare lo scenario desiderato per la seconda fase dell'attività.

Leggono lo scenario associato al loro "Cosa accadrebbe se" e hanno un massimo di 15 minuti per discutere e concordare una trama e una soluzione per lo scenario e presentarlo davanti al gruppo per un massimo di 2 minuti, cercando di essere il più convincenti possibile.

Poiché la squadra con la presentazione più convincente ha l'opportunità di scegliere lo scenario successivo, il sistema di voto è il seguente. Ogni partecipante riceve un adesivo a punti. Al termine della sessione di presentazione, ogni partecipante posiziona sulla lavagna preparata il proprio adesivo sulla domanda a cui ha risposto la propria presentazione preferita di questo round di riscaldamento.



**Start-up  
Lighthouse**





## STORIE RICICLATE



### Obiettivi formativi



Creare storie basate sull'improvvisazione e la spontaneità.



### Materiali:

Fogli di flipchart , fogli A4, penne, matite.

### Descrizione

#### FASE 1: RISCALDAMENTO

In qualità di facilitatore, condividi con i partecipanti la seguente citazione: "Le storie ci aiutano a dare un senso alle organizzazioni" di Steve Denning dal libro "The Leader's Guide to Storytelling".

Il vantaggio di avere una buona storia? Fa sì che ci si preoccupi. Il vantaggio di avere una storia molto bella? Fa sì che ci si preoccupi maggiormente del narratore e dell'argomento.

Dividi la squadra in gruppi più piccoli di 3-4 persone ciascuno. Spiega ai partecipanti che hanno 20-30 minuti per costruire una storia. Deve avere un inizio, una parte centrale, una fine, oltre a un personaggio principale.



Start-up  
Lighthouse



Durante l'esercizio, in qualità di facilitatore, annuncerai le cose che devono essere cambiate o aggiunte alla loro storia.

Ecco alcuni suggerimenti:

- Your La tua storia deve includere una spiaggia;
- Aggiungi un personaggio malvagio;
- Cambia il nome del tuo personaggio principale da questo punto in avanti;
- Aggiungi un animale parlante;
- Tutti sono su una nave pirata/in una giungla/nello spazio;
- Includi una storia vera di uno dei membri del tuo gruppo;
- Aggiungi una catastrofe.

Quando il tempo è scaduto, chiedi ai gruppi di condividere le loro storie divertenti ad alta voce.

## FASE 2

Dividi i partecipanti in squadre e dai loro i seguenti sommari:

**Sommario 1:** Condividi il motivo e il momento in cui hai deciso di unirti/creare l'organizzazione in cui lavori.

**Sommario 2:** Raccontaci una storia che ci farebbe venire voglia di lavorare per te.

**Sommario 3:** Raccontaci una storia che ci farebbe utilizzare i servizi della tua organizzazione.

**Sommario 4:** Raccontaci una storia per illustrare uno dei valori della tua organizzazione.

Negli stessi team, dovranno creare la propria organizzazione o storyline della campagna di raccolta fondi seguendo la struttura:

- Qualcuno
- Desidera molto qualcosa



Start-up  
Lighthouse





## WORKSHOP DI NEGOZIAZIONE



### **Obiettivi formativi**



Imparare a negoziare un accordo per raggiungere lo scenario migliore attraverso simulazioni e giochi di ruolo.



**Materiali:** Dispensa per il workshop di negoziazione  
Carta e penna per appunti, un'ampia stanza con sedie (si può fare anche all'aperto)  
La guida del facilitatore:



## Descrizione

Il facilitatore introdurrà ai partecipanti gli elementi base della negoziazione (ad es. stili di negoziazione cooperativa vs competitiva, negoziazione distributiva vs integrativa, concetti e tecniche). Esploreranno insieme il dilemma del prigioniero, esprimendo la loro prospettiva e decisione per la situazione. Successivamente, il facilitatore rivelerà la matrice dietro il dilemma e come funziona.

Nella seconda fase il gruppo viene diviso in due gruppi di 8 persone. Ogni gruppo lavorerà su un esercizio. Il gruppo viene poi suddiviso in gruppi di 4 persone. Di queste 4 persone, 2 giocheranno come parte A e 2 giocheranno come parte B.

In questo modo avrai 8 coppie; 4 coppie lavoreranno su un esercizio e le altre 4 sull'altro esercizio della dispensa.

Inell'ultima parte dell'attività, le coppie che hanno lavorato sugli stessi esercizi confronteranno i risultati ottenuti e il processo per raggiungerli. In questo modo sarà possibile confrontare i risultati di gruppi che hanno lavorato separatamente sullo stesso esercizio.

## RESOCONTO

- ★ Riesci a riconoscere alcune delle tecniche e dei metodi che sono stati illustrati nella prima parte del workshop?
- ★ Potresti spiegare i risultati ottenuti e fornire argomenti per queste decisioni?



**Start-up  
Lighthouse**



## APPRENDIMENTO PERMANENTE E SUCCESSO



### Obiettivi formativi



ToRiflettere sull'importanza dell'apprendimento permanente e sul suo impatto sulla nostra crescita personale e professionale.



Riflettere su come impariamo e su come questo influisce sul nostro successo personale.



Riflettere su come un'organizzazione che apprende può ottenere risultati migliori.



**Materials:** TV o proiettore, computer.

### Descrizione

*Seleziona con il tuo team uno dei seguenti video:*

*1. Perché devi essere uno studente per tutta la vita?*

*2. Cos'è l'apprendimento permanente? Perché importa?*

*3. I sistemi di base che devono essere messi in atto per sostenere l'apprendimento permanente.*



Start-up  
Lighthouse



*imparare ad apprendere*

*adattarsi al cambiamento*

*visione strategica*

*pensiero analitico*

1. Inizia a guardare uno dei video qui sopra;
2. Quindi riflettere sui vantaggi dell'apprendimento permanente;
3. Infine il facilitatore può chiedere alcuni esempi dell'importanza di essere aggiornati su diversi argomenti nella nostra vita quotidiana;
4. Quando si tratta di raccolta fondi, avere un'ampia conoscenza delle diverse aree contribuisce a migliorare l'efficacia del lavoro;
5. È importante anche avere la capacità di riconoscere le nostre debolezze e potenzialità;
6. Avere l'umiltà di rendersi conto che a volte non sappiamo qualcosa su un certo argomento ma possiamo imparare;
7. Riflettere su questo, individualmente o in gruppo, favorisce la consapevolezza di ciò che noi possiamo migliorare.

## RESOCONTO

- ★ Quando si tratta di raccolta fondi, avere un'ampia conoscenza delle diverse aree contribuisce a migliorare l'efficacia del lavoro;
- ★ È importante anche avere la capacità di riconoscere le nostre debolezze e potenzialità;
- ★ Avere l'umiltà di rendersi conto che a volte non sappiamo qualcosa su un certo argomento ma possiamo imparare;
- ★ Riflettere su questo, individualmente o in gruppo, favorisce la consapevolezza di ciò che noi possiamo migliorare.



**Start-up  
Lighthouse**





## RIVOLTO AL ROVESCIO

### Obiettivi formativi



Sfidare i giovani ad espandere i propri orizzonti e uscire dalla loro comfort zone.



Per comprendere che a volte, nel corso della vita, il cambiamento non è sempre negativo.



Incoraggiare i partecipanti ad abbracciare il cambiamento e riconoscere che si tratta di un processo individuale.

---



**Materiali:** Sciarpa, forbici, riviste, fogli bianchi A4, penne.





## Descrizione

Il Facilitatore inizia dicendo che improvvisamente la nostra vita può capovolgersi. Poi sistema i giovani in squadre di due e li mette davanti a situazioni che li fanno uscire dalla comfort zone.

## Istruzioni per i partecipanti

1. Coprirsi il viso con una sciarpa (come se fossero ciechi) e fargli svolgere un determinato compito, come chiedere loro di andare a prendere un oggetto dall'altra parte della stanza, guidati verbalmente da un altro collega;
2. Scrivi un testo con la mano opposta a quella con cui solitamente scrivono;
3. Scrivere un testo in una lingua che non conoscono, facendolo leggere da un altro collega;
4. Togliersi i vestiti o abbottonarsi una camicia con una sola mano;

5. Ritagliare le immagini da una rivista con la mano opposta a quella che usano abitualmente;
6. Stabilire un percorso verso l'altro lato della stanza, e con le spalle verso l'altro lato della stanza (e la vista quindi compromessa), seguendo le istruzioni del collega e dirigendosi verso di essa;

I gruppi possono cambiare per sperimentare tutte le attività.

## RESOCONTO

- ★ Puoi stimare il grado di difficoltà delle attività?
- ★ Quali strategie sono state utilizzate per superare le difficoltà? Il supporto in coppia è stato utile?







## PERSUASIONE

### Obiettivi formativi



Sostenere la consapevolezza interculturale e la comprensione empatica attraverso un'attività di apprendimento attivo.



Acquisire una migliore comprensione dell'esperienza vissuta dai giovani con minori opportunità e di come ciò influisca sulla loro partecipazione.



Applicare il pensiero critico e la creatività per sviluppare un piano per coinvolgere i giovani con minori opportunità nella co-progettazione, implementazione e valutazione di programmi e progetti per i giovani.



**Materiali:** Foglio informativo sulla Persuasione  
Caso di studio, post-it, Flipcharts, social media



## Descrizione

Per i giovani con minori opportunità nelle comunità "lasciate indietro" la vita quotidiana è una sfida, con forme gravi di criminalità, i problemi legati alle bande e la sicurezza quotidiana che caratterizzano la routine. In questo contesto, i programmi volti a sostenere i giovani con minori opportunità, sebbene ben intenzionati, sono spesso forniti "dall'alto", con un contributo minimo o nullo da parte dei giovani interessati. I giovani non si fidano del "Sistema" e i programmi che vengono implementati sono spesso visti come poco credibili e irrilevanti.

Le organizzazioni che forniscono questi programmi e il loro personale affrontano le proprie sfide nel rispondere agli "stili di vita caotici" del loro gruppo target e alle interruzioni

nel coordinamento delle attività e gestione del tempo associate a questi stili di vita. Non sono abituati a lavorare con "la controcultura che hanno i giovani".

"Persuasion" è un'attività di apprendimento collaborativo che esplora questi problemi e il modo in cui influenzano la progettazione e la valutazione del progetto. Utilizza il gioco di ruolo per indurre i partecipanti a entrare in empatia con la prospettiva e l'esperienza vissuta da qualcun altro, attraverso una metodologia di "action learning set" (Pedler, 1997). L'Action Learning è un approccio all'apprendimento collaborativo che assume il compito come veicolo per l'apprendimento.

Si basa sulla premessa che non c'è apprendimento senza azione e no c'è azione senza apprendimento.



Start-up  
Lighthouse



*dinamiche si squadra*

*comunicazione*

*processo decisionale*

*empatia*

Nell'Action Learning Set, i partecipanti riflettono su presupposti e convinzioni che modellano le loro comprensioni e azioni. Il pensiero critico porta in primo piano questioni reali e le sottopone a valutazione, consentendo ai partecipanti di mettere in discussione la logica alla base delle loro azioni e di esaminare i problemi da più prospettive.

La riformulazione del problema presentato si verificherà quando le persone scoprono percezioni errate, norme e aspettative che sono spesso nascoste.

### **Fase 1: Impostazione dell'attività 30'**

Costruire i parametri dell'attività e dei processi di lavoro. Il facilitatore spiega il compito di gruppo - sviluppare un piano per coinvolgere i

giovani "difficili da raggiungere" nell'attuazione e nella valutazione di un progetto per i giovani - utilizzando la dispensa di accompagnamento. Un caso di studio di un programma giovanile collaborativo co-progettato - PIETRA MILIARE - viene presentato come ciò che bisogna riprendere. Vengono spiegati i compiti dei parametri del tempo (come indicato nella Dispensa).

### **Fase 2: Esplorare i confini: lavoro in piccoli gruppi 45'**

Dividi in due gruppi più o meno uguali.

- Gruppo 1: assume il ruolo dei giovani con minori opportunità.
- Gruppo 2: assume il ruolo di operatori giovanili e volontari.



**Start-up  
Lighthouse**



*dinamiche di squadra*

*comunicazione*

*processo decisionale*

*empatia*

I gruppi 1 e 2 eleggono ciascuno un rappresentante. Il ruolo e il compito dei rappresentanti è quello di agire come mediatori in un dialogo con ciascun gruppo. I rappresentanti possono visitare gli altri gruppi e porre domande. Gli altri gruppi possono chiedere agli altri rappresentanti di visitare il proprio gruppo.

Il compito di ogni gruppo è:

- Pensare a cosa crea tensioni nella comunità - in particolare per i giovani - e quali sono i fattori che impediscono ai giovani di essere coinvolti nei programmi per i giovani
- Evidenziare alcune parole chiave sull'altro gruppo che il tuo gruppo non comprende
- Evidenziare alcune parole chiave sugli altri gruppi che creano sentimenti negativi nel tuo gruppo, ad esempio cose che creano ansia, sfiducia o rabbia.

Ogni gruppo consegnerà quindi un messaggio all'altro gruppo tramite il proprio rappresentante su ciò che non capisce di quel gruppo e quali sono i sentimenti negativi che devono essere esplorati.

### **Fase 3: Piano di Persuasione 45'**

Lavorando con le intuizioni acquisite dai passaggi 1 e 2, a ciascun gruppo viene presentato il proprio compito:

Sviluppare un piano per coinvolgere i giovani "difficili da raggiungere" nel progetto che è stato concepito nell'Attività 2 come "co-attuatori" e "co-valutatori".

Ciò implica un pensiero creativo e critico per trovare le migliori soluzioni in termini di metodologia di implementazione e strumenti di raccolta dati per la valutazione.



**Start-up  
Lighthouse**



*dinamiche di squadra*

*comunicazione*

*processo decisionale*

*empatia*

Ai partecipanti viene data "carta bianca" per trovare qualsiasi soluzione che pensano possa funzionare. Dovrebbero essere incoraggiati a pensare a modi innovativi per coinvolgere i giovani, ad esempio utilizzando i social media. Facendolo attraverso una dimostrazione pratica, ad es. anche l'utilizzo di un canale di social media è da incoraggiare. I partecipanti dovrebbero anche essere guidati a pensare a strategie come incentivi e ludicizzazione per raggiungere i loro obiettivi.

Dopo aver sviluppato il proprio piano, ogni gruppo farà una presentazione di 5 minuti su ciò che ha escogitato. Questa presentazione può essere svolta attraverso: flipchart; appunti su post-it; qualsiasi altro mezzo che il gruppo vorrebbe utilizzare, ad es. tramite powerpoint

#### **Fase 4: Revisione e Riflessione 30'**

Dopo aver completato i propri compiti, il gruppo si riunisce per rivedere il proprio lavoro e riflettere su ciò che ha appreso.

---

#### **RESOCONTO**

- ★ L'attività ha cambiato la tua comprensione nei riguardi "dell'esperienza vissuta" dai giovani "difficili da raggiungere"? In quali modi?
- ★ È probabile che utilizzi qualcuna delle intuizioni e degli apprendimenti acquisiti dall'attività nella tua vita?
- ★ Cosa hai trovato stimolante nell'attività?



**Start-up  
Lighthouse**



# L'ACCELERATORE



**Start-up  
Lighthouse**





## PRE-MORTEM



### Obiettivi formativi



Acquisire una migliore comprensione delle sfide e dei rischi futuri che i progetti dovranno probabilmente affrontare.



Valutare la gravità e l'impatto di tali rischi e sfide.



**Materiali:** Video Pre-mortem:



Fogli illustrativo Pre-mortem  
Post-it, flipchart



Progettare strategie di riduzione e mitigazione del rischio.



Applicare il pensiero critico e la risoluzione dei problemi per sviluppare strumenti e indicatori per monitorare il successo e il fallimento di un progetto.

Video analisi del rischio:



## Descrizione

Pre-Mortem' è un'attività di apprendimento collaborativo che utilizza il pensiero "fuori dagli schemi" per esplorare i rischi e le sfide che possono portare al successo o al fallimento di un progetto.

Offre ai partecipanti l'opportunità di applicare capacità analitiche per calcolare la gravità, la probabilità e il potenziale impatto di questi rischi e come potrebbero influenzare la progettazione e la valutazione del progetto.

I partecipanti applicheranno quindi il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi per identificare strategie per eliminare o ridurre il rischio, quindi svilupperanno strumenti e indicatori per monitorare il successo o il fallimento del loro progetto in futuro.

L'attività inverte la pratica convenzionale di eseguire 'un'autopsia' su un progetto fallito

quando è già troppo tardi per fare qualsiasi cosa per prevenire il fallimento.

Invece, i partecipanti usano la loro immaginazione per descrivere uno scenario in cui tutte le loro speranze e piani per il successo finiscono sepolti nella tomba del progetto.

Quindi lavorano a ritroso per elaborare strategie inventive per evitare la catastrofe, mettendo in atto misure di valutazione per scoprire se le loro strategie sono sulla buona strada.

---

### Step 1: Impostazione dell'attività 15'

Costruire i parametri dell'attività e dei processi di lavoro. Il facilitatore spiega il compito di gruppo - identificare e mitigare i rischi chiave che



**Start-up  
Lighthouse**



*pensiero analitico*

*creativity*

*pensiero critico*

*valutazione*

influenzano l'implementazione e la valutazione di un progetto per i giovani – utilizzando la dispensa allegata.

Vengono spiegati i parametri di tempo del compito (come indicato nella Dispensa). Ai partecipanti viene chiesto di pensare a un progetto giovanile che vorrebbero valutare in termini di sfide e rischi. Questo può essere un progetto che esiste già o possono abbozzare un progetto che vorrebbero realizzare in futuro.

## **Fase 2: Successo and fallimento: lavoro in piccoli gruppi 30'**

Dividi in due gruppi più o meno uguali.

- Gruppo 1: assume il ruolo della squadra del "fallimento".
- Gruppo 2: assume il ruolo della squadra del "successo".

I gruppi 1 e 2 eleggono ciascuno un rappresentante. Il ruolo e il compito dei rappresentanti è di agire come facilitatori del lavoro del proprio gruppo e di presentarne i risultati.

Il compito di ogni gruppo è:

**Squadra del fallimento:** fare un brainstorming su tutti i motivi per cui il progetto è fallito. Questi potrebbero includere svolte negative di eventi, segnali di avvertimento che hai ignorato, decisioni protratte, ipotesi che si sono rivelate false. Come è successo? Scrivi le idee su foglietti adesivi e raggruppa le idee in temi.

**Squadra del successo:** fare un brainstorming su tutti i modi in cui il progetto ha avuto successo. Questi potrebbero includere obiettivi significativamente superiori; producendo nuovi output. Come è successo? Scrivi le idee su foglietti adesivi e raggruppa le idee in temi.



**Start-up  
Lighthouse**



### **Fase 3: Presentazione risultati 20'**

Dopo aver sviluppato i loro fattori di successo e fallimento, ogni gruppo farà una presentazione di 10 minuti su ciò che ha escogitato. Questa presentazione può essere svolta attraverso: flipchart; post-it; qualsiasi altro mezzo che il gruppo vorrebbe utilizzare, ad es. powerpoint.

### **Fase 4: Riflessione e azione 30'**

Dopo le presentazioni dei sottogruppi, il gruppo si riunisce per rivedere il proprio lavoro; riflettere su ciò che hanno appreso e utilizzare questa riflessione per pensare ad azioni per eliminare o ridurre i rischi.

Questo processo copre quanto segue:

- Sviluppare e rivedere le possibili soluzioni ai rischi identificati.

- Assegnare un punteggio a ciascun rischio in base alla probabilità e all'impatto sul progetto. La probabilità è valutata: 0 - nessuna probabilità 1 - bassa probabilità 2 moderata probabilità 3 alta probabilità. L'impatto è valutato 0 - nessun impatto 1 - impatto minimo 2 impatto moderato 3 impatto elevato;
- Discutere quali azioni potrebbero essere necessarie per ridurre i rischi di catastrofe in futuro;
- Decidere i metodi e gli indicatori da utilizzare per monitorare il successo o il fallimento. I metodi e gli indicatori devono essere collegati alla natura e alla gravità dei rischi individuati e alle relative soluzioni. Ad esempio, se "l'esaurimento dei finanziamenti" è identificato come un rischio grave e la strategia di



**Start-up  
Lighthouse**



*pensiero analitico*

*creativity*

*pensiero critico*

*valutazione*

mitigazione è "mettere in atto un piano per garantire regolarmente opportunità di finanziamento", un buon metodo di monitoraggio del rischio consisterebbe nell'utilizzare un foglio di calcolo per registrare le attività di finanziamento e i risultati, e un buon indicatore di monitoraggio sarebbe "% di aumento dei finanziamenti garantiti rispetto allo scenario di riferimento"

## **RESOCONTO**

- ★ Quali cose nuove hai imparato su come i progetti possono andare fuori dai binari e finire in un fallimento?
- ★ È probabile che utilizzi l'apprendimento dall'attività nel tuo lavoro?
- ★ Cosa hai trovato stimolante nell'attività?



**Start-up  
Lighthouse**



# L'ACCELERATORE



**Start-up  
Lighthouse**





## LO SCENARIO DEL CASO PEGGIORE



### Obiettivi formativi



I partecipanti devono lavorare insieme e risolvere i problemi per avere successo, sviluppare il loro pensiero critico e la gestione del team.



**Materiali:** Fogli e penne

### Descrizione

Dividi gli studenti in gruppi. Spiega loro che sono coinvolti in "Lo scenario più sfavorevole". Dai a ogni gruppo una situazione: rinchiuso in un edificio in fiamme. Intrappolato su una nave che affonda. In una scialuppa di salvataggio dopo che la nave è affondata. Bloccato su una montagna con una valanga incombente. L'incidente è atterrato su un'isola deserta. In una giungla con predatori alle spalle e un fiume pieno di piranha davanti.



*ensiero critico*

*risoluzione di problemi*

*dinamiche di squadra*

Il gruppo deve decidere su 5 elementi indispensabili che li aiuteranno a mettersi in salvo. I 5 elementi devono provenire da una decisione unanime del gruppo. Tutti devono essere d'accordo sugli elementi. In che modo i gruppi negoziano la lista? Gli studenti possono provare a negoziare per ottenere ulteriori elementi dell'elenco, ma sii chiaro. Sono 5 e solo 5. Dai ai gruppi un limite di tempo per elaborare l'elenco. Inizia ad annunciare che il pericolo circostante (che si tratti di fuoco, leoni o valanghe) si sta avvicinando. E più vicino. Il tempo sta finendo. I gruppi batteranno il tempo?

Fai questo esercizio con uno scenario realistico. Quindi ripeti con uno scenario basato sulla fantasia. Sono su Marte e c'è una falla nel loro domicilio. Il castello è stato attaccato dalle streghe. Sono sottoterra in una lotta all'ultimo sangue con le talpe. È il futuro e tutti sono robot. I robot hanno a che fare con una tempesta di incursioni acide.

## Momenti 'AHA'

Alla fine del tempo limite, i gruppi presentano le loro liste. Discuti con la classe.

- ★ Le voci dell'elenco sono utili? Sorprendenti?
- ★ Il gruppo è stato in grado di concordare su cinque elementi? Perché o perché no?
- ★ Quali oggetti escogitano in circostanze immaginarie?



**Start-up  
Lighthouse**





**Start-up  
Lighthouse**

## PARLARNE



### Obiettivi formativi



I partecipanti impareranno l'importanza di essere in grado di prendere posizione su una questione e difenderla con logica, ragionamento, conoscenza e buon senso.



**Materiali:** Elenco con scenari

### Descrizione

Di seguito è riportato un elenco di scenari da presentare ai partecipanti per la discussione e il dibattito. Si basano principalmente sull'etica e sulla moralità. Incoraggeranno i partecipanti a prendere posizione e difendere il loro punto di vista.

**Scenario 1:** Un giorno Richard trova un anello dall'aspetto costoso nel corridoio della scuola. Non ha un nome sopra e non è vicino all'armadietto di nessuno.

Dovrebbe:

- A) Darlo agli oggetti smarriti
- B) Chiedere se appartiene a qualcuno lì
- C) Tenerlo e non dire niente.



## Scenario 2

L'amica di Judy è stressata per un test imminente. Judy ha già fatto il test e ha ottenuto il 100%, quindi conosce già tutte le risposte.

Lei dovrebbe:

- A) Dare le risposte alla sua amica
- B) Usare le sue conoscenze per istruire la sua amica
- C) Non farsi coinvolgere affatto

## Scenario 3

L'allenatore Nelson ha sorpreso due dei suoi migliori giocatori di basket a vandalizzare la proprietà della scuola. La regola è che devono essere sospesi. Se ciò accade, la loro squadra perde le prossime semifinali. Se l'allenatore sta zitto sicuramente vinceranno, ma potrebbe perdere il lavoro.

L'allenatore dovrebbe:

- A) Sospendere i due giocatori e rispettare le regole
- B) Fare finta di non averli mai visti.

## RESOCONTO



Cosa hai scoperto di te stesso e del gruppo durante il processo?



Quale lezione puoi imparare?



**Start-up  
Lighthouse**





empatia

leadership

dinamiche di squadra

Start-up  
Lighthouse

## MAPPA DELL'EMPATIA



### Obiettivi formativi



Le mappe dell'empatia possono essere un potente strumento per costruire una comprensione più profonda di come le nostre parole e azioni si collegano ai nostri pensieri e sentimenti



**Materials:** Fogli A4  
Fogli per flipchart  
Matite  
Pennarelli

### Descrizione

Le mappe dell'empatia sono divise in quattro sezioni: Pensa, Senti, Di, Fai. Guida il partecipante attraverso un esempio, usando te stesso come modello. (Es: quando mi sento nervoso, potrei pensare che sto commettendo degli errori. Quando mi sento in questo modo, mi scuso molto (diciamo) e spesso faccio un respiro profondo (fai).

Su una lavagna o su un bollettino, disegna un cerchio al centro ed etichettalo come "il nostro gruppo". Quindi dividi il tabellone in quattro quadranti, etichettati: pensa, senti, di, fai.



*empatia*

*leadership*

*dinamiche di squadra*

Ogni studente riceve quattro post-it. Chiedi ai partecipanti di scrivere un'emozione che a volte provano, un pensiero che collegano a quell'emozione, un'azione che intraprendono quando provano quella sensazione e qualcosa che potrebbero dire.

Ognuno, a turno, lo pone sul tabellone.

Imposta il tono all'inizio dell'attività per garantire un ascolto attivo e compassionevole.

Dopo che la mappa è stata completamente popolata, il gruppo dovrebbe quindi leggere tutti i punti ad alta voce e cercare temi o schemi simili.

Questi modelli e temi dovrebbero essere scritti. Ciò consente al team di umanizzare i sentimenti e i tratti di una persona o di un gruppo di utenti con cui potrebbero non avere familiarità, guadagnando così empatia.

## RESOCONTO



Qual è stato il tuo momento AHA durante l'attività?



**Start-up  
Lighthouse**



86.400



### Obiettivi formativi



Per capire il valore del tempo e perché è importante diventare efficienti.



**Materiali:** Fogli A4  
Fogli per flipchart  
Matite  
Pennarelli

### Descrizione

Spiega ai partecipanti che hanno \$ 86.400,00 da spendere come desiderano. Le uniche restrizioni sono che non possono incassare denaro e se non usano alcun denaro lo perdono. Discutiamo quindi perché e come hanno speso i soldi in quel modo. Condividi con loro che 86400 sono il numero di secondi che abbiamo ogni giorno e che il più spesso possibile dovrebbero considerare di dedicare il loro tempo a cose che sono importanti per loro come hanno fatto con i loro soldi.

### RESOCONTO



Quali trucchi e suggerimenti usi per sfruttare al meglio il tuo tempo?



Start-up  
Lighthouse



# L'ACCELERATORE

time  
management



**Start-up  
Lighthouse**





## POLIGONO CIECO



### Obiettivi formativi



Comprendere i processi di gruppo è il modo più efficiente per portare a termine un'attività.



**Materiali:** Corda  
Bende

### Descrizione

A seconda delle dimensioni del tuo gruppo potresti dover dividere il tuo gruppo in squadre di 9-15 giocatori. Benda ogni persona.

(NOTA: se hai più persone che bende, chiedi loro di chiudere gli occhi. Fagli sapere che la fiducia e l'integrità sono la chiave per un esito positivo). Posiziona un pezzo di corda al centro del cerchio.

Spiega che il loro compito è disporre la corda in una forma a scelta: un quadrato, una "Z" o un pentagono. Tutti devono essere sempre in contatto con la corda e devono utilizzare l'intera corda. Non sono ammessi grovigli o nodi.



*empatia*

*leadership*

*dinamiche di squadra*

Quando il gruppo sente di aver creato la forma che hai specificato, può metterla a terra e togliersi le bende.



## RESOCONTO

Durante l'evento vedrai tutti i tipi di stili di personalità, stili di leadership, stili di comunicazione e un preciso ordine gerarchico. Per quanto riguarda la gestione del tempo, il processo del gruppo è spesso molto frenetico. Puoi discutere della gestione del tempo del team o utilizzare l'esperienza come metafora della gestione del tempo personale, chiedendo "qual è il modo più efficiente per portare a termine un compito?" Il gruppo scoprirà che quando viene privato della vista, i loro normali modi di portare a termine un compito vengono gettati nella confusione.

Come parte del tuo resoconto, parla del processo che userebbero se dovessero ripetere l'esercizio. Questo è anche un ottimo strumento di elaborazione per la formazione manageriale perché può assicurare che ciò che accade quando sono bendati non sarà ciò che accade in ufficio



**Start-up  
Lighthouse**





## COSA HO FATTO IERI



### Obiettivi formativi



Imparare a dare la priorità alla propria energia e ai propri sforzi in base ai compiti



**Materiali:** Fogli  
Pennarelli  
Penne

### Descrizione

Chiedi ai delegati di annotare 10 cose che hanno fatto ieri al lavoro (nessun ordine, nessun suggerimento, nessun commento). Successivamente, su un foglio di carta separato, chiedi loro di annotare i 5 argomenti che si aspettano di discutere alla loro prossima

valutazione o analisi della performance.

Invitali a guardare insieme i due elenchi e segnare in qualche modo sul primo elenco tutte le cose che hanno un collegamento diretto con il secondo elenco. (I delegati possono tentare di creare collegamenti indiretti per giustificare il motivo per cui hanno fatto determinate cose!)

Il momento della "lampadina" è il riconoscimento del tempo che dedichiamo a cose che hanno poca o nessuna conseguenza sulle nostre prestazioni. Di solito chiedo loro di tracciare l'elenco delle 10 cose su una griglia "Importanza/Urgenza".



*empatia*

*leadership*

*dinamiche di squadra*

Devono concentrarsi sulle "attività importanti e urgenti/non urgenti (quindi pianificate).

Mi piace questa attività in quanto collega chiaramente la performance con l'attività.

## **RESOCONTO**



Cosa potremmo applicare da domani?



**Start-up  
Lighthouse**







## LA TORRE DI HANOI



### Obiettivi formativi



Questo gioco di team building con un tocco matematico consente un'ampia discussione di gruppo, pianificazione e risoluzione dei problemi con i partecipanti.



**Materials:** Dischi  
Aste

### Descrizione

Il puzzle è composto da tre torri/pali/aste con 5 o più dischi disposti a forma conica con il più piccolo in alto.

L'obiettivo del gioco è spostare l'intera pila su un'altra asta mantenendo l'ordine particolare. Ci sono alcune condizioni da seguire durante il gioco:

1) Dalla torre può essere spostato un solo disco alla volta;





- 2) Solo il disco più in alto su una torre può essere spostato e;
- 3) alla squadra non è consentito mettere un disco più grande su un disco più piccolo;

Il numero minimo di mosse necessarie per risolvere un enigma della Torre di Hanoi è  $2n - 1$ , dove  $n$  è il numero di dischi.

## RESOCONTO

- ★ Come sei arrivato alla soluzione?
- ★ Chi ha contribuito attivamente alla risoluzione del problema?





## MARKER MADNESS



### Obiettivi formativi



Per imparare a sincronizzare i tuoi sforzi per raggiungere un obiettivo di squadra



**Materiali:** Carta per manifesti  
Spago  
Pennelli

### Description

Questa attività sfida i gruppi a lavorare insieme per scrivere una parola o disegnare un'immagine utilizzando un solo pennarello e i loro sforzi coordinati per controllarlo utilizzando solo un pezzo di spago. Richiederanno comunicazione, collaborazione e pensiero creativo per creare un'illustrazione "completa". Lega un pezzo di spago al pennarello, per ogni partecipante. Se hai cinque persone in ogni gruppo che parteciperanno, avrai bisogno di cinque pezzi di spago per pennarello.



comunicazione

leadership

dinamiche di squadra



**Start-up  
Lighthouse**

Ti consigliamo di legare ogni pezzo di spago molto bene e lasciare una coda di due piedi che pende dal pennarello. Potrebbe essere necessario fissare lo spago al pennarello se continuano a cadere. Suddividi il tuo gruppo in squadre più piccole e dai ad ogni squadra carta e pennarello.

Ogni partecipante afferra uno degli spaghi. Scegli una parola da far scrivere ai gruppi. Tutti dovranno lavorare insieme per scrivere ogni lettera.

Possono tenere solo l'estremità dello spago (gli ultimi 6 pollici), il che significa che non possono avvicinare di soppiatto le mani al pennarello per scrivere. Guarda come fanno bene

## RESOCONTO



Qual è stata la tua strategia?



Di cosa avevi bisogno per raggiungere il tuo obiettivo?





## MOSCOW



### Obiettivi formativi

Stabilire una chiara gerarchia di ciò che deve essere implementato e di ciò che non è possibile includere entro i vincoli attuali.



Per dare la priorità all'utilizzo di una raccolta di funzionalità "Da avere", "Dovrebbe avere", "Potrebbe avere" o "Mi piacerebbe ma non otterrò".



**Materiali:** Pennarelli  
Fogli per flipchart

### Descrizione

1. Elencare tutte le funzionalità che si desidera sviluppare entro un periodo di tempo specifico (ad esempio uno Sprint).
2. Crea un diagramma che contenga le quattro diverse categorie "Da avere", "Dovrebbe avere", "Potrebbe avere" o "Vorrei ma non otterrei". Classificare le caratteristiche all'interno delle quattro categorie.
3. I "Da avere" sono caratteristiche fondamentali e devono essere implementate per avere un prodotto di successo.
4. "Dovrebbe avere" sono caratteristiche importanti ma non critiche, possono essere fatte in modo diverso.



riflessione

dinamiche di squadra

5. "Potrebbe avere" sono caratteristiche che sarebbe bello avere, ma non cambieranno in modo significativo l'esperienza dell'utente.
6. "Vorrei ma non otterrei" sono funzionalità troppo difficili da implementare.
7. Una volta valutate le diverse caratteristiche, pianificare di conseguenza definendo le attività.

## RESOCONTO



In quali contesti potresti applicare il metodo di Moscow?



Start-up  
Lighthouse



empatia

leadership

dinamiche di squadra

## COMFORT ZONE



Start-up  
Lighthouse

### Obiettivi formativi



Affrontare il cambiamento nel gruppo e incoraggiare la conversazione sui livelli di comfort tra i membri per rafforzare i legami e il lavoro di squadra.



**Materiali:** Nastro o corda

### Descrizione

Crea un bersaglio con nastro adesivo, corda o filo (tre cerchi concentrici). Nota per il facilitatore: poiché stai chiedendo alle persone cosa c'è dentro/fuori dalle loro zone di comfort, assicurati di scegliere le tue affermazioni in modo appropriato per il tuo gruppo e le fasi del gruppo.

Puoi introdurre questa attività con una citazione o una dichiarazione sul cambiamento. In caso contrario, puoi semplicemente dire agli studenti che dirai diverse affermazioni. Per ogni affermazione, dovrebbero considerare il loro livello di comfort con l'affermazione.



empatia

leadership

dinamiche di squadra

Ci sono tre livelli di comfort:

**Comfort zone:** ti senti bene con questa affermazione. Hai le capacità, l'interesse e le conoscenze per avere successo/efficacia (questo è il cerchio più interno o un terzo della stanza).

**Zona di sfida:** hai qualche abilità, interesse o conoscenza per avere successo, ma sai che avrai qualche difficoltà con questa affermazione. Saresti in grado di farlo, ma impareresti.

**Zona di pericolo:** "Non farmi fare questo!" È così che ti senti nella zona di pericolo. Provi un disagio significativo anche solo pensando a questo problema.

### Esempi di dichiarazioni:

Avvicinare uno sconosciuto a un evento / Parlare in pubblico / Organizzare una riunione/ Condurre un processo di pianificazione di un evento / Essere un membro di un comitato / Avvicinarsi a un'azienda per una donazione / Conoscere qualcuno di nuovo in questo gruppo / Chiedere feedback / Dare feedback a qualcuno che non sta facendo il loro peso / Essere in questo gruppo.

### RESOCONTO

★ Come ti sei sentito in ciascuna delle zone?



Start-up  
Lighthouse







## TU SAI LE REGOLE



### Obiettivi formativi



Per capire come integrarsi meglio in una comunità, per proporre indicazioni ai nostri gruppi, come ispirare le persone della tua tribù.



**Materiali:** Fogli per flipchart  
Pennarelli

### Descrizione

Le regole e le leggi che abbiamo nella vita hanno lo scopo di guidarci e proteggerci e di mantenere l'ordine nella nostra società. Immagina di poter stabilire 3 regole che tutti nel mondo devono seguire. Quali regole faresti e perché?

- Regola n. 1\_\_\_\_ Ho scelto questa regola perché:
- Regola n. 2\_\_\_\_ Ho scelto questa regola perché:
- Regola n. 3\_\_\_\_ Ho scelto questa regola perché:

### RESOCONTO



Qual è il ruolo delle regole?





## RIFLETTORE

### Obiettivi formativi



Per condividere messaggi positivi di apprezzamento per la tua squadra



**Materiali:** Lavagna o carta per poster  
Pennarelli

### Descrizione

Chiedi a un partecipante di sedersi davanti alla lavagna. Chiedi al resto del gruppo di avvicinarsi e scrivere frasi positive su quella persona.

Incoraggia la persona seduta a non voltarsi e a non provare a leggere ancora. Concedi al gruppo alcuni minuti affinché tutti possano contribuire. Nota per il facilitatore: in qualità di facilitatore, dovresti monitorare l'adeguatezza dei commenti scritti. Quando hanno finito, scatta una foto di loro davanti alla lavagna per dargliela in seguito. Cancella la lavagna e lascia che qualcun altro si sieda sotto i "riflettori".

### RESOCONTO



Come ci sentiamo quando offriamo/riceviamo messaggi positivi?





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# ERASMUS+





Start-up  
Lighthouse

# ERASMUS+ ISOLA

## Missioni:



Sull' Erasmus+



Attività di capacity building



## SULL'ERASMUS+

Erasmus+ è il programma dell'UE a sostegno dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport.

Il programma 2021-2027 pone una forte attenzione all'inclusione sociale, alle transizioni digitali e a quelle verdi e alla promozione della partecipazione dei giovani alla vita democratica.

L'obiettivo generale di Erasmus+ è sostenere, attraverso l'apprendimento permanente, lo sviluppo educativo, professionale e personale delle persone nell'istruzione, nella formazione, nella gioventù e nello sport, in Europa e oltre, contribuendo così alla crescita sostenibile, a posti di lavoro di qualità e alla coesione sociale, guidando l'innovazione e rafforzando l'identità europea e la cittadinanza attiva.



**Start-up  
Lighthouse**

### Obiettivi:

- Offrire opportunità di mobilità per l'apprendimento a individui e gruppi e promuovere la cooperazione, la qualità, l'inclusione e l'equità, l'eccellenza, la creatività e l'innovazione a livello di organizzazioni e politiche nel campo dell'istruzione e della formazione;
- Offrire opportunità di mobilità per l'apprendimento non formale e informale che prevedano la partecipazione attiva dei giovani e promuovere la cooperazione, la qualità, l'inclusione, la creatività e l'innovazione a livello di organizzazioni e politiche nel settore della gioventù;
- Offrire opportunità di mobilità per l'apprendimento al personale sportivo e promuovere la cooperazione, la qualità, l'inclusione, la creatività e l'innovazione a livello di organizzazioni sportive e politiche sportive.



## CAPACITY BUILDING NEL CAMPO DEI GIOVANI

I progetti di Capacity-building sono progetti di cooperazione internazionale basati su partenariati multilaterali tra organizzazioni attive nel settore della gioventù nel Programma e paesi terzi non associati al Programma.

Mirano a sostenere la cooperazione internazionale e il dialogo politico nel campo della gioventù e dell'apprendimento non formale, come motore dello sviluppo socioeconomico sostenibile e del benessere delle organizzazioni giovanili e dei giovani.

### **Aree tematiche/obiettivi specifici:**

- partecipazione politica, impegno civico e dialogo con gli organi decisionali;
- inclusione dei giovani con minori opportunità;
- democrazia, stato di diritto e valori;
- responsabilizzazione/impegno/occupabilità dei giovani;
- la pace e la riconciliazione postbellica;
- ambiente e clima;
- antidiscriminazione e parità di genere;
- competenze digitali e imprenditoriali.



Start-up  
Lighthouse





# Wow!

Che viaggio intenso hai avuto tu e il tuo team!

Come promesso, lo scopo delle sfide era darti un'idea di come può essere un viaggio imprenditoriale. Ora hai raggiunto la tua sfida finale e spero che questo viaggio sia stato perspicace e di crescita personale.

Dobbiamo dirti, però, che questo è stato solo l'inizio! Qual è il prossimo?

Di fronte a te c'è un nuovo mondo. Ora tocca a te scegliere quale percorso vuoi seguire nel tuo viaggio.



Grazie per aver utilizzato Start-up Lighthouse: Pocket Activity Cards.

## Disclaimer

Start-up Lighthouse è un progetto co-finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea. Il supporto della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



**Ci vediamo nella nostra prossima  
avventura di apprendimento!**

