



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse



# ФАР ЗА СТАРТЪПИ: УЧЕБНИ КАРТИ





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# АХОЙ, ЛЮБОПИТНИ ЧИТАТЕЛЮ!



**Призоваваме те да се впуснеш в едно приключение:**

Впуснете се с нас в интензивно учебно пътешествие в Архипелага на стартиращите фирми в областта на културата. Не се страхувайте от бурните води и учебните предизвикателства, защото Start-up Lighthouse е тук, за да ви напътства! Този джобен наръчник ще бъде вашият доверен приятел, вашият компас, който да води вас и вашите колеги към колекция от неформални дейности, които са забавни, изпълнени с опит, лесни за следване и богати на практически съвети и трикове. Това ще ви предостави необходимите знания, ключови компетенции и оптимален начин на мислене за подхранване на предприемачески инициативи за запазване, защита и популяризиране на собственото ви културно наследство.

Ще изследваме заедно 5 острова:

**Остров 1: Фар за стартъпи**

**Остров 2: Изследовател**

**Остров 3: Инкубатор**

**Остров 4: Ускорител**

**Остров 5: Програма Еразъм+**

На втория, третия и четвъртия остров ще намерите колекция от мисии (задачи).

Готови ли сте?



Start-up  
Lighthouse



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# УЧЕБЕН АРХИПЕЛАГ



Start-up  
Lighthouse



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# START-UP LIGHTHOUSE









Start-up  
Lighthouse

# ФАР ЗА СТАРТИРАЩ БИЗНЕС

## Мисии:

-  Накратко за проекта
-  Цели
-  Партньорите
-  Мобилност за младежки работници



## НАКРАТКО ЗА ПРОЕКТА

Въпреки че културното наследство се определя като нещо, наследено от миналото, то в много отношения е съвременен и „жив“ културен ресурс по целия свят. Както опазването, така и валоризацията на културното наследство отварят значителни възможности за местно и регионално развитие.

Едновременно с това социалното предприемачество може също да играе стратегическа роля в подпомагането на малките градове/села и региони да подобрят своята привлекателност и допринеса за укрепване на общата европейска идентичност, като същевременно насърчава културното многообразие и чувството за принадлежност.

Младежкото предприемачество се счита за важен фактор за създаване на работни места, увеличаване на иновациите и за справяне със социалните неравенства, но поради липсата на опит или финансови ресурси, младите хора може да не изглеждат подходящи да станат предприемачи.

Освен фискалните съображения и наличието на финансови ресурси, една от най-големите пречки пред предприемаческите дейности е липсата на предприемаческо образование. В съответствие със стратегията за образование и обучение 2020, проектът ще запълни тази празнина в образователната система и ще я допълни, като същевременно идентифицира стратегии за запазване на техните общности и тяхното културно наследство.



Start-up  
Lighthouse



# START-UP LIGHTHOUSE

Основната цел на проекта „Start-up lighthouse“ беше да създаде 1 активна мрежа от 28 младежки работници, преподаватели и лица, които правят промени от европейски и африкански младежки неправителствени организации, интересувани се от културно наследство, социални иновации и предприемачество. Сертифицираните младежки работници ще насочват местните младежи с конкретни инструменти за превръщане на абстрактни идеи в социално стартиране. Същевременно те разбират защо културната промяна предшества социалната промяна и как моделът на културно предприемачество може да трансформира положително техните местни общности.

## ЦЕЛИ

1. Подобряване на организационния капацитет на 28 младежки работници от 7 неправителствени организации, които да предложат персонализирани учебни

изживявания на младежи, възнамеряващи да стартират културен стартъп, да развият своето предприемаческо мислене и свързани умения чрез: 3 курса за младежки работници и 3 комплекта игри дейности с карти за културно предприемачество.

2: Картографирайте и споделяйте информация за горещите точки на 7 държави: стартиращи културни предприятия, образователни центрове по предприемачество, възможности за финансиране на стартиращи културни предприятия, възможности за менторство чрез 7 дигитални/печатни карти (7 езика).

3: 1 кампания за осведомяване „Открийте своите корени“ относно културното предприемачество като решение за разрастване на общности и свързване на младите хора с културното наследство



Start-up  
Lighthouse



## ПАРТНЬОРИТЕ

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

Младежка неправителствена организация, фокусирана върху развитието и насърчаването на межкултурния обмен сред младежите за изграждане на тяхното самочувствие и предприемчивост, насърчаване на културното наследство и културното многообразие. Активна е в отвъдморските територии на Франция.

<https://acdle.eu>

### **Monomyths Association - Romania**

Обучаваща се неправителствена организация, базирана в Букурещ, която проектира международни учебни преживявания, фокусирани върху личностното израстване, самосъзнанието и развитието на уменията и улеснява творческите процеси, в които младите хора и младежките работници по целия свят могат органично да растат.

### **СНЦ "Паралел-Силистра" - България**

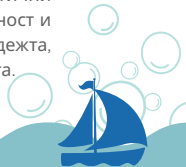
Организацията обхваща професионалисти, поддръжници и доброволци, работещи за развитие на общността в областта на зачитането на човешките права и равенството между половете, европейската интеграция и международното сътрудничество, устойчивото развитие и образованието.

### **Mine Vaganti NGO - Italy**

Организацията предоставя услуги като образование и обучение, проектиране и разработване на проекти, тематични изследвания, международна мобилност и консултации - в секторите на младежта, възрастните, образованието и спорта.



**Start-up  
Lighthouse**



## ПАРТНЬОРИТЕ

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

Организацията се фокусира върху интервенции, трансформиращи пола, както с мъже, така и с момчета, за да се предприемат действия за прекратяване на насилието срещу жени и деца; предотвратяване на ХИВ и намаляване на консумацията на алкохол чрез интерактивно участие в проблемите на сексуалното и репродуктивното здраве

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

Тази организацията работи в областта на равенството между половете и овластяването на жените, ХИВ и СПИН, репродуктивното здраве, опазването на околната среда,

намаляването на търсенето на наркотици чрез превантивно образование и осведоменост, консултиране и тестване за ХИВ (НСТ), лечение и насочване и т.н.

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

е местна неправителствена организация, базирана в Мадагаскар, която работи в изграждането на капацитет за микро предприемачи, особено уязвими общности като жени, млади жени и хора с увреждания. Повече от 1000 занаятчийски бяха обучени и обучени за по-добре проектирани стратегии за производство и продажба на продукти, повече от 400 жени бяха обучени и обучени за създаване на дейност в микромащаб.



**Start-up  
Lighthouse**



## МОБИЛНОСТИ ЗА МЛАДЕЖКИ РАБОТНИЦИ

### **ИЗСЛЕДОВАТЕЛ, Реюнион, Франция**

Обучаемите се запознаха с ЕЕ, културното предприемачество и връзката му с младежта и тестваха селекция от дейности от първия комплект карти за джобни дейности, който следва рамката на EntreComp.

### **Инкубатор, Реюнион, Франция**

Участниците изследват процеса на създаване на културен старт от идеята до изпълнението, започвайки от идентифицираните нужди на общността. Преди да могат да осигурят менторство и насоки на младите хора, с които работят, първо трябва да разберат пътя на създаването на стартиращ бизнес.

### **Акселератор, Мадагаскар**

Младежките работници разшириха своя кръгзор относно предприемаческите екосистеми и какви са наличните ресурси за ускоряване на растежа на стартап. Бяха обхванати следните теми: финансова грамотност, възможности за финансиране, идентичност на марката и маркетинг и инструменти за млади предприемачи.



**Start-up  
Lighthouse**



# START-UP LIGHTHOUSE



**Start-up  
Lighthouse**





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# ИЗСЛЕДОВАТЕЛ



# ОСТРОВЪТ НА ИЗСЛЕДОВАТЕЛЯ



Start-up  
Lighthouse

## Мисии:

- ⚓ Европейско културно наследство и младеж
- ⚓ Поезия
- ⚓ Създаване на истории
- ⚓ Културна настолна игра
- ⚓ Музеен лов
- ⚓ Моят идеален паметник
- ⚓ Раница с приказки
- ⚓ Това се случва тук
- ⚓ Виртуален музей на наследството
- ⚓ Пътят на изследвателя
- ⚓ Азбуката на пътуващата журналистика
- ⚓ Танци за културно наследство
- ⚓ В обувките на някой друг
- ⚓ Обединени в многообразието
- ⚓ Как да пишем
- ⚓ Практически опит с местните жители



# ЕВРОПЕЙСКОТО КУЛТУРНО НАСЛЕДСТВО И МЛАДЕЖТА



Start-up  
Lighthouse

## Какво е културно наследство?

За сгради ли е, за традиции, за храна и килими по стените? Всички сме чували нещо или сме измисляли какво означава това, но съобщението трябва да си проправи път през постоянния поток от съдържание от емисиите на социалните медии.

Това е въпреки факта, че културното наследство е повсеместно в ежедневието. То ни заобикаля по пътя към училище, офис или парк и е част от това, което сме днес.

Наследството може да се пипне, опита и снима:

- Предмети на предците
- Продукти за облекло
- Исторически сгради

Наследството може да се чуе или види:

- Традиционни практики
- Устни традиции
- Изрази

Наследството има хиляди цветове и звуци:

- Пейзажи
- Флора
- Фауна



## Как ни помага това наследство?

Дори по време на публикации, които изчезват след няколко секунди, културното наследство остава основата, върху която се гради всяко общество. Напомня ни за моменти, които е важно да знаем. Трябва да разберем, че това е настоящето.

Културното наследство има универсална стойност за нас като индивиди, общности и общества. Важно е да се съхрани и предаде на бъдещите поколения. Може да мислите за наследството като за „от миналото“ или за статично, но то всъщност се развива чрез нашата ангажираност с него.

Нашето наследство играе голяма роля в изграждането на бъдещето на Европа. Нашето културно наследство е жизненоважно за нашата икономика, нашето общество, нашата култура, нашата околна среда, нашето благосъстояние и за бъдещето на Европа.

Културното наследство се определя като „нашето наследство от миналото, това, с което живеем днес и това, което предаваме на бъдещите поколения [...] незаменими източници на живот и вдъхновение“ (ЮНЕСКО, 2018 г.)

В днешно време подходът към културното наследство се измества от вниманието към опазването и връзките със създаването на обща културна идентичност към тълкуване на културното наследство като лост за социално-икономическото развитие, като се обръща внимание и на интегрираните подходи и значението на укрепването на културното наследство като стратегически актив на Европейския съюз.

През 2018 г. за първи път официално беше отбелязана Европейската година на културното наследство, чиято цел беше да насърчи повече хора да открият и да се ангажират с културното наследство на Европа и да засили чувството за принадлежност към общото европейско пространство.



Start-up  
Lighthouse



## Младите хора - в крак с новостите, отдалечени от миналото

IV епоха, в която селфита, тролове или мейнстрийм разбиват езиковите бариери, дигиталното поколение бавно губи връзка с националната идентичност и полага усилия да открие мястото си в днешното общество. В името на опазването на наследството, което е под заплаха, ангажирането на млади хора е от ключово значение за устойчивостта, но трябва да мислим творчески как да ги привлечем.

Младите хора могат да станат най-добрите посланици на европейските ценности, материалното, нематериалното и природното културно наследство, тъй като пътуват, работят, учат и се обучават в страни от Европейския съюз. Освен това мобилността им позволява да откриват и да се наслаждават на културното наследство на Европа.

Чрез този проект културни организации и младежки организации с нестопанска цел се стремят да преодолеят комуникацията

пропасть между поколенията чрез преразказване на културното послание на език, приятелски настроен към дигиталната ера.

Основните въпроси, които изникват първо при разглеждането на връзката между младите хора и културното наследство са:

1. По какви начини младите хора се ангажират с градското и селското наследство?
2. Как този ангажимент може да се използва за развиване на по-добро разбиране на връзката между младите хора и европейското наследство с помощта на журналистика с раница и цифрови инструменти?
3. Как младите гледат на културното наследство в дигиталната ера?



Start-up  
Lighthouse



Младешите и Европейското културно наследство - основни приоритети и инициативи

Свързаност

- ★ Споделено наследство: културното наследство принадлежи на всички ни

★ Устойчивост

Наследство в преход: преосмисляне на индустриални, религиозни, военни обекти и пейзажи

★

Защита

- ★ Ценене на наследството: разработване на стандарти за качество за интервенции върху културното наследство

Иновация

Умения, свързани с наследството: по-добро образование и обучение за традиционни и нови професии

Съществени елементи за ангажиране на младите като активни участници в събирането и опазването на наследството:

- ★ Повишаване на осведомеността сред младешите за тяхното наследство без проповядване.

- ★ Младите хора ще интерпретират наследството през собствените си очи

- ★ Ангажирайте се с младежи от всякакъв произход.

- ★ Намерете иновативни начини за свързване на събирането и опазването на наследство с устойчивия поминък.

Възползвайте се от цифровите познания на младите хора за опазване на наследството.



Start-up  
Lighthouse



## Изследване на нови концепции

### ПЪТУВАЩА ЖУРНАЛИСТИКА



Не много отдавна имаше ясна разлика между журналисти и публика, между издатели и читатели/зрители/слушатели.

Журналистиката беше професия, медиите бяха големи организации, характеризиращи се със сложни процеси и скъпо оборудване. Информацията беше за обективност и истина. Световната мрежа и социалните мрежи коренно промениха потока от информация. Информацията вече не е еднопосочен поток; по-скоро тече напред-назад и във всички посоки.

В този свят всеки е едновременно изпращач и получател.

Целта на метода Backpack Journalism е да повиши медийната грамотност на младите хора чрез активното им участие като непрофесионални журналисти.

Идеята на метода Backpack journalism е да мотивира екипи от млади хора да използват технологиите, да изследват далечно място и да произвеждат материали за него.

Ние се фокусираме върху подобряването на социалното включване на младите хора (интересите на младите хора „обществени въпроси“), тяхното социално участие (изразяване на мнения, изправяне пред нова среда) пригодността за заетост (особено по отношение на много важни меки умения като дигитални, креативност, работа в екип, публични представяне и самочувствие) и межкултурен диалог сред младите хора



Start-up  
Lighthouse



## Необходими журналистически умения:

- ★ Писане с яснота, уместност, краткост, четливост, последователност, точност
- ★ Редактиране и преразглеждане за яснота, уместност, краткост, четливост, последователност, точност
- ★ Око и ухо за неподвижни и движещи се изображения, естествени звуци, оформление, дизайн
- ★ Компетентност с цифрови медийни инструменти и софтуер
- ★ Владееене на социални медии и участие
- ★ Визуално разказване на истории
- ★ Визуализация на данни Визуален дизайн и представяне

## Инструменти

- ★ Журналистът с раница използва леко, преносимо цифрово оборудване за писане, снимане, редактиране и продуциране.
- ★ Таблет или преносим компютър
- ★ Цифров фотоапарат, който снима снимки и видео
- ★ Цифров аудио рекордер
- ★ Софтуерни приложения за редактиране на текст, аудио, снимки, видео и инфографика
- ★ Блог, wiki, уебсайт или друга система за управление на съдържание за текстове, аудио, снимки и видео
- ★ Социални мрежи за поддържане на връзка



**Start-up  
Lighthouse**



## РАЗКАЗВАНЕ НА ДИГИТАЛНИ ИСТОРИИ

★ В свят, залят от информация, завладяващите истории, а не проблемите, ще изпъкнат и ще бъдат запомнени. Историите са начинът, по който сме общували през цялата човешка история. Има причина за това: историите са силни. Те грабват и задържат вниманието ни. Те поставят лицето на даден проблем и го правят личен.

Дигиталното разказване на истории е навсякъде около нас; видеоклипове, подкасти и реклами използват думи, съчетани с изображения, за да споделят смислени истории с широк кръг от хора. Дигиталното разказване на истории ни помага да се свързваме с хората, независимо къде се намират. Можем да научим много един за друг от нашите смартфони, планшети и компютри.

## Стъпки за създаване на дигитални истории:

Стъпка 1: Развийте идеята

Стъпка 2: Планирайте

Стъпка 3: Схема/Скрипт

Стъпка 4: Storyboard

Стъпка 5: Филмирайте и запишете / Направете

снимка и я редактирайте

Стъпка 6: Завършете

Стъпка 7: Публикувайте го

Стъпка 8: Преглед



**Start-up  
Lighthouse**





## INSTAMEETS

Вдъхновени от функцията InstaMeet на социалната медийна мрежа Instagram, ние предлагаме Heritage InstaMeets като инструмент, който да се използва от млади хора и експерти по културно наследство за допълване на изображенията с нечувани истории и информация, които не са добре известни на широката публика.

Това е една възможност да се опишат местните общности от европейските страни и тяхното културно наследство с думи, изображения или видеоклипове и да се предаде историята на една хилядолетна култура.

Heritage InstaMeet е начин, чрез който:

- Актуализираме традицията;
- Освежаваме нашата идентичност;
- Преместваме уроците по история онлайн;
- Пренасяме порцията култура на екрана на телефона.

По време на Heritage InstaMeets младите хора могат да се включат в няколкочасови или еднодневни екскурзии, където посещават манастири, имения, замъци, комунистически затвори, стари воденици, въглищни мини, археологически обекти. Това е възможност да станат свидетели на плетенето на кори, стари обичаи и традиции, чисто европейски, да открият хора, които се занимават с опазване на наследството, да опитат ястия, да се срещнат със занаятчии.

От техническа гледна точка, както споменахме по-рано, InstaMeet е функция на Instagram. InstaMeet е събиране на хора, които се срещат в определено време и място, за да се свържат и да изследват чрез снимки и видеоклипове.

Всеки ден милиони снимки се качват в Instagram. Те генерират вдъхновение, разговори и милиони „харесвания“. Но за потребителите Instagram е повече от приложение; това е общност.






**Start-up  
Lighthouse**



# BLACK OUT POETRY



## Learning objectives

-  Introduce storytelling to participants
-  Teaches participants to look closely at words and play with language
-  Create a simple but creative story



## Materials:

- Pages of magazines/newspapers/old books
- Colorful markers
- Few examples of Black out poetry
- Printed instructions on the workshop

Blackout poetry is like a treasure hunt for words and meaning, but with the treasure hidden in plain sight. The purpose of blackout poetry is to encourage you to dig deeper into already written pieces of text and help you uncover new unspoken stories.

Any text can be turned into a blackout poem. Black out poetry is finding a piece of paper whether it is a page from a newspaper, old book, schoolbook, journal etc. and blacking out some words from it, coloring it, drawing on it and highlighting only some words (one word) found interesting in order to create a new poem.

## Instructions:

The facilitator should explain the workshop “Black Out Poetry” in a very clear way.

At first, the facilitator introduces to participants the history of black out poetry, where it comes from, who started writing first the poems, and little about the history.



Start-up  
Lighthouse



Then, before explaining the rules and flow of the activity, the facilitator can show few different examples of black out poetry to participants, so they have a visual presentation and give them some ideas of how they should do it.

The facilitator distributes to each participant a newspaper, or page of a magazine, printed story or what they will use as a material, and a black/dark marker. The goal of this workshop is for the participants to create their own stories or poems by using the words that they have on the given paper. Each participant has to read the paper first then to select the specific words that they will use in their story/poem and then color in it.

The 5 main steps of this workshop are:

- Identify the text you want to blackout.
- Draw boxes over meaningful words, images, phrases that you want to keep in your poem
- Draw an image outline or arrows for reading the text, if necessary.

- Once you've chosen the words you need and you are happy with how your story turned out, cross out the rest and color it in!
- Share the poem with the group and than analyze the process and the poem.

### Tips for the workshop:

Participants can decide if the poems will be short or long. The story can be in a way of poem, story, or not even structured form. Black out poems don't have to follow the grammatical rules of prose.

### DEBRIEFING

- ★ How easy was it for you as an individual to choose words and to decide on which words to use for your poem?
- ★ Did you find it challenging doing this for the first time?
- ★ After reflecting now, what would you change in the story?
- ★ Do you think its a useful method to practice how to be creative and tell stories?



**Start-up  
Lighthouse**



# СЪЗДАВАНЕ НА ИСТОРИИ



## Образователни цели



За да откриете културните горещи точки в определен район



Учи участниците да се вглеждат внимателно в думите и да играят с езика



Създаване на проста, но въздействаща история



## Материали:

Един или два смартфона на група  
 Печатна хартия със задачи и инструкции  
 Материали за творчество: цветни маркери, бои за хартия, ножици, лепило и др.  
 Проектор/високоговорители

Това е групово предизвикателство за откриване на културните горещи точки в определен район, град или място, но също така и игра за изграждане на екип, като в същото време дейността ще служи за практикуване на колективно разказване на истории.

Участниците се разделят на X групи в зависимост от числеността на групата. Всяка група ще трябва да се събере и ще получи лист със задачи, които трябва да изпълни.

За да подготвят този документ, фасилитаторите трябва първо да са наясно какви горещи точки на културното наследство могат да бъдат намерени около района, в който са отседнали или се местят, и да включат тези горещи точки в различни задачи, като: „Намерете къде е статуята на X и попитайте местните хора наоколо, за да ви разкажат историята на статуята“.

Целта е участниците да изпълнят всички задачи и в същото време да запишат всичко това на видео с мобилния си телефон.



Start-up  
Lighthouse



**Стъпка 1:** всяка група се избира на случаен принцип и трябва да измисли име на групата, слоган и да създаде свое собствено лого, като използва творчески материали или на която и да е дигитална платформа.

**Стъпка 2:** всяка група излиза навън през следващите няколко часа и трябва да изпълни задачите и да намери различните обекти, статуи и архитектура, зададени в хартията, и през цялото това време да запише видео (хоризонтално видео) с телефоните.

**Стъпка 3:** Всички участници от всички групи се събират накрая и ще комбинират всички видеоклипове в едно, което ще направи „Историята на града на X“. Видеото може да бъде представено и използвано като рекламен материал за целите на темата.

#### Съвети за семинара:

Всички участници трябва да участват еднакво в създаването на историята. Участниците могат да използват разказвач за своите видеоклипове. Те могат да използват различни елементи в своите видеоклипове (субтитри, снимки).

#### ОБЗОР

- ★ Как работихте във вашите подгрупи?
- ★ Колко лесно беше събирането на предметите?
- ★ Как беше да създадеш колективна история? Как избрахте историята, която да разкажете?
- ★ Каква беше вашата роля в групата?
- ★ Беше ли това успешен метод за откриване и говорене за културно наследство?
- ★ Успяхте ли да включите културни елементи във видеоклиповете си?





**Start-up  
Lighthouse**



## НАСТОЛНА ИГРА ЗА КУЛТУРИТЕ

Start-up  
Lighthouse

## Образователни цели

-  Изследване на различни култури
-  Изучаване на материални и нематериални елементи на една култура



## Материали:

Подготвени картички и отпечатани цветно

Подготвено описание на картите  
\*пояснение



Всяка страна избира 4 снимки, които представят различни елементи от тяхната култура:

- 1) снимка на храна
- 2) картина на танц
- 3) снимка на гореща точка на културното наследство и
- 4) снимка на важна историческа личност.

В същото време всички снимки идват с подробно описание на всички културни точки. (вижте примера по-долу)

Фасилитаторът може да раздели групата, ако е голяма, на по-малки или ако групата е малка, това може да бъде индивидуално предизвикателство.

Това е начин на конкуренция. По-късно всички картинки се смесват и след това всеки отбор/ индивидуално тегли карта и трябва да обясни картата: познаяте какво е това и коя страна.

Отборът с най-много гласове печели.

Тази игра може да се редактира в зависимост от страните и целта на проекта.



**Start-up  
Lighthouse**



# ЛОВ В МУЗЕЯ



## Образователни цели



Запознаване с чужда култура и история



Да интервюирате посетители с различни въпроси по темата за наследството или да търсите отговори, за да разрешите кода



За записване на отговори и снимки и по-късно представяне



## Материали:

Стикери, флумастери

Лов в музея е метод, който обяснява културното наследство чрез игра, за да намери улики по определена тема и да стане по-заинтересован да открие местното наследство чрез решаване на пъзел или като журналист.

Музеен лов е дейност, при която предмети са скрити в музей и малка група участници ще търсят и намират.

Обикновено се дава набор от улики, които да помогнат на участниците да направят това, Те са предварително подготвени от фасилитатора, който е напълно запознат с музея и предметите и наследството в него.



Start-up  
Lighthouse



Участниците ще бъдат разделени на малки групи от по 3 човека. След това ще бъдат пренесени в местен музей. На всяка група ще бъде даден предварително подготвен списък с улики и подсказки.

Като фасилитатор можете да решите дали да дадете един или повече различни списъци на групата.

Списък с "улики" ще бъде даден на участниците. Първата улика ще бъде лесно посочена и след това всички останали улики ще ги отведат, за да намерят последното съкровище

Важността на първата игра е, че участниците ще научат нещо за местното културно наследство чрез много приятна и интересна игра.



**Start-up  
Lighthouse**



# МОЯТ ИДЕАЛЕН ПАМЕТНИК



## Образователни цели



Изследване на знания и възприятия за миналото.



## Материали:

флипчартове; цветна хартия и моливи;  
глина за моделиране;

Чрез индивидуални и групови работни дейности участниците ще бъдат въввлечени в критичен анализ на паметниците и ще разсъждават върху личната си интерпретация на паметниците.

1. Индивидуална работа (30 минути) Дайте на всеки участник голям лист хартия и ги помолете да нарисуват мисловна карта или да напишат (или като алтернатива да използват глина за моделиране) как би изглеждал техният идеален паметник (ако разполагаха с всички пари Светът). Може да бъде подобрене на съществуващ паметник или изцяло нов - зависи от тях какво историческо събитие или личност искат да отбележат.



Start-up  
Lighthouse



2. Галерия с плакати и презентация (30 мин.)  
Поставете всички плакати на стената (или поставете изработените от глина паметници на маси) и образувайте галерия от плакати/паметници. Насърчете участниците да представят работата си пред останалата част от групата.

Помолете лицето, което представя паметника, да отговори на следните въпроси:

- Защо избрахте точно това историческо събитие или личност?
- Какво послание искате да предадете с това паметник?

Чрез изследване и творческо изразяване участниците ще представят своя собствен идеален паметник и ще го свържат със собствената си роля и отговорност по отношение на правенето на история

## Обзор

- ★ Какво беше чувството да проведеш тази дейност?
- ★ Какви селекции направихте и защо?
- ★ Какви са разликите и приликите (по отношение на форма, послание, местоположение, дизайн) при разглеждането на различните паметници?
- ★ Смятате ли, че вие като млад човек трябва да влияете върху това какви паметници да се строят? Защо да, а защо не?




**Start-up  
Lighthouse**





# РАНИЦА С ПРИКАЗКИ



## Образователни цели

 Да мотивира и обучи младите хора да станат граждански журналисти

 Да се повиши медийната грамотност на младите хора чрез активното им участие като непрофесионални журналисти.

 Да научите как се развиват новините от естественото любопитство на хората към хората, местата, събитията и ситуацията от ежедневието.



## Материали:

Лаптопи, таблети или смартфони, или хартия, химикалки

В свят, залят от информация, завладяващите истории, а не проблемите, ще изпъкнат и ще бъдат запомнени.

Историята са начинът, по който сме общували през цялата човешка история. Има причина за това: историите са силни. Те грабват и задържат вниманието ни. Те поставят лицето на даден проблем и го правят личен. Те карат хората да се грижат и ги подтикват към действие!

## Стъпка 1 - Преди семинара

Фасилитаторът може да избере място за тази дейност. Трябва да има ясно определени параметри. Може да е някъде, което е наблизо и е безопасно за заниманията, което обаче позволява на участниците да се свържат с елементи на културното наследство.

## Стъпка 2:

Обяснете предизвикателството: участниците ще отидат някъде в групи от 3-4 души, за да наблюдават и събират различни видове информация.



**Start-up  
Lighthouse**



Когато се върнат след максимум 1 час на сборния пункт и след това в стаята за дейности, те ще споделят какво са донесли в раницата си (информация, емоции, снимки, кратки видеоклипове) и ще разработят три до пет идеи за история.

### Стъпка 3:

Кажете на участниците, че ще имат един час, за да съберат информация за това, което виждат на даденото място. Всеки член на екипа може да избере да събира информация по един от следните начини: като си води бележки, рисува карта, записва аудио, прави снимки или записва видео. В идеалния случай всеки член на екипа ще събере информация чрез различен формат.

### Стъпка 4:

Пътувайте до установеното място и поканете участниците да направят неформална разходка из мястото. Дайте им не повече от един час и накарайте всички да се върнат на началната точка, за да споделят някои първоначални впечатления.

След като се върнете, дайте им допълнителни 30 минути, за да съберат информацията в групата. Участниците, дори от една и съща група, вероятно ще са видели много различни неща, дори когато гледат на едно и също място.

### Start-up Lighthouse

### Стъпка 5:

Те ще имат допълнителни 30 минути, за да създадат окончателните си истории с всички елементи, събрани в раницата, и да ги представят на останалата част от групата участници за обратна връзка

### Обзор

- ★ Как различните форми на събиране на информация доведоха до различни идеи?
- ★ Какви са плюсовете и минусите на различните формати?
- ★ Къде участниците видяха промяна? Напрежение? Нещо необичайно? Какво събуди любопитството им? Какви въпроси имаха докато наблюдаваха?



# ТОВА СЕ СЛУЧИ ТУК



## Образователни цели



Да открием историите на местните общности и да открием местното културно наследство



Да разберем как могат да използват силата на разказването на истории, за да свържат младите хора с тяхното местно наследство



## Материали:

Хартии за флипчарт, маркери, фотоапарат, телефон

Участниците ще получат въвеждащо обучение как да създават свои собствени епични маршрути с помощта на Google Maps. Google Maps позволява на участниците да добавят свои собствени бележки, впечатления и истории за всеки маркер за местоположение, за да им помогне да запомнят важни подробности и да ги споделят с други.

**Стъпка 1.** За да създадете нова карта на Google, посетете тази връзка, където ще бъдете отведени до страница с обща карта. Ако все още не сте влезли в акаунт в Google, не забравяйте да направите това. След това ще искате да щракнете върху менюто за хамбургери в горния ляв ъгъл и да изберете „Вашите места“ от падащото меню.

След това щракнете върху раздела „Карти“ от дясната страна на менюто. Ако вече сте създали персонализирани карти като мен, тогава ще видите списък с вашите карти тук. Ако не, тази област трябва да е празна. Кликнете върху бутона „Създаване на карта“.

В този момент ще бъдете отведени до неозаглавена карта с празно меню. За да дадете име на вашата карта, щракнете върху „Карта без име“ и ще се покаже текстово поле, което позволява въвеждане на текст.



Start-up  
Lighthouse



**Стъпка 2.** Разбийте вашата карта на категории. Това може да изглежда нередно, но е важно да направите тази стъпка, преди да започнете да събирате цялото вдъхновение за вашите карти на културното наследство, защото е по-лесно и по-ефективно да въвеждате категории и цветово кодиране за всеки елемент, докато въвеждате, вместо да организирате по-късно. След това трябва да създадете слой за всеки. Можете да направите това лесно, като щракнете върху „Добавяне на слой“ в сивата лента на вашата карта и след това наименувате новия „Слой без заглавие“ с категория по ваш избор.

**Стъпка 3.** Съберете историите. Поканете участниците да формират тематични екипи около основните категории и да се появят в своите местни общности, за да открият и напишат историите за традициите, местата, хората. Всяка история трябва да бъде закачлива, да отговаря на 5-те W (кой, защо, какво, къде, кога и как), до максимум 2 параграфа и селекция от снимки.

**Стъпка 4.** Въведете историите на картата. За да въведете първия си елемент, щракнете върху слоя (т.е. категорията), в който искате да добавите този маркер за местоположение. Например, ако искам да добавя място, където се правят местни шевици или музикални инструменти, вие избирате категорията и след това щракнете върху нея, така че левият страничен панел да бъде маркиран в синьо. Това гарантира, че вашият маркер ще бъде добавен към правилната категория. След това въведете или поставете вашия елемент в полето за търсене и след това изберете съвпадащия списък, когато се попълни в падащото меню. Накрая, в полето, което се появява за вашата обява, щракнете върху бутона „Добавяне към картата“ в долната част. Ще видите, че на вашата карта се появява маркер.

### Обзор

- ★ Какво мислите да дейността? Какви предизвикателства срещнахте?
- ★ Кои истории привлякоха вниманието ви? Какви бяха критериите, използвани за избор на горещи точки и истории?




Start-up  
Lighthouse





# ВИРТУАЛЕН МУДЕЙ НА НАСЛЕДСТВОТО



## Образователни цели

 Да научим как да планираме и стартираме културни „горещи точки“ в обществени пространства въз основа на журналистически материали, чрез техниката за мозъчна атака Lotus Blossom.

 Да се запознаем с колекция от инструменти за популяризиране на културното наследство

 Да открием как се организират кампании и събития



## Материали:

Флипчарт, маркери, камера, телефон

През първия ден, под ръководството на фасилитатор, участниците ще бъдат разделени на шест различни екипа, на базата на предпочитания, ноу-хау и умения, които имат или биха искали да развият по време на дейността. Препоръчваме всеки един от отборите да има капитан, ментор с опит в областта:

**Екип 1:** разказвачи и журналисти, които ще открият историите на хората и природното, материалното и нематериалното културно наследство от тяхната местна общност или тази, която изследват по време на мобилност по Еразъм+ за млади хора. В зависимост от размера на екипа, те могат да създадат в следващите дни до 1-3 репортажа, новини или интервюта на член.

**Екип 2:** Визуалните разказвачи ще имат отговорността да уловят чрез обектива на своята камера визуално представяне на историите на културни горещи точки: природно, материално или нематериално наследство и да напишат кратки описания на избраните елементи.

**Екип 3:** Режисьори на наследство  
Този екип може да се сдвои с визуалните разказвачи, за да създаде кратки или анимирани видеоклипове за културата



Start-up  
Lighthouse



наследство или свързани с теми концепции, които ще доближат младите хора до тяхното наследство и ще ги насърчат да действат и да го опазят. Те могат да създават видеоклипове с дължина до 30 секунди, които ще бъдат проектирани по-нататък в музея.

**Екип 4: Дигитален билкар** – местната флора играе важна роля в природното наследство. Малък екип ще изследва наличните ендемични екземпляри в общностите и ще създаде колекция от цифрови изображения на местни растения. Към всеки екземпляр те ще добавят допълнителна информация като местоположение, ботаническо име и историята на растението, ако е специфично за острова.

**Екип 5: Изследователи на игри.** Игрите често се коренят в дълга културна традиция и носят отличителните характеристики на местната култура, но в много случаи те не оцеляват или не се предават от поколение на поколение. Този екип ще участва в изследването на местни, традиционни игри за деца или възрастни хора. Те ще напишат правилата и ще създадат допълнителни материали, които могат да помогнат на европейските граждани и преподаватели да се запознаят с игрите

от други страни и да ги интегрират в техните образователни среди. Участниците могат да се съсредоточат основно върху местни игри или дори могат да направят крачка напред и да открият игри от страните си на произход.

**Екип 6: Комуникатори на наследството.** Последният екип ще отговаря за създаването на стратегия за интегриране на всички тези компоненти, създадени от останалите 5 екипа, само в един виртуален музей. Те могат да използват Google Sites, за да проектират инфраструктурата и да разработят комуникационна кампания със следните елементи: лого на музея, слоган, ясна палитра от цветове, визуални елементи за социални медии (снимки на корицата, визуални публикации), прессъобщение да обяви стартирането на музея сред местните жители и властите, редакционен план с публикации за канали в социалните медии.

### Обзор

- ★ Какво открихте за културното наследство по време на процеса?
- ★ Как да свържем отново младите хора и да ги ангажираме да станат по-активни в опазването на културното наследство?



Start-up  
Lighthouse



# ПЪТЯТ НА ИЗСЛЕДОВАТЕЛЯ



## Образователни цели



Да инициира дискусия за силата на медиите, журналистиката в раницата и как историите за културното наследство могат да насърчат общностите да действат.



Да се разработи набор от принципи за това как младежите могат да използват медиите като инструмент за насърчаване на образованието за културно наследство и инициране на положителни промени.



## Материали:

Листи хартия, маркери, лаптоп, таблет

Наследството често се определя като нашето наследство от миналото, това, с което живеем в настоящето и това, което предаваме на бъдещите поколения, от което да се учат, да се удивляват и да се наслаждават. Може да предпочетете да мислите за наследството като онези места и предмети, които искаме да запазим.

Това са културни и природни места и обекти, които ценим, защото идват от нашите предци, са красиви, научно значими и незаменими примери и източници на живот и вдъхновение. Те са нашите пробни камъни, нашите отправни точки, нашата идентичност.

Това наследство често отразява живота на нашите предци и често оцелява днес само благодарение на конкретните усилия да бъде опазено.



Start-up  
Lighthouse



Фасилитаторът ще отправи следните въпроси към участниците: Можете ли да си представите вашия район без наследство? Какво трябва да се запази? Какво е незаменимо?

Участниците ще формират национални групи и ще трябва да обсъдят и проучат в продължение на 60 минути кои елементи от културното наследство от техните общности или страни са застрашени. Всеки екип ще отпечата избраните и ще оформим на стена галерия от застрашени обекти на културното наследство.

Използвайки техниката на пътуващата журналистика, те ще се ангажират да изследват защо тези елементи са в опасност и ще напишат своята история чрез фотожурналистика, видеоклипове или писмени репортажи или интервюта с експерти.

Фасилитаторът ще информира участниците, че най-важната фаза за един журналист е проучването, по време на което те могат да съберат данни и да разберат различни гледни точки, кои заинтересовани страни са въввлечени в проблема и едва след това да отидат с раницата си в общността да разберем по-добре ситуацията, да вземем интервюта и да напишем историята по точен и обективен начин.

Всеки участник ще трябва да напише своя собствена история и да събере всички истории в дигитален вестник с помощта на Canva или Flipsnack

## Обзор

★ За какво мислехте докато пишехте историите?

★ Как и кога младежите могат да използват техниката на пътуващата журналистика?



Start-up  
Lighthouse



# АЗБУКАТА НА ПЪТУВАЩАТА ЖУРНАЛИСТИКА

## Образователни цели



Да се запознаем с концепцията за пътуващата журналистика и нейните сложни измерения чрез творчески „отворени станции“.



## Материали:

Маркери, пастели, 1 лист с цифрово табло за разкази за всеки участник, листове за флипчарт

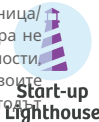
Методът Backpack Journalism /журналистика с раница/ пътуващата журналистика разглежда младите хора не само като потребители на медии, но и като личности, които имат право и отговорност да изразяват своите възгледи за обществото чрез различни медии. Методът е тясно свързан с концепцията за гражданска журналистика, при която гражданите, разбирани в традиционен смисъл само като публика, вземат медиите в свои ръце и започват да се информират взаимно.

По този начин младите хора могат да допринесат с уникалните си възгледи за създаването на по-добре информирано общество, по-балансирана и проверена медийна структура, както и подобрен медийен плурализъм.

Журналистиката с раница, основана на концепцията за гражданска журналистика, също помага на обществото, защото:

допринася за медийния плурализъм  
увеличава дела на (аматьорската) разследваща журналистика

въвежда теми, които ви интересуват в медийната сфера  
допринася за достоверността на информацията, тъй като я проверява и поставя под въпрос



Start-up  
Lighthouse



Участниците ще имат мисията да отидат на терен индивидуално или в малки групи от 2-3 души и да съберат местни истории, легенди за сегашната им среда от възрастни хора, историци, пазители на културното наследство. Преди тяхното заминаване фасилитаторът трябва да предложи до 30 минути за индивидуално проучване, което може да им помогне да намерят своите източници и да планират маршрут как да стигнат до тях.

В продължение на 60 минути те ще трябва да интервюират и да обсъждат с избрания герой, за да съберат информация, свързана с техните истории.

След това индивидуално или в малки групи ще трябва да използват рамките на сценария, за да създадат цифрова история или репортаж, за да опишат града от гледна точка на гражданин, който може би е живял в града отдавна. Те трябва да включват местни въпроси от времето в историята.

Въз основа на индивидуалния си опит фасилитаторът ще организира до 6-8 отворени станции с листове за флипчарт и маркери. Участниците ще бъдат разделени на групи (същия брой като станциите) и те ще трябва да създадат азбуката на журналистическата раница: някои принципи на писане на новини, които журналистите с раница трябва да прилагат всеки път, когато възнамеряват да създават истински истории с точност, краткост, яснота, съгласуваност, акцент, обективност и единство. Накрая основните принципи ще бъдат представени в групите.

## Обзор

- ★ Какво открихте за настоящата си общност? Как избра характера си?
- ★ Какви са личните и професионални характеристики на добрия журналист с раница?
- ★ Защо е важно журналистите да имат ясни принципи и етични насоки?




**Start-up  
Lighthouse**




# ТАНЦИ ЗА КУЛТУРНО НАСЛЕДСТВО



## Образователни цели

 Повишаване на знанията на младежите, свързани с нематериалното културно наследство

 Повишаване на осведомеността за традиционните танци като помощник за развитие на меки умения



## Материали:

Хартия за флипчарт; маркери; интернет; компютър; видео проектор; високоговорители

Фасилитаторът трябва да започне, като попита участниците какво според тях включва културното наследство. След като изслуша някои отговори, фасилитаторът ще раздели участниците на 2 отбора и ще помоли единия отбор да даде примери за материално културно наследство, а другият екип за примери за нематериално културно наследство. Участниците разполагат с 5 минути за тези задачи. След това фасилитаторът ще им представи интерактивната карта на културното наследство.

След представяне на всеки екип фасилитаторът ще се съсредоточи върху нематериалното културно наследство, предоставяйки някои характеристики.

След това участниците ще бъдат разделени на малки групи (4/5 души) и всяка група ще получи бележка с определен регион от страната, в която се развива дейността



Start-up  
Lighthouse



След това всяка група ще има 45 минути, за да намери традиционен танц от тази страна, да проучи нейната история и да се опита да научи няколко стъпки. След 45 минути всяка група ще представи кратко видео на танца, проучената информация и ще изпълни стъпките, опитвайки се да научи и останалите участници.

Вариации: танците могат да бъдат от различни европейски страни или от различни континенти.

## Обзор

- ★ Смятате ли, че традиционните танци са полезен начин за по-добро запознаване с определена (регионална/страна/континентална) култура? Защо? Защо не?
- ★ Смятате ли, че танците отразяват повече от форма на забавление на определена култура? Защо да? Защо не?

★ Чувствате ли, че имате повече познания по отношение на културното наследство на представените страни, след като сте получили малко информация за техните традиционни танци? Защо да? Защо не?

★ Смятате ли, че танците са начин за развиване на меки умения? Ако да, кои и защо?

★ Мислите ли, че традиционните танци ще продължат да съществуват поколение след поколение? Защо? Защо не?

★ Ще се „погрижат“ ли младежите за поддържането на тези обичаи и традиции? Застрашени ли са от изчезване традиционните танци, поради липсата на интерес от страна на младите? Ако да, какво мислите, че трябва да се направи, за да се избегне това?





Start-up  
Lighthouse



# В ОБУВКИТЕ НА ДРУГ



## Образователни цели

-  Развиване на знания, свързани с древните хора, живели в региона
-  Развиване на знания за навиците и обичаите, които са имали тези хора

## Материали:

Флипчарт, хартия, интернет, компютър;

Фасилитаторът ще започне с показване на текуща карта на региона/държавата/Европа (според фокуса на дейността), последвана от интерактивна карта на Европа, която показва промените през вековете.

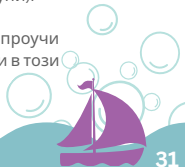
След това фасилитаторът ще попита участниците кои са били най-важните периоди в историята на техния регион/държава или Европа и тези периоди ще бъдат записани на дъска/флипчарт. Ако участниците не предоставят всички важни периоди, фасилитаторът трябва да ги добави (необходимо е предварително проучване).

След това, според броя на определените периоди, фасилитаторът ще ги раздели на същия брой групи (напр.: 5 периода, 5 групи).

Всяка група ще има 20 минути, за да проучи навиците и обичаите на хората, живеещи в този определен период от време.



Start-up  
Lighthouse



! Всяка група трябва да познава само периода, който представлява, НЕ останалите!

След като получи необходимата информация, всяка група ще има още 20 минути, за да подготви кратка ролева игра (2-3 минути), в която да разкрие срещаните навици и обичаи.

Когато една група играе ролевата игра, другите групи трябва да познаят какъв период представят и какви са показаните обичаи и навици. След всяко представление останалите групи ще казват своето предположение, а групата, която е изпълнявала, ще даде правилния отговор и допълнителна информация относно представения период и техните обичаи и навици.

**Вариант:** Дейността може да бъде предшествана от посещение на Историческия музей (ако е възможно) или виртуална разходка (ако музеят разполага с такава)

## Обзор

- ★ Мислите ли, че е важно да познаваме корените си? Защо? Защо не?
- ★ Бяхте ли наясно с обичаите и навиците, които вашият екип трябваше да проучи и представи? Какво ще кажете за представените от другите отбори?
- ★ Смятате ли, че тези обичаи и навици са все още видими в днешните обичаи и навици?
- ★ Защо мислите, че някои навици са се трансформирали или изчезнали през годините?

Смятате ли, че днешните навици и обичаи ще останат по-дълго в историята от другите представени навици? Защо да? Защо не?






Start-up  
Lighthouse



# ОБЕДИНЕНИ МНОГООБРАЗИЕТО

## Образователни цели



-  Подобряване на представата за мултикултурност в Европа
-  Осъзнаване на приликите между културите
-  Възможност за участниците да обсъдят своята култура и връзката ѝ с останалите



## Материали:

интернет, хартия, маркери, лаптоп

**В** Фасилитаторът ще започне, като попита участниците какво означава Европа за тях и някои допълнителни въпроси, за да насърчи открития диалог. (Просто континент ли е? Структура ли е - Европейски съюз? Чувстваш ли се европеец? И т.н.).

Фасилитаторът представя интерактивната карта на материалното културно наследство и пита участниците как европейските страни могат да бъдат категоризирани според тях (напр.: според географското местоположение: Северна Европа, Южна Европа, Източна Европа, Западна Европа; според някои ключови региони : балтийски страни; балкански страни; средиземноморски страни и т.н., или според произхода на езика: страни с латински език; страни със славянски език и др.).

След като вземе решение за начина за категоризиране на държавите, фасилитаторът ще раздели участниците на групи, като всяка група представлява една категория държави



Start-up  
Lighthouse



(напр.: Група 1 – страни от Северна Европа – ако е решено географското местоположение).

След това всяка група ще трябва да проучи културното наследство на страните от този регион и да помисли как да го покаже чрез рисунки. Фасилитаторът може да покаже уебсайта [euroropa2](http://euroropa2), за да могат участниците да имат отправна точка за изследване на европейското културно наследство. След това всяка група ще създаде карта на културното наследство (материално и нематериално) на региона, който представлява, и ще я представи пред другите групи.

Когато всички групи приключат с презентациите, картите ще бъдат поставени заедно, за да се създаде цялата карта на Европа и фасилитаторите ще попитат участниците какви прилики се срещат между представените региони.

Освен това, ако дейността се извършва с участници от различни страни, те могат да добавят някои други обичаи или навици, които не са били споменати в представянето на техния регион.

След това фасилитаторът представя понятията мултикултурализъм, плурикултурализъм, интеркултурализъм и ще раздели участниците на 3 групи, всяка група ще получи по една концепция и ще трябва да съпостави концепцията с предложените определения.

Вариация: дейността може да се направи на национално ниво, представяйки различни региони от една и съща страна, техните специфични обичаи и навици.

## Обзор

- ★ Как мислите, че Европа може да бъде описана сега като мултикултурна, плурикултурна или интеркултурна?
- ★ След като изпълните тази задача, смятате ли, че начинът, по който решихме да категоризираме страните в Европа, беше най-добрият? Или има по-добър начин да ги категоризирате?



**Start-up  
Lighthouse**



# ДА ПИШЕМ



## Образователни цели



Насърчаване на изграждането на капацитет, свързан с писането на статии



Сътрудничество с професионални журналисти



Насърчаване на културното изразяване



## Материали:

Интернет; компютри; Хартии; Химикалки;  
Видеопроектор; Дъска/хартия за флипчарт

Фасилитаторът започва с въпрос към участниците защо е важно младежите да изследват, пишат и публикуват теми, свързани с културното изразяване, а също и културното многообразие. След открит диалог по тази тема фасилитаторът може да завърши със следния параграф:

„Културата има силата да трансформира цели общества, да укрепва местните общности и да създава чувство за идентичност и принадлежност към хората от всички възрасти.

Като посока за развитие на младежта и гражданска ангажираност, културата играе съществена роля в насърчаването на устойчиво социално и икономическо развитие за бъдещите поколения. Младежта може да действа като мост между културите и да служи като ключов фактор в насърчаването на мира и межкултурното разбирателство.“

След това фасилитаторът дава съвети как се пише за различни форми на изкуството и културни прояви. Предоставя съвети как се пише за други култури.



Start-up  
Lighthouse



Фасилитаторът запознава участниците с техническите стъпки за писане на статия:

**Стъпка 1:** Изберете основната тема и определете вашите цели.

**Стъпка 2:** Насочете се към аудиторията.

**Стъпка 3:** Съберете информацията и ресурсите.

**Стъпка 4:** Създайте схема на темата и груба чернова.

**Стъпка 5:** Редактирайте черновата.

**Стъпка 6:** Коригирайте съдържанието.

След това водещият разделя участниците на 2 групи. Едната група ще бъдат журналистите, а другата група ще бъдат разказвачите. Всеки разказвач ще бъде съчетан с журналист и ще трябва да разкаже истинска история, свързана с тяхната култура (може да е свързана с момент, срещу който са се почувствали дискриминирани, или момент, в който са се почувствали наистина горди от своята култура; или просто да описва нещо от тяхната култура, която ценят или смятат за интересна).

След като статиите са готови, „журналистите“ ще ги прочетат пред останалите участници и ще дадат обратна връзка. Фасилитаторът ще ги насърчи да го публикуват в своите блогове или социални медии, за да ги насърчи да започнат и/или да продължат да пишат, особено по теми, свързани с културата.

Варианти: ако професионален журналист може да присъства на дейността или дори онлайн, той/тя може да бъде този, който предоставя обратната връзка; ако се постигне споразумение, статиите могат да бъдат изпратени до списание/вестник.

### Обзор

Как се чувствахте като журналисти/разказвачи?



Хареса ли ви да пишете/споделяте история?



Защо да? Защо не?

Смятате ли, че е важно да споделяте подобни



истории? Защо? Защо не?



Start-up  
Lighthouse



# ПРАКТИЧЕСКИ ОПИТ С МЕСТНИТЕ

## Образователни цели



Да изследваме местната общност



Да се свържем директно с местни занаятчии/ хора на изкуството



## Материали:

Хартии, Химикалки, Смартфони/  
Фотоапарати; компютър; Видеопроектор;  
Карти на места за изкуства и занаяти

Фасилитаторът трябва да започне, като попита участниците дали познават места за местни занаятчии и/или изкуства и занаяти в тяхното село/град/град.

След това ще попита дали смятат тези хора и места за важни за идентичността на конкретния град и дали смятат тези практики за културно наследство.

Фасилитаторът трябва да подготви предварително карта на някои места за изкуства и занаяти от селото/града, където се развива дейността.

Броят на местата трябва да бъде съобразен с големината на града и да се вземе предвид разстоянието между тези места, за да могат участниците да ги намерят за дадения период от време (предлага се 1 час).



Start-up  
Lighthouse



Участниците ще бъдат разделени на двойки и ще получат карта. Тяхната задача ще бъде да намерят тези места, да направят снимка и да вземат интервю от един от занаятчиите. Интервюто може да бъде записано (ако интервюираният е съгласен) или писмено. Преди да отиде да намери тези места, всяка група трябва да създаде набор от 5-10 въпроса.

**Участниците не трябва да използват google maps, те трябва да питат за упътване до местните!**

След 1 час участниците ще се върнат и ще представят снимките и интервютата, които са направили на занаятчиите.

## Обзор

- ★ Беше ли трудно да намерите местата?
- ★ Местните знаеха ли тези места?
- ★ Занаятчиите бяха ли готови да говорят с вас?
- ★ Хареса ли ви изживяването от интервюирането? Защо? Защо не?
- ★ Бяха ли полезни интервютата, за да научите повече за тези специфични занаяти?
- ★ Смятате ли, че младите поколения ще „запазят живи“ тези традиционни занаяти? Или са обект на изчезване през годините? Ако да, какво мислите, че трябва да се направи, за да бъдете живи?



**Start-up  
Lighthouse**





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# ИНКУБАТОР





Start-up  
Lighthouse

# ОСТРОВЪТ НА ИНКУБАТОРА

## Мисии:

- ⚓ Отплаване
- ⚓ Изследвайте своето местообитание
- ⚓ Кажете „да“ на предизвикателството
- ⚓ Съберете племето си
- ⚓ Навигирайте през творческите идеи
- ⚓ Вземете решения
- ⚓ Създайте своя устойчив бизнес
- ⚓ Модел тип Канава
- ⚓ Добавете стойност
- ⚓ Планирайте стартирането си
- ⚓ Представете своя стартъп



## ОТПЛАВАНЕ

Готови ли сте за следващото предизвикателство? Чувал ли съм да от теб? Добре. Време е да пътуваме до острова Инкубатор и да оставим нашата креативност да работи в полза на нашата общност и да съхраним нашето европейско културно наследство.

На този остров ще се сблъскате с няколко мисии, които насочват младите хора да осъзнаят настоящите си умения, да развият идеите си и да ги прототипират. Те ще ги тласнат към започване на тяхното предприемаческо пътуване чрез разширяване на мисленето им, тестване на бизнес идеи, генериране на стойност и въздействие за тяхната местна общност и накрая създаване на реални проекти.

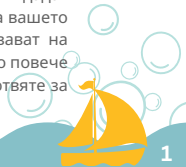
Няма да яздим коне, да се бием с дракони или да носим магически пръстени. Просто ще се съсредоточим върху превръщането на страхотни идеи в страхотни проекти.

От какво се състои всяка мисия от дейностите с тази джобна карта? Кратко представяне на всяко предизвикателство, нашите съвети, конкретни инструменти, ясно дефинирани задачи за изпълнение, самостоятелно или в екипи.

Ние ще ви преведем през тях и ще ви помогнем да придобиете инструментите, които ще ви дадат повечето умения, от които се нуждаете за вашето предприемаческо пътуване. Те се основават на опита на успешни предприемачи. Колкото повече ги преживявате, толкова повече се подготвяте за пътуването.



Start-up  
Lighthouse



# THE INCUBATOR



**Start-up  
Lighthouse**



# ИЗСЛЕДВАЙТЕ СВОЕТО МЕСТООБИТАНИЕ



## СТЪПКА 1

Вашата цел е да анализирате местния контекст и да разберете хората около вас. Помислете за вашия град/село. Използвайте своето „обитание“ и изследвайте широк спектър от аспекти.

Ето няколко насочващи въпроса:

Как се придвижват хората?

Как технологиите подобряват живота на възрастните хора?

Как прекарват времето си децата?

След това съберете прозрения, както следва:

1. Открийте – докато се опитвате да си спомните, направете списък с нещата, от които хората са доволни и недоволни.

2. Разопакувайте данните - След като съберете информацията, е време да я съпоставите. За 30 минути преобразувайте бележките си в заглавни цитати.

3. Извлечете прозрения – Намерете по-дълбоки връзки които водят до прозрения. Преминете от неща като „образование“ към заключения като „Младите хора са нещастни поради липсата на възможности да практикуват наученото“.

## Стъпка 2

Визуализирайте текущото състояние на общността и оформете желаната реалност. В тази фаза ще създадете виртуално дърво, където клоните представляват големи предизвикателства, пред които са изправени местните хора. Вътрешните клонове представляват текущото състояние на предизвикателствата - както положителни, така и отрицателни, а външните тяхното бъдещо състояние, където вие определяте вашата желана реалност.

Запишете всичките си стремежи и мечти за това какво трябва да има по-добро бъдеще за вашата местна общност

Start-up  
Lighthouse



А накрая помислете върху следните въпроси:

1. Какви нови функции се появиха?
2. Един клон – може би основна характеристика на бъдещото състояние на света – получава ли по-голямата част от растежа?
3. Един недостатъчно използван аспект (вътрешните или външните клонове) стана ли по-силен?

### Стъпка 3

Определете корените, като анализирате и картографирате личните силни страни, които могат да ви помогнат да създадете собственото си бъдеще.

Попълнете следните полета:

1. Вашите способности и умения ( пространствена ориентация, групова фасилитация, емпатия и комуникация)
2. Вашите интереси (Интересите са нещата, които ви вълнуват.)
3. Личност (Вашата личност допълва това, което сте. Избройте дескриптори, като емоционален, интелигентен , спокоен, замислен, енергичен, ориентиран към детайла.)

### Стъпка 4

Работете върху дънера, като изработите своето изявление за целта. Много от нас имат цели в живота: краткосрочни, средносрочни или дългосрочни. Но колко от нас имат истинска цел?

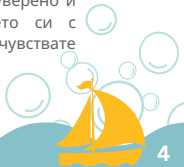
Имайте предвид елементите, които определят корените на вашето дърво и определят ствола.

За да проектирате своята цел, направете пет прости неща:

1. Запишете три до четири дейности, които много ви харесват.
2. Опишете накратко хората или групите, с които обичате да прекарвате времето си.
3. На друг лист хартия запишете как възнамерявате да помогнете на другите, като използвате три до четири глагола.
4. Използвайте следното изречение като основа за целта си: „Бих искал да помогна на ТЕЗИ ХОРА, използвайки ТЕЗИ ДЕЙНОСТИ.“
5. А сега киселинният тест: можете ли уверено и проактивно да споделите твърдението си с другите? Ако ви липсва увереност или се чувствате неудобно, имате още работа за вършене.



Start-up  
Lighthouse



# КАЖЕТЕ „ДА“ НА ПРЕДИЗВИКАТЕЛС ТВОТО



Време е да решите проблема във вашата местна общност, за чието решаване можете най-добре да допринесете. За да го изберете, трябва да откриете кои листа от клоните на вашето дърво се подхранват най-добре от корените – за кои предизвикателства във вашата общност можете да създадете най-добри решения, за да осъществите желаната реалност.

Вашето лично изявление може да ви накара да разрешите предизвикателства, но как да разберете кои?

Картирайте възможните пътища според два фактора: техния потенциал, въздействието и усилията, необходими за прилагането им.

Начертайте върху лист хартия матрица 2x2, като нивото на удара се увеличава отдолу нагоре и нивото на усилието се увеличава отляво надясно. Това създава различна комбинация от удар-усилие във всеки квадрант.



Start-up  
Lighthouse

Голямо въздействие, малко усилия: Най-добрите идеи идват тук!

Силно въздействие, голямо усилие: Необходимо е допълнително проучване.

Ниско въздействие, голямо усилие: По-добре ги избягвайте.

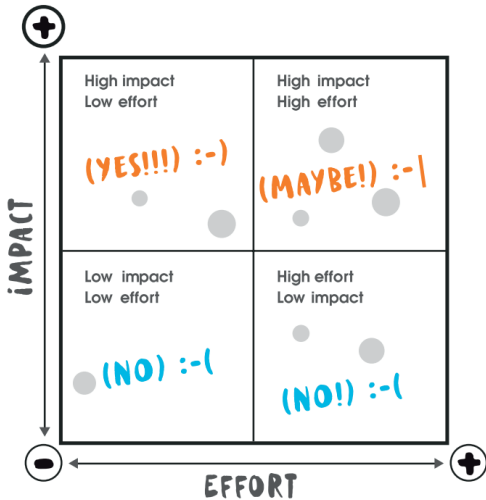
Слабо въздействие, малко усилие: Необходимо е допълнително проучване.

Запишете на лепкави бележки предизвикателствата, които ви държат на пътя, определен от вашата декларация за цел. След това поставете идеи върху матрицата.

Сега е време да поемете ангажимент и да отговорите на още един въпрос: Кое местно предизвикателство се ангажирате да разрешите, като се има предвид вашата цел и лични силни страни? Запишете го..



# THE INCUBATOR



Start-up  
Lighthouse



## СЪБЕРЕТЕ ПЛЕМЕТО



**За** вашия стартъп е необходимо, за да съберете най-подходящите хора за вашия екип.

По време на предишните си набелязахте кого познавате, нали? Сега е моментът действително да достигнете до вашата мрежа и да я активирате.

От хората, които изброихте, кой мислите, че би искал да се присъедини към вас в това пътуване? Поканете между три и осем. Всяко по-малко би било по-малко обогатяващо, а повече може да усложни работата в екип. Може би причината им да се присъединят към вас е различна от това, което сте мислили, но на този етап всеки, който се интересува, е добре дошъл! Събирането на хората може да бъде трудно, но горещо ви препоръчвам да го направите сега.

Важно и полезно е да свържете група около идея от самото начало. Правейки това, вие ще направите предизвикателствата и вашето предприемаческо пътуване по-забавни, ценни и обогатяващи. Направи го! След като съберете екипа си, следващата ви стъпка е да опознаете по-добре съотборниците си. Вероятно вече работите с хора, с които вече сте запознати, но не подценявайте тази част от предизвикателството. Винаги има още какво да научите един за друг! Следващите 3 карти съдържат дейности „да ви опозная“. Изберете един и ги направете с вашия екип.

### Житейска история в минута

С хартия и материали за рисуване всеки от екипа рисува и разказва цялата си житейска история. Имате петнадесет минути да нарисувате и само една минута да го представите. Накрая споделете какво привлече вниманието ви в историите на другите



Start-up  
Lighthouse



## Изненадващият въпрос

Всеки пише на хартия поне три въпроса, които иска да знае за всеки от екипа. Съберете хартиите в средата на вашата група. Седнете в кръг и се редувайте, за да зададете въпроси. Ако изберете въпрос, трябва да му отговорите.

## Заседнал на пустинен остров

Сценарият: всеки е блокиран на пустинен остров и може да избере един предмет, който да носи със себе си. Те трябва да изберат нещо, което ги представя и може да помогне на всички останали да ги разберат по-добре. След като всеки сподели какво е донесъл и защо, е време да работим заедно. Следващата стъпка е да използвате елементите заедно, за да оцелеете. Дори предметите да не са от съществено значение за оцеляването, обединете силите си и направете план за оцеляване като група. Не можете да промените избраните елементи. След като сте открили повече неща за членовете на вашия екип, е време да определите обща цел с екипа.

## 1. Стигнете до ЗАЩО

Попитайте всеки член защо се присъединява към този екип и предизвикателството. Препоръчваме всеки да напише всички причини, по една на всяка лепяща бележка, без да влияе на отговорите на другите. Те може да включват неща като правене на пари, забавление или обучение за бизнес.

## 2. Картографиране на афинитета

Всеки поставя бележките си на масата. След това ги подредете в групи от подобни причини. Какви мотивации си пасват? Можете ли да създадете основна тема за тази група?

## 3. Декларация за целта на групата

Напишете ясна, вдъхновяваща и запомняща се декларация за целта, която свързва членовете на групата и гарантира, че всички работят в една посока. Лесен начин да направите това е да попълните следния модел: Бихме искали да помогнем на ТЕЗИ ХОРА, като извършваме ТЕЗИ ДЕЙНОСТИ. Винаги можете да се върнете и да адаптирате това, за да го поддържате в крак с развитието си като екип.



Start-up  
Lighthouse



# НАВИГИРАЙТЕ ПРЕЗ ТВОРЧЕСКИТЕ ИДЕИ



## ВЪВЕДЕНИЕ

Вашата цел е да загреете за мозъчна атака. За да генерирате ценни решения, започнете с една от дейностите за повишаване на креативността:

**1. Три неща** - Разделете отбора на двойки, всеки с лице към другия. Във всяка двойка единият човек пита другия: „Назовете три неща, които...“, последвано от първото нещо, което му идва наум. Другият дава три отговора възможно най-бързо.

Разменете ролите и повторете поне десет пъти в рамките на пет минути.

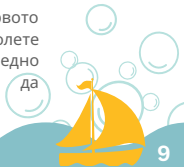
Например, ако кажа: „Назовете три неща, които са жълти“, трябва да ми кажете първите жълти неща, които ви идват наум, без да мислите прекалено много и да се притеснявате за верни или грешни отговори. Просто отговорете възможно най-бързо!

**2. Обсъждане на обекти** - Включете произволен обект в мозъчната атака и дайте на екипа пет минути да измисли алтернативни приложения за него, може би ако е по-голям или по-малък.

**3. Разказ на кръгла маса** - Кажете първото изречение от разказ, след което помолете всеки член на екипа да го продължи едно изречение наведнъж. Това трябва да продължи максимум десет минути.



Start-up  
Lighthouse



Сега вашият екип е готов да генерира възможно най-много решения за проблема, който искате да решите. За да започнете мозъчна атака, имате нужда от насочващ въпрос. Добър пример би бил: „Как екипът ще реализира тази конкретна цел?“ Съсредоточете се върху практически идеи на този етап. Прекарайте 30 минути в измисляне на идеи, които отговарят на този въпрос, и се уверете, че някой ги е записал. Избягвайте да ги обсъждате и се стремете да имате около сто идеи до края на сесията. Вашата мозъчна атака трябва да се ръководи от следните принципи. Запишете ги и ги поставете на видно място.

**1. Качество чрез количество** – Качеството и ефективността на идеите отчасти зависи от тяхното количество. Колкото повече генерирате, толкова по-голям е шансът да измислите добри

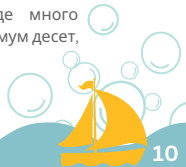
**2. Въздържайте се от преценка на идеи** – Критиката не трябва да възпрепятства творческия процес и генерирането на смели идеи. Съсредоточете се върху производството и разработването им и оставете оценката за по-късно.

**3. Бъдете смели** – Новите идеи и перспективи водят до иновативни решения, така че ги прегърнете, без да позволявате на критиката да прекъсне потока.

**4. Комбиниране и разработване на идеи** – Мозъчната атака трябва да бъде 100 процента процес на сътрудничество. Всеки член на екипа може да комбинира, адаптира и трансформира идеи и да ги разделя на много други. Време е да заключим. Зачеркнете идеите, които не харесвате: тези, които всички смятате за неосъществими или изискват твърде много ресурси за изпълнение. Изберете максимум десет, които изглежда имат реален потенциал.



Start-up  
Lighthouse



# ВЗЕМАНЕ РЕШЕНИЯ НА



По време на последното предизвикателство изброихте максимум десет интересни и потенциално успешни идеи.

Сега е време да ги класирате и да вземете решение. Матрицата How-Now-Wow е инструмент за подбор, при който група претегля всяка идея въз основа на два параметъра.

Начертайте матрица 2 на 2 - хоризонталната ос представя оригиналността на идеята; вертикалната колко лесна е за изпълнение. Обозначете квадрантите, както следва: СЕГА – Сини идеи: лесни за изпълнение идеи, които решават проблеми и водят до допълнителни ползи. КАК – Жълти идеи: тези, които са пробив по отношение на въздействието, но невъзможни за изпълнение точно сега, предвид настоящите ви ресурси.

WOW - Зелени идеи: тези, които имат потенциал за промяна на орбитата и които можете да приложите, като имате предвид ресурсите си. В рамките на вашия екип изберете каква бизнес идея ще изградите, като използвате метода на гласуване с точки. Ето какво трябва да направите:

1. Избройте идеите, които сте избрали по време на предишната фаза, върху големи листове хартия, залепени из стаята.
2. Дайте на всеки играч три сини, три жълти и три зелени лепкави бележки или три маркера, по един от всеки цвят.
3. Помолете всеки играч да стане и да гласува за трите най-добри идеи във всяка категория, като постави лепяща бележка под всяка идея, която избере, или като маркира с цветните химикалки. Не забравяйте, че синьото означава Сега, жълтото е Как, а зеленото е Уау.
4. Накрая пребройте броя на бележките под всяка идея, за да я категоризирате. Най-големият брой бележки с определен цвят категоризира идеята под този цвят.



Start-up  
Lighthouse



5. В случай на равенство: Ако броят на сините банкноти е същият като броя на зелените, идеята е синя и ако жълтите и зелените банкноти са равни, идеята е зелена 6. Поставете идеите си в матрицата според техния цвят. 7. Вече имате цяла кофа с Уау, зелени идеи, върху които да работите по-нататък. Ако нямате никакви идеи в този квадрант, съсредоточете се върху сините Now. Ако имате само една идея в този квадрант, вашият избор вече е направен. В противен случай нека да преминем към техниките за вземане на решения:

- 1. Гласуване с точка** - същата техника, обяснена в Стъпка 2. Дайте на всеки член на екипа няколко лепкави бележки или гласове с точки и ги помолете да ги разпределят между потенциалните избори. Най-големият брой гласове печели, толкова просто!
- 2. Тест от 100\$** - Поставете всичките си идеи в матрица с място за потенциална инвестиция във всяка от тях. Дайте на всеки член на екипа хипотетични \$100, които да инвестира както предпочита - или всичко в една идея, или разделено

Накарайте ги да напишат защо са взели това решение. След като направите това индивидуално, споделете инвестициите си с групата, вижте коя идея има най-много пари и действайте!

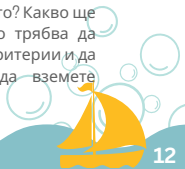


**Start-up  
Lighthouse**

### 3. Матрица на въздействието и усилието

Създайте матрица с две оси: Въздействие (потенциалната печалба от действието) и Усилие (цената за предприемането му). Поставете идеята си в матрицата според въздействието и вложените усилия. Това е добър начин да видите дали усилията ви си струват и да вземете съответно решение.

**4. Изградете свои собствени критерии!** - Това е трудно, но може да бъде най-ефективната техника за вземане на решения. Изберете набор от критерии, които вашият екип ще вземе предвид, когато взема това решение. Парите проблем ли са? А времето? Може би сте по-фокусирани върху ученето? Какво ще кажете за забавлението? Всичко, което трябва да направите, е да се съгласите с набор от критерии и да започнете своя собствена матрица, за да вземете своето решение



# СЪЗДАВАНЕ НА БИЗНЕС МОДЕЛ КАНАВА



**Вашата цел е да създадете бизнес модел**

Ще използвате канавата за бизнес модел на Алекс Остервалдер,\* диаграма с девет блока, представящи основните аспекти на бизнеса.

**Попълнете всеки от блоковете:**

1. Сегменти: Бенефициент / Сегменти (Какви са хората или организацияте, които ще платят за справяне с този проблем?)
2. Предложение за стойност: Предложение за социална стойност / Мерки за въздействие (Как ще покажете, че създавате социално въздействие?) / Предложение за стойност за клиента (Какво искат вашите клиенти да извлекат от тази инициатива?)
3. Канали (Как достигате до своите бенефициенти и клиенти? Как едно предприятие комуникира и достига до своите клиентски сегменти, за да предостави стойностно предложение?)
4. Приходи (Разбийте източниците си на приходи по %)



**Start-up  
Lighthouse**



5. Ключови ресурси (Какви ресурси ще ви трябват, за да управлявате дейностите си? Хора, финанси, достъп?)

6. Ключови дейности (Какви програмни и извънпрограмни дейности ще извършва вашата организация?)

7. Партньори + ключови заинтересовани страни (Кои са основните групи, които ще трябва да включите, за да изпълните програмата си? Имате ли нужда от специален достъп или разрешения?)

8. Структура на разходите (Кои са най-големите ви разходни области? Как се променят, докато увеличавате мащаба си?)

9. Тип интервенция (Какъв е форматът на вашата интервенция? Семинар ли е? Услуга? Продукт?)

10. Излишък (Къде планирате да инвестирате печалбите си?)

Това ще бъде първата ви канава за бизнес модел.

Препоръчвам ви да създадете повече от един, защото, както казах, повечето първоначални бизнес модели не са много точни. Няма да знаете как хората реагират на вашия продукт или услуга, докато не го стартирате.



**Start-up  
Lighthouse**



## DESIGN VALUE



### СТЪПКА 1

Следващата мисия е да нарисувате първия си клиентски профил и да се запознаете с платното за стойностно предложение. Започвайки от платното за стойностно предложение, попълнете профила на клиента, дясната част на платното, въз основа на предположения. Вникнете по-дълбоко в това, което сте изготвили в раздела „Клиентски сегмент“ на вашия бизнес модел. За да завършите този раздел, трябва да проявите съпричастност и да се поставите на мястото на вашия клиент.

Ето две упражнения, които можете да направите, за да завършите профила. Основната разлика между наблюдението и интервюирането е, че наблюдението ви показва обективната реалност, а не възприятието на клиентите.



Start-up  
Lighthouse

1. Интервюирайте клиентите си - Разгледайте предположенията си и запишете аспекти от клиентския си профил, които трябва да потвърдите. Избрийте всички съмнения, които имате относно профила. Включете всичко, което искате да научите за клиента, и създайте формат на интервю с конкретни въпроси. Интервюирайте пет до десет души от вашия клиентски сегмент.

2. Наблюдавайте света на клиентите си - Следете клиентите си от местната общност за един ден, когато се върнете у дома, и отбележете подробно всичко, което е от значение за вашия профил. Запишете времена, дейности, болки и печалби, които наблюдавате, и прозрения, които идват. Поставете цялата тази информация във вашия профил. Използвайте картографиране на афинитета, за да намерите връзки и модели в това, което сте наблюдавали, и използвайте лепкави бележки, за да представите клиентите си.



## СТЪПКА 2

Карта на стойността - дефинирайте своята идея в Стойностната карта от лявата страна на платното и се уверете, че отговаря на нуждите на клиентите.

1. Създайте своята карта на стойността. Продуктите и услугите трябва да бъдат списък на това, около което е изградено вашето предложение за стойност. Болкоуспокояващите описват как вашите продукти и услуги помагат при болките на клиентите. Gain Creators описват как създават печалби за клиентите.

2. Търсете подходящото - Подходящото се случва, когато вашето предложение за стойност е насочено към реалните болки и печалби на вашите клиенти. В резултат на това те ще бъдат мотивирани и развълнувани от вашия продукт или услуга и се надяваме да бъдат убедени да ги купят. Има три нива на съответствие, които трябва да се вземат под внимание: Съвпадение на проблем-решение: когато събирате доказателства за работните места, проблемите и печалбите на вашия клиентски сегмент и проектирате продукти или услуги, за да ги адресирате. Съответствие на пазара на продукта: когато вашият клиентски сегмент се вълнува от вашето предложение за стойност и купува вашия продукт или услуга, което привлича вниманието към вашия бизнес.

## СТЪПКА 3

За това упражнение ще се съсредоточите върху напасването на проблем-решение. Сравнете вашата карта на стойността с интегрирания клиентски профил, който сте изградили, и потърсете връзки. В идеалния случай картата ще има лепкави бележки, които се отнасят до важни и специфични проблеми и печалби на клиентите, като им помагат да си свършат работата. Поздравления, почти сте готови! Сега е време да запишете вашето предложение за стойност по ясен начин. Това упражнение ще ви помогне да обясните какво изграждате и ще се уверите, че сте в съответствие с екипа. Попълнете следния модел и го адаптирайте към вашите нужди. Това ще бъде вашето начално обяснение!

Нашите \_\_\_\_\_ (продукти и услуги)  
помагат на \_\_\_\_\_ (клиентски сегмент)  
които искат да \_\_\_\_\_  
(задачи, които трябва да се свършат)  
от \_\_\_\_\_ (преодоляване на  
недостиг ) и \_\_\_\_\_  
(позволяващи печалби)



Start-up  
Lighthouse



## ПЛАНИРАЙТЕ СТАРТЪПА



**Вашата цел е да завършите план за вашия проект.**

1. Организирайте среща с всички членове на вашия екип.
2. Предварително помолете всеки член да помисли за всички действия, които ще бъдат необходими за създаване на стойността, която сте определили за вашите клиенти, във вашето предложение за стойност.
3. Начертайте върху широк лист хартия картина, подобна на следната. Покажете го на стена и кажете на членовете на екипа, че целта на срещата е да се постигне споразумение относно конкретни задачи, необходими за създаване на стойност за вашите клиенти.

4. Запишете задачите за обсъждане в първата колона.

5. Прегледайте всеки проект и съгласувайте действията, необходими за изпълнението му, като записвате това на лепкави бележки.

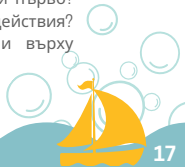
6. Въз основа на проектите и действията, които сте изброили, съгласувайте график и напишете етапите в дни, седмици или месеци в горния ред.

7. Възлагайте отговорност за проекти и действия на отделни членове на екипа.

8. Докато публикувате лепкавите бележки, задайте си предизвикателни въпроси относно вашия план: Това трябва ли да се случи първо? Можем ли да комбинираме тези две действия? Действията в един проект влияят ли върху напредъка или резултата от друг?



Start-up  
Lighthouse



# THE INCUBATOR



**Start-up  
Lighthouse**



# ПРЕДСТАВЕТЕ СТАРТЪПА



## СТЪПКА 1

Попълнете прост лист с факти за вашата бизнес идея с основната информация, която трябва да бъде представена във вашето представяне.

Използвайте съдържанието, което сте разработили с Business Model Canvas и Value Proposition Canvas, заедно със заключенията от прототипирането и тестването.

Въведете информацията в следния формат:

**1. Въведение:** кой сте вие и каква е целта на това представяне

**2. Екип:** кои са членовете на екипа и техните роли

**3. Проблем:** към какъв проблем или бизнес възможност се обръщате

**4. Решение:** вашето решение на проблема и бизнес възможност

**5. Продукт:** как работи вашият продукт или услуга

**6. Пазар:** размерът на вашия целеви пазар и всички резултати от проучване

**7. Конкуренция:** алтернативи на вашето решение, които вече са на пазара

**8. Вашият бизнес модел:** как планирате да печелите пари в дългосрочен план

**9. Необходими ресурси:** парите и другите ресурси, от които се нуждаете, за да растете

**10. Контакт:** как хората могат да се свържат с вас.



Start-up  
Lighthouse



## СТЪПКА 2

### Занаят и терен

Вашата цел е да създадете презентация, включваща всички точки, посочени в информационния лист за вашата бизнес идея, и да я доставите на потенциални инвеститори, ментори или партньори.

1. Изградете своята презентация - Вашата презентация трябва да включва всички точки, очертани във вашия информационен лист, в прост, директен и визуален формат. В идеалния случай трябва да използвате софтуер за презентации и да имате всяка точка на един слайд. Не включвайте твърде много текст, направете го визуален и ангажиращ и придайте на речта си структура и вкус.

2. Напишете речта си - Въз основа на информационния лист напишете и репетирайте реч и помолете съотборниците си за обратна връзка. Вашата реч трябва да изглежда естествена и ангажираща за публиката. Практикувайте различни начини за представяне, за да намерите това, което ви подхожда най-добре.

3. Пич! - Намерете възможности за представяне - или се обадете на хора във вашата мрежа, или се възползвайте от събития за представяне. Уверете се, че вашето визуално представяне и реч са адаптирани към вашата аудитория. Те винаги трябва да отговарят на контекста и целта на представянето: намиране на партньори, инвестиции или други ресурси.



Start-up  
Lighthouse





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# АКСЕЛЕРАТОР





Start-up  
Lighthouse

# THE ACCELERATOR ISLAND

## Missions:

- ⚓ New Horizons
- ⚓ Impossible Hybrid
- ⚓ What would happen if?
- ⚓ Upcycled stories
- ⚓ Negotiation Workshop
- ⚓ Lifelong learning and success
- ⚓ Turned Inside Out
- ⚓ Persuasion
- ⚓ Pre-mortem
- ⚓ The worst case scenario
- ⚓ 86.400
- ⚓ Blind polygon
- ⚓ What i did yesterday
- ⚓ The tower of hanoi
- ⚓ Marker madness
- ⚓ Moscow
- ⚓ Comfort zone
- ⚓ You know the rules
- ⚓ Spotlight



## НОВИ ХОРИЗОНТИ

Стартирането на стартап е едно нещо; ускоряването на растежа и разширяването е съвсем различно предизвикателство. Въпреки че търпението със сигурност е добродетел, то не е непременно най-доброто умение, което предприемачите да усвоят.

Вместо това фокусът трябва да бъде върху бързия растеж и дългосрочния успех. Като се учите от тези, които са го правили преди и се вслушвате в съвети и съвети от водещи експерти, можете да увеличите шансовете си успешно да дадете на бизнеса си така необходимия тласък

Ако искате да растете, добре е да знаете какви възможности за ускоряване имате на разположение: от стратегическо обучение до участие в програми и достъп до правилното финансиране в точното време.

### Съвети за ускорен растеж

Увеличете капацитета. Проблемът за повечето стартиращи компании е, че бързо достигат капацитет и не могат да се представят на по-високо ниво.

Сега е важно да се отбележи, че увеличаването на капацитета обикновено идва с необходимостта от допълнителен капитал, така че е по-лесно да се каже, отколкото да се направи. За да увеличите капацитета, може да се наложи да идентифицирате и елиминирате непродуктивни компоненти на вашия бизнес, да преразпределите средства или да ги завъртите – всичко това може да е добро, когато искате да ускорите растежа.



Start-up  
Lighthouse



Сега е важно да се отбележи, че увеличаването на капацитета обикновено идва с необходимостта от допълнителен капитал, така че е по-лесно да се каже, отколкото да се направи. Важното е обаче да започнете да мислите по този начин. За да увеличите капацитета, може да се наложи да идентифицирате и елиминирате непродуктивни компоненти на вашия бизнес, да преразпределите средства или да ги насочите – всичко това може да е добро, когато искате да ускорите растежа.

**Приведете продуктите си в съответствие със съществуващата технология, за да спечелите сцепление.** Въпреки че това не е дългосрочна стратегия – и със сигурност не искате да зависи от източник на трета страна – тя помогна на много стартиращи компании да растат в началните етапи.

**Продажба на повече и кръстосана продажба.** За компании със солидна съществуваща клиентска база, продажбите на допълнителни и кръстосани продажби са добри стратегии,

които да следват, за да максимизират стойността на всеки клиент. Най-голямата полза тук е, че няма допълнителни инвестиции в реклама, маркетинг или генериране на потенциални клиенти. Вече сте придобили клиента – просто го карате да увеличи средния си размер на покупка. Честно казано, най-добрият начин за по-високи и кръстосани продажби е ясно да обясните допълнителните предимства от това и да използвате доверието, което вече сте изградили, за да вдъхнете увереност.

**Добавете нови потоци от приходи.** След като сте били в индустрията достатъчно дълго, вероятно ще започнете да разбирате повече клиентите си и ще можете да усъвършенствате това, което те наистина искат. Това ви дава уникалната възможност да добавите допълнителни потоци от приходи (или чрез нови продукти и услуги, или чрез изцяло нов бизнес) и бързо да започнете растежа си до нови нива.



**Start-up  
Lighthouse**



## НЕВЪЗМОЖНИТЕ ХИБРИДИ



### Образователни цели



Да откриете как да създавате нови инструменти/продукти от ясно различни концепции, като комбинирате идеи



### Материали:

Хартии за флипчарт, лепящи бележки, маркери.

### Описание

Това е дейност за насочване на младежките организации в процеса на преоткриване на техните продукти/услуги или измисляне на иновативни идеи.

Отборът ще бъде разделен на групи (от 2 до 6 души) и всеки ще получи предизвикателство на бележка + 1 обща (последната), за да види как мислят еднакво или различно.

След това те са поканени да си представят всеки обект, да го опишат в рамките на екипа и да се опитат да създадат прототип на новата комбинация, като го нарисуват на флипчарт.



Start-up  
Lighthouse



креативност

разрешаване на проблеми

приобщаване

Рисуването обаче не е единственият метод, който могат да изберат за създаване на прототипа, всеки екип трябва да има свободата да се изразява по най-удобния и ефективен начин.

За да измисли комбинациите от предмети, всеки участник е поканен да запише на различни лепящи се листчета 2 напълно различни елемента и накрая учителят ще събере и комбинира предложените идеи.

Като пример, ето списък с комбинации от обекти, които могат да се използват:

палатка, която е хамак  
абажур, който е книга  
велосипед, който е фурна  
раница, която е хамак

Накрая те са изправени пред предизвикателството да анализират най-важните характеристики на новосъздадения хибрид и да създадат история за продажбите, да представят своя продукт и да убедят публиката да го купи

## ОБЗОР



Как протече процесът на създаване на нещо ново от 2 различни елемента?



Дали процесът щеше да е различен, ако обектите бяха по-сходни?



Как бяха разпределени ролите в отборите?



Start-up  
Lighthouse



креативност

разрешаване на проблеми

инициативност

## КАКВОЩЕ СЕ СЛУЧИ АКО?



Start-up  
Lighthouse

### Образователни цели



Да се подготвим за несигурно бъдеще.



Повишаване на уменията за разказване на истории и представяне.



За подобряване на креативността и сътрудничеството вътре в организацията.



Да оценява критично ситуацията и да намира решения и възможности.



### Материали:

Пликове със сценарии, маркери, листове за флипчарт



## Описание

### *Подготовка:*

Фасилитаторът отпечатва въпросите предварително и добавя всеки един към индивидуално „Какво би станало, ако?“ плик. Фасилитаторът също подготвя копие на въпросите на дъска, за да ги покаже след представянето за системата за гласуване.

### *Загряване:*

За загрявката участниците се разделят на малки групи от по 2-3 души и всеки отбор избира плик. Те са информирани от фасилитатора, че най-убедителното представяне ще получи възможност да избере желанния сценарий за втората фаза на дейността.

Те четат сценария, свързан с тяхното „Какво би станало, ако“ и имат максимум 15 минути, за да обсъдят и съгласуват сюжет и решение за сценария и да го представят пред групата за максимум 2 минути, опитвайки се да бъдат толкова убедителни, колкото могат.

Тъй като отборът с най-убедително представяне получава възможност да избере следващия сценарий, системата за гласуване е следната. Всеки участник получава стикер с точки. След като пич сесията приключи, всеки участник поставя върху предварително подготвената дъска своя стикер върху въпроса, на който отговаря любимото му представяне в този подгряващ кръг.



# ПРЕРАБОТЕНИ ИСТОРИИ



## Образователни цели



Създаване на истории, базирани на импровизация и спонтанност.



## материали:

Хартии за флипчарт, листи А4, химикалки, моливи

## Описание

### Фаза 1: Загряване

Като фасилитатор, споделете с участниците следния цитат: „Историите ни помагат да осмислим организацията“ от Стив Денинг от книгата „Ръководството на лидера за разказване на истории“.

Предимството да имаш добра история? Прави една грижа. Предимството да имаш много добра история? Това кара човек да се грижи най-много за разказвача и темата.

Разделете екипа на по-малки групи от по 3-4 души всяка. Кажете на участниците, че имат 20-30 минути, за да създадат история. Трябва да има начало, среда, край, както и главен герой.



Start-up  
Lighthouse



По време на упражнението, като фасилитатор, вие ще съобщавате неща, които трябва да бъдат променени или добавени към тяхната история.

#### Ето няколко предложения:

Вашата история трябва да включва плаж;  
Добавете зъл персонаж;  
Променете името на вашия главен герой от този момент нататък;  
Добавете говорещо животно;  
Всеки е на пиратски кораб/в джунгла/в открития космос;  
Включете истинска история от един от членовете на вашата група;  
Добавете катастрофа.

Когато времето изтече, накарайте групите да споделят своите забавни истории на глас.

#### Фаза 2

Разделете участниците на екипи и им дайте следните указания:

**Накратко 1:** Моля, споделете причината и момента, в който сте решили да се присъедините/създадете организацията, в която работите.

**Накратко 2:** Разкажете ни история, която би ни накарала да искаме да работим за вас.

**Накратко 3:** Разкажете ни история, която би ни накарала да използваме услугите на вашата организация.

**Накратко 4:** Разкажете ни история, за да илюстрирате една от ценностите на вашата организация. В същите екипи те ще трябва да създадат своя собствена организация или история на кампания за набиране на средства, следвайки структурата: "Някой много иска нещо..."



Start-up  
Lighthouse



креативност

критично мислене

инициативност

# КАК ДА ВОДИМ ПРЕГОВОРИ



## Облазователни цели



Да научите как да преговаряте за споразумение, за да постигнете най-добрия сценарий чрез симулации и ролеви игри.



## Материали:

Материал за семинара за преговори  
Писалка и хартия за бележки, голяма стая със столове  
(може да се направи и на открито)  
Ръководството на фасилитатора:



Start-up  
Lighthouse

креативност

критично мислене

екипност

## Описание

Фасилитаторът ще запознае участниците с основните елементи на преговорите (напр. кооперативни срещу конкурентни стилове на преговори, разпределителни срещу интегративни преговори, концепции и техники). Те ще изследват заедно дилемата на затворника, изразявайки своята гледна точка и решение за ситуацията. След това фасилитаторът ще разкрие матрицата зад дилемата и как работи тя.

Във втората фаза групата се разделя на две групи от по 8 човека. Всяка група ще работи по упражнение. След това групата се разделя на групи от по 4 души. От тези 4 души 2-ма ще играят като част А и 2-ма ще играят като част Б.

По този начин ще имате 8 двойки; 4 двойки ще работят по едно упражнение, а останалите 4 по другото упражнение от листовката.

В последната част на заниманието двойките, които са работили върху едни и същи упражнения, ще сравнят получените резултати и процеса за постигането им. По този начин ще бъде възможно да се сравнят резултатите на групи, които поотделно са работили върху едно и също упражнение.

## ОБЗОР

- ★ Можете ли да разпознаете някои от техниките и методите, които бяха илюстрирани в първата част на семинара?
- ★ Бихте ли обяснили получените резултати и дали аргументи за тези решения?



Start-up  
Lighthouse



# УЧЕНЕ ПРЕЗ ЦЕЛИЯ ЖИВОТ И УСПЕХ





## Описание


Изберете с вашия екип един от видеоклиповете по-долу:

1. Защо трябва да сте учащ през целия живот?
2. Какво е учене през целия живот? Защо има значение?
3. Основните системи, които трябва да бъдат въведени, за да подкрепят ученето през целия живот.

## Образователни цели

 Да разсъждаваме върху значението на ученето през целия живот и неговото въздействие върху нашето лично и професионално израстване.

 Да разсъждаваме как учим и как това се отразява на личния ни успех.

 Да обмисли как една обучаваща се организация може да постигне по-добри резултати \_\_\_\_\_



**Материали:** телевизор, компютър, проектор



Start-up  
Lighthouse



learning to learn

adapting to change

strategic vision

analytical thinking

1. Започнете да гледате един от видеоклиповете по-горе;
2. След това помислете за ползите от ученето през целия живот;
3. Накрая фасилитаторът може да поиска някои примери за важността да бъдем информирани за различни теми в ежедневието ни;
4. Когато става въпрос за набиране на средства, широките познания в различни области допринасят за подобряване на ефективността на работата;
5. Също така е важно да имаме способността да разпознаваме своите слабости и възможности;
6. Да имаме смирението да осъзнаем, че понякога не знаем нещо по определен предмет, но можем да научим;
7. Размишляването върху това, индивидуално или в групи, насърчава осъзнаването на това, което ние може да се подобри.

## ОБЗОР



Когато става въпрос за набиране на средства, широките познания в различни области допринасят за подобряване на ефективността на работата;



Също така е важно да имаме способността да разпознаваме своите слабости и възможности;



Да осъзнаем, че понякога не знаем нещо по определена тема, но можем да научим;



Размишляването върху това, индивидуално или в групи, насърчава осъзнаването на това, което ние може да се подобри.



Start-up  
Lighthouse





## ПРЕОБРЪЩАНЕ



### Образователни цели



Да предизвика младите хора да разширят хоризонтите си и да излязат от зоната си на комфорт.



Да разберем, че понякога, през целия живот, промяната не винаги е отрицателна.



Да насърчи участниците да прегърнат промяната и да признаят, че това е индивидуален процес.



**Материали:** Шал, ножица, списания, бели листове А4, химикалки



## Описание

Водещият започва с това, че изведнъж животът ни може да се преобърне с главата надолу. След това поставя младежите в екипи по двама и ги поставя в ситуации, които ги карат да напуснат зоната си на комфорт.

## Инструкции за участниците

1. Покрийте лицата им с шал (сякаш са слепи) и ги накарайте да изпълнят определена задача, като например да ги помолите да донесат предмет от другия край на стаята, устно насочвани от друг колега;
2. Напишете текст с ръка, противоположна на тази, с която пишат обикновено;
3. Напишете текст на език, който не познават, като го прочете друг колега;
4. Събличане или закопчаване на риза само с една ръка;

5. Изрежете изображения от списание с ръка, противоположна на тази, която обикновено използвате;

6. Задайте маршрут до другата страна на стаята и с гръб към другата страна на стаята (и следователно с нарушено зрение), следвайки инструкциите на техния колега и се насочете към него;

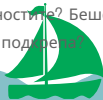
Групите могат да превключват, за да изпитат всички задачи.

## ОБЗОР

- ★ Можете ли да оцените степента на трудност на задачите?
- ★ Какви стратегии бяха използвани за преодоляване на трудностите? Беше ли полезна партньорската поддръжка?



Start-up  
Lighthouse





## УБЕЖДАВАНЕ

### Образователни цели



Да подпомогне межкултурното съзнание и емпатичното разбиране чрез дейност за обучение.



Да придобият по-добро разбиране на живия опит на млади хора с по-малко възможности и как това се отразява на тяхното участие.



Прилагане на критично мислене и креативност, за да разработите план за включване на млади хора с по-малко възможности в съвместното проектиране, изпълнение и оценка на младежки програми и проекти.



### Materials:

Материал за раздаване,  
Казус от практиката, листчета, флипчартове, социални медии



## Описание

За младите хора с по-малко възможности в „изоставените общности“ ежедневието е предизвикателство, като сериозните престъпления, проблемите, свързани с бандите, и ежедневните опасения за безопасността са рутинно преживяване. На този фон програмите, насочени към подкрепа на млади хора с по-малко възможности, макар и добронамерени, често се предоставят „отгоре надолу“, с малък или никакъв принос от страна на засегнатите млади хора. Младите хора не вярват на „Системата“ и програмите, които се прилагат, често се възприемат като недостоверни и неуместни.

Организациите, предоставящи тези програми, и техният персонал изпитват собствени предизвикателства, свързани с реагирането на „хаотичния начин на живот“ на тяхната целева група и смущенията в

координация на дейностите и управление на връзки, свързани с тези начини на живот. Те не са свикнали да работят с „контракултурата, която имат младите хора“.

„Убеждаването“ е съвместна учебна дейност, която изследва тези проблеми и как те влияят върху дизайна и оценката на проекта. Той използва ролева игра, за да накара участниците да съпреживеят чужда гледна точка и преживяно преживяване чрез методология на „набор за обучение за действие“ (Pedler, 1997). Action Learning е подход към съвместното обучение, който приема задачата като средство за обучение.

Основава се на предпоставката, че няма учене без действие и действие без учене.



## Start-up Lighthouse



В комплекта за обучение за действие участниците размишляват върху предположения и вярвания, които оформят техните разбирания и действия. Критичното мислене извежда реалните проблеми на преден план и ги подлага на контрол – позволявайки на участниците да поставят под въпрос обосновката, която стои в основата на техните действия, и да разглеждат проблемите от различни гледни точки. Преформулиране на представящия проблем ще настъпи, когато хората разкрият погрешни възприятия, норми и очаквания, които често са скрити.

**Стъпка 1: Поставяне на задача 30'**  
Конструирайте параметрите на дейността и работните процеси. Фасилитаторът обяснява Груповата задача – да се разработи план за

да достигне до младите хора при изпълнението и оценката на младежки проект – като се използва придружаващото раздаване. Казус от съвместно разработена младежка програма – KEYSTONE – е представен като сценарий. Времевите параметри на задачата са обяснени (както е посочено в раздавателния материал).

### **Стъпка 2: Изследване на границите: работа в малка група 45'**

Разделете се на две приблизително равни групи.

Група 1: влиза в ролята на млади хора с по-малко възможности.

Група 2: поема ролята на младежки работници и доброволци.

•



**Start-up  
Lighthouse**



Групи 1 и 2 избират по един представител. Ролята и задачата на представителите е да действат като посредници в диалог с всяка група. Представителите могат да посещават другите групи и да задават въпроси. Другите групи могат да помолят другите представители да посетят тяхната група.

Задачата на всяка група е:

Помислете какво създава напрежение в общността – особено за младите хора – и кои са факторите, които пречат на младите хора да се включат в младежки програми

Маркирайте някои ключови неща за другата група, които вашата група не разбира

Подчертайте някои ключови неща за другите групи, които създават негативни чувства във вашата група, например неща, които създават безпокойство, недоверие или гняв.

След това всяка група ще предаде съобщение на другата група чрез техен представител за това какво не разбират за тази група и какви са негативните чувства, които трябва да бъдат проучени.

### Стъпка 3: План за убеждаване 45'

Работейки с прозренията, получени от стъпки 1 и 2, всяка група се представя със своята задача:

Да се разработи план за включване на „труднодостъпните“ млади хора в проекта, който беше проектиран в Дейност 2 като „съвместни изпълнители“ и „съвместни оценители“.

Това включва творческо и критично мислене, за да се измислят най-добрите решения по отношение на методологията на изпълнение и инструменти за събиране на данни за оценка.



Start-up  
Lighthouse



На участниците се дава „карт бланш“ да излязат с решенията, които смятат, че ще работят. Те трябва да бъдат насърчавани да мислят за новаторски начини за включване на младите хора – например чрез използване на социални медии. Правейки това чрез практическа демонстрация – напр. използването на канал за социални медии – също трябва да се насърчава. Участниците също трябва да бъдат насочвани да мислят за стратегии като стимули и геймификация, за да постигнат целите си.

След като разработят плана си, всяка група ще направи 5-минутна презентация за това, което е измислила. Тази презентация може да бъде представена чрез: флипчарт; Лепящи се листчета; всяка друга среда, която групата би искала да използва – напр. powerpoint.

#### Стъпка 4: Преглед и размисъл 30'

След приключване на задачите си групата се събира, за да прегледа работата си и да обмисли наученото.

#### ОБЗОР

- ★ Промени ли дейността разбирането ви за „живия опит“ на „труднодостъпните“ млади хора? По какви начини?
- ★ Вероятно ли е да използвате някои от прозренията и наученото, получени от дейността в живота си?
- ★ Какво намерихте за предизвикателство в дейността?



Start-up  
Lighthouse



# THE ACCELERATOR



Start-up  
Lighthouse





## PRE-MORTEM



### Образователни цели



По-добро разбиране на бъдещите предизвикателства и рискове, пред които е вероятно да се изправят проектите.



За оценка на тежестта и въздействието на тези рискове и предизвикателства.



### Материали:

Видео, учебен материал, стикери, хартия за флип чарт



Да се проектират стратегии за намаляване и смекчаване на риска.



Да прилага критично мислене и решаване на проблеми за разработване на инструменти и индикатори за наблюдение на успеха и провала на проект.

Видео за анализ на риск:



## Описание

Pre-Mortem е съвместна учебна дейност, която използва „нестандартно“ мислене, за да изследва рисковете и предизвикателствата, които е вероятно да доведат до успеха или провала на даден проект.

Предоставя възможност на участниците да прилагат аналитични умения, за да изчислят тежестта, вероятността и потенциалното въздействие на тези рискове и как те биха могли да повлияят на дизайна и оценката на проекта.

След това участниците ще прилагат критично мислене и умения за решаване на проблеми, за да идентифицират стратегии за елиминиране или намаляване на риска и след това ще разработят инструменти и индикатори за наблюдение на успеха или провала на техния проект в бъдеще.

Дейността преобръща конвенционалната практика за извършване на „постмортем“ на неуспешен проект, когато вече е твърде късно да се направи нещо, за да се предотврати провалът.

Вместо това участниците използват въображението си, за да опишат сценарий, в който всичките им надежди и планове за успех в крайна сметка са погребани в гроба на проекта.

След това те работят назад, за да измислят изобретателни стратегии за предотвратяване на катастрофата, като същевременно въвеждат мерки за оценка, за да разберат дали стратегиите им са на път.

### Стъпка 1: Поставяне на задача 15'

Конструирайте параметрите на дейността и работните процеси. Фасилитаторът обяснява Груповата задача – идентифициране и смекчаване на ключови рискове



Start-up  
Lighthouse



*analytical thinking*

*creativity*

*critical thinking*

*evaluation*

засягащи изпълнението и оценката на младежки проект - като се използва придружаващото раздаване.

Времевите параметри на задачата са обяснени (както е посочено в раздавателния материал). Участниците са помолени да помислят за младежки проект, който биха искали да оценят по отношение на предизвикателствата и рисковете. Това може да е проект, който вече съществува, или те могат да скицират проект, който биха искали да направят в бъдеще.

### **Стъпка 2: Успех и провал: работа в малка група 30'**

Разделете се на две приблизително равни групи.

Група 1: поема ролята на отбора на „провала“.

Група 2: поема ролята на отбора за „успех“.

Групи 1 и 2 избират по един представител. Ролята и задачата на представителите е да действат като фасилитатори на работата на своята група и да представят нейните резултати.

Задачата на всяка група е:

**Група за неуспех:** обмислете всички причини, поради които проектът се е провалил. Те могат да включват отрицателни обрати на събитията, предупредителни знаци, които сте пренебрегнали, проточили се решения, предположения, които са се оказали неверни. Как се случи това? Запишете идеите на лепящи бележки и групирайте идеите в теми.

**Група за успех:** обмислете всички начини, по които проектът е успял. Те могат да включват значително превишаване на целите; производство на нови резултати. Как се случи това? Запишете идеите на лепящи бележки и групирайте идеите в теми.



**Start-up  
Lighthouse**



*analytical thinking*

*creativity*

*critical thinking*

*evaluation*

### Стъпка 3: Представяне на резултатите 20'

След като разработят своите фактори за успех и неуспех, всяка група ще направи 10-минутна презентация за това, което са измислили. Тази презентация може да бъде представена чрез: флипчарт; Лепящи се листчета; всяка друга среда, която групата би искала да използва – напр. powerpoint.

### Стъпка 4: Размисъл и действие 30'

След представянето на техните подгрупи, групата се събира, за да прегледа работата си; разсъждават върху това, което са научили, и използват това размишление, за да обмислят действия за премахване или намаляване на рисковете.

Този процес обхваща следното:

Разработване и преглед на възможните решения на идентифицираните рискове.

- Оценете всеки риск по вероятност и въздействие върху проекта. Вероятността се оценява: 0 – няма вероятност 1 – малка вероятност 2 умерена вероятност 3 голяма вероятност. Въздействието се оценява с 0 – без въздействие 1 – минимално въздействие 2 умерено въздействие 3 силно въздействие;
- Обсъдете какви действия може да е необходимо да се предприемат, за да се намалят рисковете от катастрофа в бъдеще;
- Решете кои методи и индикатори да използвате за наблюдение на успеха или неуспеха. Методите и показателите трябва да бъдат свързани с естеството и сериозността на идентифицираните рискове и техните решения. Например, ако „изчерпването на финансирането“ е идентифицирано като сериозен риск и стратегията за смекчаване е „изготвяне на план за



**Start-up  
Lighthouse**



*analytical thinking*

*creativity*

*critical thinking*

*evaluation*

редовно осигуряване на възможности за финансиране“, тогава добър метод за наблюдение на риска би бил използването на електронна таблица за записване на дейностите и резултатите от финансирането, а добър индикатор за наблюдение би бил „% увеличение на осигуреното финансиране спрямо изходното ниво“.

## **ОБЗОР**

- ★ Какви нови неща научихте за това как проектите могат да излязат извън релсите и да се окажат неуспешни?
- ★ Вероятно ли е да използвате наученото от дейността в работата си?
- ★ Какво намерихте за предизвикателство в дейността?



**Start-up  
Lighthouse**



# THE ACCELERATOR



Start-up  
Lighthouse



# НАЙ-ЛОШИЯТ СЦЕНАРИЙ



Start-up  
Lighthouse

## Образователни цели



Участниците трябва да работят заедно и да решават проблеми, за да успеят, да развият своето критично мислене и управление на екип.



**Материали:** хартия и маркери

## Описание

Разделете участниците на групи. Обяснете им, че участват в „най-лошия сценарий“. Дайте на всяка група ситуация: заключени в горяща сграда. В капан на потъващ кораб. В спасителна лодка, след като корабът е потънал. Заклещен в планина с задаваща се лавина. Краш се приземи на безлюден остров. В джунгла с хищници отзад и река, пълна с пирани отпред.



Групата трябва да избере 5 задължителни елемента, които ще им помогнат да стигнат до безопасно място. 5-те точки трябва да дойдат с единодушно решение на групата. Всички трябва да са съгласни по елементите. Как групите преговарят за списъка? Учениците може да се опитат да преговарят, за да получат допълнителни елементи от списъка, но бъдете ясни. Това е 5 и само 5. Дайте времево ограничение на групите, за да излязат със списъка. Започнете да съобщавате, че заобикалящата опасност (било то пожар, лъвове или лавина) приближава. И по-близо. Времето изтича. Ще победят ли групите часовника?

Направете това упражнение с реалистичен сценарий. След това повторете със сценарий, задвижван от фантазия. Те са на Марс и има теч в домовете им. Замъкът е атакуван от вещици. Те са под земята в битка до смърт с хората къртици. Това е бъдещето и всички са работи. Роботите се справят с киселинна буря.

## АНА моменти

- ★ В края на срока накарайте групите да представят своите списъци. Обсъдете с класа. Полезни ли са елементите от списъка? Изненадващо?
- ★ Успя ли групата да постигне съгласие по пет точки? Защо или защо не?
- ★ Какви предмети измислят при въображаеми обстоятелства?



Start-up  
Lighthouse



# ОБСЪЖДАНЕ



Start-up  
Lighthouse



## Образователни цели



Участниците ще научат колко е важно да могат да заемат позиция по даден проблем и да защитават тази позиция с логика, разсъждения, знания и здрав разум.



**Материали:** Списък със сценарии

## Описане

По-долу е даден списък със сценарии, които да бъдат представени на участниците за обсъждане и дебат. Те се основават предимно на етиката и морала. Те ще насърчат участниците да заемат позиция и да защитят своята гледна точка.

**Сценарий 1:** Ричард намира скъпо изглеждащ пръстен в училищния коридор един ден. Няма име върху него и не е близо до ничие шкафче.

Трябва ли той:

- A) Дайте го на изгубени и намерени
- B) Попитайте дали принадлежи на някой там
- B) Запазете го и не казвайте нищо.



**Сценарий 2**

Приятелят на Джуди е стресиран от предстоящ тест. Джуди вече взе теста и получи 100%, така че вече знае всички отговори.

Трябва ли тя:

- А) Просто дайте отговорите на нейния приятел
- Б) Използвайте нейните знания, за да обучавате своя приятел
- В) Изобщо не се включвайте

**Сценарий 3**

Треньорът Нелсън е хванал двама от неговите звездни баскетболисти да вандализират училищна собственост. Правилото е, че трябва да бъдат спрени. Ако това се случи, техният отбор губи предстоящите полуфинали. Ако треньорът мълчи, те със сигурност ще спечелят, но той може да загуби работата си.

Трябва ли треньорът:

- А) Да отстрани двамата играчи
- Б) Да се престори, че никога не ги е виждал.

**ОБЗОР**

- ★ Какво открихте за себе си и групата по време на процеса?
- ★ Какъв урок можете да научите?



**Start-up  
Lighthouse**



# КАРТА НА ЕМПАТИЯ

## Образователни цели



Картите на емпатията могат да бъдат мощен инструмент за изграждане на по-дълбоко разбиране за това как нашите думи и действия се свързват с нашите мисли и чувства



**Материали:** А4 листи  
Листи за флипчарт  
Маркери  
Химикали



## Описание

Картите на емпатията са разделени на четири секции: Мисли, Чувствай, Кажи, Направи. Покажете как се попълват чрез пример, като използвате себе си като модел. (Пример: Когато се чувствам нервен, може да си помисля, че правя грешки. Когато се чувствам по този начин, много се извинявам (казвам) и често си поемам дълбоко въздух (правя).)

На бяла дъска или бюлетин нарисуйте кръг в центъра и го маркирайте „нашата група“. След това разделете дъската на четири квадранта, обозначени с: Мисли, Чувствай, Кажи, Направи.



Start-up  
Lighthouse



*empathy*

*leadership*

*team dynamics*

Всеки ученик получава четири листчета. Помолете участниците да запишат една емоция, която понякога изпитват, мисъл, която свързват с тази емоция, действие, което предприемат, когато имат това чувство, и нещо, което биха могли да кажат.

Всеки се редува да публикува на дъската.

Задайте тона в началото на дейността, за да осигурите активно, състрадателно слушане.

След като картата е напълно попълнена, групата трябва да прочете всички точки на глас и да потърси подобни теми или модели.

Тези модели и теми трябва да бъдат записани. Това позволява на екипа да хуманизира чувствата и чертите на човек или потребителска група, с които може да не е запознат, като по този начин придобива съпричастност.

## ОБЗОР

★ Какъв беше вашият AXA момент по време на дейността?



**Start-up  
Lighthouse**



86.400



## Образователни цели



Да разберем стойността на времето и защо е важно да станем ефективни.



**Материали:** A4 листи  
Листи за флипчарт  
Маркери  
Химикали

## Описание

Кажете на участниците, че имат \$86 400,00, които да похарчат, както желаят. Единствените ограничения са, че не могат да банкират пари и ако не използват парите, ги губят. След това обсъждаме защо и как са похарчили парите по начина, по който са го направили. Споделете с тях, че 86 400 са секундите, с които разполагаме всеки ден, и че възможно най-често те трябва да обмислят да прекарват времето си за неща, които са важни за тях, както направиха с парите си.

## ОБЗОР



Какви трикове и съвети използвате, за да оползотворите времето си?



Start-up  
Lighthouse



# THE ACCELERATOR

time  
management



**Start-up  
Lighthouse**





## СЛЯП ПОЛИГОН

### Образователни цели



Да разберем груповите процеси и най-ефективния начин за изпълнение на дадена задача.



### Материали:

въже, кърпа за завързване на очи

### Описание

В зависимост от размера на вашата група може да се наложи да разделите групата си на отбори от 9 -15 играчи. Завържете очите на всеки човек.

(ЗАБЕЛЕЖКА: Ако имате повече хора от превръзките на очите, изисквайте от тях да затворят очи. Нека знаят, че доверието и почтеността са ключови за успешния резултат). Поставете дължина въже в центъра на кръга.

Обяснете, че тяхната задача е да оформят въжето във форма по ваш избор – квадрат, „Z“ или петоъгълник. Всеки трябва да е в контакт с въжето през цялото време и трябва да използва цялото въже. Не се допускат заплитания или възли.



*empathy*

*leadership*

*team dynamics*

Когато групата почувства, че е направила каквато и да е форма, която сте посочили, те могат да я поставят на земята и да свалят превръзките на очите си.

## ОБЗОР



По време на събитието ще видите всякакви личностни стилове, стилове на лидерство, стилове на общуване и определен ред. Що се отнася до управлението на времето, процесът на групата често е много забързан. Можете да обсъдите екипното управление на времето или да използвате опита като метафора за лично управление на времето, като попитате „кой е най-ефективният начин за изпълнение на задача?“ Групата ще открие, че когато са лишени от зрение, нормалните им начини за изпълнение на задача се объркват.

Като част от разбора ви говорете какъв процес биха използвали, ако трябваше да направят упражнението отново. Това също е чудесен инструмент за обработка на обучение за управление, защото мога да уверя, че това, което се случва, когато очите им са завързани, няма да е това, което се случва в офиса.



**Start-up  
Lighthouse**



# КАКВО НАПРАВИХ ВЧЕРА



Start-up  
Lighthouse

## Образователни цели



Да се научат как да приоритизират енергията и усилията си според задачите



**Материали:** хартия, маркери

## Описание

Помолете делегатите да напишат 10 неща, които са направили на работа вчера (без ред, без подкани, без коментари). След това на отделен лист хартия ги помолете да напишат 5-те теми, които очакват да обсъдят при следващото си оценяване

или преглед на ефективността.

Накарайте ги да разгледат двата списъка заедно и да отбележат по някакъв начин в първия списък всички неща, които имат пряка връзка с втория списък. (Делегатите могат да се опитат да направят непреки връзки, за да обосноват защо са направили определени неща!)

Моментът на „електрическата крушка“ е признанието, че отделяме време за неща, които имат малко или никакво влияние върху нашето представяне. Обикновено ги моля да начертаят списъка с 10 неща в мрежа „Важност/Спешност“.



*empathy*

*leadership*

*team dynamics*

Те трябва да се концентрират върху „важните и спешни/неспешни (следователно планирани) дейности. Харесвам тази дейност, тъй като ясно свързва представянето с дейността.

## **ОБЗОР**

- ★ Какво можем да приложим от утре?



**Start-up  
Lighthouse**



# ХАНОЙСКАТА КУЛА



Start-up  
Lighthouse

## Образователни цели



Тази игра за изграждане на екип с математически привкус позволява широка групово дискусия, планиране и решаване на проблеми в рамките на участниците.



## Материали:

дискове, пръчки

## Описание

Пъзелът се състои от три кули/стълбове/ пръчки с 5 или повече диска, подредени в конична форма с най-малкия в горната част. Целта на играта е да преместите целия стек на друга пръчка, като запазите конкретния ред. Има няколко условия, които трябва да се спазват, докато играете тази игра:

- 1) В даден момент само един диск може да бъде преместен от кулата;



leadership

team dynamics

- 2) Само най-горният диск на кула може да бъде изместен и;
- 3) отборът няма право да поставя по-голям диск върху по-малък диск;

Минималният брой ходове, необходими за решаване на пъзел на Ханойската кула, е  $2^n - 1$ , където  $n$  е броят на дисковете.

## ОБЗОР

- ★ Как стигнахте до решението?
- ★ Кой активно допринесе за решаването на проблема?



Start-up  
Lighthouse



# ЛУДИТЕ МАРКЕРИ



## Образователни цели



Да научите как да синхронизирате усилията си, за да постигнете екипна цел



**Материали:** Хартия  
конци  
маркери

## Описание

Тази дейност предизвиква групите да работят заедно, за да напишат дума или да нарисуват картина, използвайки само един маркер и техните координирани усилия да го контролират, като използват само низ. Ще им е необходима комуникация, сътрудничество и творческо мислене, за да създадат „пълна“ илюстрация.

Завържете връв към маркера за всеки участник. Ако имате пет души във всяка група, които ще участват, ще ви трябват пет низа на маркер.



Start-up  
Lighthouse



Ще искате да завържете всяка връв наистина добре и да оставите опашка от два фута да виси от маркера. Може да се наложи да залепите струните към маркера, ако продължават да падат. Разделете групата си на по-малки отбори и дайте на всеки отбор хартия и неговия маркер.

Всеки участник хваща една от струните. Изберете дума, която групите да напишат. Всички ще трябва да работят заедно, за да напишат всяка буква.

Позволено им е да се държат само за края на връвта (последните 6 инча), което означава, че не могат да промъкнат ръцете си близо до маркера, за да пишат. Вижте колко добре се справят!

## ОБЗОР

- ★ Каква беше вашата стратегия?
- ★ От какво се нуждаехте, за да постигнете целта си?



Start-up  
Lighthouse



# ЛОНДОН



## Образователни цели

Да се направи ясна йерархия на това, което трябва да се приложи и това, което не е възможно да се включи в настоящите ограничения.



Да приоритизирате използването на колекция от функции „Трябва да има“, „Трябва да има“, „Може да има“ или „Бих искал, но няма да получа“.



**Материали:** маркери и хартия

## Описание

1. Избройте всички функции, които искате да разработите в рамките на определен период от време (например спринт).
2. Направете диаграма, която има четири различни категории „Трябва да има“, „Трябва да има“, „Може да има“ или „Бих искал, но няма да получа“. Класифицирайте функциите в четирите категории.
3. „Трябва да има“ са функции, които са критични и трябва да бъдат внедрени, за да имате успешен продукт.
4. „Трябва да има“ са функции, които са важни, но не са критични, те могат да бъдат направени по различен начин.



Start-up  
Lighthouse



*reflection*

*team dynamics*

5. „Може да има“ са функции, които би било хубаво да има, но няма да направят значителна промяна в потребителското изживяване.

6. „Бих искал, но няма да получа“ са функции, които са твърде трудни за изпълнение.

7. След като различните характеристики са оценени, планирайте съответно, като дефинирате задачи.

## Обзор



При какви обстоятелства можете да приложите този метод?



**Start-up  
Lighthouse**



## ЗОНА НА КОМФОРТ



Start-up  
Lighthouse

### Образователни цели



За справяне с промяната в групата и насърчава разговора за нивата на комфорт между членовете за укрепване на връзките и работата в екип.



**Материали:** въже и хартия

### Описание

Направете мишена с лента, въже или прежда (три концентрични кръга). Забележка на фасилитатора: Тъй като питате хората какво е в/извън техните зони на комфорт, уверете се, че избирате твърденията си по подходящ начин за вашата група и групов етап.

Можете да представите тази дейност с цитат или изявление за промяна. Ако не, можете просто да кажете на учениците, че ще кажете няколко твърдения. За всяко изявление те трябва да вземат предвид нивото на комфорт с изявлението.



empathy

leadership

team dynamics

Има три нива на комфорт:

**Зона на комфорт:** Чувствате се добре от това твърдение. Имате уменията, интереса и знанията, за да бъдете успешни/ефективни (това е най-вътрешният кръг или една трета от стаята).

**Зона на предизвикателството:** Имате някакви умения, интереси или знания, които да ви направят успешни, но знаете, че ще имате известни затруднения с това твърдение. Ще можете да го направите, но ще се научите.

**Опасна зона:** „Не ме карайте да правя това!“  
Така се чувстваш в опасната зона. Изпитвате значителен дискомфорт дори при мисълта за този проблем.

**Примерни изявления:**

Общуване с непознат на събитие / Публично говорене / Провеждане на среща / Водене на процес на планиране на събитие / Да бъдеш член на комисия / Свързване с бизнес за дарение / Запознаване с някой нов в тази група / Искане на обратна връзка / Даване на обратна връзка на някой, който не е поискал / Да бъдеш в тази група

## ОБЗОР



Как се чувствахте във всяка от зоните?



Start-up  
Lighthouse



# ЗНАЕШ ПРАВИЛАТА



## Образователни цели



да разберем как да се интегрираме по-добре в общността, да предложим насоки на нашите групи, как да вдъхновим хората от нашето племе



**Материали:** голям лист хартия,  
маркер

## Description

Правилата и законите, които имаме в живота, имат за цел да ни ръководят и защитават и да поддържат реда в нашето общество. Представете си, че трябва да създадете 3 правила, които всички по света трябва да следват. Какви правила бихте създали и защо?

Правило № 1 \_\_\_\_ Избрах това правило, защото:

Правило № 2 \_\_\_\_ Избрах това правило, защото:

Правило № 3 \_\_\_\_ Избрах това правило, защото:

## ОБЗОР



Каква е ролята на правилата?



Start-up  
Lighthouse





## SPOTLIGHT



### Learning objectives



To share positive messages of appreciation for your team



**Materials:** Whiteboard or poster paper  
Markers

### Description

Have one participant sit in front of the whiteboard. Have the rest of the group come up and write positive phrases about that person.

person on the board. Encourage the person sitting to not turn around or try to read just yet. Give the group a few minutes for everyone to contribute. Facilitator Note: As the facilitator you should be monitoring written comments for appropriateness. When they are done, take a picture of them in front of the board to give to them later. Erase the board and let someone else take a seat in the “spotlight”.

### DEBRIEFING



How do we feel when we offer / receive positive messages?





Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Start-up  
Lighthouse

# ERASMUS+





Start-up  
Lighthouse

# ОСТРОВ ERASMUS+

## Мисии:



Представяне на Erasmus+



Дейности за развиване на капацитет



## ERASMUS+

Еразъм+ е програма на ЕС за подкрепа на образованието, обучението, младежта и спорта. Програмата за 2021-2027 г. поставя силен акцент върху социалното включване, зеления и цифровия преход и насърчаването на участието на младите хора в демократичния живот.

Общата цел на Еразъм+ е да подкрепи, чрез учене през целия живот, образователното, професионалното и личностното развитие на хората в сферата на образованието, обучението, младежта и спорта в Европа и извън нея, като по този начин допринесе за устойчив растеж, качествени работни места и социално сближаване, стимулирайки иновациите и укрепване на европейската идентичност и активното гражданство.

### Цели:

- да предлага възможности за мобилност с учебна цел на отделни лица и групи и да насърчава сътрудничеството, качеството, приобщаването и равнопоставеността на високите постижения, креативността и иновациите на ниво организации и политики в областта на образованието и обучението;
- да предлага възможности за неформална и неофициална мобилност с учене, включваща активно участие на младите хора, и да насърчава сътрудничеството, качеството, приобщаването, творчеството и иновациите на ниво организации и политики в областта на младежта;
- да предложи възможности за мобилност с учебна цел на спортния персонал и да насърчи сътрудничеството, качеството, включването, креативността и иновациите на ниво спортни организации и спортни политики.



Start-up  
Lighthouse



## ИЗГРАЖДАНЕ НА КАПАЦИТЕТ В ОБЛАСТТА НА МЛАДЕЖТА

Проектите за изграждане на капацитет са проекти за международно сътрудничество, основани на многостранни партньорства между организации, работещи в областта на младежта в Програмата, и трети държави, които не са асоциирани към Програмата.

Те имат за цел да подкрепят международното сътрудничество и политическия диалог в областта на младежта и неформалното учене, като двигател на устойчивото социално-икономическо развитие и благосъстоянието на младежките организации и младите хора.

### Тематични области/ специфични цели:

- политическо участие, гражданска ангажираност и диалог с лицата, вземащи решения;
- включване на млади хора с по-малко възможности;
- демокрация, върховенство на закона и ценности;
- овластяване/ангажираност/пригодност за заетост на младите хора;
- мир и помирение след конфликти;
- среда и климат;
- антидискриминация и равенство между половете;
- дигитални и предприемачески умения.



Start-up  
Lighthouse





## Wow!

Какво интензивно пътуване имавте вие и вашият екип!

Както обещахме, целта на предизвикателствата беше да ви дадем представа как може да изглежда и да се чувства едно предприемаческо пътуване. Вече достигнахте последното предизвикателство и се надявам, че това пътуване е било проникателно и сте се развили по пътя.

Трябва да ви кажем обаче, че това е само началото! Какво следва?

Пред вас е един нов свят. Сега е ваш ред да изберете какъв път искате да следвате по-нататък в пътуването си.



Благодарим ви, че използвате Start-up Lighthouse: Pocket Activity Cards.

опровержение

Start-up Lighthouse е проект, съфинансиран от програмата Еразъм+ на Европейския съюз. Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация не означава одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на авторите, и Комисията не може да носи отговорност за каквото и да е използване на информацията, съдържаща се в него.



Ще се видим на  
следващото пътуване!

