



Co-funded by  
the European Union



# IL TOOLKIT EMPOWER

## Attività di approfondimento delle competenze ENTRECOMP



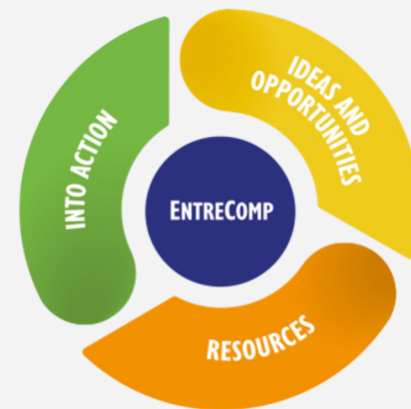
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

## IL QUADRO DI RIFERIMENTO ENTRECOMP

**EntreComp** è lo **European Entrepreneurship Competence Framework** sviluppato dalla Commissione Europea che spiega cosa si intende per mentalità imprenditoriale. Offre una descrizione completa delle conoscenze, delle abilità e delle attitudini di cui le persone hanno bisogno per essere imprenditori. Definisce l'imprenditorialità come "La capacità di agire su opportunità e idee e di trasformarle in valore per gli altri. Il valore creato può essere finanziario, culturale o sociale". Si tratta di un quadro di riferimento prezioso che può essere adattato per essere utilizzato in contesti diversi e con gruppi target diversi.

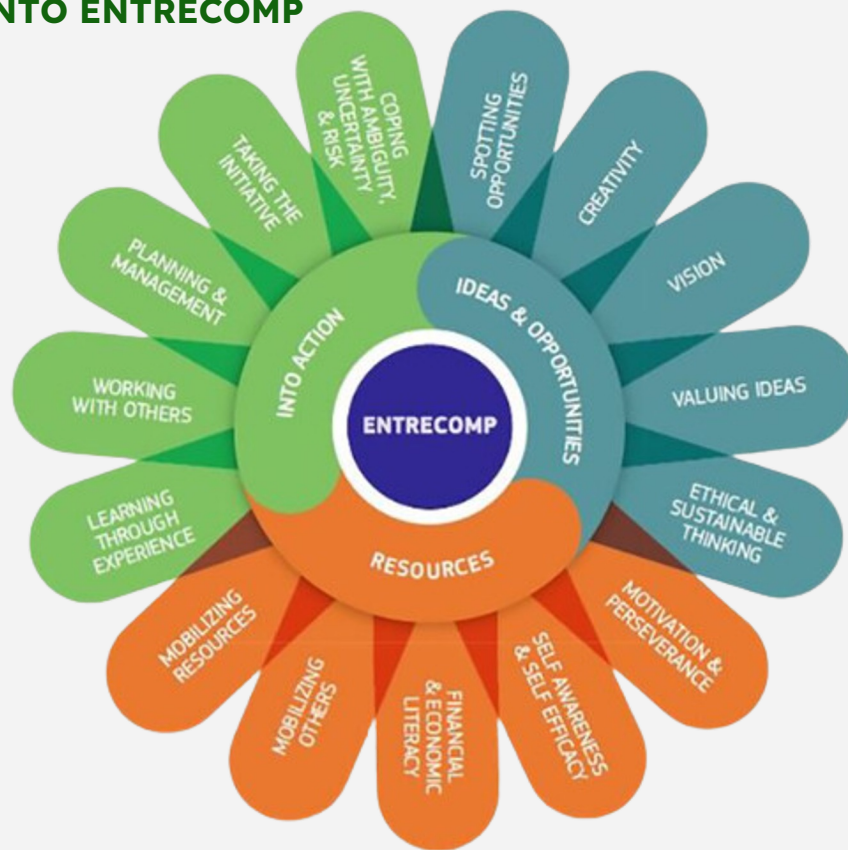
EntreComp è un quadro di 15 competenze imprenditoriali raggruppate in 3 aree di competenza: Idee e opportunità, Risorse ed Entrata in azione.

All'interno di ciascuna delle 15 competenze sono presenti diversi filoni che descrivono il significato pratico di una particolare competenza. Per vedere un esempio, guardate [qui](#).



*Fonte: Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2018*

## IL QUADRO DI RIFERIMENTO ENTRECOMP



Additional information available [here](#).

Source: [www.eee-platform.eu](http://www.eee-platform.eu)

## COME UTILIZZARE LE SCHEDE DELLE ATTIVITÀ?

Questo kit di strumenti EMPOWER mira a fornire ai formatori le conoscenze e le idee per le attività con l'obiettivo di sostenere le donne migranti nel loro percorso di sviluppo personale e professionale. Le attività sono create con l'intento di creare un impatto positivo sulle donne migranti per il loro futuro e si concentrano sul rafforzamento delle loro competenze imprenditoriali, fornendo supporto nelle loro carriere e nei loro percorsi personali di partecipazione attiva, emancipazione e realizzazione.

Questo kit di strumenti fornisce una raccolta di attività diverse per rafforzare le competenze ENTRECOMP in tutte e tre le aree: Idee e opportunità, Risorse e Azione. Ogni attività è presentata su un set di 2-6 schede (diapositive) con una breve descrizione, istruzioni per la preparazione e l'attuazione, tempo e materiali necessari e informazioni aggiuntive.

### **Prepararsi a implementare le attività del kit di strumenti:**

- Innanzitutto, controllate l'intero kit di strumenti per avere un'idea delle attività incluse.
- Selezionate l'area (Idee e opportunità, Risorse e Into action) e le competenze specifiche che desiderate rafforzare.

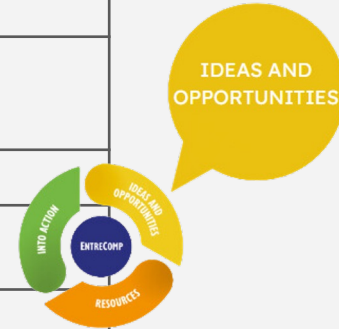
### OPPURE

- Selezionate l'attività o le attività che ritenete adatte da includere nella vostra formazione.
- Leggete la descrizione e le istruzioni dell'attività scelta.
- Preparatevi alla realizzazione dell'attività e adattatela, se possibile e necessario, al vostro gruppo target.

# ENTRECOMP - IDEE E OPPORTUNITÀ: INDIVIDUARE LE OPPORTUNITÀ 1

## SCAMBIO DI CURIOSITÀ

Breve descrizione dell'attività	Lo scopo di questa attività è incoraggiare la condivisione delle conoscenze, coinvolgere i partecipanti in conversazioni leggere e offrire l'opportunità di apprendere informazioni nuove e affascinanti. I partecipanti condividono a turno i fatti divertenti scelti, che possono riguardare una vasta gamma di argomenti, tra cui scienza, storia, natura, cultura pop, sport e altro ancora.
Obiettivi	L'obiettivo di questa attività è facilitare l'interazione, promuovere il team building e creare un'atmosfera positiva e coinvolgente condividendo fatti interessanti e divertenti sugli altri.
Competenza principale	Individuare le opportunità
Altre competenze	Creatività
Tempistiche	50 minuti
Materiali	<ul style="list-style-type: none"><li>• Note adesive o piccoli pezzi di carta</li><li>• Penne o pennarelli</li></ul>
Preparazione	/
Informazioni aggiuntive	Regolate la durata dell'attività in base al numero di partecipanti e al tempo disponibile. Inoltre, è possibile aggiungere delle varianti all'attività, come ad esempio permettere ai partecipanti di indovinare chi ha condiviso ogni fatto divertente o organizzare fatti tematici per la discussione.
Fonte/fonte aggiuntiva	/



## SCAMBIO DI CURIOSITÀ - ISTRUZIONI

### Introduzione (5 minuti):

- Riunite tutti i partecipanti in una posizione comoda
- Date il benvenuto a tutti e spiegate che lo scopo di questa attività è imparare fatti interessanti e divertenti gli uni sugli altri.

### Ideazione di curiosità(10 minuti):

- Distribuite a ogni partecipante dei foglietti adesivi o dei foglietti di carta e delle penne/marcatori
- Chiedete ai partecipanti di scrivere uno o due fatti unici e interessanti su se stessi su foglietti adesivi separati. Questi fatti possono riguardare hobby, successi, esperienze di viaggio o qualsiasi altro aspetto coinvolgente della loro vita
- Incoraggiate i partecipanti a essere creativi e a pensare a fatti che non sono comunemente conosciuti.

### Scambio (20 minutes):

- Spiegate che i partecipanti condivideranno a turno le loro curiosità in ordine casuale.
- Chiedete a ogni partecipante di venire davanti alla stanza, presentarsi e condividere uno dei suoi fatti divertenti.
- Dopo aver condiviso il proprio fatto, il partecipante attaccherà il proprio biglietto/carta su un'area di visualizzazione designata, come una lavagna o una parete.
- Ripetete la procedura fino a quando tutti i partecipanti non avranno condiviso i loro fatti.
- Incoraggiate il pubblico a mostrare apprezzamento per ogni fatto condiviso, ad esempio con applausi o commenti positivi.

### Riflessione (10 minutes):

- Facilitare una discussione di gruppo dopo che tutti i fatti sono stati condivisi.
- Chiedete ai partecipanti di riflettere sui fatti che hanno imparato l'uno sull'altro.
- Incoraggiate i partecipanti a menzionare eventuali esperienze sorprendenti, interessanti o comuni che hanno scoperto durante l'attività.
- Favorire un ambiente inclusivo e solidale in cui i partecipanti possano condividere i loro pensieri e le loro reazioni.

### Conclusione (5 minuti):

- Ringraziate tutti i partecipanti per la loro partecipazione attiva e per la disponibilità a condividere i loro fatti divertenti.
- Sottolineate il valore della conoscenza reciproca a un livello più profondo e della promozione di una dinamica di squadra positiva.
- Passare senza problemi al prossimo punto all'ordine del giorno o all'attività successiva.

## GUARDARSI INTORNO

Breve descrizione dell'attività	Chiedere ai partecipanti di guardarsi intorno nella propria giornata ordinaria e di "scandagliare" la parola per identificare problemi, bisogni non soddisfatti, sfide che devono essere affrontate.
Obiettivi	Individuare le opportunità di creazione di valore
Competenza principale	Individuare le opportunità
Altre competenze	Creatività
Tempistiche	60 minuti
Materiali	Stampate la tabella nella prossima diapositiva
Preparazione	/
Informazioni aggiuntive	/
Fonte/fonte aggiuntiva	Fonte: EntreComp Playbook. Entrepreneurial learning beyond the classroom.



## GUARDARSI INTORNO

	A casa	Fuori casa	A lavoro	...
Non è facile				
Non è piacevole				
Non è economico				
Non è ecologico				
Non è carino				
Non è...				





# ENTRECOMP - IDEE E OPPORTUNITÀ: INDIVIDUARE LE OPPORTUNITÀ 2

## LOOK AROUND: AN EXAMPLE

	A casa	Fuori casa	A lavoro	...
Non è facile	Condividere un televisore con tutti gli altri membri dell'appartamento		Trovare un posto libero per parcheggiare l'auto	
Non è piacevole	Leggere un libro in salotto mentre i miei figli fanno rumore	Leggere un libro in inverno	Condividere gli appunti con i colleghi	
Non è economico	Preparare la cena con pesce fresco	Noleggiare una bicicletta solo per 1 ora	Pranzare al bar del primo piano	
Non è ecologico	Usare tanta plastica per l'acqua		Utilizzare bicchieri di plastica	
Non è carino				
Non è...				



## WORST POSSIBLE IDEA – La peggiore idea possibile

Breve descrizione dell'attività	Il metodo della Worst Possible Idea è una tecnica divertente ed efficace per rompere il ghiaccio dell'ideazione. Tuttavia, è molto probabile che il vostro team sia in grado di estrarre e proporre idee straordinarie da idee davvero pessime. Il metodo della Worst Possible Idea è un metodo di pensiero laterale che si basa molto sullo stare indietro, guardare il quadro generale e comprendere i concetti. Richiede inoltre di concentrarsi sulle parti che forse sono state trascurate, di mettere in discussione le ipotesi e di cercare alternative. Questo metodo dell'idea peggiore possibile produce combinazioni inedite o idee completamente nuove.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generare un ambiente privo di giudizi in cui le idee (anche quelle ridicole) possano fluire liberamente</li> <li>• Guidare i partecipanti attraverso un rapido processo di ideazione e possibile innovazione sociale</li> </ul>
Competenza principale	Individuare le opportunità
Altre competenze	Creatività
Tempistiche	30 minuti
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavagna bianca/flipchart e pennarelli</li> <li>• Carta (o quaderno/diario), pennarelli/penne</li> </ul>
Preparazione	Pensate a diverse idee per un punto di vista/una dichiarazione del problema che guiderà l'attività. Queste dovrebbero essere pertinenti alle esigenze locali delle persone con cui lavorate e potrebbero riguardare i concetti di vita sostenibile, ad esempio i rifiuti, i trasporti, l'energia, il cibo.
Informazioni aggiuntive	L'intenzione non è quella di scendere in concetti tossici o gratuitamente offensivi (il facilitatore dovrà usare il suo giudizio per mantenere la sessione di ideazione felice e sana), ma di sfuggire alle costrizioni aprendo la mente.



Fonte

Altri esempi: <https://spin.atomicobject.com/2022/06/09/brainstorming-worst-possible-idea/>



Co-funded by  
the European Union

## WORST POSSIBLE IDEA - ISTRUZIONI

1. Innanzitutto, definite la sfida, l'obiettivo o la dichiarazione del problema. Suggerimento: formulate la dichiarazione iniziando con "Come potremmo...?". Ad esempio, questa affermazione: "Come possiamo offrire ai bambini delle scuole pranzi sani e gratuiti?".
1. Il facilitatore chiede ai partecipanti di proporre le peggiori idee possibili. Si deve dare il permesso di divertirsi con idee inutilizzabili, impraticabili, stupide o insensate; idee che sono insensate, ridicole, sbagliate, non corrispondenti e contrarie alle migliori pratiche, alle leggi o alle linee guida conosciute.
1. Si può fare una sessione di brainstorming collettiva, oppure si può chiedere a tutti i partecipanti di scrivere individualmente le loro idee peggiori: questo metodo si chiama Braindumping. Si può anche utilizzare il metodo Brainwriting, in cui ogni partecipante compila dei foglietti con le sue peggiori idee possibili per 3-5 minuti e poi passa il foglietto a un altro partecipante, che elabora le sue peggiori idee possibili, e così via.
  - In qualità di facilitatore, assicuratevi di spingere il vostro gruppo a generare idee estremamente cattive! Questo aiuterà i partecipanti a ridere e a riattivarsi.
  - La tecnica prevede la generazione del maggior numero possibile di idee terribili. Si tratta di elencare gli attributi delle idee peggiori. Indagate quali attributi delle idee le rendono davvero pessime.

Una volta che i partecipanti hanno generato un elenco le loro idee peggiori, il facilitatore deve sfidare il gruppo a trasformare queste idee orribili in idee buone. Possono prendere in considerazione gli opposti delle idee o cercare aspetti all'interno delle idee terribili che potrebbero ispirarne una buona. Oppure si può pensare di eliminare semplicemente l'attributo peggiore e sostituirlo con qualcos'altro. Mescolate e abbinare diverse idee pessime e vedete cosa ne esce fuori.

**CONCLUSIONE:** l'attività promuove la fiducia e la collaborazione tra i partecipanti e permette loro di rilassarsi e di sentirsi incoraggiati ad adottare un approccio radicalmente diverso. Per stimolare la mentalità dell'imprenditorialità sociale, li aiuta a visualizzare che anche le cattive idee possono essere trasformate in buone e hanno il potenziale di avere un impatto sociale positivo.

*Scoprite come i semi di saggezza crescono anche dal terreno più "tossico":*

## MAPPATURA DEL CICLO DI VITA

Breve descrizione dell'attività	Questa attività aiuterà i partecipanti a sviluppare la capacità di pensare all'intera vita degli oggetti che usiamo nella nostra quotidianità e getterà le basi per poter riprogettare i sistemi. Gli oggetti quotidiani sono affascinanti nella loro complessità e questo ci aiuta a concettualizzare il funzionamento del sistema lineare e a iniziare a rendere più circolari i prodotti che utilizziamo.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aiutare i partecipanti a capire come il design influisce sul ciclo di vita dei prodotti.</li><li>• Pensare di progettare meglio le cose per ridurne l'impatto</li></ul>
Competenza principale	Pensiero etico e sostenibile
Altre competenze	Individuare le opportunità Mobilitare le risorse
Tempistiche	30-45 minuti
Materiali	<ul style="list-style-type: none"><li>• Carta, penne/evidenziatori</li><li>• Lettore video (vedi risorsa sotto)</li></ul>
Preparazione	Facoltativo: stampare il modello dell'attività
Informazioni aggiuntive	<p>La mappatura del ciclo di vita può aiutare a identificare le diverse fasi di realizzazione di un prodotto, dall'estrazione iniziale delle materie prime al punto di acquisto finale. Questo può mostrare dove si verificano i maggiori impatti ambientali o sociali - la fase del ciclo di vita di un prodotto che richiede un uso particolarmente intensivo di risorse o che inquina - e aiutare a considerare come le diverse opzioni o approcci di progettazione per quella fase del ciclo di vita possano ridurre tali impatti.</p> <p>Può essere utile i partecipanti guardare questo video che mostra il ciclo di vita di una maglietta <a href="#">(qui)</a></p>
Fonte/fonte aggiuntiva	<a href="https://medium.com/@karenyungiuli/lifecycle-a-simple-service-design-mapping-technique-69bdec645ad6">https://medium.com/@karenyungiuli/lifecycle-a-simple-service-design-mapping-technique-69bdec645ad6</a> STEP Institute (2023) - Erasmus+ REACT project: <a href="https://amsterdam.impacthub.net/program/react/">https://amsterdam.impacthub.net/program/react/</a>



## MAPPATURA DEL CICLO DI VITA- ISTRUZIONI

1. Dividere i partecipanti in piccoli gruppi (3-6 persone).
2. Per rendere il tema più tangibile, chiedete ai gruppi di scegliere un oggetto di uso quotidiano presente in classe. Alcuni suggerimenti sono: jeans, giacca da pioggia, bottiglie d'acqua (plastica, metallo), penne, telefoni cellulari. L'ideale sarebbe scegliere un oggetto di cui si ha più di uno in classe, in diverse varianti.
3. Assicuratevi che ogni gruppo abbia un foglio di carta grande e un esempio del prodotto quotidiano scelto.
4. Ripassare le cinque fasi del ciclo di vita:
  - Estrazione del materiale
  - Produzione
  - Imballaggio + trasporto
  - Utilizzo
  - Fine vita
1. Ogni gruppo documenterà l'intero ciclo di vita del prodotto, dall'inizio alla fine. Alcuni gruppi possono fare un disegno, altri possono scrivere degli elenchi.
2. I gruppi possono utilizzare il modello dell'attività e internet per fare ricerche su come vengono prodotti gli oggetti. Il tempo a disposizione è di 15-20 minuti.
3. Iniziate la mappa del ciclo di vita con l'elenco dei materiali necessari e scoprite come vengono estratti e lavorati. Utilizzate Internet per fare delle ricerche o fate delle ipotesi! Quando arrivate alla fine del ciclo di vita, pensate a tutte le possibilità, come le scariche, i rifiuti e il riciclaggio. Quanto sono probabili?
4. Quando i gruppi avranno completato le loro mappe (in qualsiasi modo), tutti condivideranno quanto scoperto sul ciclo di vita del loro prodotto.
5. Discutete su quale sia la migliore opzione di fine vita e perché: potrebbe essere più complicato di quanto tutti si aspettino!
  - Quanti materiali diversi compongono ogni singolo prodotto?
  - Quante persone e quanti lavori diversi concorrono alla realizzazione di ogni singolo prodotto?
  - Come cambia il modo di pensare a questo oggetto quotidiano?
  - Qual è la probabilità che venga riciclato ora che avete capito come è stato realizzato?
  - Come clienti di questi prodotti, cosa potreste fare per fare scelte migliori?
  - Come potrebbe essere riprogettato e/o creato in modo diverso per ridurre il suo impatto negativo?

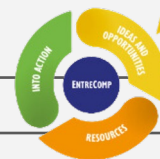
## MAPPATURA DEL CICLO DI VITA- FOGLIO DI LAVORO

Estrazione del materiale
Produzione
Imballaggio + trasporto
Utilizzo
Fine vita

# ENTRECOMP - IDEE E OPPORTUNITÀ: CREATIVITÀ 1

## STRATEGIA CREATIVA DI DISNEY

Breve descrizione dell'attività	La strategia di Walt Disney, successivamente identificata e modellata dall'esperto di PNL Robert Dilts nel 1994, è nota come metodo Disney per trasformare i sogni in realtà. Questa tecnica prevede che un gruppo di persone utilizzi una particolare linea di pensiero, che promuove il pensiero parallelo. Questo approccio aiuta a generare, valutare e criticare le idee e a risolvere i problemi. Sebbene la tecnica non sia stata sviluppata esclusivamente da Walt Disney, essa consente di colmare efficacemente il divario tra immaginazione e realtà. Il processo creativo sblocca il potenziale della mente, permettendo di sognare e di generare idee inaspettate e soluzioni a problemi esistenti. Tuttavia, è importante notare che queste soluzioni potrebbero non essere sempre applicabili nella realtà o come parte di un piano strategico. Pertanto, uno dei vantaggi del metodo di strategia creativa di Disney è l'equilibrio tra il regno dei sogni e la praticità della realtà, che consente di creare un quadro valido.
Obiettivi	Colmare il divario tra l'immaginazione e i vincoli della realtà, consentendo piani e soluzioni sostenibili che possono essere implementati con successo. Lo scopo di questo metodo è stimolare la generazione di nuove idee, favorire l'esplorazione di soluzioni non convenzionali, coltivare le capacità di pensiero creativo e critico e promuovere le dinamiche di sviluppo del team..
Competenza principale	Creatività
Altre competenze	Vision Valorizzazione delle idee
Tempistiche	45-90 minuti
Materiali	Tre tavoli (ogni tavolo ha una carta specifica: Sognatore, Realista, Critico), display.
Preparazione	Questa attività può essere svolta in gruppo; se il gruppo è composto da più di 10 persone, il formatore può dividerlo in due gruppi di partecipanti. Preparare una presentazione in anticipo.
Informazioni aggiuntive	Per una migliore comprensione di questo metodo, il formatore può preparare una breve presentazione (2-3 diapositive) con i punti chiave, come le domande per aiutare i partecipanti a riflettere sulle 3 strategie di riflessione (sognatore, realista, critico). Prendete 20 minuti per ogni strategia di riflessione
Fonte/fonte aggiuntiva	Fonte: <a href="#">Disney's Creative Strategy: The Dreamer, The Realist and The Critic - Designorate</a> <a href="#">Creative Thinking: Disney's Creative Strategy (visual-paradigm.com)</a> <a href="#">How To Brainstorm Using Disney's Creative Strategy (better-teams.com)</a>



IDEAS AND OPPORTUNITIES

**EMPOWER**



Co-funded by  
the European Union

## STRATEGIA CREATIVA DI DISNEY- ISTRUZIONI

Il trainer informa i partecipanti che il Metodo Walt Disney è una tecnica di sviluppo creativo. Questo metodo incoraggia i partecipanti ad affrontare il compito da tre prospettive diverse: il **sognatore**, il **realista** e il **critico**. Assumendo questi diversi ruoli, i partecipanti possono esplorare diversi aspetti del compito e aumentare la loro creatività nel processo.

Esempi: <https://www.youtube.com/watch?v=PqrfDs4BN9k>

Per iniziare, il formatore invita i partecipanti a unirsi al tavolo dei "**sognatori**". In questa fase sono invitati ad aprire la loro immaginazione e a proporre le idee più insolite per creare la propria attività. Il formatore fornisce supporto e guida per aiutare i partecipanti a creare sogni emozionanti e stimolanti per le loro iniziative imprenditoriali. Si raccomanda ai partecipanti di scrivere le loro idee su carta per catturare e salvare i loro pensieri creativi.

Per ottenere prestazioni migliori, il formatore suggerisce una serie di domande per aiutare a formulare idee e riflessioni:

- Quali sono i nostri desideri?
- Che cosa comprende la soluzione?
- Come possiamo immaginare il rimedio?
- Quali vantaggi derivano dall'attuazione di questa soluzione?

Il formatore chiede ai partecipanti di sedersi al tavolo dei "**realisti**". A questo punto, ai partecipanti viene chiesto di mettere in primo piano il buon senso e le strategie per creare un'impresa. Si chiede loro di giustificare le idee di fantasia iniziali e di trovare soluzioni più pratiche e razionali che corrispondano alla realtà e alle opportunità. I partecipanti devono cercare di identificare i passi e le azioni realistiche che possono essere intraprese per trasformare il sogno di avviare un'attività in un'impresa realistica. È importante scrivere nuovamente su carta queste idee raffinate per catturare le intuizioni acquisite in questa fase. Esempi di domande che un formatore può suggerire ai partecipanti:

- Come possiamo trasformare questa idea in realtà?
- Qual è la strategia di attuazione di questa idea?
- Qual è la tempistica prevista per l'attuazione di questa idea?
- Quali criteri si possono utilizzare per valutare l'efficacia di questa idea?





## STRATEGIA CREATIVA DI DISNEY- ISTRUZIONI

Poi i partecipanti si siedono al tavolo della "**Critica**". Qui il formatore chiede loro di analizzare e valutare attentamente tutte le idee che hanno ascoltato. Nel processo di critica, i partecipanti devono porsi una serie di domande, come ad esempio:

- Quali potenziali sfide o svantaggi potrebbero derivare da questa idea di creazione d'impresa?
- Mancano elementi cruciali nel piano?
- Esistono tutte le risorse necessarie, come quelle finanziarie, umane e materiali, per realizzare con successo l'idea proposta?
- Esistono limitazioni o barriere specifiche che potrebbero ostacolare l'attuazione di questa idea?
- Quali debolezze o vulnerabilità possono essere identificate nel piano attuale?
- Quali modifiche o aggiustamenti sono necessari per garantire la fattibilità e il successo del piano?

Quando i partecipanti hanno completato le loro riflessioni al tavolo del "**Critico**". Il gruppo può tornare al ruolo di "**Realista**" per un secondo giro e poi tornare al "**Critico**" per un altro giro di feedback (questo serve a elaborare meglio le idee e il pensiero).

### Conclusione:

La strategia della creatività di Disney offre un approccio prezioso che può essere utilizzato individualmente o applicato efficacemente nel coaching per lo sviluppo di individui e team. Questa strategia prevede tre fasi distinte di riflessione sulle idee. Ogni fase rappresenta uno stile di pensiero unico, quindi è importante seguire la sequenza stabilita:

- **Sognatore:** Questa fase si concentra sullo sviluppo della creatività attraverso la generazione e la condivisione di idee e soluzioni innovative..
- **Realista:** Qui l'attenzione si sposta sulla realtà e su come tradurre un'idea in un piano d'azione pratico..
- **Critico:** L'obiettivo di questa fase è identificare tutti i difetti dell'idea ed eliminarli nel piano finale o, al contrario, abbandonare completamente l'idea.

To achieve true and significant creativity, one must possess a combination of three key elements: the capacity to dream big, the ability to approach things pragmatically, and the power to critically evaluate the outcome. Therefore, a successful creative process requires all three functions to be fulfilled.



# ENTRECOMP - IDEE E OPPORTUNITÀ: CREATIVITÀ 2

## QUESTO E QUELLO

Breve descrizione dell'attività	La creatività è collegare le cose. Questa attività fa allenare la vostra mente creativa con un concetto semplice: il mash-up. Più lo farete, più migliorerete in una delle abilità fondamentali che portano a nuove idee, la combinazione di elementi.
Obiettivi	Rafforzare la capacità di pensare fuori dagli schemi Promuovere l'originalità del concetto Coltivare la capacità di risolvere i problemi Incoraggiare connessioni e associazioni innovative.
Competenza principale	Creatività Consapevolezza e autoefficacia Valorizzazione delle idee
Altre competenze	
Tempistiche	30-45 min
Materiali	Carta bianca Cartoncini Penne / pennarelli Laptop o telefono cellulare con connessione a internet (opzionale)
Preparazione	Trainer: preparare delle flash card vuote, dove i partecipanti possano scrivere le loro idee. Facoltativo: Consultare questo sito web: <a href="https://davebirss.com/thisnthat-creativity-exercise/">https://davebirss.com/thisnthat-creativity-exercise/</a> Si tratta di un semplice strumento online che aiuta a definire gli oggetti casuali che possono costituire la base della combinazione creativa.
Informazioni aggiuntive	/
Fonte/fonte aggiuntiva	Tweaked the idea (to fit more with Empower project) dal sito : <a href="https://toolbox.hyperisland.com/this-n-that">https://toolbox.hyperisland.com/this-n-that</a>



Co-funded by  
the European Union

## QUESTO E QUELLO

### ISTRUZIONI:

1. Date a ciascun partecipante 4 flashcard vuote. Chiedete loro di scrivervi sopra 4 oggetti quotidiani a caso. Raccogliere e mescolare tutte le carte. Ogni partecipante deve scegliere 2 carte dal mucchio. Tenete le carte rimanenti e disponetele su un tavolo, rivelando gli oggetti scritti su di esse. (**Oppure:** andare su <https://davebirss.com/thisnthat-creativity-exercise/> per generare 2 oggetti a caso.)
2. Chiedete ai partecipanti di creare 2 prodotti diversi combinando gli oggetti che hanno scelto. Può essere qualsiasi cosa. Può essere sciocco o davvero utile. Si può suggerire loro di iniziare con: "Se dovete inventare qualcosa". I partecipanti possono scegliere di cambiare 1 carta, se necessario, e scegliere tra le carte rimanenti sul tavolo. (Se si utilizza il generatore di DaveBriss, i partecipanti possono fare clic sul pulsante «go again» finché non trovano 2 oggetti che ritengono utilizzabili per loro).
3. I partecipanti possono scrivere o disegnare le idee/prodotti che propongono. Qualunque sia la soluzione migliore per loro.
4. Se si lavora con un gruppo, l'attività può portare a un giro di condivisione delle idee. Un modo interessante per ravvivare la condivisione delle idee è chiedere ai partecipanti di selezionare le loro idee migliori e peggiori. Quando le presentano al gruppo, NON devono dire quale, secondo loro, è stata l'idea migliore e quella peggiore. Questo può aiutarli a esplorare le idee che a volte consideriamo cattive o folli e che potrebbero essere idee che gli altri considerano potenziali da sviluppare ulteriormente.
5. Chiusura con una riflessione. Si consiglia di chiudere l'attività con una semplice attività di riflessione in cui tutti i partecipanti possano riflettere sulle loro intuizioni riguardo a come si sono sentiti nello svolgimento dell'attività e sulle intuizioni emerse riguardo alla creatività e al processo creativo.



## MAPPATURA MENTALE

Breve descrizione dell'attività	La "Mappatura mentale" è un'attività che prevede l'organizzazione e la rappresentazione visiva delle informazioni in modo gerarchico e interconnesso. È uno strumento potente per il brainstorming, la risoluzione di problemi, la pianificazione e l'organizzazione di pensieri o idee.
Obiettivi	La mappatura mentale è un'attività versatile ed efficace che aiuta le persone a organizzare e collegare visivamente le idee, facilitando i processi di brainstorming, pianificazione e apprendimento. Fornisce un quadro potente per esplorare e comunicare informazioni complesse in modo strutturato e intuitivo.
Competenza principale	Creatività
Altre competenze	Lavorare con gli altri Prendere l'iniziativa
Tempistiche	40-50 minuti
Materiali	Carta e penna, lavagne bianche o strumenti software dedicati che offrono funzionalità aggiuntive come codici colore, allegati e opzioni di collaborazione.
Preparazione	/
Informazioni aggiuntive	La mappatura mentale è un'attività flessibile che può essere adattata a vari scopi. Sia che stiate pianificando un progetto, organizzando i vostri pensieri o esplorando un argomento complesso, la mappatura mentale può essere uno strumento prezioso per migliorare il vostro processo di pensiero.
Fonte/fonte aggiuntiva	/



## MAPPATURA MENTALE

### ISTRUZIONI:

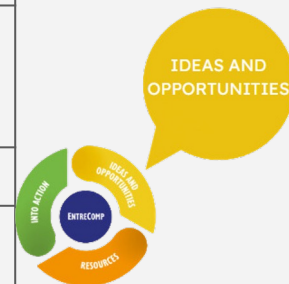
1. Selezionare un argomento: Scegliete un argomento che volete esplorare o chiarire. Può essere un progetto, un problema, un obiettivo o qualsiasi altro argomento che ritenete interessante.
2. Prendete un foglio di carta bianco o usate un software di mappatura mentale: potete usare un grande foglio di carta e pennarelli colorati o provare uno dei tanti strumenti software di mappatura mentale disponibili online.
3. Scrivete l'idea centrale: Iniziate scrivendo l'idea centrale o l'argomento principale al centro della pagina. Utilizzate una singola parola o una breve frase che catturi l'essenza dell'argomento.
4. Generare le ramificazioni: Dall'idea centrale, tracciate dei rami verso l'esterno in diverse direzioni. Ogni ramo rappresenta un sottoargomento, un'idea o una domanda relativa all'argomento principale. Etichettate ogni ramo con una parola o una breve frase.
5. Esplorare i sottorami: Per ogni ramo, è possibile estendere ulteriormente la mappa creando dei sottorami. Questi rami secondari possono essere utilizzati per approfondire aspetti specifici, aggiungere idee di supporto o creare collegamenti tra concetti diversi.
6. Usate parole chiave, immagini e colori: invece di scrivere lunghe frasi, usate parole chiave, immagini, simboli e colori per rappresentare le idee e rendere la mappa mentale visivamente accattivante. In questo modo si stimolano gli aspetti logici e creativi del pensiero.
7. Creare associazioni: Durante la creazione della mappa mentale, cercate collegamenti e associazioni tra i diversi rami. Collegate le idee correlate tra loro tracciando linee o utilizzando frecce.
8. Rivedere e perfezionare: Una volta completata la mappa mentale, fate un passo indietro e rivedetela. Cercate elementi mancanti, idee duplicate o nuove connessioni da creare. Riformulate e riorganizzate la mappa mentale, se necessario.
9. Riflettere e agire: Riflettete sulle intuizioni ottenute dalla vostra mappa mentale. Identificate i passi chiave da compiere o le aree in cui è necessaria un'ulteriore esplorazione. Usate la mappa mentale come guida per aiutarvi ad agire o a continuare il vostro percorso di apprendimento.



# ENTRECOMP - IDEE E OPPORTUNITÀ: VISION

## LETTERA A ME STESSO

Breve descrizione dell'attività	Spesso svolto alla fine di un workshop o di un programma, questo esercizio ha lo scopo di aiutare i partecipanti ad applicare le loro intuizioni e i loro apprendimenti, scrivendo una lettera e inviandola al loro io futuro. I partecipanti possono definire le azioni chiave che vorrebbero fossero intraprese dal loro io futuro ed esprimere le ragioni per cui il cambiamento deve avvenire.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"><li>-Facilitare la visione, la riflessione e l'integrazione.</li><li>-Sostenere la definizione degli obiettivi e la pianificazione delle azioni.</li><li>-Favorire la motivazione e la responsabilità per il cambiamento personale.</li></ul>
Competenza principale	<b>Vision</b>
Altre competenze	Consapevolezza di sé e autoefficacia
Tempistiche	15-30 minuti
Materiali	Penne Cartoline / Carta da lettere e buste Timbri Lavagna a fogli mobili Pennarelli
Preparazione	Il facilitatore deve preparare un modulo di consenso in cui si dichiara che gli indirizzi dei partecipanti saranno mantenuti riservati e saranno utilizzati solo per lo scopo di questa attività.
Informazioni aggiuntive	/
Fonte/fonte aggiuntiva	Fonte: <a href="#">Hyper Island toolbox</a>



  
**EMPOWER**



Co-funded by  
the European Union

## LETTERA A ME STESSO

### ISTRIZIONI:

#### Step 1:

Distribuite penne e cartoline/carta da lettere. Spiegate che scriveranno una lettera al loro io futuro e che questo li aiuterà ad applicare le intuizioni e gli apprendimenti del workshop/programma.

Dite loro che spedirete le cartoline/lettere tra X mesi e che dovranno tenerne conto quando le scriveranno. Potete definire il calendario con il gruppo.

#### Note per il facilitatore

*Questo esercizio può essere aperto o chiuso come si ritiene opportuno. Potreste limitare i partecipanti a tre azioni puntuali a cui devono dare seguito. Oppure potete dare loro la libertà di scrivere tutto ciò che vogliono. Valutate le esigenze del gruppo e lo scopo della sessione.*

#### Step 2:

Scrivete su una lavagna a fogli mobili o su una lavagna bianca una o più domande di approfondimento. Queste possono essere definite da voi o attraverso la discussione con il gruppo. Ad esempio:

- Che cosa voglio ottenere entro la data X?
- Cosa farò domani, la prossima settimana, il prossimo mese?
- Come mi sento ora riguardo al mio lavoro/alla mia attività? E come voglio che si senta il mio futuro?
- Non dimenticate...
- Voglio cambiare... perché...
- Date loro circa 15 minuti per completare le schede/lettere. Di più se hanno bisogno di tempo e se siete flessibili.

#### Step 3:

Raccogliete i biglietti/lettere, metteteli al sicuro e spediteli alla data concordata.



## VETRINA DELLE IDEE - LA SFIDA

Breve descrizione dell'attività	I partecipanti si impegnano in brainstorming, condivisione e collaborazione su concetti innovativi in un ambiente di supporto e non giudicante. Attraverso la generazione di idee, la condivisione, la collaborazione e le presentazioni, i partecipanti imparano ad apprezzare idee diverse e a migliorare la loro capacità di valutarle e collaborare in modo efficace.
Obiettivi	Promuovere la competenza di "valorizzare le idee" incoraggiando i partecipanti a condividere, apprezzare e collaborare su concetti innovativi in un contesto di gruppo.
Competenza principale	Valorizzare le idee
Altre competenze	Creatività Vision
Tempistiche	70 min circa
Materiali	Lavagna a fogli mobili o bianca, pennarelli o penne, foglietti adesivi o schedari, timer o cronometro, premio (facoltativo)
Preparazione	/
Informazioni aggiuntive	/
Fonte/fonte aggiuntiva	/





## VETRINA DELLE IDEE - LA SFIDA - ISTRUZIONI

### Introduzione

Il facilitatore riunisce i partecipanti in uno spazio confortevole per la riunione e li accoglie alla «vetrina delle idee». Spiega che l'attività mira a potenziare la loro capacità di valorizzare e apprezzare idee diverse all'interno di un contesto di gruppo. È importante sottolineare l'importanza di creare un ambiente di supporto e non giudicante, in cui tutte le idee siano rispettate e incoraggiate.

### Generazione dell'idea (15 min):

Distribuzione di post-it o schede indice e materiali per scrivere a ciascun partecipante. I partecipanti vengono istruiti a fare una sessione di brainstorming individuale e a scrivere quante più idee possibili riguardo a un'attività commerciale o a un tema (o problema) specifico. I partecipanti verranno poi incoraggiati a pensare in modo creativo e senza limitazioni durante questa fase.

### Condivisione delle idee (20 min):

Create un cerchio o un'area centrale dove i partecipanti possono riunirsi. Invitate ogni partecipante a prendersi il turno per condividere un'idea dalla propria lista. Dopo la condivisione, il partecipante dovrebbe spiegare brevemente la propria idea, evidenziandone i potenziali benefici o aspetti unici. Il gruppo deve essere incoraggiato ad ascoltare attivamente e a mostrare apprezzamento per ogni idea condivisa, evitando qualsiasi critica o giudizio. I partecipanti possono utilizzare il flipchart o la lavagna bianca per annotare i punti chiave o gli aspetti interessanti di ogni idea.



# ENTRECOMP - IDEE E OPPORTUNITÀ : VALUING IDEAS

## VETRINA DELLE IDEE - LA SFIDA - ISTRUZIONI

Collaborazione (15 min):

Dividere i partecipanti in gruppi più piccoli composti da 3-5 individui. Istruire ciascun gruppo a selezionare un'idea dal pool condiviso o a combinare più idee per creare un nuovo concetto. Incoraggiare i gruppi a discutere e ampliare l'idea (o le idee) scelta(e) per migliorarne il potenziale o affrontare eventuali limitazioni. Sottolineare l'importanza di una comunicazione rispettosa, dell'ascolto attivo e della valorizzazione dei contributi di tutti i membri del gruppo.

Presentazione delle idee (15 min):

Offrire a ciascun gruppo l'opportunità di presentare la propria idea raffinata al gruppo più ampio. Concedere a ogni gruppo un tempo designato (ad esempio, 2-3 minuti) per presentare la loro idea, inclusi i suoi elementi chiave, i benefici e eventuali aspetti unici sviluppati durante la fase di collaborazione. Incoraggiare il pubblico a fornire feedback positivi e a porre domande di chiarimento per promuovere ulteriori discussioni.

Riflessione (5 min):

Agevolare una breve discussione in cui i partecipanti riflettono sulla loro esperienza durante l'attività. Chiedere loro di condividere le intuizioni acquisite riguardo al valore delle idee e su come possono applicare queste competenze nella loro vita personale e professionale. Ringraziare tutti per la loro partecipazione attiva e incoraggiarli a continuare a promuovere un ambiente aperto e solidale per la condivisione di idee

Opzionale: Se lo si desidera, è possibile introdurre un premio o un riconoscimento per l'idea più innovativa o per il gruppo che ha dimostrato eccezionale collaborazione e creatività.



## PUOI VENDERE?

Breve descrizione dell'attività	L'attività fornisce agli studenti un contesto per rivalutare le proprie ipotesi sulle risorse necessarie per avviare un'attività di creazione di valore. Nel processo di ricerca di idee redditizie, gli studenti assumono una posizione proattiva ed esplorano il proprio potenziale imprenditoriale. Gli studenti sono invitati a presentare un annuncio di un servizio che possono monetizzare immediatamente senza ulteriori investimenti in un programma aziendale (ad esempio, essere un dog sitter, insegnare le basi della chitarra, ecc.). In caso di implementazione con carta e penna, gli annunci vengono posizionati sui muri e gli studenti danno il loro voto per 3 annunci che gli sono piaciuti di più. In caso di implementazione online, gli annunci vengono pubblicati su una piattaforma per beni e servizi (ad esempio, etsy.com, Fiverr.com) e vengono calcolate le visualizzazioni ricevute dagli annunci anziché i voti di altri studenti.
Obiettivi	Alla ricerca di idee redditizie, gli studenti assumono una posizione proattiva ed esplorano il proprio potenziale creativo e imprenditoriale
Competenza principale Altre competenze	<b>Alfabetizzazione finanziaria ed economica</b> Individuare opportunità Valorizzare le idee
Tempo	45 minuti
Materiale	Computer, tablet, telefonino Penna e carta
Preparazione	Scegli una piattaforma online, invita gli studenti a guardare gli annunci pubblicitari esistenti (ad esempio etsy.com).
Informazioni aggiuntive	Attraverso la valutazione delle loro capacità monetizzabili, gli studenti stimano il costo di trasformare un'idea in un'attività che crea valore. Pubblicando i propri servizi online (in caso di implementazione online) gli studenti hanno l'opportunità di mettere in atto e valutare le decisioni finanziarie nel tempo.
Fonte/Risorse Attività	Adattato da "20 Eur challenge" e "fiverr.com challenge" in Nagy, T., Tacer, B. (2018) Insegnare l'imprenditorialità nelle scuole: un approccio esperienziale. Lubiana: Istituto STEP. P.18. P.77.



## PUOI VENDERE? - ISTRUZIONI

1. Familiarizza gli studenti con l'idea di una startup e chiede agli studenti se hanno familiarità con qualche startup o se hanno mai pensato di lavorarci. Un esempio di introduzione da Forbes.com: <https://www.forbes.com/advisor/investing/what-is-a-startup/>
1. L'attività potrebbe essere introdotta nel modo seguente:  
“Ora proveremo a immaginarci come imprenditori che possono fare il primo passo per avviare la propria attività imprenditoriale. Per favore, pensa al tuo capacità del tempo che hai, o magari esperienze precedenti. Pensi che potresti trarre profitto da qualcuno di questi? Forse sei a posto rapporti con i cani e può essere un dog sitter. O magari sai suonare strumenti musicali o conoscere le lingue (compresa quella che parliamo adesso)? Letteralmente qualsiasi cosa può diventare redditizia. Lo scopo dell'attività è quello di realizzare un annuncio che promuova la tua attività che metti in vendita.”
1. Facilita la visualizzazione di tutti gli annunci pubblicitari.  
Per l'implementazione con carta e penna: posizionando i singoli modelli in classe o sulla lavagna  
per un'implementazione mista: creando uno spazio in cui tutti gli studenti condivideranno i collegamenti ai loro annunci
1. Invita gli studenti a guardare gli annunci dei loro coetanei e a sceglierne 3 che potenzialmente acquisterebbero.  
Per l'attuazione con carta e penna: annotando le scelte su fogli e inserendole in un'urna elettorale  
Per l'implementazione mista: tramite sondaggio online
1. Utilizzando gli annunci dei vincitori come esempi si invitano gli studenti a discutere su cosa rende una pubblicità di successo.  
Le potenziali domande per la discussione potrebbero includere:  
Perché secondo te questo annuncio ha ricevuto il maggior numero di voti?  
Cosa funziona bene in questo servizio?  
Per chi potrebbe essere attraente?  
Siete a conoscenza di aziende che forniscono tali servizi?
2. Facilita il debriefing (vedere esempi di domande nella sezione Riflettere sull'esperienza)



## FACCIAMO UNA FESTA

Breve descrizione dell'attività	In piccoli gruppi (team), i partecipanti pianificano un evento per gli altri: ad es. una festa di fine anno, una festa di strada nel quartiere, una festa d'addio, una sfilata di lanterne, l'apertura di un'attività propria, il lancio di un nuovo prodotto... Questa lista potrebbe essere ampliata a seconda del gruppo .
Obiettivi	Organizzare e pianificare un evento per altri (data, ora, luogo, annuncio/pubblicità...). Trovare persone che possano supportarli e assegnare compiti alle persone.
Competenza principale Altre competenze	<b>Mobilizzare gli altri</b> Mobilizzare le risorse Creatività
Tempo	60-90 minuti (a seconda delle dimensioni del gruppo e del numero di squadre)
Materiale	Fogli di lavoro, carta, penne e pennarelli di diversi colori, bacheche, spille (altri materiali per la creazione)
Preparazione	Grandi fogli di carta per presentazioni
Informazioni aggiuntive	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. I formatori possono decidere di assegnare lo stesso evento a tutte le squadre o di lasciare che le squadre scelgano un evento che organizzeranno.</li> <li>2. I formatori forniscono supporto ai gruppi.</li> <li>3. I formatori incoraggiano i partecipanti a fornire feedback dopo le presentazioni.</li> <li>4. Il formatore pone domande di follow-up per supportare la riflessione (vedere gli esempi nella pagina successiva).</li> <li>5. Come follow-up, uno degli eventi (magari uno scelto dal gruppo) potrebbe essere utilizzato in modo simile per esaminare la pianificazione dettagliata delle risorse finanziarie o delle risorse personali (competenza Mobilizzare le risorse) e, naturalmente, come per diffondere le informazioni in modo efficace. Se possibile, tale evento potrebbe anche essere implementato.</li> </ol>



## FACCIAMO UNA FESTA - ISTRUZIONI

### 1. I formatori introducono l'argomento con domande come:

- Hai mai organizzato una festa? Se sì, che tipo di festa è stata?
- A cosa dovevi pensare mentre lo preparavi?
- Quali sono stati gli aspetti più importanti della festa?
- Quali competenze/abilità hai utilizzato durante l'organizzazione della festa?
- Hai avuto aiuto da altre persone? Come hanno aiutato? Come sono stati distribuiti i ruoli e i compiti tra i membri del team?
- Come è stata la festa di? Quanto successo ha avuto? Cosa ha contribuito al successo?
- Cosa hai imparato organizzando la festa?

**2. I formatori danno istruzioni:** Oggi lavorate in piccoli team per organizzare insieme una grande festa per gli altri. Pensa al tipo di festa, ai gruppi target che inviterai alla festa, dagli un nome, stabilisci il giorno, l'ora (inizio e fine) e il luogo, prepara un programma e un invito. Non dimenticare di includere altre persone (membri del team e partner esterni) necessarie per la preparazione e l'organizzazione della festa. Queste persone ti supporteranno nella fase di pianificazione, organizzazione e implementazione. Scrivi tutto: fai un piano su carta.

**3. I formatori formano le squadre** attraverso una breve attività per l'assegnazione dei membri della squadra oppure i partecipanti possono formare le proprie squadre come desiderano. Una volta formate le squadre, i formatori assegnano l'argomento della festa o danno l'elenco dei possibili argomenti a ciascuna squadra.

**4. I formatori distribuiscono grandi fogli di carta (poster) e danno ulteriori istruzioni:** Ora hai 30 minuti per pianificare la tua festa. Lavora insieme e progetta la tua festa. Preparare anche un piano per mobilitare gli altri (membri del team e partner esterni): chi e come contribuiranno all'organizzazione e all'impianto del partito? Prepara un poster con le informazioni chiave sulla tua festa. Avrai il massimo 5 minuti per presentare il programma della festa alle altre squadre. Rendilo creativo e interessante.

## FACCIAMO UNA FESTA - ISTRUZIONI

**5. Dopo le presentazioni, i formatori chiedono al gruppo un feedback sulle presentazioni** (cosa è andato bene? Cosa potrebbe essere migliorato?) e **guidano discussione sulla mobilitazione degli altri** (possibili domande)

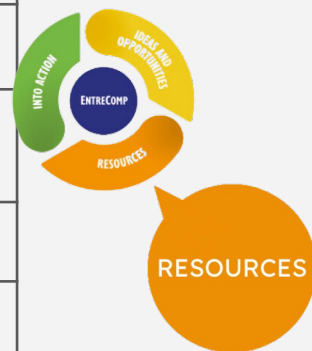
- Chi sono gli individui o i gruppi chiave che devono essere coinvolti nella pianificazione e nell'implementazione di successo della festa?
- Che tipo di conoscenze, competenze, esperienze e risorse apportano al team?
- Cosa potrebbe motivare le persone a partecipare attivamente alla pianificazione e all'attuazione della festa (ad esempio, interesse personale, senso di appartenenza, valori condivisi, guadagno finanziario...)?
- Come hai deciso chi coinvolgere nel team e chi può collaborare come partner o collaboratore esterno?
- Come puoi adattare la tua comunicazione per risuonare con motivazioni e interessi diversi? Chi sarà responsabile della comunicazione con i partner?
- Come comunicherai in modo efficace lo scopo, gli obiettivi e i vantaggi della festa ai membri del tuo team o ai partner?
- Come puoi creare un team che si connetta con i partecipanti (o che rappresenti la diversità del tuo pubblico target)? Perché questo è importante?
- Quali strategie puoi utilizzare per garantire che le voci di tutti i membri del team siano ascoltate e rispettate durante il processo di pianificazione?
- Come puoi delegare compiti e responsabilità a diversi membri del team assicurandoti allo stesso tempo che si sentano responsabilizzati e motivati a contribuire?
- Quali strategie puoi utilizzare per fornire un ambiente solidale e inclusivo che incoraggi il coinvolgimento attivo di tutti?
- Quali potenziali sfide potrebbero sorgere quando si mobilita un gruppo eterogeneo di individui? Come affrontare queste sfide in modo proattivo?
- Come gestirai le situazioni in cui i membri del team o i partner hanno opinioni diverse o conflitti
- Come riconoscerai e celebrerai il contributo di tutti i membri del team e dei partner per creare un senso di realizzazione e appartenenza?
- Che impatto può avere sulla futura collaborazione il riconoscimento e la celebrazione degli sforzi individuali e collettivi?
- Dopo la festa, come raccoglierai feedback dai membri del team e dai partner e rifletterai sulle strategie di mobilitazione utilizzate?
- Come puoi utilizzare questo feedback per migliorare la tua competenza nel mobilitare gli altri per progetti o impegni futuri?

**I formatori concludono l'attività con le domande di verifica sull'attività:** cosa hanno imparato i partecipanti in questa attività? Quali competenze sono importanti per mobilitare con successo gli altri? Quali competenze hanno rafforzato? Cosa pensano, come si sentono riguardo all'attività?

*Invece di Facciamo una festa, l'attività può essere intitolata "Apriamo un gruppo di jogging"/"Organizziamo un mercatino delle pulci nella strada". ...*

## INIZIAMO CON UNA TAZZA DI TÈ (prima di passare al sodo)

Breve descrizione dell'attività	Introduzione del tema della mobilitazione delle risorse: iniziando con un “lavoro” quotidiano (preparare una tazza di tè), i partecipanti stabiliscono quali risorse sono necessarie. Usano lo stesso metodo per pensare ad esempi della propria vita/progetto. E discuti di quali altre risorse hanno bisogno per avere successo con i loro progetti. Successivamente, un video introduce il concetto di piano d'azione per la mobilitazione delle risorse. In classe riassumono i punti principali del video. Infine, cercano di applicare ciò che hanno imparato ai propri progetti o prodotti futuri.
Obiettivi	Imparare a considerare le risorse finanziarie, umane e materiali (e/o altro) prima di avviare un progetto o un'impresa. Conoscere il concetto di piano d'azione per la mobilitazione delle risorse.
Competenza principale Altre competenze	<b>Mobilizzare le risorse</b> Pianificazione
Tempo	60-90 minuti (a seconda delle dimensioni del gruppo, del livello e del numero di attività che ritieni opportuno coprire)
Materiali	Lavagne digitali per presentare una tavola e guardare un video. Carta, penne e pennarelli di diversi colori, bacheche, spille
Preparazione	Fogli di lavoro per i partecipanti con tabelle (fase 3 e 8) o diagramma (fase 8)
Informazioni aggiuntive	<ol style="list-style-type: none"><li>1. I formatori possono decidere di coprire i passaggi 1-5 o tutti i passaggi a seconda del gruppo.</li><li>2. I formatori danno supporto in tutte le attività.</li><li>3. I formatori pianificano i tempi per le presentazioni e incoraggiano i partecipanti a fornire feedback dopo le presentazioni.</li><li>4. Il formatore pone domande di follow-up per supportare la riflessione (vedere gli esempi nella pagina successiva)</li></ol>
Fonte/Risorse aggiuntive	Fonte: <a href="https://entrecompcertificate.eu/wp-content/uploads/2021/03/Mobilising-Resources.pdf">https://entrecompcertificate.eu/wp-content/uploads/2021/03/Mobilising-Resources.pdf</a> , adattato da vhs Schwerin





## INIZIAMO CON UNA TAZZA DI TÈ (prima di passare al sodo)

1. I formatori (T) chiedono: prepariamo una tazza di tè! Quali sono le risorse necessarie per preparare una tazza di tè inglese per la colazione? I formatori possono eventualmente utilizzare le strutture presenti nella sala.
2. T: Puoi stilare un elenco delle risorse finanziarie, umane e materiali necessarie? (T fornisce la tabella vuota affinché i partecipanti (P) possano compilarla)
3. T: Hai elencato quanto segue? T presenta il tavolo, discussione, P aggiunge alla lista

Finanziaria	Umana	Materiale
<input type="checkbox"/> Soldi per comprare i materiali  <input type="checkbox"/> Soldi per pagare l'energia elettrica	<input type="checkbox"/> Persona che prepara il tè  <input type="checkbox"/> La persona deve sapere come preparare il tè (avere le competenze)	<input type="checkbox"/> Tazza  <input type="checkbox"/> Bollitore  <input type="checkbox"/> Acqua  <input type="checkbox"/> Alimentatore per bollitore  <input type="checkbox"/> Bustina di tè  <input type="checkbox"/> Cucchiaino  <input type="checkbox"/> Pentola per riporre le bustine di tè  <input type="checkbox"/> Latte (Avena o Mucca)



## INIZIAMO CON UNA TAZZA DI TÈ (prima di passare al sodo)

4. T. Ora pensa al tuo prodotto e crea un tuo elenco simile con le tre risorse. Presentatelo al gruppo. I formatori invitano i commenti del gruppo e danno feedback.

5. Nota: P. potrebbe notare che le altre risorse importanti, ad es. manca il tempo. T. potrebbe fare riferimento al passaggio 7. (se questo passaggio più impegnativo è adatto al gruppo) o alla sessione successiva o affrontare le risorse emerse nelle domande di follow-up (esempi e ulteriori letture nella fonte <https://entrecompcertificate.eu/wp-content/uploads/2021/03/Mobilising-Resources.pdf>).

6. A seconda del livello del gruppo i formatori possono fermarsi dopo le domande o fare un ulteriore passo avanti:

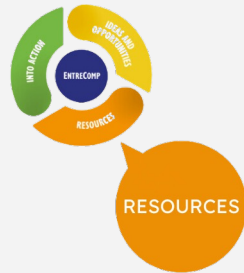
T. portare al tema del piano d'azione per la mobilitazione delle risorse. Spiega di cosa si tratta (familiarizza con il video!) e che guarderete un video insieme. Il video è piuttosto impegnativo. Guardatelo più volte per facilitarne la comprensione (prima per capire i punti chiave, poi per prendere appunti da riportare alla lavagna. Se rimangono domande o dubbi utilizzare i sottotitoli..

Informazioni: le Nazioni Unite utilizzano un piano d'azione per la mobilitazione delle risorse per organizzare le proprie risorse. Katrin Taylor dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Alimentazione e l'Agricoltura (FAO) fa parte del team di collegamento con i donatori e di mobilitazione delle risorse. Parla dello sviluppo di una strategia di mobilitazione delle risorse e di un piano d'azione.

<https://youtu.be/4DhjF5GpqVq?si=MZB3lIptqGrL3mtl>

7. Sulla lavagna, i formatori visualizzano i 5 passaggi (discussi nel video) per il piano d'azione per la mobilitazione delle risorse in modo simile al diagramma nel video per i partecipanti. Successivamente, guarda di nuovo il video. Ora P. annoti gli esempi riportati sotto questi punti. T. può fare un esempio

- Identificare
- Ingaggiare
- Negoziare
- Gestisci e segnala
- Comunicare i tuoi risultati



## INIZIAMO CON UNA TAZZA DI TÈ (prima di passare al sodo)

8. Pensa ai processi e rifletti su come questi potrebbero essere rilevanti per te. Puoi applicare processi a un'idea nel tuo progetto? P. può fare un elenco con i 5 punti chiave in 7. o etichettare il diagramma (immagine nell'ultima pagina) che ha appena visto nel video (che T. prepara su un foglio di lavoro). T. dovrebbe dare supporto. // In alternativa questa potrebbe essere un'attività con l'intero gruppo.

9. I partecipanti fanno una presentazione del loro piano d'azione per la mobilitazione delle risorse.

10. Discussione e domande di follow-up

- Chi potrebbe essere il tuo partner/i?
- Come puoi stabilire una relazione con loro? Esistono reti...?
- Come puoi assicurarti che la tua collaborazione funzioni bene? Dovreste concordare le regole su come cooperare?
- Come puoi sapere quanto hai successo? Pensi che la valutazione del successo sia importante? Come potresti valutare...?
- Perché è importante comunicare ciò che hai realizzato?
- Comunicheresti cosa è andato storto? Cos'è stato un fallimento?
- Quanto è importante mantenere i partner e attrarne di nuovi?

11. Prendi una tazza di tè ;-)

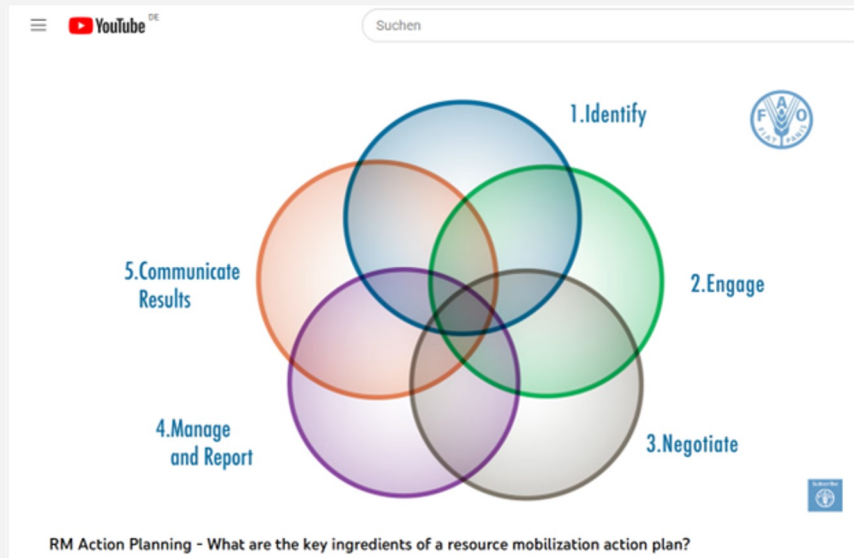


## INIZIAMO CON UNA TAZZA DI TÈ (prima di passare al sodo)

### 12. Possibili altre domande di follow-up:

- Cosa hai trovato facile o difficile nella gestione del tempo?
- Cosa succede quando più risorse sono coinvolte in un progetto?
- Come potresti gestire tutti i diversi tipi di risorse in un progetto?
- Se avessi una squadra, come delegheresti i compiti?

Schema tratto dal video:



## I PUNTI DI FORZA DEL MIO CARATTERE

Breve descrizione dell'attività	L'attività incoraggia i partecipanti a riflettere sui punti di forza del proprio carattere. I punti di forza del carattere sono le parti positive della personalità che fanno sentire ogni individuo autentico e impegnato. Ogni persona ha tutti i 24 punti di forza del carattere, espressi in gradi diversi. La ricerca mostra che comprendere e applicare i punti di forza può aiutare ad aumentare la fiducia, aumentare la felicità e il successo, gestire i problemi, rafforzare le relazioni, ridurre lo stress, raggiungere obiettivi e costruire significato e scopo.
Obiettivi	Conoscere i punti di forza del carattere, riflettere sui punti di forza del carattere personale, pensare a come utilizzare i punti di forza del carattere per iniziare/continuare un percorso imprenditoriale
Competenza principale	<b>Autocoscienza</b>
Tempo	45-60 minuti
Materiali	Sondaggio VIA (versione gratuita), disponibile su: <a href="https://www.viacharacter.org/surveys/takesurvey">https://www.viacharacter.org/surveys/takesurvey</a>
Preparazione	I partecipanti rispondono prima al sondaggio VIA. Se il sondaggio non è disponibile nella lingua compresa dai partecipanti, il formatore assiste con la traduzione. Il sondaggio può essere effettuato anche prima del workshop.  Dopo aver completato il VIA Survey, il formatore conduce una discussione con i partecipanti sui punti di forza del carattere, sulle intuizioni che i partecipanti hanno acquisito e sulle possibilità di sviluppare/rafforzare specifici punti di forza del carattere. Esempi di domande sono disponibili nella diapositiva successiva.
Informazioni aggiuntive	Il VIA Survey è un questionario di 96 domande, scientificamente validato, che fornisce un ordine in classifica dei 24 punti di forza caratteriali di un adulto. Il completamento del sondaggio richiede circa 10-15 minuti e al termine sono disponibili risultati descrittivi e rapporti approfonditi. È disponibile in molte lingue diverse.
Fonte/Risorse aggiuntive	VIA Istituto sul carattere: <a href="https://www.viacharacter.org/">https://www.viacharacter.org/</a> <a href="https://www.viacharacter.org/resources/activities/the-classification-of-character-strengths-and-virtues-icons">https://www.viacharacter.org/resources/activities/the-classification-of-character-strengths-and-virtues-icons</a>



## I PUNTI DI FORZA DEL MIO CARATTERE - DOMANDE PER LA DISCUSSIONE

Il formatore sceglie le domande adatte alla discussione con un gruppo specifico di partecipanti.

È possibile aggiungere ulteriori domande a seconda degli obiettivi specifici dell'attività che il formatore stabilisce prima del workshop.

Cosa hai imparato su te stesso dopo aver partecipato al sondaggio VIA? Qualcosa ti ha sorpreso?

Quali sono i tuoi 5 principali punti di forza caratteriali? Come utilizzarli nella vita di tutti i giorni? Qual è un modo in cui hai utilizzato questi punti di forza nelle ultime settimane?

Chi nella tua vita (può anche essere un modello, qualcuno che ammiri e non conosci personalmente) rappresenta il tuo punto di forza (o qualsiasi altro) e come? Chi nella tua vita ha contribuito a promuovere questa forza in te?

Riesci a pensare a un momento in cui avresti potuto usare di più questa forza? Come?

Qualcuno dei punti di forza ti ha aiutato ad affrontare una sfida, a superare un ostacolo, a risolvere un problema nella tua vita? Come?

Quale forza vorresti sviluppare/rafforzare? Come puoi farlo? Cosa puoi fare oggi/questa settimana/questo mese?

È possibile avere troppa forza specifica?

Quali sono gli ultimi 5 punti di forza del tuo carattere? Vorresti rafforzarli? In quali situazioni/quando potresti utilizzare maggiormente questi punti di forza?

Hai contribuito a sviluppare questa forza in qualcun altro? Chi e come? Come potresti aiutare gli altri a sviluppare questa forza?

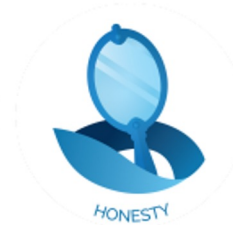
Come pensi che il mondo trarrebbe beneficio da una maggiore forza (questa specifica)?

Come potrebbe questa forza aiutarti a raggiungere un obiettivo che hai? In che modo un punto di forza specifico (o i tuoi 5 principali punti di forza) può aiutarti nel tuo percorso imprenditoriale?

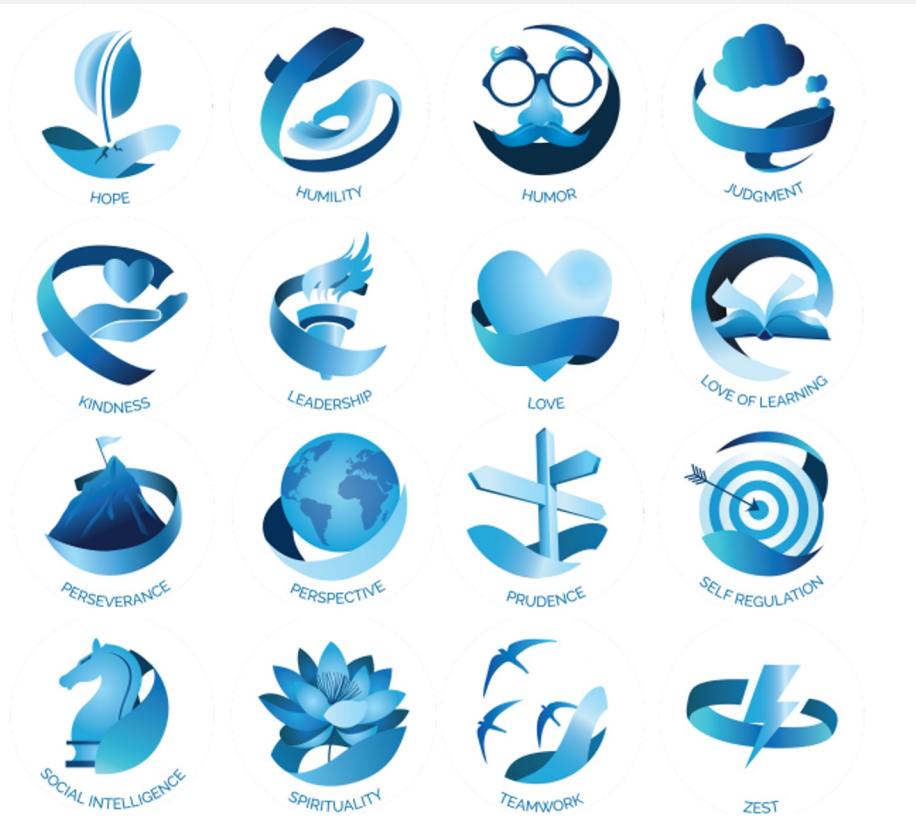
Di quali punti di forza avrai bisogno per essere un imprenditore di successo? Come puoi rafforzarli?

## I PUNTI DI FORZA DEL MIO CARATTERE - ICONE DEI PUNTI DI FORZA

### VIA Classification of Character Strengths



## I PUNTI DI FORZA DEL MIO CARATTERE - ICONE DEI PUNTI DI FORZA





## ANALISI SWOT/SWOB

Breve descrizione dell'attività	Questo metodo è un approccio all'autovalutazione, all'autoriflessione e alla pianificazione dell'azione per migliorare l'autoefficacia per raggiungere un obiettivo, questo strumento funziona sulla base dell'analisi SWOT (punti di forza, debolezza, opportunità e minacce/barriere)
Obiettivi	Con questo metodo, le persone possono autovalutarsi, identificare le aree chiave per la crescita, il miglioramento e elaborare un piano d'azione chiaro per migliorare i punti deboli e ridurre le barriere.
Competenza principale	Consapevolezza di sé e autoefficacia Prendendo l'iniziativa, Pianificazione e gestione
Altre competenze	
Tempo	80-120 min (Il tempo di esecuzione dipende dal numero di partecipanti e dall'aiuto del formatore)
Materiali	Penne/pennarelli colorati e carta, espositore
Preparazione	Il formatore dovrà fornire carta e penne/pennarelli colorati (4 colori per ciascun partecipante). Presentazione di questo metodo
Additional information	L'analisi SWOT/SWOB ha diverse varianti, quindi sarebbe bene poter non solo spiegare di cosa si tratta, ma anche mostrare brevi esempi video di questo metodo. Una presentazione (2-3 diapositive: tabelle, esempi, domande) può aiutare i partecipanti a lavorare in modo più individuale durante l'analisi.
Fonte/Risorse aggiuntive	Fonte: Cassetta degli attrezzi di Hyper Island Analisi SWOT personale: guida rapida (con esempi) - SlideModel Come scrivere un'analisi SWOT - HubPages Esempi: (24) Analisi SWOT (Starbucks) in 9 minuti - YouTube (24) Analisi SWOT personale   Leadership creativa #sviluppopersonale - YouTube



## ANALISI SWOT - ISTRUZIONI

1. Nella fase iniziale, i partecipanti intraprendono un viaggio autoriflessivo conducendo un'analisi "SWOT". Ciò comporta l'identificazione dei principali punti di forza, debolezza, opportunità e barriere che possono bloccare punti di forza o opportunità (questa attività può essere svolta sia nel contesto dell'analisi personale sia nel contesto del raggiungimento di un obiettivo, come l'avvio e la gestione di un'impresa). Pertanto, il formatore dovrebbe innanzitutto stabilire quale area delle qualità personali, dell'attività imprenditoriale o di entrambe verrà analizzata.
2. Ogni partecipante esegue un esercizio individuale per 20 minuti. È importante annotare quante più caratteristiche possibili, evidenziando con colori diversi **punti di forza**, **debolezza**, **opportunità** e **minacce/barriere**. Il formatore supporta i partecipanti se hanno difficoltà a capire come annotare le caratteristiche.

Il formatore mostra una tabella che aiuta a scrivere l'analisi SWOT

Punti di forza	Debolezza	Opportunità	minacce/barriere
In quali aree sono bravo?	In quali aree posso migliorare e svilupparmi?	Come posso utilizzare i miei punti di forza per realizzare nuove opportunità?	Dove posso indirizzare i miei punti di forza e i miei talenti in modo più efficace?
Scrivi non meno di quattro	Scrivi non meno di quattro	Scrivi non meno di quattro	Scrivi non meno di quattro



## ANALISI SWOT - ISTRUZIONI

Un esempio che racchiude sia caratteristiche personali che aziendali

<p><b>Punti di forza</b></p> <p>Laborioso Creativo Bravo nel calcolo Serietà nel raggiungimento degli obiettivi</p>	<p><b>Punti deboli</b></p> <p>Emotività Stancarsi rapidamente Lento Mancanza di competenze linguistiche</p>
<p><b>Opportunità</b></p> <p>Prepara un piano aziendale Calcola il budget Sviluppare il proprio marchio Creare una rete di contatti</p>	<p><b>Barriere</b></p> <p>Mancanza di denaro Mancanza di esperienza imprenditoriale Nessun supporto Non conosco la tassazione</p>



Video examples: [first](#) and [second](#)

## ANALISI SWOT - ISTRUZIONI

3. Il passo successivo: individualmente, dovrebbero prendere appunti in base alle seguenti domande:

- Su una scala da 1 a 10, come mi valuterei oggi in questo ambito?
- Su una scala da 1 a 10, dove vorrei essere tra 1 mese/3 mesi/6 mesi in relazione a quest'area?
- Quali azioni posso intraprendere per sfruttare le opportunità e favorire il mio sviluppo?
- Quali azioni posso intraprendere per superare le barriere e accelerare il mio sviluppo?
- Quali sono i compiti principali su cui dovrei concentrarmi nel prossimo futuro, in particolare nelle prossime due settimane?
- Quali dovrebbero essere le mie principali priorità e azioni a medio termine, indicativamente nei prossimi due mesi?
- Quali criteri determineranno il mio successo nello sviluppo? Quali segnali indicherebbero che sto andando avanti?

I partecipanti dovrebbero impiegare circa 30 minuti per completare questo passaggio individualmente. In questa fase, il coach supporta i partecipanti e li aiuta se hanno difficoltà

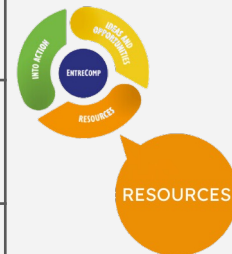
4. I partecipanti formano gruppi di circa tre persone e discutono i fogli di lavoro. Durante queste sessioni in piccoli gruppi, i partecipanti si sosterranno a vicenda, il formatore porrà domande aperte e l'obiettivo è aumentare la chiarezza, il valore e l'adeguatezza del percorso di sviluppo di ciascun partecipante. Man mano che i partecipanti condividono le loro riflessioni e si impegnano in una conversazione, il formatore e il gruppo possono identificare ulteriori aree di sviluppo che ritengono possano essere utili per l'individuo. Questi suggerimenti possono essere basati sull'input del partecipante e sulla dinamica generale della conversazione (30 minuti).



# ENTRECOMP - RISORSE: MOTIVAZIONE E PERSEVERANZA 1

## PERCORSO VERSO LA PERSEVERANZA

<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Participants engage in an obstacle course that presents various physical and mental challenges, requiring teamwork, resilience, and determination to overcome. By setting personal or team goals and navigating through the course together, participants learn the importance of motivation, perseverance, and effective collaboration. Through reflection and discussion, they gain valuable insights into staying motivated and resilient in the face of challenges, both in personal and professional pursuits.
<b>Obiettivi</b>	Coltivare la competenza di "motivazione e perseveranza" coinvolgendo i partecipanti in un'attività di gruppo collaborativa e orientata agli obiettivi che incoraggia la perseveranza, la resilienza e il lavoro di squadra.
<b>Competenza principale</b>	<b>Motivazione e perseveranza</b>
<b>Altre competenze</b>	Affrontare l'ambiguità, l'incertezza e il rischio
<b>Tempo</b>	60-90 minuti
<b>Materiali</b>	Lavagna a fogli mobili o lavagna, Pennarelli o penne, foglietti adesivi o schede, timer o cronometro, piccoli premi o gettoni (facoltativo)
<b>Preparazione</b>	Preparare il percorso a ostacoli con largo anticipo. Imposta indicatori chiari, segnaletica e aree designate per le diverse sfide. Se necessario, comunicare chiaramente ai partecipanti i requisiti fisici del percorso a ostacoli.
<b>Informazioni aggiuntive</b>	/
<b>Fonte/Risorse aggiuntive</b>	/



## PERCORSO VERSO LA PERSEVERANZA - ISTRUZIONI

### 4. Lavoro di squadra e supporto (10 minuti):

- Dividere i partecipanti in piccoli gruppi di 3-5 individui. Chiedere alle squadre di percorrere insieme il percorso a ostacoli, sostenendosi e incoraggiandosi a vicenda. Incoraggia i team a definire strategie, comunicare in modo efficace e assegnare ruoli per superare le sfide in modo efficiente.
- Ricordare ai partecipanti l'importanza della motivazione, della resilienza e della perseveranza nel raggiungimento dei propri obiettivi.

### 5. Riflessione e discussione (10 minuti):

- Riunisci i partecipanti dopo aver completato il percorso a ostacoli. Facilitare una discussione di gruppo sull'esperienza, concentrandosi sulle sfide affrontate e sulle strategie impiegate per superarle.
- Incoraggia i partecipanti a condividere i loro sentimenti, intuizioni e lezioni apprese sulla motivazione, la perseveranza e il lavoro di squadra. Discutere l'importanza di mantenere la motivazione e la perseveranza negli sforzi sia personali che professionali.

**6. Celebrazione e riconoscimento:** congratularsi con tutti i partecipanti per i loro sforzi e perseveranza. Considera l'idea di offrire piccoli premi o gettoni per riconoscere i risultati individuali o di squadra. Rafforzare il valore della tenacia, della resilienza e dello spirito collaborativo nel raggiungimento degli obiettivi.



## PERCORSO VERSO LA PERSEVERANZA - ISTRUZIONI

### ESEMPI DELLA FASE 3

**Il puzzle della pressione del tempo:** i formatori forniscono un puzzle complicato, un indovinello o un rompicapo che le squadre devono risolvere in un periodo di tempo ristretto. I partecipanti devono lavorare insieme per risolverlo entro un limite di tempo. Questa sfida rappresenta la necessità di risolvere problemi e di lavorare in squadra. Questa sfida aggiunge un senso di urgenza e mette alla prova la capacità dei team di gestire la pressione.

**La sfida alla cieca:** i formatori creano una sezione in cui i partecipanti sono bendati e devono fare affidamento sulle istruzioni verbali del proprio team per spostarsi attraverso un semplice labirinto o un percorso a ostacoli. Questa sfida mette in risalto la comunicazione e la fiducia.

**Trust Fall:** allestisci un'area con un atterraggio morbido e chiedi a un membro della squadra di dare le spalle al gruppo. Gli altri membri della squadra devono cadere a turno all'indietro, confidando che i loro compagni di squadra li prendano. Questa sfida crea fiducia e incoraggia i partecipanti a sostenersi a vicenda.



## VIAGGIO DI PERSEVERANZA

<b>Breve descrizione dell'attività</b>	"Perseverance Journey" è un'attività o un programma progettato per ispirare e motivare le persone mostrando storie di perseveranza e resilienza. Si concentra sulla condivisione di esempi di vita reale di persone che hanno affrontato sfide, battute d'arresto o ostacoli ma hanno dimostrato determinazione, grinta e capacità di superare le avversità.
<b>Obiettivi</b>	L'obiettivo di questa attività è esplorare il concetto di perseveranza attraverso un esercizio creativo e interattivo. I partecipanti rifletteranno sui propri percorsi di perseveranza, condivideranno intuizioni e trarranno ispirazione gli uni dagli altri.
<b>Competenza principale</b>	<b>Motivazione e perseveranza</b>
<b>Altre competenze</b>	Autocoscienza
<b>Tempo</b>	75 minuti
<b>Materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lavagna a fogli mobili o lavagna</li><li>• Marcatori</li><li>• Note adesive o schede</li><li>• Penne o pennarelli</li></ul>
<b>Preparazione</b>	/
<b>Informazioni aggiuntive</b>	Regola la durata dell'attività in base alle dimensioni del gruppo e al tempo disponibile. Promuovi un ambiente sicuro e di supporto in cui i partecipanti si sentano a proprio agio nel condividere i loro viaggi e intuizioni di perseveranza.
<b>Source/Additional resources</b>	/





## VIAGGIO DI PERSEVERANZA - ISTRUZIONI

### 1. Introduzione (5 minuti):

- Riunisci tutti i partecipanti in una comoda disposizione dei posti a sedere.
- Inizia spiegando l'importanza della perseveranza nel superare le sfide e raggiungere gli obiettivi.

### 1. Riflessione sulla perseveranza (10 minuti):

- Distribuisci foglietti adesivi o schede e penne/pennarelli a ciascun partecipante.
- Chiedi ai partecipanti di prendersi qualche momento per riflettere su una sfida specifica o su una battuta d'arresto che hanno dovuto affrontare nella loro vita personale o professionale.
- Chiedere loro di scrivere una breve descrizione della sfida o della battuta d'arresto sulla nota adesiva o sulla scheda.

### 2. Visualizzazione del viaggio di perseveranza (20 minuti):

- Creare una grande sequenza temporale o un'illustrazione del percorso sulla lavagna a fogli mobili o sulla lavagna, iniziando dal lato sinistro e terminando sul lato destro.
- Invita i partecipanti a condividere le loro sfide o battute d'arresto una alla volta, descrivendole brevemente e posizionando i foglietti adesivi o le schede lungo la sequenza temporale, che rappresentano i loro punti di partenza.
- Incoraggia i partecipanti a essere aperti e vulnerabili durante questo processo di condivisione.



## VIAGGIO DI PERSEVERANZA - ISTRUZIONI

### 4. Approfondimenti e lezioni apprese (15 minuti):

- Facilitare una discussione di gruppo ponendo domande come:
  - Quali emozioni hai provato durante il tuo percorso di perseveranza?
  - Quali strategie o azioni hai adottato per superare la sfida o la battuta d'arresto?
  - Ci sono stati spunti o lezioni chiave che hai imparato da questa esperienza?
- Mentre i partecipanti condividono le loro intuizioni e le lezioni apprese, cattura i punti chiave sulla lavagna a fogli mobili o sulla lavagna.

### 5. Piano d'azione personale (10 minuti):

- Fornire a ciascun partecipante un foglio di carta bianco.
- Chiedi loro di riflettere sui loro obiettivi o sfide attuali e di identificare almeno tre strategie o azioni che possono impiegare per migliorare la loro perseveranza.
- Incoraggia i partecipanti a scrivere il loro piano d'azione personale, compresi i passi specifici che faranno per superare gli ostacoli e rimanere motivati.

### 6. Condivisione e riflessione di gruppo (15 minuti):

- Invita i partecipanti a condividere con il gruppo una o due strategie dei loro piani d'azione personali.
- Facilitare una discussione di supporto e incoraggiante in cui i partecipanti possano offrire feedback, fornire ulteriori approfondimenti o condividere esperienze simili.
- Concludi l'attività riassumendo le principali strategie di perseveranza e riconoscendo la resilienza e la determinazione di tutti i partecipanti.



## COMUNICA IL TUO TEAM

<b>Breve descrizione dell'attività</b>	I partecipanti vengono classificati come squadra (squadra di calcio, gruppo rock, gruppo di esploratori, ecc.). Viene chiesto loro di tenere un discorso veloce e condiviso (15 secondi per ciascun membro) in cui presentano la propria squadra a una nuova persona che incontra la squadra per la prima volta
<b>Obiettivi</b>	Questa attività ha lo scopo di supportare gli studenti nell'agire e comunicare in gruppo. È una sfida in cui i partecipanti sono invitati a pensare in squadra: devono parlare e ascoltare gli altri partecipanti secondo un percorso logico e cronologico
<b>Competenza principale</b>	<b>Lavorare con gli altri</b>
<b>Altre competenze</b>	Creatività Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio
<b>Tempo</b>	30-60 minuti
<b>Materiali</b>	/
<b>Preparazione</b>	Dividi i tuoi studenti in sottogruppi da 4 a 10 partecipanti. (Se necessario, possono essere creati più gruppi. Dipende dal numero di partecipanti. Se necessario, possono essere creati gruppi più specifici (settoriali). Dipende dalla tipologia dei partecipanti) Squadra di calcio; Squadre di esploratori in Africa; Rock band
<b>Informazioni aggiuntive</b>	Gli studenti devono iniziare immediatamente la performance. Non è loro consentito preparare bozze, dialogare tra loro e svolgere altre attività preparatorie per l'organizzazione dello spettacolo.
<b>Fonte/Risorse aggiuntive</b>	/



## COMUNICA IL TUO TEAM

1) Dividere gli studenti in gruppi (A) squadra di calcio; B) esploratori in Africa; C) gruppo rock

2) Spiegare l'esercizio agli studenti in questo modo:

*Sono nuovo nella squadra e non so nulla della squadra e dei membri della squadra. E' la prima volta che incontro la squadra. Quello che devo sapere sulla squadra:*

- *Di cosa parla la squadra*
- *Caratteristiche*
- *Obiettivi da raggiungere*
- *Temi affrontati/campi di azione*
- *Modo di interazione*
- *Divisione dei ruoli/compiti*

*Come membri della squadra, tutti voi dovete partecipare alla presentazione della squadra. Come? Molto velocemente. Ognuno di voi può raccontarmi una frase sulla squadra (max. 15 secondi). La frase non può essere ripetuta dal membro successivo. Dopo che l'ultimo membro mi ha detto la sua frase, dovrei essere in grado di mettere insieme tutte le frasi e avere un'idea chiara ed esauriente della squadra. Obiettivo da raggiungere: mostrare la capacità di comunicare in squadra.*



## COMUNICA IL TUO TEAM

3) Gli studenti devono iniziare immediatamente la performance. Non è loro consentito preparare bozze, dialogare tra loro e svolgere altre attività preparatorie per l'organizzazione dello spettacolo. Durante lo spettacolo prendi nota di ciò che dicono (in alternativa puoi registrarli con un dispositivo audio/video).

4) Dopo aver completato la performance, prepara un breve riassunto dei punti elenco seguendo l'ordine cronologico delle loro dichiarazioni. Quindi mostra questo riepilogo al gruppo (in alternativa puoi mostrare ciò che hai registrato).

5) A questo punto, lasciamoli riflettere ponendo loro le seguenti domande:

*Pensi di aver dimenticato qualcosa di importante da menzionare? Ritieni di aver contestualizzato correttamente la descrizione? Pensi di essere stato abbastanza chiaro? Pensi di aver dedicato troppo tempo ad alcuni punti? Oppure avresti dovuto dedicare più tempo a qualche altro punto?*

*In sintesi: pensi che chi ascolta per la prima volta abbia capito chiaramente il gruppo? Pensi di agire in gruppo, aiutandovi a vicenda con le vostre affermazioni, oppure siete stati troppo concentrati sulla vostra affermazione senza tenere conto dell'affermazione precedente/successiva?*



## COMUNICA IL TUO TEAM

### Competenze sviluppate

**Comunicazione** poiché ai partecipanti è richiesto di: Gestire le interazioni seguendo le regole specificatamente stabilite per l'attività; Ascolta attentamente gli altri; Osservare e riflettere sui modi appropriati per partecipare a una discussione

**Collaborazione** poiché viene chiesto loro di: sviluppare la propria capacità di co-partecipare ad attività e iniziative collettive e di incoraggiare gli altri a collaborare, impiegando l'azione collettiva, mettendo in comune le proprie conoscenze, competenze e risorse, in modo che un obiettivo comune possa essere raggiunto; fornirsi reciprocamente aiuto e assistenza efficienti ed efficaci; scambiare risorse ed elaborare informazioni in modo efficiente ed efficace condividere equamente compiti, risorse e responsabilità all'interno di un gruppo tenendo conto del suo obiettivo specifico... e adottando un approccio sistemico

**Autoregolamentazione** poiché viene chiesto loro di comprendere e regolare le proprie emozioni, pensieri e comportamenti personali, comprese le risposte allo stress

**Flessibilità** poiché viene chiesto loro di: comprendere e adottare nuove idee, approcci e azioni in risposta ai cambiamenti dei contesti; rivedere opinioni e linee di condotta di fronte a nuove prove



## UNA RIFLESSIONE DI UN INCIDENTE CRITICO

<b>Breve descrizione dell'attività</b>	“Il cosa?”, “E allora?” e adesso?”. Una guida per la riflessione e l'apprendimento da eventi che hanno un significato per gli studenti
<b>Obiettivi</b>	Supportare gli studenti nei loro percorsi individuali per rafforzare la loro mentalità e le loro competenze condividendo le esperienze che nascono dal processo di apprendimento
<b>Competenza principale</b>	<b>Imparare attraverso l'esperienza</b>
<b>Altre competenze</b>	Consapevolezza di sé e autoefficacia
<b>Tempo</b>	30-60 minuti
<b>Materiali</b>	Carta e penna
<b>Preparazione</b>	Chiedere agli studenti di riflettere su un evento/esperienza significativa che ha avuto un impatto/conseguenza (positiva o negativa, non importa) su di loro
<b>Informazioni aggiuntive</b>	/
<b>Fonte/Risorse aggiuntive</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vGyjF9Nqd8Y">https://www.youtube.com/watch?v=vGyjF9Nqd8Y</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8Lxp_TA6AI4">https://www.youtube.com/watch?v=8Lxp_TA6AI4</a>



## UNA RIFLESSIONE DI UN INCIDENTE CRITICO

La struttura seguente è una guida per la tua riflessione e per imparare dagli eventi che hanno significato per te. Le domande sotto ciascuna intestazione sono solo “suggerimenti”. Il quadro è lì per supportarti nell'identificazione e nello sviluppo delle opzioni. Non ci sono risposte giuste o sbagliate nonostante i frame generali di “Il cosa?”, “E allora?” e adesso?” sono componenti importanti nella riflessione di un incidente critico. (Pratica riflessiva, 2007)

**PASSO 1: Cosa?** Una descrizione dell'incidente/esperienza con dettagli appena sufficienti per supportare il tuo “E allora?” sezione. Ad esempio, la descrizione di chi, cosa, perché, quando, dove.

**PASSO 2: E allora?** Questa è la sezione di creazione di senso che ti chiede di far emergere il significato generale, il significato, la tua posizione/punto di vista; Azioni; emozioni (pre-durante-post).

**PASSO 3: E adesso?** Questa sezione collega l'esperienza/l'incidente ad ulteriori azioni. Ad esempio: cosa faresti di diverso/lo stesso la prossima volta? Come viene? Quali sono i punti chiave, le lezioni apprese da condividere con i colleghi, la rete e/o il gruppo esterno alla rete? (ad es. idea, prodotto, processo, concetto? Come lo farai?





## UNA RIFLESSIONE DI UN INCIDENTE CRITICO

Competenze sviluppate

**Apprendere attraverso l'esperienza** poiché ai partecipanti viene richiesto di: Riflettere e imparare sia dal successo che dal fallimento; Utilizzare qualsiasi iniziativa per la creazione di valore come opportunità di apprendimento

**Gestire l'apprendimento** poiché ai partecipanti viene richiesto di: Riflettere e valutare scopi, processi e risultati dell'apprendimento e della costruzione della conoscenza, stabilendo relazioni tra domini



## MATRICE DELLO SFORZO D'IMPATTO / matrice 2x2

Breve descrizione dell'attività	Una matrice di sforzo di impatto, nota anche come matrice 2x2, costituisce uno strumento prezioso sia per le aziende che per gli individui per stabilire in modo efficace le priorità delle attività. Il suo scopo è valutare il livello di impegno richiesto per ciascuna attività e confrontarlo con il potenziale impatto che può generare. Attraverso questo processo, diventa evidente l'ordine delle attività che dovrebbero essere eseguite per ottenere il massimo impatto con il minimo sforzo. In genere, l'attenzione si concentra su attività che richiedono uno sforzo minimo e hanno un impatto significativo. Tuttavia, è importante notare che le attività a basso impegno e a basso impatto non dovrebbero essere liquidate come del tutto inutili. In determinate situazioni, anche questi compiti possono contribuire in un modo o nell'altro. Questo metodo è pratico e sarà utile sia ai principianti che ai professionisti in vari campi, e ha una vasta gamma di applicazioni grazie alla sua capacità di adattarsi a un particolare problema, compito, progetto.
Obiettivi	L'obiettivo è generare ed esplorare idee, considerando il loro impatto e impegno. Questo approccio decisionale prevede la mappatura di potenziali azioni sulla base di due fattori chiave: il livello di impegno necessario per l'attuazione e il loro potenziale impatto. Categorizzare le idee utilizzando questo metodo si rivela utile per il processo decisionale, la gestione e la pianificazione, poiché richiede ai partecipanti di valutare attentamente le azioni proposte prima di intraprendere strategie di implementazione.
Competenza principale	<b>Pianificazione e gestione</b>
Altre competenze	Mobilitare le risorse Prendere l'iniziativa
Tempo	30-60 minuti
Materiali	Penna, carta, adesivi, modello, display.



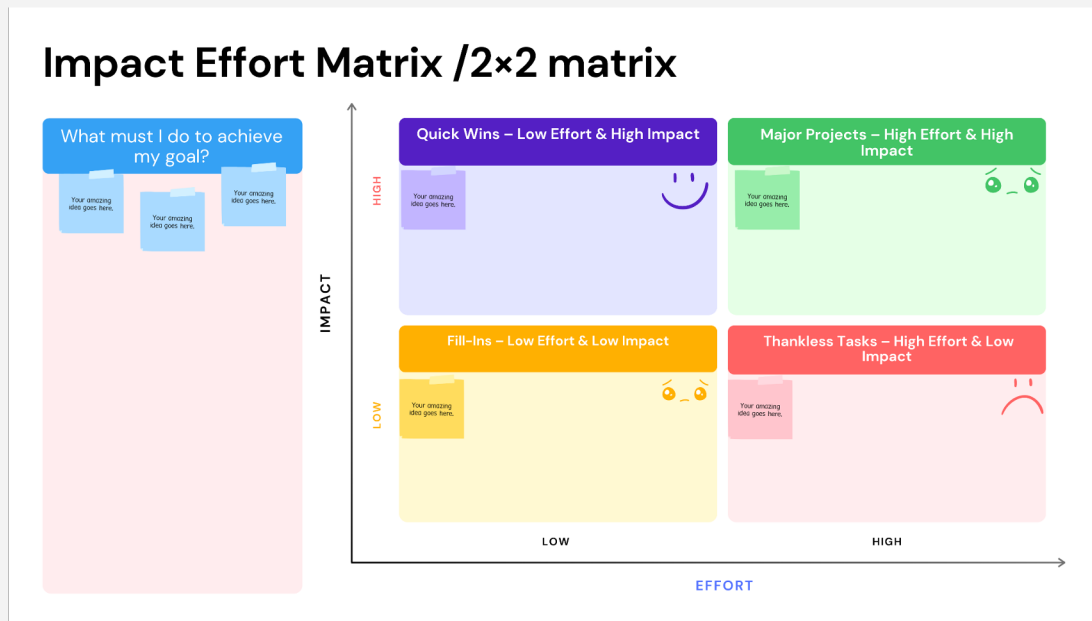
## MATRICE SFORZO D'IMPATTO / matrice 2x2

Preparazione	Prepare a template and presentation in advance
Informazioni aggiuntive	Effort Matrix non è un esercizio complicato ma pratico, per una migliore comprensione è necessario preparare una presentazione con le diapositive principali come: la spiegazione di questo metodo ed esempi
Fonte/Risorse aggiuntive	<a href="#">8 modelli di matrici di sforzo di impatto definitivo per prendere decisioni informate - Geekflare</a> <a href="#">Cassetta degli attrezzi di Hyper Island</a> <a href="#">(24) Design Thinking per l'istruzione Ep. 4: Matrice dell'impegno e dell'importanza - YouTube</a>  Esempio: <a href="#">Design Thinking per l'istruzione Ep. 4: Matrice dell'impegno e dell'importanza - YouTube</a>



## MATRICE SFORZO D'IMPATTO / matrice 2x2 - ISTRUZIONI

1. Il primo e importante passo per il formatore è spiegare cos'è questo metodo, dove può essere applicato e fare una breve presentazione con diapositive. Le informazioni che il formatore presenta nelle diapositive:  
Di seguito sono mostrati i 4 quadranti della matrice dello sforzo di impatto. Questo modello dovrebbe anche essere stampato per i partecipanti e posizionato sul tavolo. I quattro blocchi si distinguono in base al loro impatto sull'asse X e allo Sforzo sull'asse y.



## MATRICE SFORZO D'IMPATTO / matrice 2x2 - ISTRUZIONI

### Vittorie rapide – Basso sforzo e alto impatto:

Le attività di questa categoria sono quelle che possono essere completate facilmente o rapidamente, ma hanno un impatto sostanziale sull'organizzazione o sul lavoro. Le attività in questa categoria hanno la massima priorità.

### Grandi progetti: impegno elevato e impatto elevato:

In questo segmento troviamo compiti che richiedono uno sforzo significativo, ma hanno un profitto significativo. Questi compiti sono in linea con gli obiettivi a lungo termine dell'azienda e hanno una priorità piuttosto elevata.

### Riempimenti – Basso sforzo e basso impatto:

In questa categoria rientrano le attività che possono essere eseguite con facilità, ma hanno scarso effetto. Di conseguenza, questi compiti non hanno la massima priorità. Tuttavia, puoi farlo nel tuo tempo libero o quando non ti senti particolarmente produttivo, semplicemente per cancellarli dalla tua lista di cose da fare.

### Compiti ingrati: impegno elevato e basso impatto:

In questo segmento incontriamo attività che richiedono molto tempo e lavoro, ma che hanno un impatto minimo. Queste attività sono per lo più non necessarie e possono essere ignorate se tutte le altre attività devono essere completate.

2. Per iniziare l'esercizio formulare un obiettivo rispondendo alla domanda: "Cosa devo fare per raggiungere il mio obiettivo?". Il formatore chiede ai partecipanti di scrivere le idee sugli adesivi. Successivamente, i partecipanti devono posizionare questi adesivi nel contesto dello sforzo e dell'impatto. Man mano che i partecipanti contribuiscono con le loro idee alla matrice, il gruppo ha l'opportunità di impegnarsi in una discussione aperta sulla collocazione dei vari elementi. Non è raro che un'idea ottenga il sostegno del gruppo, facendo aumentare il suo potenziale impatto e riducendo il livello di impegno richiesto. Pertanto, la categoria "alto impatto, basso sforzo" spesso include le idee che ottengono il maggior consenso e impegno da parte del gruppo.

3. Il formatore chiede a ciascun partecipante di presentare la matrice e aiuta anche a correggere la posizione dell'adesivo se il partecipante ha dei dubbi.



## MISSIONE: INIZIATIVA SCATENATA

Breve descrizione dell'attività	Un'attività pratica di gruppo che si concentra sullo sviluppo della competenza di "prendere l'iniziativa". I partecipanti navigano attraverso varie stazioni di scenari, ognuna delle quali presenta una sfida unica rappresentata da oggetti o oggetti di scena. In piccoli team, valutano le sfide, fanno brainstorming sulle soluzioni e intraprendono azioni proattive utilizzando le risorse disponibili. Mentre i team ruotano tra le stazioni, collaborano, condividono esperienze e si basano sulle soluzioni degli altri. Attraverso la riflessione e la discussione, i partecipanti acquisiscono informazioni sulle capacità proattive di risoluzione dei problemi, leadership e processo decisionale collaborativo. L'attività fornisce un'esperienza coinvolgente e interattiva che incoraggia i partecipanti ad abbracciare e dimostrare iniziativa in situazioni di vita reale.
Obiettivi	Sviluppare e rafforzare la competenza di "prendere l'iniziativa" coinvolgendo i partecipanti in un'attività pratica di gruppo che incoraggia la risoluzione proattiva dei problemi, il lavoro di squadra e le capacità decisionali.
Competenza principale	<b>Prendere l'iniziativa</b>
Altre competenze	Affrontare l'ambiguità, l'incertezza e il rischio
Tempo	60-90 minuti
Materiali	Varie carte con sfide o scenari scritti sopra Temporizzatore o cronometro
<b>Preparazione</b>	/
<b>Additional information</b>	/
<b>Fonte/Risorse aggiuntive</b>	/



## MISSIONE: INIZIATIVA SCATENATA - ISTRUZIONI

### 1. Introduzione:

- introdurre l'attività e spiegarne lo scopo (promuovere la capacità di prendere l'iniziativa incoraggiando i partecipanti a identificare e affrontare in modo proattivo le sfide).
- Sottolineare l'importanza della leadership, della rapidità di pensiero e delle capacità decisionali collaborative.

### 1. Stazioni dello scenario (30 minuti):

- Installa diverse postazioni nella stanza, ognuna delle quali rappresenta una sfida o uno scenario unico. Posiziona le relative carte in ciascuna stazione per fornire spunti visivi per le sfide.
- Dividi i partecipanti in piccole squadre di 3-5 persone e assegna ciascuna squadra a una specifica stazione di partenza. Chiedere alle squadre di visitare ciascuna stazione in un ordine predeterminato e di trascorrere un tempo designato (ad esempio 5-10 minuti) in ciascuna stazione.
- In ogni stazione, le squadre devono valutare la sfida, fare un brainstorming su potenziali soluzioni e intraprendere azioni proattive per superarla, utilizzando gli oggetti o gli oggetti di scena disponibili.

### 1. Rotazione e collaborazione (30 minuti):

- Dopo aver trascorso il tempo assegnato in una stazione, le squadre passano alla stazione successiva in ordine sequenziale.
- Mentre i team si spostano da una stazione all'altra, incoraggiali a condividere brevemente le loro esperienze e soluzioni con il team in arrivo, favorendo la collaborazione e lo scambio di idee.

Il team entrante può basarsi sulla soluzione del team precedente o proporre approcci alternativi, mostrando la propria iniziativa.



## MISSIONE: INIZIATIVA SCATENATA - ISTRUZIONI

### 4. Riflessione finale sulla sfida (15 minuti):

- Una volta che tutte le squadre hanno completato la rotazione e visitato tutte le stazioni, riunisci i partecipanti per una sessione di riflessione.
- Facilitare una discussione in cui i team condividono le sfide incontrate, le azioni intraprese e i risultati ottenuti.
- Incoraggia i team a evidenziare i casi in cui hanno dimostrato iniziativa, si sono presi carico delle sfide e hanno messo in mostra capacità di leadership.
- Discuti le lezioni apprese dall'attività e come possono essere applicate a situazioni di vita reale che richiedono di prendere l'iniziativa.

5. Conclusione: congratularsi con tutti i partecipanti per il loro impegno attivo e la dimostrazione di iniziativa durante tutta l'attività. Rafforzare l'importanza della risoluzione proattiva dei problemi, del lavoro di squadra e delle capacità decisionali in vari aspetti della vita.





## CAMMINANDO NEL BUIO

<b>Breve descrizione dell'attività</b>	L'ambiguità diventa un catalizzatore per la creatività e il pensiero fuori dagli schemi. Questo gioco incoraggia i partecipanti a pensare oltre le soluzioni convenzionali. Il gioco non solo migliora le capacità di comunicazione, ma coltiva anche la fiducia e il cameratismo tra i compagni di squadra mentre collaborano per raggiungere il loro obiettivo con successo.
<b>Obiettivi</b>	Per accendere il pensiero creativo Promuovere l'innovazione nell'incertezza Per migliorare la comunicazione e il lavoro di squadra
<b>Competenza principale Altre competenze</b>	<b>Affrontare l'ambiguità, l'incertezza e il rischio</b> Creatività Lavorare con gli altri.
<b>Tempo</b>	Minimo 30 minuti (dipende dal numero di partecipanti)
<b>Materiali</b>	Benda Set di schede Etichette delle stazioni
<b>Preparazione</b>	Prepara un percorso con più stazioni che il giocatore bendato dovrà percorrere per raggiungere l'obiettivo Decidi in anticipo quante fermate ci saranno. Preparare domande/scenari scritti sulle schede. 1 tessera per ogni stazione.
<b>Informazioni aggiuntive</b>	/
<b>Fonte/Risorse aggiuntive</b>	Ottimizzato per adattarsi a EMPOWER da questo: <a href="https://bbbpress.com/2014/10/drama-game-minefield-using-stage-directions/">https://bbbpress.com/2014/10/drama-game-minefield-using-stage-directions/</a>



## CAMMINANDO NEL BUIO

1. Prima dell'inizio dell'attività, il facilitatore dovrebbe creare un percorso con più stazioni, verso un obiettivo (ultima stazione).
2. Distribuire equamente i membri del team. Il numero delle squadre dipenderà da quante stazioni saranno posizionate lungo il percorso. Esempio: 5 postazioni + 1 GOAL + 1 giocatore bendato= 7 componenti per squadra.
3. Scegli un giocatore da bendare in ogni squadra. Una volta bendato, il facilitatore può quindi etichettare le stazioni affinché il resto della squadra possa vederle.
4. Posiziona il giocatore bendato al centro della stanza, mentre il resto della squadra si allinea in un angolo della stanza.
5. L'obiettivo è che il resto dei compagni di squadra diriga il giocatore bendato e lo conduca da una stazione all'altra, per raggiungere l'OBIETTIVO (un messaggio di congratulazioni, che dichiara il successo dell'avvio di un'impresa). Ogni persona dà al giocatore bendato una direzione. Ad esempio: Compagno di squadra 1: "Per raggiungere la STAZIONE 1, fai due piccoli passi alla tua destra e poi un grande passo avanti. Prendi la carta dal pavimento."
6. Ogni stazione ha una carta con sopra scritto uno scenario. Il compagno di squadra che dà le istruzioni si recherà poi dal giocatore bendato per leggere cosa c'è sulla carta. Gli scenari dovrebbero riguardare gli ostacoli incontrati da un imprenditore nel processo di avvio di un'impresa. Esempio: "Il tuo concorrente ha lanciato esattamente lo stesso prodotto, cosa faresti per competere?". Gli scenari possono essere semplici o complessi. Scegli scenari che accenderanno il pensiero fuori dagli schemi del giocatore. Il giocatore bendato risponde alla domanda/scenario quindi passa alla fermata successiva, guidato dal compagno di squadra successivo. Il giocatore bendato può anche chiedere aiuto/opinione ai suoi compagni di squadra, se non sa cosa fare con lo scenario dato.
7. Ripeti il processo: il prossimo compagno di squadra darà istruzioni allo stesso giocatore bendato.
8. Quando il giocatore bendato raggiunge l'obiettivo, può togliersi la benda e condividere le sue esperienze: come si è sentita mentre era bendata, ha influenzato il suo processo decisionale quando non vedeva nulla, ecc.
9. Anche il resto dei compagni di squadra può condividere il proprio punto di vista su alcuni scenari: cosa avrebbero potuto fare invece o faranno lo stesso?





# EMPOWER

Encouraging Migrant Women  
to seize their Potential and  
Opportunities in the  
World of Entrepreneurship



Co-funded by  
the European Union

