



Creativity Training
for Europe



2018-1-ES01-KA204-050065

**IO3 - European Methodology
of Creativity Training in Entrepreneurship**

Booklet delle Attività pratiche

Versione Italiana



CREATIVITY TRAINING FOR EUROPE

2018-1-ES01-KA204-050065

This Practical Activity Booklet was made by the “Creativity Training for Europe” project consortium, including the following entities:



A&A Emphasys Interactive Solutions Ltd.



EURO-NET



Academia Postal 3 Vigo S.L.



Lancaster and Morecambe College



Stichting Amsterdam European Mobility

This document was realised in the project “Creativity Training for Europe” in the framework of the European programme “Erasmus Plus KA2 Strategic Partnerships for adult education”.

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Questo opuscolo contiene una serie di attività pratiche per supportarti quando lavori con persone creative, specialmente persone che cercano di usare il loro talento creativo per intraprendere un'attività imprenditoriale. Queste attività sono state sviluppate nell'ambito del progetto Creativity Training for Europe (CT +). Esse sono presentate in piani di attività e integrano il contenuto di 'European Methodology of Creativity Training in Entrepreneurship'.

Argomento: Pensiero strategico

Attività |Business Model Canvas _____ 5

Argomento: Basic Design

Attività |Strumento gratuito: Canva _____ 8

Argomento: Problem Solving

Attività |Metodologia Scrum _____ 10

Argomento: Mind-set organizzativo

Attività |Trello _____ 14

Argomento: Intelligenza emotiva

Attività |StoryCatcher Game _____ 16

Argomento: Comunicazione e Networking

Attività |Comunicare idee _____ 19

Argomento: Pensiero creativo

Attività |Torre di carta _____ 23

Argomento: Interpersonale

Attività |Il gioco del nodo umano _____ 25

Argomento: Intrapersonale

Attività |Poster della personalità _____ 26

Argomento: Cittadino globale

Attività | Cittadino globale _____ 27

Argomento: Media e Alfabetizzazione Informatica

Attività | Impronta Digitale e Alfabetizzazione Digitale _____ 29

Appendice 1 – Attività: Impronta digitale e Identità digitale

Foglio di lavoro 1 _____ 31

Appendice 1 – Attività: Impronta digitale e identità digitale

Foglio di lavoro 2 _____ 32

Appendice 2 – Attività: Cittadino Globale

Foglio di lavoro 1 _____ 33

Appendice 2 – Attività: Cittadino Globale

Foglio di lavoro 2 _____ 34



Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	<p>(Distribuzione sedie: semi-circolo)</p> <p>I coordinatori dell'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporranno un breve video dal film "Alice in Wonderland". 	<p>Laptop</p> <p>Videoproiettore (aiuto audio attivato)</p> <p>Connessione Internet</p> <p>sedie (1/partecipante)</p>	10 min
Step 2	<p>2 relatori esperti dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere in tempi brevi sull'importanza di stabilire un'intenzione o un obiettivo finale: perché è un DOVERE sapere cosa si vuole raggiungere come imprenditore. - Fornire una breve introduzione al Business Model Canvas e alla sua importanza per l'imprenditorialità. 	<p>PC Portatile</p> <p>Videoproiettore</p> <p>Puntatore a scorrimento</p> <p>Connessione Internet</p> <p>Sedie (1/partecipante)</p>	5 min
Step 3	<p>Gli oratori dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare e spiegare ciascuno dei 9 blocchi che compongono il modello Canvas. - Fornire alcuni esempi di domande a cui è possibile rispondere in ciascuna categoria. - Chiedere ai partecipanti di presentare altre domande o descrizioni che potrebbero rientrare in ciascuna categoria. 	<p>PC Portatile</p> <p>Videoproiettore</p> <p>Puntatore a scorrimento</p> <p>Sedie (1/partecipante)</p>	10 min
Step 4	<p>Gli organizzatori dell'attività dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distribuire cartoncini e pennarelli tra i partecipanti: 1 cartoncino + 2 pennarelli a persona. <p>Gli oratori dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiegare ai partecipanti come lavorare individualmente alla creazione del proprio modello di Business In base alle loro personali idee di Business. 	<p>PC Portatile</p> <p>Videoproiettore</p> <p>Puntatore a scorrimento</p> <p>Tavoli (1 tavolo/4 persone)</p> <p>Sedie (1 sedia/partecipante)</p> <p>Cartoncini (1/persona)</p> <p>Pennarelli (1-2/persona)</p>	5 min

<p>Step 5</p>	<p>I coordinatori / esperti delle attività controlleranno e forniranno supporto ai partecipanti mentre questi sviluppano il loro modello di business.</p> <p><i>*L'immagine della struttura del modello Canvas verrà visualizzata sullo schermo durante l'intera attività per guidare i partecipanti.</i></p>	<p>PC Portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Tavoli (1 tavolo/4 persone) Sedie (1 sedia/partecipante) Cartoncini(1/persona) Pennarelli (1-2/persona)</p>	<p>45 min</p>
<p>Step 6</p>	<p>(Distribuzione sedie: in cerchio)</p> <p>I coordinatori dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riunire tutti i partecipanti facendoli sedere in cerchio tenendo i loro cartoncini. - Spiegare l'attività > Valutazione del modello di business. 	<p>PC Portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Sedie (1 sedia/partecipante) Cartoncini (1/persona) Pennarelli (1-2/persona)</p>	<p>5 min</p>

<p>Step 7</p>	<p>I coordinatori dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dare a turno a ogni persona la possibilità di mostrare al resto del gruppo il proprio modello di business e spiegare il loro processo di pensiero mentre tutti gli altri ascoltano. - Dopo ogni spiegazione, i coordinatori delle attività guideranno il gruppo a offrire un feedback costruttivo su ciascun modello di business. In ordine (uno per uno), i partecipanti daranno la loro opinione in modo obiettivo ma educato sul modello degli altri partecipanti. 	<p>PC Portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Sedie (1 sedia/partecipante) Cartoncino (1/persona) Pennarelli (1-2/persona)</p>	<p>30 min</p>
<p>Step 8</p>	<p>I coordinatori delle attività dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visualizzare le slide di valutazione con il video proiettore per guidare il processo. - Aiutare i partecipanti a valutare le prestazioni del proprio modello di business su una scala da 1 a 10 (1 è il punteggio più basso e 10 è il più alto) e secondo le istruzioni sullo schermo. 	<p>PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Sedie (1 sedia/partecipante) Cartoncini (1/persona) Pennarelli (1-2/persona)</p>	<p>10 min</p>

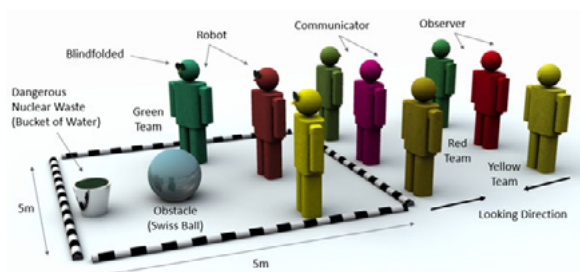


Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse Richieste	Tempo richiesto
Step 1	(Distribuzione sedia: in semicerchio) 2 relatori esperti offriranno una breve introduzione sui principi del Basic Design	PC Portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione Internet Sedie (1/partecipante)	20 min
Step 2	Un relatore all'interno dell'organizzazione ospitante terrà una presentazione sullo strumento di progettazione Canva: <ul style="list-style-type: none"> - Presentare brevemente ai partecipanti la metodologia - Spiegare come funziona lo strumento e i trucchi di base per capire come utilizzare lo strumento. - Descrivere i "20 principi di web design da seguire" sul sito web Canva. 	PC Portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione Internet Sedie (1/partecipante)	20 min
Step 3	I formatori guideranno i partecipanti su come scaricare l'app sui loro dispositivi mobili.	Dispositivo mobile (1 /persona): pc portatile, tablet, telefono cellulare	5 min
Step 4	Gli esperti Canva chiederanno ai partecipanti di creare individualmente un progetto per il loro business creativo usando l'app.	Dispositivo mobile (1 /persona): pc portatile, tablet, telefono cellulare	15 min
Step 5	I coordinatori delle attività riuniranno nuovamente tutti gli studenti attorno a un cerchio e mostreranno a turno in condivisione i risultati dell'attività precedente.	PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante) Dispositivo mobile	10 min

<p>Step 6</p>	<p>I formatori guideranno il gruppo nella valutazione dei risultati e forniranno un feedback costruttivo, basato sulle seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il progetto grafico soddisfa il suo scopo? - Il messaggio è facile da capire? - E' esteticamente piacevole? - Lo stile è adatto al tuo pubblico? - E' originale? 	<p>PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante) Dispositivo mobile</p>	<p>10 min</p>
<p>Step 7</p>	<p>Gli esperti condivideranno alcuni strumenti digitali gratuiti e a pagamento che potrebbero aiutare ad espandere le informazioni dopo la sessione, se lo si desidera (Behance, Adobe Kuler, Pinterest, Domestika, ecc.)</p>	<p>PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante) Dispositivo mobile</p>	<p>3 min</p>



Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	I coordinatori delle attività svilupperanno un esercizio energizzante - può essere una loro scelta personale - per dimostrare che Scrum è un metodo che coinvolge il corpo e l'energia, non solo la mente.	Ampio spazio per muoversi	10 min
Step 2	(Distribuzione sedie: in semicerchio) Gli esperti riuniranno tutti di fronte allo schermo.	Sedie (1/partecipante)	5 min
Step 3	I coordinatori delle attività offriranno una rapida introduzione a Scrum, includendo: quadro generale, componenti principali, gergo, ecc.	PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante)	25 min
Step 4	<p>Gli organizzatori dell'attività dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contrassegnare un'area di 5m x 5m sul pavimento - Posizionare tutti gli elementi nell'area come mostrato nell'immagine seguente. <p>Dovranno inoltre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dare indicazioni su come si gioca. - Dare un ruolo a tutti i partecipanti nel gruppo (1 robot, 1-2 comunicatore/i e 2 osservatori). 	<p>Secchiello pieno di palline da ping-pong (1 per tutti) Benda (1 /squadra) Corda da 20 metri o nastro adesivo (1 per tutti) Swiss ball (1 per tutti) Ampio spazio</p>	8 min



<p>Step 5</p>	<p>I coordinatori delle attività dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fornire istruzioni sull'esercizio: come funziona, i ruoli, le regole e le sanzioni. - Spiegare i ruoli a tutti i partecipanti di ciascun gruppo e chiedere loro di decidere chi ricopre quale ruolo (1 robot, 1-2 comunicatore (i) e 2 osservatori). - Posizionare tutte le squadre accanto alla casella 5m x 5m. <p>Gli organizzatori dell'attività dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (1) Bendare i robot e chiedere a tutti di prendere posizione. - (2) Posizionare tutti gli elementi nell'area come indicato: "posizionare il secchio in modo casuale lontano dai robot". - Tenere la palla svizzera fuori dalla scatola per il momento. 	<p>Secchiello pieno di palline da ping-pong (1 per tutti) Benda (1 /squadra) Corda da 20 metri o nastro adesivo (1 per tutti) Swiss ball (1 per tutti)</p> <p>Spazio ampio</p>	<p>35-45 min</p>
<p>Step 6</p>	<p>Gli esperti di Scrum inizieranno il gioco stando sul loro segno.</p> <p>Una volta iniziato l'esercizio, gli iniziatori dell'attività posizioneranno casualmente la palla svizzera al centro del riquadro.</p> <p><i>* Opzionale: per rendere l'attività più difficile, a metà strada si può cambiare anche la posizione del secchiello, suggerendo una modifica di target per destinatario finale.</i></p>	<p>Swiss ball (1 per tutti)</p>	<p>Non applicabile</p>

<p>Spiegazione</p>	<p>L'obiettivo di questo esercizio è che i team competono per essere i primi a recuperare le scorie nucleari altamente pericolose (secchiello con palline da ping-pong) e riportarle in salvo: la linea di partenza.</p> <p>Il team deve utilizzare il metodo Scrum per eseguire l'attività.</p> <p>Per questo esercizio, ci sono tre ruoli in ciascun gruppo:</p> <p>Osservatore (O). Sta ad un'estremità dell'area lontano dalla scatola, ma può vedere chiaramente la scatola e i robot. Deve affrontare i comunicatori. Non è autorizzato a parlare. Gli osservatori rappresentano i proprietari dei prodotti Scrum.</p> <p>Comunicatore(C). I comunicatori si trovano accanto alla linea di partenza ma sono col viso dall'altra parte della scatola. Devono affrontare gli osservatori ma non possono vedere i robot. Mandano comandi verbali ai robot dietro di loro. I comunicatori rappresentano gli Scrum Masters.</p> <p>Robot (R). I robot sono nello schema e dovranno rimanerci. Stanno sulla linea di partenza, con le spalle ai Comunicatori. Sono bendati e non vedono nulla. I robot possono muoversi. Gli altri membri devono rimanere dove sono. I robot rappresentano gli Scrum Sprinters.</p> <p>Una volta che i robot sono nello schema e sono bendati, posizionare il secchio d'acqua nello schema lontano dai robot. In modo casuale.</p> <p>Spiegare che viene imposta una penalità di un congelamento di 10 secondi quando:</p>	<p>Non applicabile</p>	<p>Non applicabile</p>
<p>Step 7</p>	<p>Al termine della partita, i coordinatori dichiareranno il vincitore e inviteranno i partecipanti a sedersi in cerchio.</p>	<p>Sedie (1/partecipante)</p>	<p>3 min</p>

<p>Step 8</p>	<p>Gli esperti condurranno una discussione di gruppo sullo sviluppo del gioco chiedendo ai partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come ti sei sentito in qualità di osservatore, comunicatore o robot? - La tua squadra ha avuto successo? - Cosa pensi dell'efficacia del metodo Scrum applicato a questo esercizio? - Quale parte è stata la più difficile o quella in cui dovevi assolutamente avere ragione per avere successo? - Che cosa è andato storto? - Cosa faresti diversamente se avessi la possibilità di ripetere questo esercizio? - Cosa pensi che abbia permesso alla squadra vincente di avere successo? - Come puoi applicare la metodologia Scrum ai tuoi progetti sul lavoro? 	<p>Sedie (1/partecipante)</p>	<p>20 min</p>
----------------------	---	-------------------------------	---------------



Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	(Distribuzione sedie: in semicerchio) 1 relatore esperto offrirà una breve introduzione sullo strumento digitale Trello; concentrandosi sulla creazione e gestione di schede, elenchi e carte.	PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante)	20 min
Step 2	Il coordinatore delle attività creerà un esempio pratico di gestione del progetto: un case study sulla pianificazione di qualcosa (facoltativo: il coordinatore può decidere se desidera seguire un caso di studio specifico o se vuole che l'attività sia un esercizio libero). Ciò servirà a mettere in pratica i principi e le caratteristiche principali di Trello. Precedentemente spiegato. Case study	PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante)	10 min
Step 3	Sullo schermo, i coordinatori accederanno al sito Web di Trello e creeranno una nuova scheda per fare una demo insieme agli assistenti.	PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante)	5 min

<p>Step 4</p>	<p>Ai partecipanti verrà chiesto, come gruppo, di aiutare i coordinatori a introdurre tutte le informazioni dal case study (o l'argomento di loro scelta) nell'app e organizzarle come ritengono più appropriate per rispondere in modo efficace a determinati requisiti.</p> <p>Lungo il processo, il gruppo discuterà diverse alternative all'uso di diverse funzionalità di Trello; al fine di raggiungere obiettivi, ottenere risultati migliori o di essere più efficienti nel processo.</p>	<p>PC portatile Videoproiettore Puntatore a scorrimento Connessione internet Sedie (1 / partecipante)</p>	<p>30-40 min</p>
<p>Step 5</p>	<p>I coordinatori motiveranno i partecipanti a condividere una riflessione finale sulle attività svolte e su come utilizzare l'app per migliorare le proprie capacità di gestione del progetto.</p>	<p>Sedie(1/partecipante)</p>	<p>10 min</p>



Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	Un rappresentante dell'organizzazione ospitante realizzerà una presentazione in PowerPoint su StoryCatcher per presentare brevemente ai partecipanti la metodologia e spiegare come funziona il gioco.	PC portatile Videoproiettore Connessione internet	5 min
Step 2	Il coordinatore dell'attività dovrà: - Formare gruppi di 4 o 5 persone di provenienza diversa. - Assegnare un leader ad ogni gruppo che guidi il gioco. - Assegnare un tavolo a ciascun gruppo e aiutare i partecipanti a sedersi insieme intorno al tavolo.	1 tavolo / gruppo 4 o 5 sedie / tavolo	8 min
Step 3	I leader del gruppo organizzeranno le loro squadre e posizioneranno il gioco sul tavolo, disponendo tutti i suoi oggetti come indicato durante la presentazione: stendere il panno e mettere le carte rivolte verso l'alto, sul tavolo.	Il kit di StoryCatcher game	10 min
Step 4	All'interno di ciascuna squadra, il capogruppo dovrà: - Chiedere a tutti di selezionare un piccolo oggetto/oggetto personale da utilizzare come gettone durante il gioco. - Condividere con il gruppo perché si è scelto l'oggetto X come gettone e raccontarne una breve storia (ovvero come è stato ottenuto, il suo significato, come fa sentire possederlo, ecc.) - Chiedere ai partecipanti di dire anche al gruppo qualcosa sull'oggetto personale che hanno scelto e il motivo per cui hanno scelto proprio quel gettone.	Kit di gioco StoryCatcher 1 oggetto/oggetto personale per persona	5 min

<p>Step 5</p>	<p>All'interno di ciascuna squadra, il capogruppo dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrare ai partecipanti come posizionare il proprio gettone su uno dei temi della vita, sulla tela; e indicare loro di fare lo stesso. - Impostare i turni per ogni persona nel tirare i dadi e spostare il proprio gettone lungo il tabellone, verso un nuovo tema (in senso orario). - Spiegare al gruppo che avranno un minuto per decidere se parlare del tema su cui sono atterrati dopo aver lanciato i dadi o di tornare a quello che avevano selezionato in origine. 	<p>Il kit di StoryCatcher game</p>	<p>10 min</p>
<p>Step 6</p>	<p>All'interno di ciascuna squadra, il capogruppo dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guidare i partecipanti a scegliere liberamente dal mazzo tre carte diverse. - Spiegare in che modo serviranno come ispirazione e supporto per raccontare la storia che vogliono condividere, così come ricreeranno: una, l'inizio; l'altra, il mezzo e l'ultima, la fine della storia. 	<p>Il kit di StoryCatcher game</p>	<p>3 min</p>
<p>Step 7</p>	<p>Il leader inizierà il gioco leggendo a voce alta una delle storie o poesie del libretto e dicendo ai partecipanti perché ha scelto quella particolare storia (* facoltativo: i leader possono condividere una storia personale se si preferisce).</p>	<p>Il kit di StoryCatcher game</p>	<p>5 min</p>
<p>Step 8</p>	<p>Il leader incoraggerà i membri del gruppo a decidere volontariamente chi per primo, secondo e così via, deve raccontare la propria storia. Tutti i partecipanti si alterneranno per condividere la propria storia, concentrandosi sul tema su cui si trova il gettone e useranno le 3 carte selezionate per esplorare ulteriormente la storia che condividono.</p>	<p>Il kit di StoryCatcher game</p>	<p>40 - 50 min (10min/persona)</p>

<p>Durante l'attività</p>	<p>Il capogruppo avrà il compito di mantenere l'attività sotto controllo, garantendo un ambiente sicuro e privo di giudizi in cui tutti possano esprimersi. Si assicurerà che i partecipanti stiano zitti e ascoltino quando qualcuno sta parlando. Nota: può essere un'attività molto intensa da un punto di vista emotivo, quindi se qualcuno non vuole raccontare la propria storia, non verrà forzato a farlo.</p>	<p>Potrebbero tornare utile: tessuti facciali una bottiglia d'acqua e 4 o 5 bicchieri</p>	<p>Non applicabile</p>
----------------------------------	--	---	------------------------



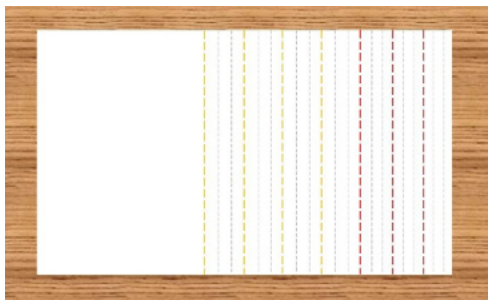
Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	<p>Lo spazio dell'incontro</p> <p>Muovendosi nello spazio, l'approccio all'altro avviene in forma verbale e non verbale: prima solo con gli occhi, poi con un piccolo messaggio di saluto, infine con un contatto comunicativo.</p>	Musica, tanto spazio	40 minuti
Step 2	<p>Poesia teatrale</p> <p>1. Comporre una poesia usando informazioni personali, seguendo queste frasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Io sono... • Credo... • Ho paura di... • Piango... • Credo... <p>2. Associare un gesto a ogni frase</p> <p>3. Condividere la propria poesia (con gesti) in piccoli gruppi di 4</p> <p>4. Esibizione in gruppo con poesie</p> <p>5. Debriefing nel grande gruppo</p>	Carte, penne, musica, ampio spazio	60 -90 minuti
Step 3	<p>Spotlight (ascolto)</p> <p>Osservare ed essere osservati da un punto di vista speciale, attraverso una videocamera speciale. Rimanere in cerchio, uno ad uno si va al centro e si lascia che gli altri siano liberi di osservare la persona al centro con una speciale fotocamera fatta con le mani. Alla fine fare un debriefing dell'esercizio</p>	Musica, ampio spazio	30-40 minuti

<p>Step 4</p>	<p>Le sedie della narrazione (Ascolto, fiducia e comunicazione): A coppie si racconta una storia "vera", stando seduti uno di fronte all'altro: Le regole sono: uno parlerà raccontando la propria storia; l'altro ascolta semplicemente la storia, senza parlare, senza dire una parola, senza dire sì o no, senza muovere la testa o altre parti del corpo, rimanendo in uno contatto speciale di occhi e mani.</p>	<p>Sedie, ampio spazio, musica</p>	<p>40 minuti</p>
<p>Step 5</p>	<p>Cerchio di emozioni Il facilitatore fa cenno al gruppo di riunirsi in un cerchio. Il facilitatore regala un sorriso alla persona accanto e la incoraggia a rispondere al sorriso e a trasmetterlo alla persona successiva. Quando il sorriso ritorna al facilitatore, viene cambiato in un'altra espressione o emozione e il gioco continua. Mentre continua, le emozioni dovrebbero diventare più complesse e gli scambi dovrebbero durare più a lungo.</p>	<p>Nessuno</p>	<p>40 minuti</p>

<p>Step 6</p>	<p>I dipinti</p> <p>I partecipanti lavorano in coppia. Selezionare una persona da bendare. Il facilitatore consegna alla persona vedente una copia di un dipinto. La persona vedente deve trasmettere il dipinto alla persona bendata SENZA PRONUNCIARE PAROLA. Può spostarli, toccarli, emettere suoni, ecc. Quando ha finito, si nasconde il dipinto e si toglie la benda del partner. L'intero gruppo osserva quindi ogni coppia a turno, mentre la persona con gli occhi bendati descrive il dipinto per il gruppo. La persona che non è stata bendata tiene dietro di sé il dipinto, quindi il gruppo può vedere mentre il partner non può. Il facilitatore può indurre la persona a descrivere l'immagine con domande aperte (ad esempio "hai un'idea del colore?"). Quando la descrizione è completa, il facilitatore dice alla persona di guardare il dipinto. Concedere il tempo per la risposta. Quindi scambiare, in modo che tutti possano provare in entrambi i ruoli.</p>	<p>Devono esserci molti dipinti, almeno uno per partecipante. I facilitatori dovrebbero scegliere i quadri che ritengono possano funzionare per ogni coppia. Prepararsi a offrire un dipinto "più semplice" se qualcuno si sente perso. I dipinti contemporanei funzionano meglio. L'arte figurativa funziona bene per un gruppo che lo fa per la prima volta: i partecipanti più avanzati possono lavorare bene con dipinti astratti.</p>	<p>90 minuti</p>
<p>Step 7</p>	<p>Picture Story</p> <p>Il gruppo è diviso in gruppi più piccoli. Ogni partecipante deve trovare due o tre foto sul proprio telefono cellulare che ritiene possano rappresentare una storia divertente, qualcosa di collegato alla propria vita o collegato all'argomento della formazione a cui si sta partecipando. Deve quindi mostrare le foto ai membri dei gruppi più piccoli senza spiegare nulla. Gli altri nel gruppo devono analizzare le foto e raccontare una storia, che pensano che le foto possano rappresentare. Alla fine la persona proprietaria delle foto conferma o rifiuta la storia e racconta il motivo per cui ha scelto le immagini.</p>	<p>Telefoni cellulari dei partecipanti</p>	<p>90 minuti</p>

<p>Step 8</p>	<p>Comunicazione dell'oggetto</p> <p>Gruppi di massimo 8 persone in cerchio. Dare loro un oggetto. Ognuno di loro deve guardare l'oggetto e, lentamente, trasformarlo in un altro oggetto, con movimenti, suoni, ecc. Quindi deve passarlo al partecipante alla sua destra che deve prendere l'oggetto trasformato, ripetendo i movimenti e suoni e poi trasformarlo di nuovo. Quando l'oggetto finirà il giro completo, si può introdurre nel cerchio un altro oggetto.</p>	<p>Oggetti quotidiani</p>	<p>60 minuti</p>
<p>Step 9</p>	<p>Il Collage</p> <p>Il metodo collage è applicabile per l'elaborazione di un argomento specifico. L'argomento può essere introdotto attraverso il movimento libero, il rilassamento, o una breve introduzione verbale o scrivendo alcune parole chiave sul muro, ecc. Come passo successivo, vengono offerte riviste con molte immagini al gruppo, in cui si può cercare e ritagliare immagini e pezzi di testo che si crede possano essere delle buone illustrazioni per l'argomento. Ogni partecipante riceve un foglio di carta bianca su cui può organizzare un collage. Alla fine ognuno può condividere il proprio collage.</p>	<p>Fogli, molte riviste con immagini, musica, pennarelli, ampio spazio</p>	<p>90 minuti</p>
<p>Step 10</p>	<p>Feedback Fashion Show (Comunicazione e consapevolezza)</p> <p>Un modo speciale per dare e ricevere feedback autentici su se stessi. Durante una sorta di sfilata di moda, mentre ogni partecipante sfila al centro, gli altri avranno la possibilità di allegare post, feedback e/o messaggi di ringraziamento.</p>	<p>Post-it, penne, musica, spazio ampio</p>	<p>60 minuti</p>



Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	Il formatore può dividere la classe per lavorare in gruppi. Le squadre dovrebbero essere formate da 4-7 persone.	Tavoli rotondi Sedie	10 minuti
Step 2	Il formatore spiega -usando il video tutorial - l'obiettivo principale dell'attività che è quello di costruire la torre autoportante più alta	Tavoli rotondi Sedie https://www.youtube.com/watch?v=tuE-BEKOProY	15 minuti
Step 3	Il formatore fornisce ai team un pezzo di carta da 8,5"x 11" (formato lettera), una striscia di nastro da 15 cm, una matita, un righello e delle forbici	Foglio di carta 8,5" x 11" Nastro Matita Righello Forbici	10 minuti
Step 4	Il formatore spiega al gruppo come tagliare tre strisce dal foglio di carta, lungo le linee rosse indicate nell'immagine. 	Foglio di carta 8,5" x 11" Nastro Matita Righello Forbici	20 minuti
Step 5	Gli studenti dovrebbero piegare queste tre strisce lungo le linee grigie per creare tre prismi triangolari. Utilizzare tre piccoli pezzi di nastro adesivo per chiudere i prismi. Si può procedere ad inserire ciascun prisma appena all'interno del prisma leggermente più grande e utilizzare un piccolo pezzo di nastro adesivo per incollarli tutti insieme come corpo della torre di carta.	Foglio di carta 8,5" x 11" Nastro Matita Righello Forbici	15 minuti

<p>Step 6</p>	<p>Il formatore spiega come procedere e ritagliare le successive quattro strisce di carta (lungo le linee gialle). Come in precedenza, creare prismi triangolari piegando lungo le linee grigie. Utilizzare tre piccoli pezzi di nastro adesivo per chiudere i prismi. Queste strisce vengono utilizzate per creare una piramide a base triangolare.</p>	<p>Foglio di carta 8,5" x 11" Nastro Matita Righello Forbici</p>	<p>15 minuti</p>
<p>Step 7</p>	<p>Inserire le punte di tre prismi triangolari all'interno della punta del quarto e utilizzare tre piccoli pezzi di nastro adesivo per fissarli insieme. Con una striscia di carta aggiuntiva sottile e piccola, collegare ciascuna delle gambe insieme per fornire ulteriore rigidità. Si è appena creata la base della torre di carta.</p>	<p>Foglio di carta 8,5" x 11" Nastro Matita Righello Forbici</p>	<p>15 minuti</p>
<p>Step 8</p>	<p>Fare scorrere il corpo della torre nella base. Attaccare con un pezzettino di nastro adesivo.</p>	<p>Foglio di carta 8,5" x 11" Nastro Matita Righello Forbici</p>	<p>10 minuti</p>
<p>Step 9</p>	<p>Utilizzare la carta aggiuntiva rimasta (circa un terzo del foglio) per creare più componenti del corpo e aumentare l'altezza della torre.</p>	<p>Foglio di carta 8,5" x 11" Nastro Matita Righello Forbici</p>	<p>10 minuti</p>



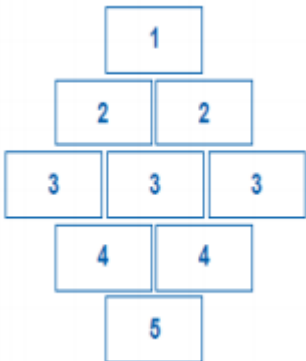
Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	Il formatore spiega i principali vantaggi e gli obiettivi di questa sfida che consiste nello stimolare lavoro di squadra, capacità di problem solving e costruire fiducia. (Usare il video tutorial)	Video tutorial https://www.youtube.com/watch?v=KahMCA0bR7s	15 minuti
Step 2	<p>Il numero ideale di partecipanti di questo gioco è 8-20, anche se si può giocare con un minimo di quattro persone. Il formatore spiega le regole.</p> <p>1) Stare in cerchio con il resto dei giocatori in modo che ogni persona sia in piedi vicino alla successiva.</p> <p>2) Dopo essere stati inseriti nel proprio cerchio, allungare la mano e tenere le mani di due diverse persone nel cerchio, escludendo le due persone ai lati. Ogni mano sinistra dovrebbe tenere una mano sinistra e ogni mano destra una destra.</p> <p>3) Anche se è contro le regole lasciar andare le mani che si tengono mentre si gioca.</p>	Giocatori	15 minuti
Step 3	Il formatore spiega che i giocatori possono comunicare per capire da dove cominciare a districare.	Giocatori	20 minuti
Step 4	Alcune persone potrebbero finire con lo sguardo rivolto all'interno del cerchio, altre all'esterno, ma quando si sarà finito di districarsi, si dovrà avere un cerchio ininterrotto di mani unite.	Giocatori	10 minuti



Fasi dell'attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	Il formatore spiega che l'obiettivo principale di questa attività è progettare il proprio "Poster della personalità" per descrive se stessi.	Partecipanti Tavolo Sedie	10 minuti
Step 2	Il formatore fornisce ai partecipanti un foglio di carta A3 e pennarelli (di colore: blu, rosso, verde, nero ecc.)	Fogli A3 Pennarelli	10 minuti
Step 3	<p>Il formatore spiega le regole di questa attività</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Scrivi il tuo nome e cognome 2) Scrivi nel tuo "Poster di personalità": <ul style="list-style-type: none"> - La tua città - L'età - Il tuo lavoro - Il cibo preferito - Il film preferito - Il colore preferito - La destinazione di viaggio preferita - Hobby - 3 cose senza le quali non puoi vivere - 3 citazioni motivazionali 	A3 paper Markers	30 minutes






Fasi dell'Attività	Breve descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Step 1	Questa attività mira a presentare agli studenti i concetti di "Cittadinanza globale" (Uso del video tutorial).	Video tutorial https://www.youtube.com/watch?v=5rbiOGs4A-OM	10 minuti
Step 2	Il formatore spiega che il cittadino globale deve acquisire un senso di importanza e autostima e un rispetto sempre crescente per i concetti di differenza e diversità.	Video tutorial https://www.youtube.com/watch?v=5rbiOGs4A-OM	10 minuti
Step 3	Il formatore può dividere la classe in gruppi di lavoro. Le squadre dovrebbero essere formate da 3-4 persone.	Partecipanti Tavolo Sedie	5 minuti
Step 4	Il formatore fornisce agli studenti / partecipanti il foglio di lavoro (Appendice 2 - Foglio di lavoro 1) e gli studenti dovrebbero lavorare in gruppi per posizionare le dichiarazioni in ordine di importanza. Questo potrebbe essere fatto sotto forma di un diamante con la dichiarazione più importante in alto e la meno importante in basso. Dichiarazioni di uguale importanza potrebbero essere affiancate. 	Volantino Carta diamantata	20 minuti

Step 5	Il formatore dovrebbe invitare ciascun gruppo a condividere il proprio layout finale.	Volantino	20 minuti
Fase 6	Il formatore fornisce agli studenti / partecipanti il foglio di lavoro (Appendice 2 - Foglio di lavoro 2)	Volantino	10 minuti
Step 7	Chiedere agli studenti di discutere ogni domanda e scrivere le proprie risposte. In ogni caso, c'è più di una risposta.	Volantino	20 minuti
Step 8	Il formatore dovrebbe invitare ciascun gruppo a condividere le risposte finali come attività di tutta la classe. Ciò offre agli studenti la possibilità di mettere in discussione gli stereotipi e di pensare fuori dagli schemi.	Volantino	20 minuti



Fasi dell'Attività	Breve Descrizione	Materiali/Risorse richieste	Tempo richiesto
Fase 1	Questa attività ha lo scopo di introdurre gli studenti ai concetti di Impronta digitale e Identità digitale (Facendo uso del video tutorial).	Partecipanti Tavolo Sedie Video tutorial https://www.youtube.com/watch?v=GlaRw5R6Da4	10 minuti
Fase 2	Il formatore potrebbe chiedere agli studenti in merito al video: - Cosa è l'alfabetizzazione media? - Perché è importante?	Partecipanti Tavolo Sedie Video tutorial https://www.youtube.com/watch?v=GlaRw5R6Da4	5 minuti
Fase 3	Il formatore mostra la seguente immagine (immagine dell'impronta digitale) agli studenti/partecipanti 	Tavolo Sedie Laptop Proiettore	5 minuti
Step 4	Il formatore fornisce agli studenti / partecipanti appunti e penne e chiede loro di fornire le risposte a quanto segue e quindi di discuterne con l'intera classe: - Cosa pensi che sia l'impronta digitale? - Secondo te, è una cosa positiva o negativa? Perché? - Tutti hanno un'impronta digitale?	Note adesive Penne	20 minuti
Step 5	Il formatore dovrebbe condividere il volantino (<i>Appendice 1 – Foglio di lavoro 1</i>) con le definizioni e notizie sull'impronta digitale	Appendice 1 – Volantino	15 minuti


Step 6	Il formatore chiede agli studenti di fornire esempi di diverse cose che fanno online in un giorno usando il retro del volantino fornito (Appendice 1 - Foglio di lavoro 2).	Appendice 1 – Volantino	15 minuti
Step 7	Il formatore spiega agli studenti che tutte quelle attività costituiscono la loro identità digitale.	Appendice 1 – Volantino	10 minuti
Step 8	<p>Il formatore può scegliere qualche esempio interessante e chiedere loro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Che tipo di percorso genera quell'attività? Passivo/ Attivo? - E' qualcosa che vuoi che gli altri sappiano di te? 	Appendice 1 – Volantino	10 minuti





Impronta digitale: La tua impronta digitale include tutte le tracce delle tue attività online (Facebook, Instagram, Twitter, ecc.).


Identità digitale: Così come il tuo nome e la tua carta d'identità costituiscono la tua identità nel mondo fisico, le tracce della tua impronta digitale costituiscono la tua identità digitale.


Cosa devi sapere sulla tua impronta digitale:

 Active Digital Footprint': all the information a user shares online purposely (social media posting etc.)

 'Passive Digital Footprint': traces of data left online or collected without the user's knowledge (shopping online will inadvertently provide your shopping preferences to the site).

 Your digital footprint often cannot be deleted.

 Universities and future employers will search for you online.

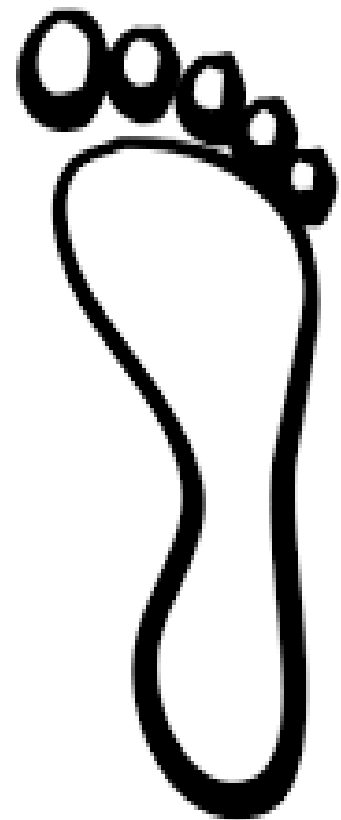
 Your digital footprint can affect your digital identity and online reputation in general.



La mia impronta digitale

Elenca alcune delle attività digitali che preferisci (apps, siti web, games, musica, social media, acquisti online, etc.)

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-





Cosa è il cittadino globale? Affermazioni

Cerco di capire cosa provano gli altri
Sono importante come chiunque altro
Tutti gli altri sono uguali a me, ma diversi da me
So cosa è giusto e cosa no, e provo a fare la cosa giusta
Mi occupo dell'ambiente e non spreco
Cerco di aiutare gli altri e non di combatterli
Ho le mie idee, ma posso cambiarle se capisco che sono sbagliate
Voglio saperne di più sul mondo
Penso di poter cambiare il mondo



Trova qualcuno che:

- La scorsa settimana ha mangiato un cibo da un paese straniero.
- Sa dire 'ciao' in un'altra lingua.
- Indossa qualcosa fatto in un altro paese.
- Sa fare il nome di uno sportive straniero famoso.
- Sa fare il nome di un'associazione benefica di un altro paese.
- Può indicare il nome di un cantante straniero famoso.
- Può indicare il nome di un attore/attrice straniero famoso/a.
- Ha viaggiato in un altro paese.
- Può indicare il nome di un politico straniero famoso.

1. Nome: Risposta:	2. Nome: Risposta:	3. Nome: Risposta:
4. Nome: Risposta:	5. Nome: Risposta:	6. Nome: Risposta:
7. Nome: Risposta:	8. Nome: Risposta:	9. Nome: Risposta:

