



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Start-up
Lighthouse



START-UP LIGHTHOUSE: POCKET CARDS





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Start-up
Lighthouse



START-UP LIGHTHOUSE: POCKET CARDS





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AHOY, ÎNVĂȚĂCEL CURIOS!

Iată apelul nostru la aventură:

Îmbarcă-te cu noi într-o călătorie de învățare intensivă în Arhipelagul Cultural Start-ups.

Nu te teme de apele furtunoase și de provocările de învățare, pentru că Farul Start-up este aici pentru a te ghida! Acest ghid de buzunar va fi prietenul tău de încredere, busola care te va conduce pe tine și pe colegii tăi spre o colecție de activități non-formale care sunt distractive, experiențiale, ușor de urmat și bogate în sfaturi și trucuri practice. Acesta vă va dota cu cunoștințele esențiale, competențele-cheie și mentalitatea optimă pentru a alimenta inițiativa entrepreneurială de conservare, protecție și promovare a propriului patrimoniu cultural.

Vom explora împreună 5 insule:

Insula 1: Start-up Lighthouse

Insula 2: Exploratorul

Insula 3: Incubatorul

Insula 4: Acceleratorul

Insula 5: Programul Erasmus+.

Pe a doua, a treia și a patra insulă veți găsi o colecție de misiuni autodirijate. Ești pregătit?

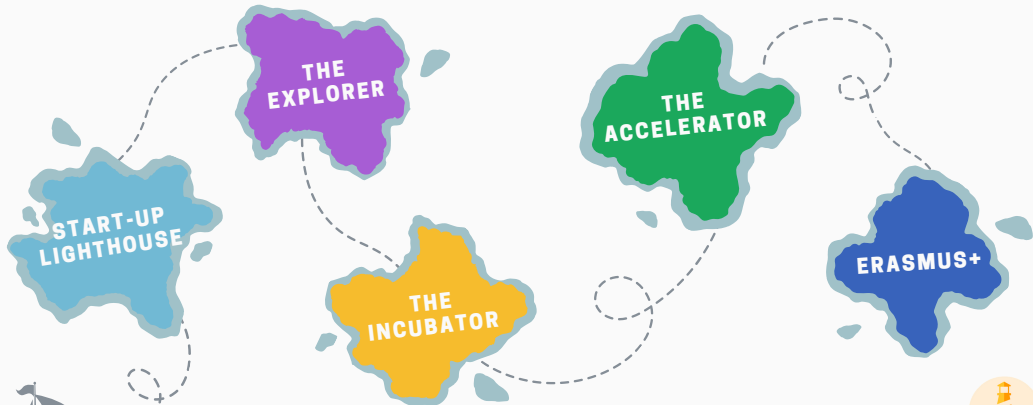


**Start-up
Lighthouse**



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ARHIPELAGUL ÎNVĂȚĂRII



Start-up
Lighthouse



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Start-up
Lighthouse

START-UP LIGHTHOUSE





Start-up
Lighthouse

STARTUP LIGHTHOUSE

Misiuni:



Proiectul pe scurt



Obiectivele



Consortiul



Mobilități pentru lucrătorii de tineret



INIȚIATIVA PE SCURT

În timp ce patrimoniul cultural a fost definit ca fiind ceva moștenit din trecut, acesta este, în multe privințe, o resursă culturală contemporană și "vie" în întreaga lume. Atât conservarea, cât și valorificarea patrimoniului cultural deschid oportunități considerabile pentru dezvoltarea locală și regională.

În același timp, antreprenoriatul social poate juca, de asemenea, un rol strategic pentru a ajuta orașele/satele și regiunile mici să își îmbunătățească atractivitatea și contribuie la consolidarea unei identități europene comune, promovând în același timp diversitatea culturală și sentimentul de apartenență.

Antreprenoriatul în rândul tinerilor este considerat un factor important pentru crearea de locuri de muncă, pentru creșterea inovării și pentru abordarea inegalităților sociale, însă, din cauza lipsei de experiență sau de resurse financiare, tinerii pot părea nepotriviți pentru a deveni antreprenori.

Dincolo de considerentele fiscale și de disponibilitatea resurselor financiare, unul dintre cele mai mari obstacole în calea activităților antreprenoriale este lipsa educației antreprenoriale. În conformitate cu strategia 2020 privind educația și formarea profesională, proiectul va veni să umple această lacună din sistemul educațional și să îl completeze, identificând în același timp strategii de conservare a comunităților lor și a patrimoniului lor cultural.



**Start-up
Lighthouse**



START-UP LIGHTHOUSE

Obiectivul principal al proiectului "Start-up lighthouse" a fost crearea unei rețele active de 28 de lucrători de tineret, educatori și promotori ai schimbării din ONG-uri de tineret europene și africane, interesați de patrimoniul cultural și de dezvoltarea rurală, de educație neformală, de inovare socială și de antreprenariat. Lucrătorii de tineret certificați îi vor ghida pe tinerii locali cu instrumente concrete pentru a transforma ideile abstracte în start-up-uri sociale, înțelegând în același timp de ce schimbarea culturală precede schimbarea socială și cum modelul de antreprenariat cultural poate transforma în mod pozitiv comunitățile lor locale.

OBIECTIVE

OS1: Creșterea capacității organizaționale a 28 de lucrători de tineret din 7 ONG-uri de a oferi servicii personalizate

experiențe de învățare pentru tinerii care intenționează să lanseze un start-up cultural, să își dezvolte mentalitatea antreprenorială și abilitățile de conectare prin: 3 cursuri pentru animatori de tineret și 3 seturi de cărți de joc despre antreprenoriatul cultural.

OS2: Cartografierea și schimbul de informații despre punctele fierbinți din 7 țări: start-up-uri culturale, centre educaționale pentru antreprenariat, oportunități de finanțare pentru start-up-uri culturale, oportunități de mentorat prin intermediul a 7 hărți digitale/printate (7 limbi).

OS3: 1 campanie de conștientizare "Descoperă-ți rădăcinile" în jurul antreprenoriatului cultural ca soluție pentru dezvoltarea comunităților și conectarea tinerilor cu patrimoniul cultural.



**Start-up
Lighthouse**



CONSORȚIUL

Au Carrefour de L'Europe - Franța

ONG de tineret axat pe dezvoltarea și promovarea schimburilor interculturale între tineri pentru a le dezvolta încrederea în sine și spiritul antreprenorial, promovarea patrimoniului cultural și a diversității culturale. Activează în teritoriile de peste mări ale Franței.

<https://acdle.eu>

Asociația Monomyths - România

Un ONG de învățare cu sediul în București care concepe experiențe internaționale de învățare axate pe creșterea personală, autocunoașterea și dezvoltarea abilităților și facilitează procese creative în care tinerii și lucrătorii de tineret din întreaga lume pot crește organic.

www.monomyths.ro

Sdruzhenie S Nestopanska Tsel S Obshtestveno Polezna Deynost P - Bulgaria

Organizația cuprinde profesioniști, susținători și voluntari, care lucrează pentru dezvoltarea comunității în domeniile respectării drepturilor omului și egalității de gen, integrării europene și cooperării internaționale, dezvoltării durabile și educației.

Mine Vaganti ONG - Italia

Organizația oferă servicii precum educație și formare, conceperea și dezvoltarea de proiecte, cercetare tematică, mobilitate internațională și consultanță - în sectoarele tineretului, adulților, educație și sport.



**Start-up
Lighthouse**



CONSORȚIUL

Men and Boys for Gender Equality - Botswana

Organizația se concentrează pe intervenții de transformare a genului, atât cu bărbați, cât și cu băieți, pentru a acționa pentru a pune capăt violenței împotriva femeilor și copiilor, pentru a preveni HIV și pentru a reduce consumul de alcool prin participarea interactivă în probleme de sănătate sexuală și reproductivă.

Society for the Improvement of Rural People - Nigeria

SIRP activează în domeniul egalității de gen și al emancipării femeilor, HIV și SIDA, sănătate reproductivă, conservarea mediului, reducerea cererii de droguri prin educație și conștientizare în materie de prevenire, consiliere și testare HIV (HCT), tratament și trimiteri etc.

Ong Crafters for Corporates - Toera - Madagascar

CforC este un ONG local cu sediul în Madagascar, care lucrează în domeniul consolidării capacităților pentru microîntreprinzătorii, în special pentru comunitățile vulnerabile, cum ar fi femeile, femeile tinere și persoanele cu dizabilități. Peste 1 000 de meșteșugari au fost instruiți și pregătiți pentru a crea și vinde produse mai bine concepute, iar peste 400 de femei au fost instruite și pregătite pentru crearea de activități la scară mică.



**Start-up
Lighthouse**



MOBILITĂȚI PENTRU LUCRĂTORII DE TINERET

The Explorer, La Reunion

Participanții s-au familiarizat cu EE, cu antreprenoriatul cultural și cu relația acestuia cu tinerii și au testat o selecție de activități din primul set de fișe de activități de buzunar care respectă cadrul EntreComp.

The incubator, La Reunion

Participanții au explorat procesul de creare a unui start-up cultural, de la idee la implementare, pornind de la nevoile identificate ale comunității. Înainte de a putea oferi mentorat și îndrumare tinerilor cu care lucrează, ei trebuie să înțeleagă mai întâi procesul de creare a unui start-up.

The accelerator, Madagascar

Lucrătorii tineri și-au extins orizonturile cu privire la ecosistemele antreprenoriale și la resursele disponibile pentru a accelera creșterea unui start-up. Au fost abordate următoarele subiecte: educație financiară, oportunități de finanțare, identitate de marcă și marketing și instrumente pentru tinerii antreprenori.



**Start-up
Lighthouse**



START-UP LIGHTHOUSE



Start-up
Lighthouse





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Start-up
Lighthouse

THE EXPLORER





Start-up
Lighthouse

THE EXPLORER ISLAND

Misiuni:

- ⚓ Patrimoniul cultural european și tineretul
- ⚓ Poezia Black out
- ⚓ Crearea poveștilor împreună
- ⚓ Joc cultural de masă
- ⚓ Vânătoarea de muzee
- ⚓ Monumentul meu ideal
- ⚓ Rucsac de povești
- ⚓ S-a întâmplat aici
- ⚓ Muzeul virtual al patrimoniului
- ⚓ Calea exploratorului
- ⚓ ABC-ul jurnalismului în rucsac
- ⚓ Dans pentru patrimoniul cultural
- ⚓ Pantofii altcuiva
- ⚓ Uniți în diversitate
- ⚓ Să scriem
- ⚓ Hands On with locals



PATRIMONIUL CULTURAL EUROPEAN ȘI TINERETUL

Ce este patrimoniul cultural?

Este vorba despre clădiri, despre tradiții, despre mâncare și covoare pe pereți? Cu toții am auzit ceva sau ne-am făcut o idee despre ce înseamnă, dar mesajul trebuie să își croiască drum prin fluxul constant de conținut de pe rețelele de socializare.

Aceasta în ciuda faptului că patrimoniul cultural este omniprezent în viața de zi cu zi. Acesta ne înconjoară în drumul spre școală, birou sau parc și face parte din ceea ce suntem astăzi.

Patrimoniul poate fi atins, gustat și fotografiat:

- Obiecte ale strămoșilor
- Produse vestimentare
- Clădiri istorice

Patrimoniul poate fi o încântare să fie auzit sau văzut:

- Practici tradiționale
- Tradiții orale
- Expresii

Patrimoniul are mii de culori și sunete:

- Peisaje
- Flora
- Faună



Start-up
Lighthouse



Dar cum ne ajută patrimoniul cultural?

Chiar și în vremea postărilor care dispar după câteva secunde, patrimoniul cultural rămâne fundația pe care se construiește orice societate. Acesta ne amintește de vremuri pe care este esențial să le cunoaștem. Trebuie să înțelegem că este vorba de prezent.

Patrimoniul cultural are o valoare universală pentru noi ca indivizi, comunități și societăți. Este important să fie păstrat și transmis generațiilor viitoare. Este posibil să vă gândiți la patrimoniu ca fiind "din trecut" sau static, dar, de fapt, acesta evoluează prin angajamentul nostru față de el.

Patrimoniul nostru are un rol important în construirea viitorului Europei. Patrimoniul nostru cultural este vital pentru economia, societatea, cultura, mediul înconjurător, bunăstarea noastră și pentru viitorul Europei.

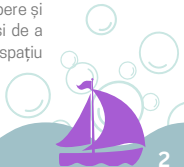
Patrimoniul cultural este definit ca fiind "moștenirea noastră din trecut, ceea ce trăim astăzi și ceea ce transmitem generațiilor viitoare [...] surse de viață și de inspirație de neînlocuit" (UNESCO, 2018).

În prezent, abordarea patrimoniului cultural s-a mutat de la atenția acordată conservării și legăturilor cu crearea unei identități culturale comune la o interpretare a patrimoniului cultural ca pârghie pentru dezvoltarea socio-economică, abordând, de asemenea, abordările integrate și importanța valorificării patrimoniului cultural ca activ strategic al Uniunii Europene.

În 2018, a fost sărbătorit oficial pentru prima dată Anul european al patrimoniului cultural, al cărui scop a fost de a încuraja mai multe persoane să descopere și să se implice în patrimoniul cultural european și de a consolida sentimentul de apartenență la un spațiu european comun.



**Start-up
Lighthouse**



Tinerii - conectați la ceea ce este nou, deconectați de trecut

Într-o epocă în care selfie-urile, trolii sau mainstream-ul sparg barierele lingvistice, generația digitală pierde încet contactul cu identitatea națională și face eforturi pentru a-și descoperi locul în societatea actuală. De dragul conservării patrimoniului amenințat, implicarea tinerilor este esențială pentru sustenabilitate, dar trebuie să ne gândim în mod creativ cum să-i aducem la bord.

Tinerii pot deveni cei mai buni ambasadori ai valorilor europene, ai patrimoniului cultural material, imaterial și natural, deoarece călătoresc, lucrează, studiază și se formează în țările din Uniunea Europeană. În plus, mobilitatea le permite să descopere și să se bucure de patrimoniul cultural european.

Prin intermediul acestui proiect, entitățile culturale și organizațiile nonprofit pentru tineret și-au propus să creeze o punte de legătură între comunicarea

decalajul dintre generații prin redarea mesajului cultural într-un limbaj adaptat la era digitală.

Principalele întrebări care apar atunci când se abordează relația dintre tineri și patrimoniul cultural sunt:

- 1.În ce fel se implică tinerii în patrimoniul urban și rural?
- 2.Cum poate fi folosită această implicare pentru a dezvolta o mai bună înțelegere a relației dintre tineri și patrimoniul european, folosind jurnalismul de tip ghiozdan și instrumentele digitale?
3. Cum este văzut patrimoniul cultural în era digitală de către tineri?



**Start-up
Lighthouse**



Tineretul și patrimoniul cultural european - piloni și inițiative

- ★ **Angajament**
Patrimoniul comun: patrimoniul cultural ne aparține tuturor
- ★ **Sustenabilitate**
Patrimoniul în tranziție: reimaginarea siturilor și peisajelor industriale, religioase, militare
- ★ **Protecție**
Prețuirea patrimoniului: elaborarea unor standarde de calitate pentru intervențiile asupra patrimoniului cultural
- ★ **Inovare**
Competențe legate de patrimoniul: o mai bună educație și formare pentru profesii tradiționale și noi

Elemente esențiale pentru implicarea tinerilor ca agenți activi în colectarea și conservarea patrimoniului:

- ★ Conștientizarea tinerilor cu privire la moștenirea lor, fără a predica.
- ★ Tinerii vor interpreta patrimoniul prin prisma propriilor lor ochi
- ★ Implicarea tinerilor din toate mediile.
- ★ Găsiți modalități inovatoare de a lega colectarea și conservarea patrimoniului de mijloace de trai durabile.
- ★ Capitalizați cunoștințele digitale ale tinerilor pentru conservarea patrimoniului.



**Start-up
Lighthouse**



Explorează noi țărături și concepte

★ JURNALISMUL ÎN RUCSAC

Nu cu mult timp în urmă, exista o distincție clară între jurnaliști și audiență, între editori și cititori/spectatori/ascultători.

Jurnalismul era o profesie, iar mass-media erau organizații mari, caracterizate de procese complexe și echipamente scumpe. Informația era despre obiectivitate și Adevăr. World wide web și rețelele sociale au remodelat radical fluxul de informații. Informația nu mai este un flux unidirecțional, ci mai degrabă circulă înainte și înapoi și în toate direcțiile.

În această lume, fiecare este atât emițător, cât și receptor.

Scopul metodei Backpack Journalism este de a crește nivelul de educație mediatică a tinerilor prin participarea lor activă ca jurnaliști neprofesioniști.

Ideea metodei "Jurnalismul rucsacului" este de a motiva echipe de tineri să folosească tehnologia, să exploreze un loc îndepărtat și să producă materiale despre acesta.

Ne concentrăm pe îmbunătățirea incluziunii sociale a tinerilor (interesul tinerilor pentru "probleme publice"), participarea socială a acestora (exprimarea opiniilor, confruntarea cu medii noi), capacitatea de angajare (în special în ceea ce privește competențele transversale foarte importante, cum ar fi competențele digitale, creativitatea, munca în echipă, prezentarea în public și încrederea în sine) și dialogul intercultural în rândul tinerilor.



**Start-up
Lighthouse**



Competențele de care au nevoie jurnaliștii "backpack":

- ★ Scrierea cu claritate, relevanță, concizie, lizibilitate, coerență, acuratețe
- ★ Redactarea și revizuirea pentru claritate, relevanță, concizie, lizibilitate, coerență, acuratețe.
- ★ Ochi și ureche pentru imagini fixe și în mișcare, sunete naturale, layout, design.
- ★ Competență în utilizarea instrumentelor și a software-ului media digital
- ★ Cunoașterea fluentă a mijloacelor de comunicare socială și participarea la acestea
- ★ povestiri vizuale
- ★ Vizualizarea datelor
- ★ Design și prezentare vizuală

Instrumentele care îi pot ajuta pe cetățenii jurnaliști să lucreze mai bine și să fie mai eficienți:

- ★ Jurnalistul cu rucsac în spate folosește echipamente digitale ușoare și portabile pentru redactare, filmare, editare și producție.
- ★ Tabletă sau computer portabil
- ★ Aparat foto digital care fotografiază și filmează
- ★ Aparat digital de înregistrare audio
- ★ Aplicații software pentru editarea de text, audio, fotografii, videoclipuri și infografice
- ★ Blog, wiki, site web sau alt sistem de gestionare a conținutului pentru texte, audio, fotografii și video
- ★ Rețele sociale pentru a rămâne conectat



Start-up
Lighthouse



★ POVESTIRI DIGITALE

Într-o lume inundată de informații, poveștile convingătoare, nu problemele, sunt cele care vor ieși în evidență și vor fi ținute minte. Poveștile sunt modul în care am comunicat de-a lungul istoriei omenirii. Există un motiv pentru asta: Poveștile sunt puternice. Ele ne captează și ne mențin atenția. Ele pun o față pe o problemă și o fac personală.

Poveștile digitale sunt peste tot în jurul nostru; videoclipurile, podcasturile și reclamele folosesc cuvinte asociate cu imagini pentru a împărtăși povești semnificative cu o gamă largă de oameni. Poveștile digitale ne ajută să ne conectăm cu oamenii, indiferent unde se află aceștia. Putem învăța foarte multe despre ceilalți de pe smartphone-urile, tabletele și computerele noastre.

Pașii pentru crearea unei povești digitale sunt următorii:

Pasul 1: Dezvoltarea ideii

Etapa 2: Planificarea

Pasul 3: Schiță/Scenariu

Etapa 4: Storyboard

Pasul 5: Filmează și înregistrează / Fă o fotografie și editează-o

Etapa 6: Finalizarea

Pasul 7: Publică-l

Etapa 8: Revizuire



**Start-up
Lighthouse**



★ INSTAMEETS

Inspirați de funcția InstaMeet a rețelei de socializare Instagram, propunem Heritage InstaMeets ca un instrument care să fie folosit de tineri și experți în patrimoniu cultural pentru a completa imaginile cu povești inedite și informații puțin cunoscute publicului larg.

Aceasta este o oportunitate de a descrie comunitățile locale din țările europene și patrimoniul său cultural în cuvinte, imagini sau videoclipuri și de a transmite mai departe povestea unei culturi milenare.

Heritage InstaMeets reprezintă o modalitate prin care:

- Actualizăm tradiția;
- Ne reîmprospătam identitatea;
- Mutăm lecțiile de istorie în mediul online;
 - Aducem porția de cultură pe ecranul telefonului.

În cadrul Heritage InstaMeets, tinerii se pot implica în excursii de câteva ore sau de o zi în care vizitează mănăstiri, conace, castele, închisori comuniste, vechi mori de apă, mine de cărbune, situri arheologice. Este o ocazie pentru ei de a asista la împletirea scoarțelor, la obiceiuri și tradiții vechi, pur europene, de a descoperi oameni care se ocupă cu conservarea patrimoniului, de a gusta bucate și de a se întâlni cu meșteșugari.

Din punct de vedere tehnic, așa cum am menționat anterior, InstaMeet este o caracteristică a Instagram. InstaMeet este o adunare de persoane care se întâlnesc la o oră și un loc stabilite pentru a se conecta și a explora prin intermediul fotografiilor și videoclipurilor.

În fiecare zi, milioane de fotografii sunt încărcate pe Instagram. Acestea generează inspirație, conversații și milioane de "like-uri". Dar pentru utilizatori, Instagram este mai mult decât o aplicație; este o comunitate.






**Start-up
Lighthouse**



POEZIA BLACK OUT



Obiective de învățare

-  Prezintă participanților poveștile
-  Învață participanții să se uite cu atenție la cuvinte și să se joace cu limbajul
-  Creează o poveste simplă, dar creativă



Materiale:

- Pagini de reviste/ ziare/ cărți vechi
- Markere colorate
- Câteva exemple de poezie Black out
- Instrucțiuni tipărite privind atelierul de lucru

Poezia Blackout este ca o vânătoare de comori pentru cuvinte și sensuri, dar cu comoara ascunsă la vedere. Scopul poeziei blackout este de a vă încuraja să săpați mai adânc în bucăți de text deja scrise și de a vă ajuta să descoperiți noi povești nespuse.

Orice text poate fi transformat într-o poezie blackout. Poezia black out constă în găsirea unei bucăți de hârtie, fie că este vorba de o pagină dintr-un ziar, o carte veche, un manual școlar, un jurnal etc. și în a șterge câteva cuvinte din ea, a o colora, a desena pe ea și a evidenția doar câteva cuvinte (un singur cuvânt) considerate interesante pentru a crea un nou poem.

Instrucțiuni:

Facilitatorul trebuie să explice atelierul "Poezie în negru" într-un mod foarte clar.

La început, facilitatorul le prezintă participanților istoria poeziei black out, de unde provine, cine a început să scrie primele poezii și puține lucruri despre istorie.



**Start-up
Lighthouse**



Apoi, înainte de a explica regulile și desfășurarea activității, facilitatorul poate arăta participanților câteva exemple diferite de poezii de tip black out, astfel încât aceștia să aibă o prezentare vizuală și să le dea câteva idei despre cum ar trebui să procedeze.

Facilitatorul distribuie fiecărui participant un ziar, sau o pagină de revistă, o poveste tipărită sau ceea ce vor folosi ca material și un marker negru/întunecat. Scopul acestui atelier este ca participanții să-și creeze propriile povești sau poezii folosind cuvintele pe care le au pe hârtia dată. Fiecare participant trebuie mai întâi să citească hârtia, apoi să selecteze cuvintele specifice pe care le va folosi în povestea/poemul său și apoi să le coloreze.

Cele 5 etape principale ale acestui atelier sunt:

- Identifică textul pe care dorești să îl ascunzi.
- Desenează căsuțe peste cuvintele, imaginile, frazele semnificative pe care vrei să le păstrezi în poemul tău
- Desenează un contur de imagine sau săgeți pentru citirea textului, dacă este necesar.

- După ce ai ales cuvintele de care ai nevoie și ești mulțumit de cum a ieșit povestea ta, taie restul și colorează!
- Împărtășește poezia cu grupul și apoi analizează procesul și poezia.
- Sfaturi pentru atelier:
- Participanții pot decide dacă poeziile vor fi scurte sau lungi. Povestea poate fi sub formă de poem, povestire sau nici măcar sub formă structurată. Poemele negre nu trebuie să urmeze regulile gramaticale ale prozei.

DEBRIEFING

- ★ Cât de ușor ți-a fost, ca individ, să alegi cuvintele și să decizi ce cuvinte să folosești pentru poezia ta?
- ★ Ți s-a părut o provocare să faci acest lucru pentru prima dată?
- ★ După ce ați reflectat acum, ce ați schimba în poveste?
- ★ Crezi că este o metodă utilă pentru a exersa creativitatea și pentru a spune povești?



**Start-up
Lighthouse**



CREAREA POVEȘTILOR ÎMPREUNĂ



Obiective de învățare



Descoperirea punctelor de atracție culturală dintr-o anumită zonă



Învață participanții să se uite cu atenție la cuvinte și să se joace cu limbajul



Creează o poveste simplă, dar creativă



Materiale:

Unul sau două smartphone-uri de grup

Hârtie tipărită cu sarcini și instrucțiuni

Materiale creative: markere de culoare, hârtie colorată, foarfece, lipici etc.

Proiector/difuzoare

Aceasta este o provocare de grup pentru a descoperi hotspoturile culturale dintr-o anumită zonă, oraș sau loc, dar și un joc de team building și, în același timp, activitatea va servi la exersarea povestirii colective.

Participanții sunt împărțiți în X grupe, în funcție de numărul grupului. Fiecare grup va trebui să rămână împreună și va primi o hârtie cu sarcini pe care trebuie să le îndeplinească.

Pentru a pregăti această lucrare, facilitatorii ar trebui să știe mai întâi ce hotspoturi de patrimoniu cultural pot fi găsite în jurul zonei în care stau sau se deplasează și să implice aceste hotspoturi în diferite sarcini, cum ar fi: "Găsiți unde se află statuia lui X și rugați localnicii din jur să vă spună povestea statuii".

Scopul este ca participanții să îndeplinească toate sarcinile și, în același timp, să înregistreze totul într-un videoclip cu ajutorul telefoanelor lor mobile.



Start-up
Lighthouse



Pasul 1: fiecare grup este ales la întâmplare și trebuie să se gândească la un nume de grup, un slogan și să-și creeze propriul logo folosind materiale creative sau pe orice platformă digitală.

Pasul 2: fiecare grup iese afară în următoarele câteva ore și trebuie să îndeplinească sarcinile și să găsească diferitele obiecte, statui și arhitectură cerute în lucrare, iar în tot acest timp să înregistreze cu telefoanele un video (video orizontal).

Pasul 3: Toți participanții din toate grupurile se adună la final și vor combina toate videoclipurile într-unul singur care va face "Povestea orașului X". Videoclipul poate fi prezentat și folosit ca material promoțional în scopul subiectului.

Sfaturi pentru atelier:

Toți participanții trebuie să ia parte în mod egal la crearea poveștii. Participanții pot folosi un narator pentru videoclipurile lor. Aceștia pot utiliza diferite elemente în videoclipurile lor (subtitrări, imagini).

DEBRIEFING

- ★ Cum ați lucrat în subgrupurile dumneavoastră?
- ★ Cât de ușor a fost să colectați elementele?
- ★ Cum a fost să creați o poveste colectivă? Cum ați ales povestea pe care să o spuneți?
- ★ Care a fost rolul dumneavoastră în cadrul grupului?
- ★ A fost aceasta o metodă de succes pentru a descoperi și a vorbi despre patrimoniul cultural?
- ★ Ați reușit să includeți elemente culturale în videoclipurile voastre?



**Start-up
Lighthouse**



JOC CULTURAL DE MASĂ



Obiective de învățare



Explorarea diferitelor culturi



Învățarea despre elementele tangibile și intangibile ale unei culturi



Material:

Carduri pregătite și tipărite în culori
Descrierea pregătită a cărților *explicația



Start-up
Lighthouse



Fiecare țară a ales 4 imagini care reprezintă diferite elemente din cultura lor:

- 1) imagine cu mâncare
- 2) imagine de dans
- 3) imagine a unui punct important al patrimoniului cultural și
- 4) imaginea unei persoane istorice importante.

În același timp, toate imaginile sunt însoțite de o descriere detaliată a tuturor punctelor culturale. (a se vedea exemplul de mai jos).

Facilitatorul poate împărți grupul, dacă acesta este mare, în grupuri mai mici sau, dacă grupul este mic, poate fi o provocare individuală.

Este într-un fel de competiție. Mai târziu, toate imaginile sunt amestecate, iar apoi fiecare echipă/individ trage o carte și trebuie să explice cartea: ghiciți ce este și ce județ.

Echipa cu cele mai multe voturi câștigă.

Acest joc poate fi modificat în funcție de țări și de scopul proiectului.



**Start-up
Lighthouse**



VÂNĂTOAREA DE MUZEE



Obiective de învățare



Familiarizarea cu cultura și istoria străină



Intervievarea vizitatorilor cu diferite întrebări pe tema patrimoniului sau căutarea de răspunsuri pentru a rezolva codul



Înregistrarea răspunsurilor și a imaginilor și prezentarea ulterioară a acestora



Materiale:

Stickere, pixuri

Vânătoarea de muzee este o metodă care explică patrimoniul cultural printr-un joc, pentru a găsi indicii despre un anumit subiect și pentru a deveni mai interesați să descopere patrimoniul local prin rezolvarea unui puzzle sau prin a fi jurnalist.

Vânătoarea de muzee este o activitate în care sunt ascunse obiecte într-un muzeu, iar un grup mic de participanți va trebui să le caute și să le găsească.

De obicei, aceștia primesc un set de indicii pentru a-i ajuta să facă acest lucru, care sunt pregătite în prealabil de către facilitator, care cunoaște pe deplin muzeul și obiectele și patrimoniul din acesta.



Start-up
Lighthouse



Participanții vor fi împărțiți în grupuri mici de câte 3 persoane. Apoi, vor fi duși la un muzeu local. Fiecărui grup i se va da o listă pregătită în prealabil cu indicii și indicii.

În calitate de facilitator, poți decide dacă vei da grupului una sau mai multe liste diferite.

Lista cu indicii va fi dată participanților. Primul indiciu va fi ușor de indicat, iar apoi toate celelalte indicii îi vor conduce la găsirea comorii finale.

Importanța primului joc constă în faptul că participanții vor învăța ceva despre patrimoniul cultural local printr-un joc foarte plăcut și interesant.



**Start-up
Lighthouse**



MONUMENTUL MEU IDEAL



Obiective de învățare



Explorarea propriei perspective asupra trecutului



Materiale:

Flipcharts; hârtie colorată și creioane; plastilină;

Prin activități individuale și de grup, participanții vor fi implicați în analiza critică a monumentelor și vor reflecta asupra interpretării personale a monumentelor comemorative.

1. Lucru individual (30 min.) Dați fiecărui participant o foaie mare de hârtie și rugați-i să deseneze o hartă mentală sau să scrie (sau, alternativ, să folosească lut de modelaj) cum ar arăta monumentul lor ideal (dacă ar avea toți banii din lume). Poate fi o îmbunătățire a unui monument existent sau unul complet nou - depinde de ei ce eveniment istoric sau ce persoană doresc să comemoreze.



Start-up
Lighthouse



2. Galerie de postere și prezentare (30 min.) Puneți toate posterele pe perete (sau prezentați monumentele realizate din lut pe mese) și formați o galerie de postere/monumente. Încurajați participanții să își prezinte lucrările în fața restului grupului.

Roagă persoana care își prezintă monumentul să răspundă la următoarele întrebări:

- De ce ai ales acest eveniment istoric sau această persoană anume?
- Ce mesaj dorești să transmiți prin acest monument?

Prin explorare și exprimare creativă, participanții își vor prezenta propriul monument ideal și îl vor lega de propriul rol și responsabilitate în ceea ce privește scrierea istoriei.

DEBRIEFING

- ★ Cum te-ai simțit să desfășori această activitate?
- ★ Ce selecții ai făcut și de ce?
- ★ Care sunt diferențele și asemănările (din punct de vedere al formei, mesajului, locației, designului) atunci când privești diferitele monumente?
- ★ Crezi că tu, în calitate de tânăr, ar trebui să influențezi ce monumente sunt construite? De ce / de ce nu?






**Start-up
Lighthouse**



RUCSAC DE POVEȘTI



Obiective de învățare

-  Motivarea și formarea tinerilor pentru a deveni cetățeni jurnaliști.
-  Creșterea nivelului de educație mediatică a tinerilor prin participarea activă a acestora ca jurnaliști neprofesioniști.
-  Învățarea modului în care știrile se nasc din curiozitatea naturală a oamenilor în legătură cu oamenii, locurile, evenimentele și situațiile din viața de zi cu zi.



Materiale:

Laptopuri, tablete sau smartphone-uri, hârtii, pixuri

Într-o lume inundată de informații, poveștile convingătoare, nu problemele, sunt cele care vor ieși în evidență și vor fi ținute minte.

Poveștile sunt modul în care am comunicat de-a lungul istoriei omenirii. Există un motiv pentru asta: Poveștile sunt puternice. Ele ne captează și ne mențin atenția. Ele pun o față pe o problemă și o fac personală. Îi fac pe oameni să le pese și îi determină să acționeze!

Pasul 1 - Înainte de atelier

Facilitatorul poate selecta o locație pentru această activitate. Aceasta ar trebui să aibă parametri clar definiți. Poate fi un loc care să fie în apropiere și sigur pentru sala de activități, dar care să le permită participanților să se conecteze cu elemente de patrimoniu cultural.

Pasul 2:

Explică provocarea: participanții vor merge undeva în grupuri de 3-4 persoane pentru a observa și colecta diferite tipuri de informații.



Start-up
Lighthouse



La întoarcere, în maxim o oră, la punctul de întâlnire și după aceea în sala de activități, vor împărtăși ceea ce au adus în rucsac (informații, emoții, fotografii, videoclipuri scurte) și vor dezvolta între trei și cinci idei pentru o poveste.

Pasul 3:

Spune participanților că vor avea la dispoziție o oră pentru a aduna informații despre ceea ce văd în locația dată. Fiecare membru al echipei poate alege să colecteze informații în unul dintre următoarele moduri: luând notițe, desenând o hartă, înregistrând audio, făcând fotografii sau înregistrând video. În mod ideal, fiecare membru al echipei va colecta informații prin intermediul unui format diferit.

Pasul 4:

Călătorește la locația stabilită și invită-i pe participanți să facă o plimbare informală prin locație. Nu le acordați mai mult de o oră și cere tuturor să se întoarcă la punctul de plecare pentru a împărtăși câteva impresii inițiale.

După ce se întorc, le acordați încă 30 de minute pentru a colecta informațiile în grup. Participanții, chiar și cei din același grup, vor fi văzuți probabil lucruri foarte diferite, chiar dacă au privit același loc.

Pasul 5:

Aceștia vor avea la dispoziție încă 30 de minute pentru a-și crea poveștile finale cu toate elementele colectate în rucsac și pentru a le prezenta restului grupului de participanți pentru feedback.

DEBRIEFING

- ★ În ce mod diferitele forme de colectare a informațiilor au dus la idei diferite?
- ★ Care sunt avantajele și dezavantajele diferitelor formate?
- ★ Unde au observat participanții schimbări? Tensiuni? Ceva neobișnuit? Ce le-a stârnit curiozitatea? Ce întrebări și-au pus în timp ce observau?





**Start-up
Lighthouse**



S-A ÎNTÂMPLAT AICI



Obiective de învățare

-  Descoperirea poveștilor comunităților locale și a patrimoniului cultural local.
-  Înțelegerea modului în care pot folosi puterea poveștilor pentru a conecta tinerii cu patrimoniul lor local.



Materiale:

Hârtii flipchart, markere, aparat foto, telefon

Participanții vor beneficia de un curs introductiv de formare pentru a crea propriile itinerarii epice cu ajutorul Google Maps. Google Maps le permite participanților să adauge propriile note, impresii și povești pentru fiecare marcaj de locație, pentru a-i ajuta să își amintească detaliile importante și să le împărtășească cu ceilalți.

Pasul 1. Pentru a crea o nouă hartă Google Map, accesați acest link unde veți fi direcționat către o pagină de hartă generală. Dacă nu v-ați conectat deja la un cont Google, asigurați-vă că faceți acest lucru. Apoi, veți dori să faceți clic pe meniul hamburger din colțul din stânga sus și să selectați "Your Places" din meniul derulant.

În continuare, faceți clic pe fila "Maps" din partea dreaptă a meniului. Dacă ați creat deja hărți personalizate, așa cum am făcut eu, atunci veți vedea aici o listă cu hărțile dvs. Dacă nu, această zonă ar trebui să fie goală. Faceți clic pe butonul "Create Map" (Creați o hartă).

În acest moment, veți fi adus la o hartă fără titlu cu un meniu gol.



Start-up
Lighthouse



Pentru a da un nume hărții dvs., faceți clic pe "Untitled Map" (Hartă fără titlu) și va apărea o casetă de text care vă permite să atribuiți un nume și o descriere hărții dumneavoastră.

Pasul 2. Împărțirea hărții în categorii

Poate părea deplasat, dar este important să faceți acest pas înainte de a începe să adunați toată inspirația pentru hărțile patrimoniului cultural, deoarece este mai ușor și mai eficient să introduceți categoriile și codurile de culori pentru fiecare element pe măsură ce introduceți date, decât să le organizați mai târziu. După aceea, trebuie să creați un strat pentru fiecare. Puteți face acest lucru cu ușurință făcând clic pe "Add Layer" (Adaugă strat) în bara gri de pe hartă și apoi denumind acel nou "Untitled Layer" (Strat fără titlu) cu categoria aleasă.

Pasul 3. Colectați poveștile

Invitați participanții să formeze echipe legate de subiecte în jurul categoriilor principale și să iasă în comunitățile lor locale pentru a descoperi și a scrie poveștile tradițiilor, locurilor, oamenilor. Fiecare poveste trebuie să fie atractivă, să răspundă la cei

5 W (cine, de ce, ce, unde, când și cum), până la maximum 2 paragrafe și o selecție de fotografii.

Pasul 4. Introduceți inspirația și poveștile pe harta dvs.

Pentru a introduce primul element, faceți clic pe stratul (de exemplu, categoria) în care doriți să adăugați marcajul de locație respectiv. De exemplu, dacă vreau să adaug un loc unde se confecționează broderii locale sau instrumente muzicale, alegeți categoria, apoi faceți clic pe ea astfel încât panoul din stânga să fie evidențiat în albastru. Acest lucru asigură faptul că markerul dvs. va fi adăugat la categoria corectă. În continuare, tastați sau lipiți elementul dvs. în caseta de căutare și apoi selectați listarea corespunzătoare atunci când aceasta se afișează în lista derulantă. În cele din urmă, în caseta care apare pentru anunțul dvs., faceți clic pe butonul "Add to Map" din partea de jos.

DEBRIEFING

- ★ Cum ți s-a părut activitatea? Ce provocări ai întâmpinat?
- ★ Ce povești v-au atras atenția? Care au fost criteriile utilizate pentru a selecta hotspoturile și poveștile?






**Start-up
Lighthouse**



MUZEUL VIRTUAL AL PATRIMONIULUI

Obiective de învățare

-  Să învețe cum să proiecteze și să planifice lansarea unor "hotspoturi" culturale în spații publice pe baza materialelor jurnalistice, folosind tehnica brainstorming Lotus Blossom.
-  Să se familiarizeze cu o colecție de instrumente de promovare a patrimoniului cultural.
-  Să descopere instrumente care pot ajuta tinerii să planifice și să organizeze evenimente și campanii de conștientizare.



Materiale:

Hârtii flipchart, markere, aparat foto, telefon

În prima zi, sub îndrumarea unui facilitator, participanții vor fi împărțiți în șase echipe diferite, în funcție de preferințele, cunoștințele și abilitățile pe care le au sau pe care ar dori să le dezvolte în timpul activității. Recomandăm ca fiecare dintre echipe să aibă un căpitan, un mentor cu experiență în domeniu:

Echipe 1: povestitori și jurnaliști care vor descoperi poveștile oamenilor și patrimoniul cultural natural, material și imaterial din comunitatea lor locală sau din cea pe care o explorează în timpul unei mobilități Erasmus+ pentru tineri. În funcție de mărimea echipei, aceștia pot crea în zilele următoare până la 1-3 reportaje, știri sau interviuri pentru fiecare membru.

Echipe 2: Povestitorii vizuali vor avea responsabilitatea de a surprinde prin obiectivul aparatului de fotografiat o reprezentare vizuală a poveștilor din hotspoturile culturale: patrimoniu natural, material sau imaterial și de a scrie scurte descrieri ale elementelor selectate.

Echipe 3: Realizatori de filme despre patrimoniu. Această echipă se poate asocia cu povestitorii vizuali pentru a crea videoclipuri scurte sau animate despre punctele culturale



Start-up
Lighthouse



hotspoturi de patrimoniu sau concepte legate de subiecte care îi vor apropia pe tineri de patrimoniul lor și îi vor încuraja să acționeze și să îl păstreze. Aceștia pot crea videoclipuri de până la 30 de secunde care vor fi proiectate mai departe în muzeu.

Echipa 4: Herbalistul digital - deoarece flora locală joacă un rol important în patrimoniul natural, o echipă mică va explora timp de două zile speciile endemice disponibile în comunități și va crea o colecție de imagini digitale ale plantelor locale sau ale părților de plante. La fiecare specimen se vor adăuga informații suplimentare, cum ar fi locația, denumirea botanică și povestea plantei, dacă este specifică insulei.

Echipa 5: Exploratori de jocuri. Jocurile sunt frecvent înrădăcinate într-o tradiție culturală îndelungată și poartă caracteristicile distinctive ale culturii locale, însă, în multe cazuri, acestea nu supraviețuiesc sau nu sunt transmise din generație în generație. Această echipă va avea rolul de a explora jocurile locale, tradiționale, pentru copii, adulți sau seniori. Aceștia vor scrie regulile și vor crea materiale suplimentare care pot ajuta cetățenii și educatorii europeni să se familiarizeze cu jocurile

din alte țări și să le integreze în mediile lor educaționale. Participanții se pot concentra în principal pe jocurile locale sau pot face un pas mai departe și pot descoperi jocuri din țările lor de origine.

Echipa 6: Comunicatori de patrimoniu.

Ultima echipă va fi responsabilă de crearea strategiei de integrare a tuturor acestor componente create de celelalte 5 echipe într-un singur muzeu virtual. Aceștia pot folosi Google Sites pentru a proiecta infrastructura și a dezvolta o campanie de comunicare cu următoarele elemente: un logo al muzeului, un slogan, o paletă clară de culori, elemente vizuale pentru social media (fotografii de copertă, postări vizuale), un comunicat de presă pentru a anunța lansarea muzeului în rândul localnicilor și autorităților, un plan editorial cu postări pentru canalele de social media.

DEBRIEFING

- ★ Ce ați descoperit despre moștenirea culturală pe parcursul procesului?
- ★ Cum îi putem reconecta pe tineri și cum îi putem determina să devină mai activi în conservarea patrimoniului cultural?





**Start-up
Lighthouse**



CALEA EXPLORATORULUI



Obiective de învățare

-  Inițierea unei discuții despre puterea mass-mediei, jurnalismul de tip backpack și despre modul în care poveștile despre patrimoniul cultural pot încuraja comunitățile să acționeze.
-  Elaborarea unui set de principii pentru modul în care tinerii pot folosi mass-media ca instrument de promovare a educației privind patrimoniul cultural și de inițiere a unor schimbări pozitive.



Materiale:

Hârtii flipchart, imprimantă, markere, laptopuri, tablete

Patrimoniul este adesea definit ca fiind moștenirea noastră din trecut, ceea ce trăim în prezent și ceea ce transmitem generațiilor viitoare pentru ca acestea să învețe, să se minuneze și să se bucure. Poate preferați să vă gândiți la patrimoniu ca la acele locuri și obiecte pe care dorim să le păstrăm.

Acestea sunt locuri și obiecte culturale și naturale pe care le prețuim pentru că provin de la strămoșii noștri, sunt frumoase, importante din punct de vedere științific și sunt exemple și surse de viață și de inspirație de neînlocuit. Ele sunt pietrele noastre de încercare, punctele noastre de referință, identitatea noastră.

Acest patrimoniu reflectă adesea viețile strămoșilor noștri și adesea supraviețuiește astăzi doar datorită eforturilor specifice de a-l păstra.



Start-up
Lighthouse



Facilitatorul va adresa participanților următoarele întrebări: Vă puteți imagina zona dvs. locală fără patrimoniu? Ce ar trebui să fie conservat? Ce este de neînlocuit?

Participanții vor forma grupuri naționale și vor trebui să discute și să cerceteze timp de 60 de minute ce elemente de patrimoniu cultural din comunitățile sau țările lor sunt în pericol. Fiecare echipă le va imprima pe cele alese și vom forma pe un perete o galerie de elemente de patrimoniu cultural în pericol.

Folosind tehnica jurnalismului de tip rucsac, ei se vor angaja să descopere, ca exploratori, de ce aceste elemente sunt în pericol și vor scrie povestea lor prin fotojurnalism, videoclipuri sau reportaje scrise sau interviuri cu experți.

Facilitatorul îi va informa pe participanți că cea mai importantă fază pentru un jurnalist este cercetarea, în timpul căreia pot colecta date și înțelege diferite puncte de vedere, ce părți interesate sunt implicate în problemă, și abia apoi să meargă cu rucsacul în spate în comunitate pentru a înțelege mai bine situația, pentru a lua interviuri și pentru a scrie povestea într-un mod corect și obiectiv.

Fiecare participant va trebui să își scrie propria poveste și să adune toate poveștile pe un ziar digital folosind Canva sau Flipsnack.

DEBRIEFING

- ★ Care au fost gândurile și sentimentele dumneavoastră în timp ce ați scris povestea?
- ★ Cum și de ce ar trebui ca tinerii să folosească jurnalismul de tip rucsac pentru a proteja siturile de patrimoniu cultural?



Start-up
Lighthouse



ABC-UL JURNALISMULUI ÎN RUCSAC



Obiective de învățare



Familiarizarea cu conceptul de backpack journalism și cu dimensiunile sale complexe prin intermediul unor "stații deschise" creative.



Materiale:

Markere, creioane colorate, 1 foaie cu story board digital pentru fiecare participant, foi de flipchart

Metoda Jurnalismului cu rucsac îi consideră pe tineri nu doar consumatori de media, ci și indivizi care au dreptul și responsabilitatea de a-și exprima opiniile asupra societății prin intermediul diferitelor mijloace de comunicare. Metoda este strâns legată de conceptul de jurnalism cetățenesc, în care cetățenii, înțelegi în sens tradițional doar ca public, iau mass-media în propriile mâini și încep să se informeze reciproc.

În acest fel, tinerii pot contribui cu opiniile lor unice la crearea unei societăți mai bine informate, a unei structuri mediatică mai echilibrată și mai verificată, precum și a unui pluralism mediatic îmbunătățit.

Jurnalismul cu rucsac, bazat pe conceptul de Citizen Journalism, ajută, de asemenea, societatea, deoarece:

- contribuie la pluralismul mediatic
- crește ponderea jurnalismului de investigație (amator)
- introduce în sfera mediatică subiecte care vă interesează pe voi, oamenii
- contribuie la credibilitatea informațiilor prin faptul că le verifică și le pune sub semnul întrebării



Start-up
Lighthouse



Participanții vor avea misiunea de a merge pe teren individual sau în grupuri mici de 2-3 persoane și de a colecta povești locale, legende despre mediul lor actual de la persoane în vârstă, istorici, păstrători de patrimoniu cultural. Înainte de plecare, facilitatorul ar trebui să le ofere până la 30 de minute pentru cercetări individuale care i-ar putea ajuta să găsească sursele și să planifice un itinerar prin care să ajungă la ele.

Timp de 60 de minute vor trebui să intervieveze și să discute cu personajul selectat pentru a colecta informații legate de poveștile lor.

Ulterior, individual sau în grupuri mici vor trebui să folosească cadrele de storyboard pentru a crea o poveste digitală sau un reportaj care să descrie orașul din punctul de vedere al unui cetățean care ar fi putut trăi în oraș cu mult timp în urmă. Aceștia ar trebui să includă în poveste probleme locale ale vremii.

Pe baza experienței lor individuale, facilitatorul va organiza până la 6-8 posturi deschise, cu foi de flipchart și markere.

Participanții vor fi împărțiți în grupuri (același număr ca și stațiile) și vor trebui să creeze ABC-ul jurnalismului cu rucsacul: câteva principii de redactare a știrilor pe care jurnaliștii cu rucsacul trebuie să le aplice de fiecare dată când intenționează să creeze povești reale cu acuratețe, concizie, claritate, coerență, accent, obiectivitate și unitate. La final, principalele principii vor fi prezentate în cadrul grupurilor.

DEBRIEFING

- ★ Ce ai descoperit despre comunitatea ta actuală?
- ★ Cum v-ați ales personajul?
- ★ Care sunt caracteristicile personale și profesionale ale unui bun jurnalist de ghiozdan?
- ★ De ce este important ca jurnaliștii să aibă principii clare și orientări etice?





**Start-up
Lighthouse**



DANS PENTRU PATRIMONIUL CULTURAL



Obiective de învățare

-  Creșterea cunoștințelor tinerilor în legătură cu patrimoniul cultural imaterial
-  Creșterea gradului de conștientizare a dansurilor tradiționale ca facilitator al dezvoltării competențelor transversale



Materiale:

Hârtii flipchart; markere; internet; calculator; videoproiector; difuzoare

Facilitatorul ar trebui să înceapă prin a-i întreba pe participanți ce cred ei că reprezintă patrimoniul cultural. După ce va asculta câteva răspunsuri, facilitatorul va împărți participanții în două echipe și va cere unei echipe să ofere exemple de exemple de patrimoniu cultural tangibil și celeilalte echipe exemple de patrimoniu cultural intangibil. Participanții vor avea la dispoziție 5 minute pentru aceste sarcini. Apoi, facilitatorul le va prezenta harta interactivă a patrimoniului cultural.

După ce fiecare echipă prezintă, facilitatorul se va concentra asupra patrimoniului cultural imaterial, oferind câteva caracteristici.

În continuare, participanții vor fi împărțiți în grupuri mici (4/5 pax) și fiecare grup va primi o notă cu o anumită regiune din țara în care se desfășoară activitatea.



Start-up
Lighthouse



Apoi, fiecare grup va avea la dispoziție 45 de minute pentru a găsi un dans tradițional din țara respectivă, pentru a cerceta istoria acestuia și pentru a încerca să învețe câțiva pași. După 45 de minute, fiecare grup va prezenta un scurt videoclip cu dansul, informațiile cercetate și va interpreta pașii, încercând să îi învețe și pe ceilalți participanți.

Variațiuni: dansurile pot fi din diferite țări europene sau de pe diferite continente (în funcție de nivelul pe care dorim să ne concentrăm).

DEBRIEFING

- ★ Credeți că dansurile tradiționale sunt o modalitate utilă de a vă familiariza cu o anumită cultură (regională/națională/continentală)? De ce? De ce nu?
- ★ Credeți că dansurile reflectă mai mult decât o formă de divertisment a unei anumite culturi? De ce? De ce nu?

- ★ Simțiți că aveți mai multe cunoștințe despre patrimoniul cultural al țărilor prezentate, după ce ați obținut informații despre dansurile lor tradiționale? De ce? De ce nu?
- ★ Credeți că dansul este o modalitate de dezvoltare a competențelor transversale? Dacă da, care dintre ele și de ce?
- ★ Credeți că dansurile tradiționale vor continua să existe generație după generație? De ce? De ce nu?
- ★ Se vor "ocupa" tinerii de menținerea acestor obiceiuri și tradiții? Sunt dansurile tradiționale în pericol de dispariție, din cauza lipsei de interes a tinerilor? Dacă da, ce credeți că trebuie făcut pentru a evita acest lucru?





**Start-up
Lighthouse**



PANTOFII ALTCUIVA



Obiective de învățare

-  Dezvoltarea cunoștințelor legate de popoarele antice care au trăit în regiune
-  Dezvoltarea cunoștințelor legate de obiceiurile și obiceiurile pe care le aveau acești oameni



Materiale:

Tablă/ Hârtie flipchart; Markere; Internet;
Calculator;

Facilitatorul va începe prin a arăta o hartă actuală a regiunii/țării/Europei (în funcție de tematica activității), urmată de o hartă interactivă a Europei care arată schimbările din Europa de-a lungul secolelor.

Apoi, facilitatorul îi va întreba pe participanți care au fost cele mai importante perioade din istoria regiunii/țării sau a Europei lor, iar aceste perioade vor fi notate pe o tablă/carte flipchart. În cazul în care participanții nu furnizează toate perioadele importante, facilitatorul trebuie să le adauge (este necesară o cercetare prealabilă).

Apoi, în funcție de numărul de perioade stabilite, facilitatorul îi va împărți în același număr de grupuri (ex.: 5 perioade, 5 grupuri).

Fiecare grup va avea la dispoziție 20 de minute pentru a cerceta obiceiurile și cutumele oamenilor care trăiau în perioada respectivă.



**Start-up
Lighthouse**



! Fiecare grup trebuie să cunoască doar perioada pe care o reprezintă, NU și pe celelalte!

După ce va avea informațiile necesare, fiecare grup va avea la dispoziție încă 20 min pentru a pregăti un scurt joc de rol (2-3 min) în care să expună obiceiurile și cutumele întâlnite.

În momentul în care un grup realizează jocul de rol, celelalte grupuri trebuie să ghicească ce perioadă prezintă și care sunt obiceiurile și obiceiurile prezentate. După fiecare reprezentare, celelalte grupuri vor spune ce au ghicit, iar grupul care a jucat va oferi răspunsul corect și informații suplimentare cu privire la perioada prezentată și la obiceiurile și obiceiurile acestora.

Variantă: Activitatea poate fi precedată de o vizită la Muzeul de Istorie (dacă este posibil) sau de o vizită virtuală (dacă muzeul o are)

DEBRIEFING

- ★ Credeți că este important să ne cunoaștem rădăcinile? De ce? De ce nu?
- ★ Ați fost conștienți de obiceiurile și obiceiurile pe care echipa dumneavoastră a trebuit să le cerceteze și să le prezinte? Dar despre cele prezentate de celelalte echipe?
- ★ Credeți că aceste obiceiuri și obiceiuri mai sunt cumva vizibile în obiceiurile și obiceiurile din zilele noastre?
- ★ De ce credeți că unele obiceiuri s-au transformat sau au dispărut de-a lungul anilor?
- ★ Credeți că obiceiurile și obiceiurile din zilele noastre vor dăinui mai mult în istorie decât alte obiceiuri prezentate? De ce? De ce nu?






**Start-up
Lighthouse**



UNIȚI ÎN DIVERSITATE



Obiective de învățare

-  Promovarea noțiunii de multiculturalitate din Europa
-  Conștientizarea faptului că diferitele culturi au multe lucruri în comun
-  Oferirea unui spațiu pentru ca participanții să discute despre cultura lor și despre relația acesteia cu alte culturi.



Materiale:

Internet; Calculator; Hârtie flipchart, Markere colorate

Facilitatorul va începe prin a-i întreba pe participanți ce înseamnă Europa pentru ei și câteva întrebări suplimentare, pentru a încuraja un dialog deschis. (Este doar un continent? Este o structură - Uniunea Europeană? Vă simțiți europeni? Etc.).

Facilitatorul prezintă harta interactivă a patrimoniului cultural tangibil și îi întreabă pe participanți cum pot fi clasificate țările europene în opinia lor (ex.: în funcție de localizarea geografică: Europa de Nord, Europa de Sud, Europa de Est, Europa de Vest; în funcție de unele regiuni cheie: Țările baltice; țările din Balcani; țările mediteraneene etc.) sau în funcție de proveniența lingvistică: țări de limbă latină; țări de limbă slavă etc.).

După ce a decis asupra modului de clasificare a țărilor, facilitatorul va împărți participanții în grupuri, fiecare grup reprezentând câte o categorie de țări. (ex.: Grupa 1 - țările din Europa de Nord - în cazul în care s-a stabilit locația geografică).



Start-up
Lighthouse



Apoi, fiecare grup va trebui să se documenteze cu privire la patrimoniul cultural al țărilor din regiunea respectivă și să se gândească cum să le prezinte prin desene. Facilitatorul poate arăta site-ul web europeană2 , pentru ca participanții să aibă un punct de plecare pentru a se documenta despre patrimoniul cultural european. Ulterior, fiecare grup va crea harta patrimoniului cultural (material și imaterial) al regiunii pe care o reprezintă și o va prezenta în fața celorlalte grupuri.

După ce toate grupurile au terminat prezentările, hărțile vor fi puse împreună, pentru a crea harta întregii Europe, iar facilitatorii îi vor întreba pe participanți care sunt asemănările întâlnite între regiunile prezentate.

În plus, dacă activitatea se desfășoară cu participanți din țări diferite, aceștia pot adăuga alte obiceiuri sau obiceiuri care nu au fost menționate în prezentarea regiunii lor.

Apoi, facilitatorul introduce conceptele de Multiculturalism, Pluriculturalism, Interculturalism și va împărți participanții în 3 grupuri, fiecare grup va primi câte un concept și va trebui să coreleze conceptul cu definițiile propuse.

Variantă: activitatea poate fi realizată la nivel național, prezentând diferite regiuni din aceleași țări, obiceiurile și obiceiurile lor specifice.

DEBRIEFING

- ★ Cum credeți că poate fi descrisă Europa acum, ca fiind multiculturală, pluriculturală sau interculturală?
- ★ După ce ați realizat această sarcină, credeți că modul în care am decis să clasificăm țările Europei a fost cel mai bun? Sau există un mod mai bun de a le clasifica?






**Start-up
Lighthouse**



SĂ SCRITEM


Obiective de învățare

-  Promovarea consolidării capacităților legate de scrierea de articole
-  Colaborarea cu jurnaliști adevărați
-  Promovarea expresiilor culturale


Materiale:

Internet; Calculatoare; Hârtii; Pixuri;
Videoproiector; Tablă/ Hârtie flipchart

Facilitatorul ar trebui să înceapă prin a-i întreba pe participanți de ce este important ca tinerii să cerceteze, să scrie și să publice subiecte legate de expresia culturală și, de asemenea, de diversitatea culturală. După un dialog deschis pe această temă, facilitatorul poate încheia cu următorul paragraf:

"Cultura are puterea de a transforma societăți întregi, de a consolida comunitățile locale și de a crea un sentiment de identitate și de apartenență pentru oameni de toate vârstele.

Ca vector de dezvoltare a tinerilor și de implicare civică, cultura joacă un rol esențial în promovarea unei dezvoltări sociale și economice durabile pentru generațiile viitoare. Tinerii pot acționa ca o punte de legătură între culturi și pot servi ca agenți-cheie în promovarea păcii și a înțelegerii interculturale."

Apoi, facilitatorul va oferi câteva sfaturi despre cum să scrie despre diferite forme de artă și acte culturale 2 și va continua prin a oferi câteva sfaturi despre cum să scrie despre alte culturi.



**Start-up
Lighthouse**



Facilitatorul le va prezenta pașii tehnici de redactare a unui articol:

Pasul 1: Selectați subiectul principal și definiți obiectivele.

Pasul 2: Țintiți audiența.

Pasul 3: Adunați informațiile și resursele.

Pasul 4: Creați schița subiectului și proiectul preliminar.

Pasul 5: Editați proiectul.

Pasul 6: Corectați conținutul.

Apoi, facilitatorul împarte participanții în 2 grupuri. Un grup va fi format din jurnaliști, iar celălalt grup va fi format din povestitori. Fiecare povestitor va fi asociat cu un jurnalist și va trebui să spună o poveste adevărată, legată de cultura sa (poate fi legată de un moment în care s-a simțit discriminat sau un moment în care s-a simțit cu adevărat mândru de cultura sa; sau pur și simplu va trebui să descrie ceva din cultura sa pe care îl apreciază sau pe care îl consideră interesant).

După ce articolele vor fi gata, "jurnaliștii" le vor citi în fața celorlalți participanți și vor oferi feedback. Facilitatorul îi va încuraja să le posteze pe blogurile lor sau pe rețelele de socializare, pentru a-i încuraja să înceapă și/sau să continue să scrie, în special despre subiecte legate de cultură.

Variante: dacă un jurnalist real poate participa la activitate, la fața locului sau chiar online, acesta poate fi cel care oferă feedback-ul; dacă se reușește un acord, articolele pot fi trimise la o revistă/un ziar.

DEBRIEFING

- ★ Cum v-ați simțit ca jurnaliști/povestitori?
- ★ Ți-a plăcut să scrii/partajezi o poveste? De ce? De ce nu?
- ★ Credeți că este important să împărtășim acest tip de povești? De ce? De ce nu?



**Start-up
Lighthouse**



HANDS ON WITH LOCALS



Obiective de învățare



Explorarea comunității locale



Intrați în contact direct cu meșteșugarii locali prin intermediul unei hârtii pedeliste



Materiale:

Hârtii, pixuri, telefoane inteligente/aparate foto; calculator; videoproiector; hărți ale locurilor de artă și artizanat.

Facilitatorul ar trebui să înceapă prin a-i întreba pe participanți dacă cunosc vreun meșteșugar local și/sau locuri de artizanat și artizanat în satul/orașul/orașul lor.

Apoi, el va întreba dacă aceștia consideră că acești oameni și aceste locuri sunt importante pentru identitatea localității respective și dacă consideră aceste practici ca fiind patrimoniu cultural.

Facilitatorul ar trebui să pregătească în prealabil o hartă a unor locuri de meșteșuguri și artizanat din satul/orașul/orașul în care se desfășoară activitatea.

Numărul de locuri ar trebui să fie în funcție de mărimea localității și ar trebui să se ia în considerare distanța dintre aceste locuri, pentru ca participanții să le poată găsi în perioada de timp stabilită (1h propusă).



**Start-up
Lighthouse**



Participanții vor fi împărțiți în cupluri și vor primi o hartă. Sarcina lor va fi să găsească acele locuri, să facă o fotografie și să ia un interviu unuia dintre artizani. Interviul poate fi înregistrat (dacă persoana interviuată este de acord) sau scris. Înainte de a pleca în căutarea acestor locuri, fiecare grup ar trebui să creeze un set de 5-10 întrebări.

Participanții nu trebuie să folosească Google Maps, ci să ceară indicații de la localnici!

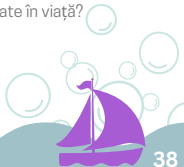
După 1h, participanții se vor întoarce și vor prezenta artizanilor fotografiile și interviurile pe care le-au realizat.

DEBRIEFING

- ★ A fost dificil să găsiți locurile?
- ★ Localnicii cunoșteau aceste locuri?
- ★ Artizanii au fost deschiși să vorbească cu dumneavoastră?
- ★ V-a plăcut experiența interviului? De ce? De ce nu?
- ★ Au fost interviurile utile pentru a afla mai multe despre acele meșteșuguri specifice?
- ★ Credeți că generațiile tinere vor "păstra în viață" aceste meșteșuguri tradiționale? Sau acestea sunt supuse dispariției de-a lungul anilor? Dacă da, ce credeți că ar trebui făcut pentru a fi păstrate în viață?



**Start-up
Lighthouse**





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Start-up
Lighthouse

THE INCUBATOR





Start-up
Lighthouse

THE INCUBATOR ISLAND

Misiune:

- ⚓ Sail away
 - ⚓ Explorează-ți habitatul
 - ⚓ Spune da provocării
 - ⚓ Adună-ți tribul
 - ⚓ Navighează printre idei creative
 - ⚓ Luați decizii
 - ⚓ Creează-ți afacerea durabilă
- Model Canvas
- ⚓ Valoare de proiectare
 - ⚓ Planificați-vă start-up-ul
 - ⚓ Prezentați-vă start-up-ul



SAIL AWAY

Sunteți gata pentru următoarea provocare? Am auzit un "Da" de la tine? Bine. Este timpul să călătorim pe insula Incubator și să ne lăsăm creativitatea să lucreze în beneficiul comunității noastre și să ne păstrăm patrimoniul cultural european.

Pe această insulă vă veți confrunta cu mai multe misiuni care îi vor ghida pe tineri să își conștientizeze abilitățile actuale, să își dezvolte ideile și să le creeze prototipuri. Acestea îi vor împinge spre începerea călătoriei lor antreprenoriale prin extinderea mentalității lor, testarea ideilor de afaceri, generarea de valoare și impact pentru comunitatea lor locală și, în cele din urmă, crearea de proiecte reale.

Nu vom călări cai, nu ne vom lupta cu dragoni și nu vom purta inele magice. Ne vom concentra pur și simplu pe transformarea ideilor mărețe în proiecte mărețe.

În ce constă fiecare misiune din această carte de activități de buzunar? O scurtă prezentare a fiecărei provocări, sfaturile noastre, instrumente concrete, sarcini clar definite pe care să le îndepliniți, fie singuri, fie în echipă.

Vă vom ghida prin ele și vă vom ajuta să dobândiți instrumentele care vă vor oferi cele mai multe dintre abilitățile de care aveți nevoie pentru călătoria voastră antreprenorială. Acestea se bazează pe experiențele unor antreprenori de succes. Cu cât le experimentați mai mult, cu atât vă pregătiți mai bine pentru călătorie.



Start-up
Lighthouse



THE INCUBATOR



**Start-up
Lighthouse**



EXPLOREAZĂ-ȚI HABITATUL



Pasul 1

Obiectivul vostru este să ajungeți să analizați contextul local și să înțelegeți oamenii din jurul vostru. Gândiți-vă la orașul/orașul dumneavoastră. Utilizați "habitatul" dumneavoastră și explorați o gamă largă de aspecte.

Iată câteva întrebări orientative:

Cum se deplasează oamenii?

Cum este îmbunătățită viața persoanelor în vârstă de către tehnologie?

Cum își petrec timpul copiii?

Apoi, adunați informații după cum urmează:

1. Descoperiți - În timp ce încercați să vă amintiți, faceți o listă cu lucrurile de care oamenii sunt mulțumiți și nemulțumiți.

2. Despachetarea datelor - După colectarea informațiilor, este timpul să le compilați. În 30 de minute transformați-vă notele în citate de titlu.

3. Extrageți insight-uri - Găsiți conexiuni mai profunde care să conducă la insight-uri. Treceți de la lucruri precum "educație" la concluzii precum "Tinerii sunt nefericiți din cauza lipsei de oportunități de a pune în practică ceea ce învață".

Pasul 2

Vizualizați starea actuală a comunității și conturați realitatea dorită. În această fază veți crea un copac virtual, în care ramurile reprezintă principalele provocări cu care se confruntă populația locală. Ramurile interioare reprezintă starea actuală a provocărilor - atât pozitive, cât și negative, iar ramurile exterioare reprezintă starea lor viitoare, în care vă definiți realitatea dorită.

Scrieți toate aspirațiile și visele dvs. despre cum ar trebui să arate un viitor mai bun pentru comunitatea locală.



**Start-up
Lighthouse**



La final, reflectați la următoarele întrebări:

1. Ce caracteristici noi au apărut?
2. O ramură - poate o trăsătură centrală a viitoarei stări a lumii - primește cea mai mare parte a creșterii?
3. S-a consolidat un aspect subutilizat (ramurile interioare sau exterioare)?

Pasul 3

Definiți rădăcinile prin analiza și cartografierea punctelor forte personale care vă pot ajuta să vă creați propriul viitor.

Completați următoarele câmpuri:

1. Aptitudinile și competențele dumneavoastră (Aptitudinile sunt talente care apar fără efort, cum ar fi orientarea spațială, facilitarea grupului, empatia și comunicarea.
2. Interesele dumneavoastră (Interesele sunt lucrurile care vă entuziasmează. Ele sunt cea mai prețioasă resursă a ta, deoarece îți oferă satisfacție personală și profesională).
3. Personalitatea (Personalitatea ta completează cine ești. Enumerați descriptorii, cum ar fi emoțional, inteligent, calm, grijuliu, energic, orientat spre detalii).

Pasul 4

Definiți trunchiul prin elaborarea declarației de scop. Mulți dintre noi avem obiective în viață: pe termen scurt, mediu sau lung. Dar câți dintre noi au un scop real? Țineți cont de elementele care definesc rădăcinile copacului dvs. și definiți trunchiul.

Pentru a vă concepe declarația de scop, faceți cinci lucruri simple:

1. Scrieți trei sau patru activități care vă plac foarte mult.
2. Descrieți pe scurt persoanele sau grupurile cu care vă place să vă petreceți timpul.
3. Pe o altă foaie de hârtie, scrieți cum intenționați să-i ajutați pe alții, folosind trei-patru verbe.
4. Folosiți următoarea propoziție ca bază pentru declarația dumneavoastră de scop: "Aș dori să ajut ACESTE PERSOANE folosind ACESTE ACTIVITĂȚI".
5. Și acum testul decisiv: puteți împărtăși cu încredere și în mod proactiv declarația dvs. cu ceilalți? Dacă vă lipsește încrederea sau vă simțiți jenat, mai aveți mult de lucru.



Start-up
Lighthouse



SPUNE DA PROVOCĂRII



Este timpul să decideți care este problema din comunitatea locală la a cărei rezolvare puteți contribui cel mai bine. Pentru a o alege, trebuie să descoperiți ce frunze din ramurile copacului dvs. sunt cel mai bine hrănite de rădăcini - care sunt provocările din comunitatea dvs. pentru care puteți construi cel mai bine soluții, pentru ca realitatea dorită de dvs. să devină realitate.

Declarația ta personală te poate îndruma să rezolvi provocări, dar cum știi care sunt acestea? Cartografiază căile posibile în funcție de doi factori: potențialul lor, impactul și efortul necesar pentru a le implementa.

Desenați pe o bucată de hârtie o matrice 2x2, cu nivelul de impact crescând de jos în sus și nivelul de efort crescând de la stânga la dreapta. Astfel se creează o combinație diferită de impact-efort în fiecare cadran.

- Impact ridicat, efort scăzut: Cele mai bune idei merg aici!
- Impact ridicat, efort ridicat: Sunt necesare studii suplimentare.
- Impact scăzut, efort ridicat: Mai bine le evitați.
- Impact redus, efort redus: Sunt necesare studii suplimentare.

Scrieți pe bilețele autocolante provocările care vă țin pe drumul definit de Declarația de scop. Apoi plasați ideile pe matrice.

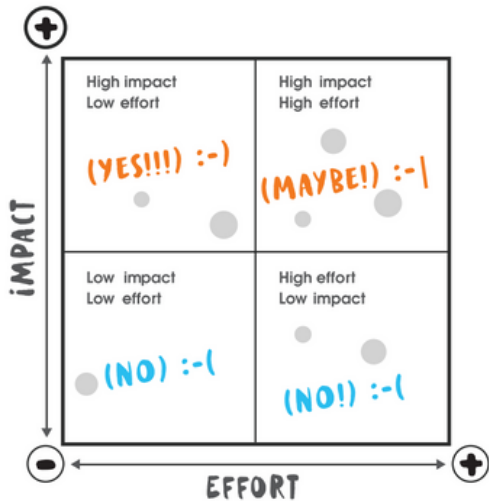
Acum este momentul să vă luați un angajament și să răspundeți la încă o întrebare: Ce provocare locală vă angajați să rezolvați, având în vedere declarația dumneavoastră de scop și punctele forte personale? Scrieți-o.



Start-up
Lighthouse



THE INCUBATOR



Start-up
Lighthouse



ADUNĂ-ȚI TRIBUL



Pentru a vă lansa start-up-ul este necesar să adunați cei mai potriviți oameni pentru echipa dumneavoastră.

În timpul celor anterioare ați făcut o hartă a celor pe care îi cunoașteți, nu-i așa? Acum este momentul să ajungeți efectiv la rețeaua dvs. și să o activați.

Dintre persoanele pe care le-ați enumerat, cine credeți că ar dori să vi se alăture în această călătorie? Invitați între trei și opt persoane. Mai puțini ar fi mai puțin îmbucurător, iar mai mulți ar putea complica munca în echipă. Poate că motivul pentru care ar dori să vi se alăture este diferit de cel pe care l-ați crezut, dar, în acest moment, oricine este interesat este binevenit! Să aduni oamenii poate fi greu, dar îți recomand cu căldură să faci asta acum.

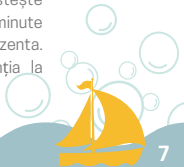
Este important și util să conectezi un grup în jurul unei idei încă de la început. În acest fel, veți face ca provocările și călătoria dvs. antreprenorială să fie mai distractive, mai valoroase și mai îmbogățitoare. Dați-i drumul! După ce v-ați reunit echipa, următorul pas este să vă cunoașteți mai bine coechipierii. Probabil că acum lucrați cu persoane pe care le cunoașteți deja, dar nu subestimați această parte a provocării. Întotdeauna mai sunt multe de învățat unii despre alții! Următoarele 3 cartonașe conțin activități de "cunoaștere". Alegeți una și faceți-le cu echipa dvs.

POVESTEA VIEȚII ÎNTR-UN MINUT

Cu ajutorul hârtiei și al materialelor de desen, fiecare membru al echipei desenează și își povestește întreaga viață. Aveți la dispoziție cincisprezece minute pentru a desena și doar un minut pentru a o prezenta. La final, împărtășiți ceea ce v-a atras atenția la poveștile celorlalți.



**Start-up
Lighthouse**



ÎNTREBARE SURPRIZĂ

Fiecare scrie pe hârtie cel puțin trei întrebări pe care vrea să le știe despre toți membrii echipei. Strângeți hârtiile în mijlocul grupului. Așezați-vă în cerc și luați pe rând întrebările. Dacă alegeți o întrebare, trebuie să răspundeți la ea.

BLOCAT PE O INSULĂ PUSTIE

Scenariul: toată lumea este izolată pe o insulă pustie și poate alege un obiect pe care să îl ia cu ea. Ar trebui să aleagă ceva care îi reprezintă și care îi poate ajuta pe ceilalți să îi înțeleagă mai bine. După ce fiecare împărtășește ce a adus și de ce, este timpul să lucreze împreună. Următorul pas este folosirea împreună a obiectelor pentru a supraviețui. Chiar dacă obiectele nu au fost esențiale pentru supraviețuire, uniți-vă forțele și faceți un plan pentru a supraviețui ca grup. Nu puteți schimba obiectele alese.

După ce ați descoperit mai multe lucruri despre membrii echipei, este timpul să definiți un obiectiv comun cu echipa.

1. Ajungeți la DE CE - Întrebați fiecare membru de ce se alătură acestei echipe și provocării. Vă recomandăm ca fiecare persoană să își scrie toate motivele, câte unul pe fiecare bilețel autocolant, fără a influența răspunsurile celorlalți. Păstrați-le simple - acestea ar putea include lucruri precum a face bani, a te distra sau a învăța despre afaceri.

2. Cartografierea afinităților - Fiecare își așează bilețelele pe masă. Apoi, aranjați-le în grupuri de motive similare. Ce motivații se potrivesc împreună? Puteți crea o temă principală pentru acest grup?

3. Declarația de scop a grupului - Scrieți o declarație de scop clară, inspirată și memorabilă, una care să îi conecteze pe membrii grupului și să se asigure că toată lumea lucrează în aceeași direcție.

Un mod simplu de a face acest lucru este să completați următorul model: Dorim să ajutăm ACESTOR OAMENI prin desfășurarea ACESTOR ACTIVITĂȚI. Puteți oricând să reveniți și să adaptați acest model, pentru a-l ține la curent cu dezvoltarea voastră ca echipă.



Start-up
Lighthouse



NAVIGHEAZĂ PRINTRE IDEI CREATIVE



ÎNCĂLZIRE

Scopul dumneavoastră este să vă încălziți pentru o sesiune de brainstorming. Pentru a genera soluții valoroase, începeți cu una dintre activitățile de stimulare a creativității:

1. Trei lucruri - Împărțiți echipa în perechi, fiecare persoană cu fața spre cealaltă. În fiecare pereche, o persoană o întreabă pe cealaltă: "Numiți trei lucruri care...", urmat de primul lucru care le vine în minte. Celălalt vine cu trei răspunsuri cât mai repede posibil.

Schimbați rolurile și repetați de cel puțin zece ori pe parcursul unei perioade de cinci minute. De exemplu, dacă spun: "Numiți trei lucruri care sunt galbene", trebuie să-mi spuneți primele lucruri galbene care vă vin în minte, fără să vă gândiți prea mult și fără să vă faceți griji cu privire la răspunsuri corecte sau greșite. Pur și simplu răspundeți cât de repede puteți!

2. Blocaj de obiecte - Aduceți un obiect la întâmplare în brainstorming și dați echipei cinci minute pentru a găsi utilizări alternative pentru el, poate dacă ar fi mai mare sau mai mic.

3. Poveste de masă rotundă - Spuneți prima propoziție a unei povești, apoi rugați fiecare membru al echipei să o continue, propoziție cu propoziție. Acest lucru ar trebui să dureze maximum zece minute.



Start-up
Lighthouse



Acum, echipa dumneavoastră este pregătită să genereze cât mai multe soluții posibile pentru problema pe care doriți să o rezolvați. Pentru a începe brainstormingul, aveți nevoie de o întrebare orientativă.

Un exemplu bun ar fi: "Cum va realiza echipa acest obiectiv specific?" În această etapă, concentrați-vă pe idei practice.

Petreceți 30 de minute pentru a veni cu idei care să răspundă la această întrebare și asigurați-vă că cineva le notează. Evitați să le discutați și urmăriți să aveți în jur de o sută de idei până la finalul sesiunii.

Sesiunea de brainstorming ar trebui să fie ghidată de următoarele principii.

Scrieți-le și afișați-le într-un loc vizibil.

1. Calitate prin cantitate - Calitatea și eficiența ideilor depinde parțial de cantitatea lor. Cu cât generați mai multe, cu atât cresc șansele de a găsi unele bune.

2. Abțineți-vă de la a judeca ideile - Critica nu trebuie să împiedice procesul creativ și generarea de idei îndrăznețe. Concentrați-vă pe producerea și dezvoltarea acestora și lăsați evaluarea pentru mai târziu.

3. Fiți îndrăzneț - Ideile și perspectivele noi duc la soluții inovatoare, așa că îmbrățișați-le fără a lăsa critica să întrerupă fluxul.

4. Combinați și dezvoltați ideile - Brainstormingul ar trebui să fie un proces de colaborare sută la sută. Orice membru al echipei poate să combine, să adapteze și să transforme ideile și să le divizeze în multe altele. 5. Este timpul să încheiem. Tăiați ideile care nu vă plac: cele pe care le considerați cu toții nefezabile sau care necesită prea multe resurse pentru a fi realizate.

Alegeți maximum zece care par să aibă un potențial real.



Start-up
Lighthouse



LUAȚI DECIZII



În timpul ultimei provocări, ați enumerat maximum zece idei interesante și cu potențial de succes.

Acum este timpul să le clasificați și să luați o decizie. Matricea How-Now-Wow este un instrument de selecție în care un grup cântărește fiecare idee pe baza a doi parametri.

Desenați o matrice de 2 pe 2 - axa orizontală reprezintă originalitatea ideii; cea verticală cât de ușor este de implementat. etichetați cadranele după cum urmează: ACUM - Idei albastre: idei ușor de implementat, care rezolvă probleme și au ca rezultat beneficii incrementale. CUM - Idei galbene: cele care reprezintă un progres în ceea ce privește impactul, dar imposibil de implementat în acest moment, având în vedere resursele actuale.

WOW - Idei verzi: idei care au potențialul de a schimba orbita și pe care le puteți pune în aplicare având în vedere resursele de care dispuneți.

Alegeți în cadrul echipei dumneavoastră ce idee de afaceri veți construi, folosind metoda Dot Voting. Iată ce trebuie să faceți:

1. Enumerați ideile pe care le-ați preselectat în faza anterioară pe bucăți mari de hârtie lipite prin cameră.
2. Dați fiecărui jucător trei bilețele autocolante albastre, trei galbene și trei verzi, sau trei markere, câte unul de fiecare culoare.
3. Cereți fiecărui jucător să se ridice în picioare și să voteze cele mai bune trei idei din fiecare categorie, plasând un bilețel autocolant sub fiecare idee pe care o alege sau făcând un semn cu pixurile colorate. Nu uitați, albastru înseamnă Acum, galben înseamnă Cum, iar verde înseamnă Wow.
4. În final, numărați numărul de bilețele de sub fiecare idee pentru a o clasifica. Cel mai mare număr de note de o anumită culoare clasifică ideea sub acea culoare.



Start-up
Lighthouse



5. În caz de egalitate: Dacă numărul notelor albastre este egal cu cel al notelor verzi, ideea este albastră, iar dacă notele galbene și verzi sunt egale, ideea este verde.

6. Așezați ideile în matrice în funcție de culoarea lor.

7. Aveți acum o găleată de idei Wow, verzi la care să lucrați în continuare. Dacă nu aveți nicio idee în acest cadran, concentrați-vă pe cele albastre Acum. Dacă aveți o singură idee în acest cadran, alegerea dvs. este deja făcută.

În caz contrar, să trecem la tehnicile de luare a deciziilor:

1. Votul prin puncte - Aceeași tehnică explicată în Pasul 2. Dați fiecărui membru al echipei un număr de bilețele autocolante sau de voturi cu puncte și rugați-i să le distribuie între potențialele alegeri. Cel mai mare număr de voturi câștigă, atât de simplu!

2. Testul celor 100\$ - Puneți toate ideile într-o matrice cu un spațiu pentru o potențială investiție în fiecare dintre ele. Dați fiecărui membru al echipei o sumă ipotetică de 100 de dolari pe care să o investească cum preferă - fie totul într-o singură idee, fie împărțită

între mai multe.

Puneți-i să scrie de ce au luat această decizie, deoarece aceasta poate fi o contribuție importantă pentru luarea deciziilor. După ce ați făcut acest lucru individual, împărtășiți investițiile cu grupul, vedeți care idee are cei mai mulți bani și mergeți pe ea!

3. Matrice de impact și efort - Creați o matrice cu două axe: Impact (câștigul potențial al acțiunii) și Efort (costul acțiunii). Plasați-vă ideea în matrice în funcție de impactul și efortul implicat. Aceasta este o modalitate bună de a vedea dacă merită efortul depus și de a lua o decizie în consecință.

4. Construiți-vă propriile criterii! - Acest lucru este dificil, dar poate fi cea mai eficientă tehnică de luare a deciziilor. Alegeți un set de criterii pe care echipa dvs. le-ar lua în considerare atunci când ar lua această decizie. Sunt banii o problemă? Este timpul? Sunteți mai concentrați pe învățare, poate? Dar distracția? Tot ce trebuie să faceți este să vă puneți de acord asupra unui set de criterii și să începeți propria matrice pentru a obține claritate și a lua o decizie.



Start-up
Lighthouse



CREAȚI MODELUL DVS. DE AFACERI SUSTAINABLE CANVAS



Obiectivul dumneavoastră este de a crea un model de afaceri.

Veți folosi Business Model Canvas* al lui Alex Osterwalder, o diagramă cu nouă blocuri care reprezintă aspectele fundamentale ale unei afaceri.

Completați fiecare dintre blocuri în această ordine:

1. Segmente: Beneficiar / Segmente (Care sunt persoanele sau organizațiile care vor plăti pentru a aborda această problemă?)
2. Propunere de valoare: Prepoziția de valoare socială / Măsurile de impact (Cum veți demonstra că creați un impact social?) / Propunerea de valoare pentru clienți (Ce doresc clienții dumneavoastră să obțină din această inițiativă?)
3. Canale (Cum ajungeți la beneficiarii și clienții dvs.? Cum comunică o întreprindere cu segmentele sale de clienți și cum ajunge la acestea pentru a oferi o propunere de valoare?)
4. Venituri (Defalcați sursele de venit în funcție de %)



**Start-up
Lighthouse**



5. Resurse cheie (De ce resurse veți avea nevoie pentru a vă desfășura activitățile? Oameni, finanțe, acces?)

6. Activități cheie (Ce activități din cadrul programului și din afara programului va desfășura organizația dumneavoastră?)

7. Parteneri + părți interesate cheie (Care sunt grupurile esențiale pe care va trebui să le implicați pentru a vă realiza programul? Aveți nevoie de acces special sau de permisiuni speciale?)

8. Structura costurilor (Care sunt cele mai importante domenii de cheltuieli? Cum se schimbă acestea pe măsură ce vă extindeți?)

9. Tipul de intervenție (Care este formatul intervenției dumneavoastră? Este un atelier de lucru? Un serviciu? Un produs?)

10. Excedent (Unde intenționați să investiți profiturile?)

Acesta va fi primul dvs. model de afaceri.

Vă recomand să creați mai multe, deoarece, așa cum am spus, majoritatea modelelor inițiale de afaceri nu sunt foarte precise. Nu veți ști cum reacționează oamenii la produsul sau serviciul dvs. până când nu îl veți lansa.



**Start-up
Lighthouse**



VALOARE DE PROIECTARE



PASUL 1

Următoarea misiune pe care o veți primi este de a vă trasa primul profil de client și de a vă familiariza cu Panoul Propunerii de Valoare. Pornind de la Value Proposition Canvas, completați profilul clientului, partea dreaptă a tabloului, pe baza unor ipoteze. Aprofundați mai mult ceea ce ați redactat în secțiunea Segmentul de client din Business Model Canvas. Pentru a completa această secțiune, trebuie să vă exercitați empatia și să vă puneți în locul clientului dumneavoastră.

Iată două exerciții pe care le puteți face pentru a completa profilul. Principala diferență între observare și interviu este că observarea vă arată realitatea obiectivă și nu percepția clienților.

1. **Intervievați-vă clienții** - Analizați-vă ipotezele și notați aspectele profilului clienților pe care trebuie să le validați. Enumerați toate îndoielile pe care le aveți cu privire la profil. Includeți tot ceea ce doriți să aflați despre client și creați un format de interviu cu întrebări specifice. Intervievați cinci până la zece persoane din segmentul dumneavoastră de clienți.
2. **Observați lumea clientului dumneavoastră** - Urmăriți clienții din comunitatea locală timp de o zi, când vă întoarceți acasă, și notați în detaliu tot ceea ce este relevant pentru profilul dumneavoastră. Notați momentele, activitățile, durerile și câștigurile pe care le observați și intuițiile care apar. Puneți toate aceste informații în profilul dumneavoastră. Folosiți cartografierea afinităților pentru a găsi conexiuni și modele în ceea ce ați observat și folosiți bilețele autocolante pentru a vă reprezenta clienții.



Start-up
Lighthouse



PASUL 2

Harta valorilor - definiți-vă ideea în harta valorilor din partea stângă a tabloului și asigurați-vă că se potrivește cu nevoile clienților.

1. Proiectați-vă harta valorilor Produsele și serviciile ar trebui să fie o listă cu ceea ce reprezintă propunerea dvs. de valoare. Pain Relieves descrie modul în care produsele și serviciile dvs. ajută la rezolvarea durerilor clienților. Gain Creators (Creatori de câștiguri) detaliază modul în care acestea creează câștiguri pentru clienți.

2. Căutați potrivirea - Potrivirea are loc atunci când propunerea dvs. de valoare se adresează durerilor și câștigurilor reale ale clienților dvs. Ca urmare, aceștia vor fi motivați și entuziasmați de produsul sau serviciul dvs. și sperăm că vor fi convinși să îl cumpere. Există trei niveluri de potrivire de care trebuie să țineți cont: Potrivirea problemă-soluție: atunci când adunați dovezi privind sarcinile, durerile și câștigurile segmentului dumneavoastră de clienți și concepeți produse sau servicii care să le abordeze. Potrivirea produs-piață: atunci când segmentul de clienți este entuziasmat de propunerea dumneavoastră de valoare și cumpără

produsul sau serviciul dumneavoastră, aducând un impuls afacerii dumneavoastră.

PASUL 3

Pentru acest exercițiu, vă veți concentra pe potrivirea problemă-soluție. Comparați harta valorii cu profilul integrat al clientului pe care l-ați construit și căutați conexiuni. În mod ideal, harta va avea note autocolante care abordează durerile și câștigurile importante și specifice ale clienților, ajutându-i să își facă treaba.

Felicitări, aproape ați terminat! Acum este momentul să vă scrieți propunerea de valoare într-un mod clar. Acest exercițiu vă va ajuta să explicați ceea ce construiți și să vă asigurați că sunteți aliniați cu echipa. Completați modelul următor și adaptați-l la nevoile dumneavoastră. Aceasta va fi explicația dumneavoastră de pornire!
Site-ul nostru _____ (produse și servicii)
ajutor(e) _____ (segmentul de clienți)
care doresc să _____ (sarcini de îndeplinit) prin _____ (rezolvarea durerilor)
și _____ (permițând câștiguri)



**Start-up
Lighthouse**



PLANIFICAȚI-VĂ START-UP-UL

Obiectivul dumneavoastră este de a realiza un plan pentru proiectul dumneavoastră.

1. Organizați o ședință cu toți membrii echipei dumneavoastră.
2. În prealabil, rugați fiecare membru să se gândească la toate acțiunile care vor fi necesare pentru a crea valoarea pe care ați definit-o pentru clienții dvs., în propunerea dvs. de valoare.
3. Desenați o imagine asemănătoare cu cea de mai jos pe o foaie mare de hârtie. Afișați-o pe un perete și spuneți membrilor echipei că scopul întâlnirii este de a ajunge la un acord cu privire la sarcinile specifice, necesare pentru a crea valoare pentru clienții dumneavoastră.

4. Scrieți sarcinile care urmează să fie discutate în prima coloană.

5. Treceți în revistă fiecare proiect și conveniți asupra acțiunii necesare pentru a-l realiza, consemnând acest lucru pe bilețele autocolante.

6. Pe baza proiectelor și a acțiunilor pe care le-ați enumerat, conveniți un calendar și scrieți etapele importante în zile, săptămâni sau luni de-a lungul rândului de sus.

7. Atribuiți responsabilitatea pentru proiecte și acțiuni membrilor individuali ai echipei.

8. Pe măsură ce afișați notele autocolante, puneți-vă întrebări provocatoare cu privire la planul dumneavoastră: Acest lucru trebuie să se întâmple mai întâi? Putem combina aceste două acțiuni? Acțiunile dintr-un proiect afectează progresul sau rezultatul altui proiect?



**Start-up
Lighthouse**



THE INCUBATOR



**Start-up
Lighthouse**



PREZENTAȚI-VĂ START-UP-UL



PASUL 1

Completați o fișă simplă pentru ideea dvs. de afaceri, cu informațiile esențiale care trebuie prezentate în prezentarea dvs.

Folosiți conținutul pe care l-ați dezvoltat cu ajutorul Tabloului modelului de afaceri și al Tabloului propunerii de valoare, împreună cu concluziile obținute în urma prototipării și testării.

Introduceți informațiile în următorul format:

1. Introducere: cine sunteți și care este scopul acestui pitch

2. Echipa: cine sunt membrii echipei și care sunt rolurile acestora

3. Problema: ce problemă sau oportunitate de afaceri abordați

4. Soluția: soluția dvs. la problema sau oportunitatea de afaceri

5. Produs: cum funcționează produsul sau serviciul dvs.

6. Piața: dimensiunea pieței țintă și orice rezultate ale cercetării

7. Concurența: alternativele la soluția dvs. care se află deja pe piață

8. Modelul dvs. de afaceri: cum intenționați să faceți bani pe termen lung

9. Resursele necesare: banii și alte resurse de care aveți nevoie pentru a vă dezvolta

10. Contact: cum vă pot contacta oamenii.



Start-up
Lighthouse



PASUL 2

Meșteșug și pitch

Scopul dumneavoastră este de a crea o prezentare care să includă toate punctele prezentate în fișa de prezentare a ideii de afaceri și de a o prezenta potențialilor investitori, mentori sau parteneri.

1. Construiește-ți prezentarea - Prezentarea ta trebuie să includă toate punctele subliniate în fișa ta informativă, într-un format simplu, direct și vizual. În mod ideal, ar trebui să folosiți un software de prezentare și să aveți fiecare punct pe un singur diapozitiv. Nu includeți prea mult text, faceți-o vizuală și atractivă și dați-i discursului dvs. structură și savoare.

2. Scrieți-vă discursul - Pe baza fișei informative, scrieți și repetați un discurs și cereți feedback colegilor de echipă. Discursul dvs. trebuie să vi se pară natural și captivant pentru public. Exersați diferite moduri de a-l prezenta pentru a găsi ceea ce vi se potrivește cel mai bine.

3. Pitch! - Găsiți oportunități de a face pitch - fie apelați la persoane din rețeaua dvs., fie profitați de evenimentele de pitching. Asigurați-vă că prezentarea vizuală și discursul dvs. sunt adaptate publicului. Acestea trebuie să se potrivească întotdeauna contextului și scopului pitch-ului: găsirea de parteneri, investiții sau alte resurse.



Start-up
Lighthouse





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Start-up
Lighthouse

THE ACCELERATOR





Start-up
Lighthouse

THE ACCELERATOR ISLAND

Misiuni:

- ⚓ Noi orizonturi
- ⚓ Hibridi imposibili
- ⚓ Ce s-ar întâmpla dacă?
- ⚓ Povești reciclate
- ⚓ Atelier de negociere
- ⚓ Învățarea pe tot parcursul vieții și succesul
- ⚓ Întors pe dos
- ⚓ Persuasiune
- ⚓ Pre-mortem
- ⚓ Cel mai rău scenariu
- ⚓ 86.400
- ⚓ Poligon orb
- ⚓ Ce am făcut ieri
- ⚓ Turnul din Hanoi
- ⚓ Nebunia markerelor
- ⚓ MoSCoW
- ⚓ Zona de confort
- ⚓ Cunoașteți regulile
- ⚓ SPOTLIGHT



NOI ORIZONTURI

Lansarea unui start-up este un lucru; creșterea accelerată și extinderea reprezintă o provocare cu totul diferită. Deși răbdarea este cu siguranță o virtute, nu este neapărat cea mai bună abilitate pe care trebuie să o adopte antreprenorii. În schimb, accentul ar trebui să fie pus pe creșterea rapidă și pe succesul pe termen lung. Învățând de la cei care au făcut-o înainte și ținând cont de sfaturile și recomandările principalilor experți, vă puteți crește șansele de a reuși să dați afacerii dvs. un impuls atât de necesar.

Fiecare start-up poate accesa diferite oportunități și instrumente de creștere accelerată: de la apelarea la persoane resursă cu expertiză, la învățarea despre afacere sau la programe dedicate. Vă împărtășim în această căutare cum le alegeți și cum obțineți mai multă claritate în propria strategie.

Dacă doriți să vă dezvoltați, este bine să știți ce opțiuni de accelerare aveți la dispoziție: de la învățarea strategică, la participarea la programe și accesarea finanțării potrivite la momentul potrivit.

SFATURI PENTRU O CREȘTERE ACCELERATĂ

Creșterea capacității. Problema majorității startup-urilor este că își ating rapid capacitatea și nu mai pot performa la un nivel superior.

Acum, este important de reținut că creșterea capacității vine de obicei cu nevoia de capital suplimentar, așa că este mai ușor de spus decât de făcut. Pentru a crește capacitatea, este posibil să trebuiască să identificați și să eliminați componentele neproductive ale afacerii dvs., să realocați fonduri sau să faceți un pivot - toate acestea pot fi lucruri bune atunci când doriți să accelerați creșterea.



**Start-up
Lighthouse**



Este important de reținut că, de obicei, creșterea capacității de producție implică nevoia de capital suplimentar, așa că este mai ușor de spus decât de făcut. Cu toate acestea, important este să începeți să gândiți în acest fel. Pentru a crește capacitatea, s-ar putea să trebuiască să identificați și să eliminați componentele neproductive ale afacerii dvs., să realocați fonduri sau să faceți un pivot - toate acestea pot fi lucruri bune atunci când doriți să accelerați creșterea.

Aliniați-vă produsele cu tehnologia existentă pentru a câștiga tracțiune. Deși aceasta nu este o strategie pe termen lung - și cu siguranță nu vreți să depindeți de o sursă terță - a ajutat o mulțime de startup-uri să crească în etapele de început.

Vânzarea în plus și vânzarea încrucișată. Pentru companiile cu o bază solidă de clienți existentă, vânzarea în plus și vânzarea încrucișată sunt strategii bune de urmărit pentru a

maximiza valoarea fiecărui client. Cel mai mare beneficiu în acest caz este că nu există nicio investiție suplimentară în publicitate, marketing sau generarea de lead-uri. Ați achiziționat deja clientul - trebuie doar să îl faceți să își mărească mărimea medie a achiziției. Sincer, cel mai bun mod de a face vânzări suplimentare și încrucișate este să explicați în mod clar beneficiile suplimentare pe care le aduce acest lucru și să folosiți încrederea pe care ați construit-o deja pentru a insufla încredere.

Adăugați noi fluxuri de venituri. După ce ați fost în industrie suficient de mult timp, probabil că veți începe să vă înțelegeți mai bine clienții și veți putea să vă concentrați asupra a ceea ce își doresc cu adevărat. Acest lucru vă oferă oportunitatea unică de a adăuga fluxuri suplimentare de venituri (fie prin noi produse și servicii, fie printr-o afacere complet nouă) și de a vă impulsiona creșterea la noi niveluri.



**Start-up
Lighthouse**



HIBRIZI IMPOSIBILI



Obiective de învățare



Descoperirea modalității de a crea noi instrumente/produse pornind de la concepte diferite, prin combinarea ideilor.



Materiale:

Hârtii de flipchart, sticky notes, markere.

Descriere

Hibrizi imposibili este o activitate energică și utilă pentru a ghida organizațiile de tineret în procesul de reinventare a produselor/serviciilor lor sau de a veni cu idei inovatoare.

Echipa va fi împărțită în grupuri (de la 2 la 6 persoane) și fiecare dintre ele va primi câte o provocare pe un bilețel + 1 comună (ultima) pentru a vedea cum gândesc la fel sau diferit.

Ulterior, sunt invitați să își imagineze fiecare obiect, să îl descrie în cadrul echipei și să încerce să realizeze un prototip al noii combinații prin desenarea acesteia pe o hârtie de flipchart.



Start-up
Lighthouse



creativitate

rezolvarea problemelor

spirit de inițiativă

Cu toate acestea, desenul nu este singura metodă pe care o pot alege pentru a crea prototipul, fiecare echipă ar trebui să aibă libertatea de a se exprima în modul cel mai confortabil și eficient.

Pentru a veni cu combinații de obiecte, fiecare participant este invitat să scrie pe diferite notițe autocolante 2 obiecte complet diferite și, la final, formatorul va colecta și combina ideile propuse.

Ca exemplu, iată o listă de combinații de obiecte care ar putea fi folosite:

- un cort care este un hamac
- un abajur care este o carte
- o bicicletă care este un cuptor
- un rucsac care este un hamac

La final, ei sunt provocați să analizeze cele mai importante caracteristici ale hibridului nou creat și să creeze o poveste de vânzări, să își prezinte produsul și să convingă publicul să îl cumpere.

DEBRIEFING



Cum a fost procesul de a crea ceva nou din 2 elemente diferite?



Ar fi fost procesul diferit dacă obiectele ar fi fost mai asemănătoare?



Cum au fost distribuite rolurile în cadrul echipelor?



Start-up
Lighthouse





CE S-AR ÎNTÂMPLA DACĂ?



Obiective de învățare



Pregătirea pentru un viitor incert.



Creșterea abilităților de povestire și de prezentare.



Sporirea creativității și a colaborării în cadrul organizației.



Evaluarea critică a unei situații și găsirea de soluții și oportunități.



Materiale: Plicuri cu scenarii, markere, foi de flipchart



Descriere

Faza de pregătire:

Facilitatorul tipărește întrebările în prealabil și le adaugă pe fiecare într-un plic individual "Ce s-ar întâmpla dacă?". De asemenea, facilitatorul pregătește o copie a întrebărilor pe o tablă pentru a le arăta acestora după prezentarea sistemului de vot.

Faza de implementare, încălzire:

Pentru încălzire, participanții sunt împărțiți în grupuri mici de 2 sau 3 persoane și fiecare echipă își alege un plic. Aceștia sunt informați de către facilitator că cel mai convingător pitch va avea ocazia de a selecta scenariul dorit pentru a doua fază a activității.

Aceștia citesc scenariul asociat cu "Ce s-ar întâmpla dacă" și au la dispoziție maximum 15 minute pentru a discuta și a se pune de acord asupra unei povești și a unei soluții pentru scenariu și pentru a o prezenta în fața grupului timp de maximum 2 minute, încercând să fie cât mai convingători.

Deoarece echipa cu cea mai convingătoare prezentare are ocazia de a alege următorul scenariu, sistemul de vot este următorul. Fiecare participant primește un autocolant cu puncte. După ce sesiunea de pitching se încheie, fiecare participant așează pe panoul pregătit în prealabil autocolantul său pe întrebarea la care a răspuns pitch-ul său preferat din această rundă de încălzire.



**Start-up
Lighthouse**



POVEȘTI RECICLATE



Obiective de învățare



Crearea de povești bazate pe improvizație și spontaneitate.



Materiale:

Hârtii flipchart, hârtii A4, pixuri, creioane

Descriere

FAZA 1: ÎNCĂLZIREA

În calitate de facilitator, împărtășiți participanților următorul citat: "Poveștile ne ajută să dăm sens organizațiilor", de Steve Denning, din cartea "Ghidul liderului pentru Storytelling".

Avantajul de a avea o poveste bună? Ne face să ne pese. Avantajul de a avea o poveste foarte bună? Ne face să ne pese cel mai mult de povestitor și de subiect.

Împărțiți echipa în grupuri mai mici, de câte 3-4 persoane fiecare. Spuneți-le participanților că au la dispoziție 20-30 de minute pentru a construi o poveste. Aceasta trebuie să aibă un început, un mijloc, un sfârșit, precum și un personaj principal.



Start-up
Lighthouse



Pe parcursul exercițiului, în calitate de facilitator, veți anunța lucrurile care trebuie modificate sau adăugate la povestea lor.

Iată câteva sugestii:

- Povestea trebuie să includă o plajă;
- Adăugați un personaj malefic;
- Schimbă numele personajului principal de acum înainte;
- Adăugați un animal vorbitor;
- Toată lumea se află pe o corabie de pirați/în junglă/în spațiul cosmic;
- Includeți o poveste adevărată a unuia dintre membrii grupului;
- Adăugați o catastrofă.

Când timpul a expirat, rugați grupurile să își împărtășească poveștile amuzante cu voce tare.

FAZA 2

Împărțiți participanții în echipe și dați-le următoarele instrucțiuni:

Brief 1: Vă rugăm să împărtășiți motivul și momentul în care ați decis să vă alăturați/creați organizația în care lucrați.

Brief 2: Spuneți-ne o poveste care ne-ar face să ne dorim să lucrăm pentru dumneavoastră.

Brief 3: Spuneți-ne o poveste care ne-ar face să folosim serviciile organizației dumneavoastră.

Brief 4: Spuneți-ne o poveste care să ilustreze una dintre valorile organizației dumneavoastră.

În cadrul aceluiași echipe, aceștia vor trebui să își creeze propria poveste a organizației sau a campaniei de strângere de fonduri, urmând structura:

- Cineva
- Își dorește foarte mult ceva



Start-up
Lighthouse





ATELIER DE NEGOCIERE



Obiective de învățare



Învățarea modului de negociere a unui acord pentru a ajunge la cel mai bun scenariu posibil prin simulări și jocuri de rol.



Materiale: Negociere Workshop Handout
Pix și hârtie pentru notițe, o cameră mare cu scaune (se poate face și în aer liber)
Ghidul facilitatorului :



Descriere

Facilitatorul va prezenta participanților elementele de bază ale negocierii (de exemplu, stiluri de negociere cooperativă vs. competitivă, negociere distributivă vs. integrativă, concepte și tehnici). Aceștia vor explora împreună dilema prizonierului, exprimându-și perspectiva și decizia pentru situația respectivă. Ulterior, facilitatorul va dezvălui matricea din spatele dilemei și modul în care aceasta funcționează.

În a doua fază, grupul este împărțit în două grupe de 8 persoane. Fiecare grup va lucra la un exercițiu. Grupul este apoi subîmpărțit în grupuri de 4 persoane. Dintre aceste 4 persoane, 2 vor juca în partea A și 2 vor juca în partea B.

În acest fel, veți avea 8 cupluri; 4 cupluri vor lucra la un exercițiu, iar celelalte 4 la celălalt exercițiu din suportul de curs.

În ultima parte a activității, cuplurile care au lucrat la aceleași exerciții vor compara rezultatele pe care le-au obținut și procesul de realizare a acestora. În acest fel, se vor putea compara rezultatele grupurilor care au lucrat separat la același exercițiu.

DEBRIEFING

- ★ Puteți recunoaște unele dintre tehnicile și metodele care au fost ilustrate în prima parte a atelierului?
- ★ Ați putea explica rezultatele obținute și ați putea oferi argumente pentru aceste decizii?



**Start-up
Lighthouse**



Start-up
Lighthouse

ÎNVĂȚAREA PE TOT PARCURSUL VIEȚII ȘI SUCCESUL



Obiective de învățare



Reflectarea asupra importanței învățării pe tot parcursul vieții și a impactului acesteia asupra dezvoltării noastre personale și profesionale.



Reflectarea asupra modului în care învățăm și a modului în care acest lucru ne afectează succesul personal.



Reflectarea asupra modului în care o organizație care învață poate obține rezultate mai bune.



Materiale: Televizor sau proiector, calculator

Descriere

Selectați împreună cu echipa dvs. unul dintre videoclipurile de mai jos:

1. De ce trebuie să fii un Lifelong Learner?



2. Ce este învățarea pe tot parcursul vieții? De ce este importantă?



3. Sistemele de bază care trebuie să existe pentru a sprijini învățarea pe tot parcursul vieții.



1. Începeți să vizionați unul dintre videoclipurile de mai sus;
2. Apoi reflectați asupra beneficiilor învățării pe termen lung;
3. La final, facilitatorul poate cere câteva exemple despre importanța de a fi la curent cu diferite subiecte în viața noastră de zi cu zi;
4. Atunci când vine vorba de strângerea de fonduri, faptul de a avea cunoștințe vaste în diferite domenii contribuie la îmbunătățirea eficienței activității;
5. De asemenea, este important să avem capacitatea de a ne recunoaște punctele slabe și potențialitățile;
6. Să avem umilința de a realiza că uneori nu știm ceva despre un anumit subiect, dar putem învăța;
7. Reflecția asupra acestui aspect, individual sau în grup, promovează conștientizarea a ceea ce ne putem îmbunătăți.

DEBRIEFING

- ★ Când vine vorba de strângerea de fonduri, o cunoaștere amplă a diferitelor domenii contribuie la îmbunătățirea eficienței activității;
- ★ De asemenea, este important să avem capacitatea de a ne recunoaște punctele slabe și potențialul;
- ★ Să avem umilința de a realiza că uneori nu știm ceva despre un anumit subiect, dar putem învăța;
- ★ Reflecția asupra acestui lucru, individual sau în grup, promovează conștientizarea a ceea ce putem îmbunătăți.



**Start-up
Lighthouse**





ÎNTORS PE DOS



Obiective de învățare



Provocarea tinerilor să își extindă orizonturile și să iasă din zona de confort.



Încurajarea participanților să accepte schimbarea și să recunoască faptul că aceasta este un proces individual.



Înțelegerea faptului că, uneori, de-a lungul vieții, schimbarea nu este întotdeauna negativă.



Materiale: Eșarfă, foarfece, reviste, foi albe A4, pixuri



a învăța să înveți

adaptarea la schimbare

viziune strategică

gandire analitică

Descriere

Facilitatorul începe prin a spune că, dintr-o dată, viața noastră se poate întoarce cu susul în jos. Apoi îi pune pe tineri în echipe de câte doi și îi pune în situații care îi fac să iasă din zona lor de confort.

Instrucțiuni pentru participanți

1. Acoperiți-le fața cu o eșarfă (ca și cum ar fi orbi) și puneți-i să îndeplinească o anumită sarcină, cum ar fi să le cereți să aducă un obiect din cealaltă parte a camerei, ghidați verbal de un alt coleg;
2. Scrieți un text cu mâna opusă celei cu care scriu de obicei;
3. Să scrie un text într-o limbă pe care nu o cunosc, punând un alt coleg să îl citească;
4. Să-și scoată hainele sau să încheie o cămașă cu o singură mână;

5. Decupați imagini dintr-o revistă cu mâna opusă celei pe care o folosesc de obicei;
6. Stabilește un traseu spre cealaltă parte a camerei și, cu spatele la cealaltă parte a camerei (și, prin urmare, cu vederea afectată), urmând instrucțiunile colegului lor, se îndreaptă spre ea;

Grupurile se pot schimba pentru a experimenta toate sarcinile.

DEBRIEFING

- ★ Puteți estima gradul de dificultate al sarcinilor?
- ★ Ce strategii au fost folosite pentru a depăși dificultățile? A fost util sprijinul colegilor?



Start-up
Lighthouse





PERSUASIUNE

Obiective de învățare



Srijinirea conștientizării interculturale și a înțelegerii empaticе prin intermediul unei activități de învățare prin acțiune.



Obținerea unei mai bune înțelegeri a experienței trăite de tinerii cu mai puține oportunități și a modului în care acest lucru le afectează participarea.



Aplicarea gândirii critice și a creativității pentru a elabora un plan de implicare a tinerilor cu mai puține oportunități în coproiectarea, implementarea și evaluarea programelor și proiectelor de tineret.



Materiale: Chestionar de persuasiune
Studiu de caz, post-it-uri, flipchart, social media



Descriere

Pentru tinerii cu mai puține oportunități din "comunitățile rămase în urmă", viața de zi cu zi este o provocare, cu infracțiuni grave, probleme legate de bande și probleme de siguranță zilnică, o experiență de rutină. În acest context, programele care vizează sprijinirea tinerilor cu oportunități reduse, deși bine intenționate, sunt adesea puse în aplicare "de sus în jos", cu o contribuție redusă sau chiar inexistentă din partea tinerilor în cauză. Tinerii nu au încredere în "sistem", iar programele care sunt puse în aplicare sunt adesea considerate ca fiind lipsite de credibilitate și irelevante.

Organizațiile care oferă aceste programe și personalul acestora se confruntă cu propriile provocări în ceea ce privește răspunsul la "stilurile de viață haotice" ale grupului lor țintă, precum și cu întreruperile de

coordonare a activităților și gestionarea timpului asociate cu aceste stiluri de viață. Ei nu sunt obișnuiți să lucreze cu "contracultura pe care o au tinerii".

'Persuasiunea' este o activitate de învățare colaborativă care explorează aceste aspecte și modul în care acestea afectează conceperea și evaluarea proiectelor. Aceasta folosește jocul de rol pentru a-i determina pe participanți să empatizeze cu perspectiva și experiența trăită a altcuiva, prin intermediul unei metodologii de "set de învățare prin acțiune" (Pedler, 1997). Învățarea prin acțiune este o abordare a învățării prin colaborare care ia sarcina ca vehicul de învățare.

Se bazează pe premisa că nu există învățare fără acțiune și nu există nici o acțiune fără învățare.



Start-up
Lighthouse



dinamica echipei

comunicare

luarea deciziilor

empatie

În cadrul setului de învățare prin acțiune, participanții reflectă asupra ipotezelor și convingerilor care le modelează înțelegerile și acțiunile. Gândirea critică aduce în prim-plan probleme reale și le supune la o analiză amănunțită - permițându-le participanților să pună sub semnul întrebării rațiunile care stau la baza acțiunilor lor și să examineze problemele din mai multe perspective.

Reformularea problemei prezentate va avea loc atunci când oamenii vor descoperi percepții greșite, norme și așteptări care sunt adesea ascunse.

Etapa 1: Stabilirea sarcinii 30'

Construiți parametrii activității și procesele de lucru. Facilitatorul explică Sarcina grupului - de a dezvolta un plan pentru a angaja

tineri "greu de atins" în implementarea și evaluarea unui proiect de tineret - utilizând documentul de însoțire. Un studiu de caz al unui program de tineret conceput în colaborare - KEYSTONE - este prezentat ca o introducere în scenă. Sunt explicați parametrii temporali ai sarcinii (așa cum sunt stabiliți în documentul de prezentare).

Pasul 2: Explorarea limitelor: lucru în grupuri mici 45'

Împărțiți-vă în două grupuri aproximativ egale.

- Grupul 1: preia rolul tinerilor cu mai puține oportunități.
- Grupul 2: își asumă rolul lucrătorilor de tineret și al voluntarilor.



**Start-up
Lighthouse**



dinamica echipei

comunicare

luarea deciziilor

empatie

Grupurile 1 și 2 își aleg fiecare câte un reprezentant. Rolul și sarcina reprezentanților este de a acționa ca mediator în cadrul unui dialog cu fiecare grup. Reprezentanții pot vizita celelalte grupuri și pot pune întrebări. Celelalte grupuri pot cere celorlalți reprezentanți să le viziteze grupul lor.

Sarcina fiecărui grup este:

- Gândiți-vă la ceea ce creează tensiuni în comunitate - în special pentru tineri - și care sunt factorii care îi împiedică pe tineri să se implice în programele de tineret.
- Evidențiați câteva lucruri cheie despre celălalt grup pe care grupul dvs. nu le înțelege
- Evidențiați câteva lucruri cheie despre celelalte grupuri care creează sentimente negative în grupul dumneavoastră, de exemplu lucruri care creează anxietate, neîncredere sau furie.

Fiecare grup va transmite apoi un mesaj celui alt grup, prin intermediul reprezentantului său, cu privire la ceea ce nu înțelege la acel grup și care sunt sentimentele negative care trebuie explorate.

Pasul 3: Planul de persuasiune 45'

Pe baza informațiilor obținute în etapele 1 și 2, fiecărui grup i se prezintă sarcina:

Să elaboreze un plan pentru a implica tinerii "greu de atins" în proiectul conceput în cadrul Activității 2, în calitate de "co-implementari" și "co-evaluatori".

Acest lucru implică o gândire creativă și critică pentru a găsi cele mai bune soluții în ceea ce privește metodologia de implementare și instrumente de colectare a datelor pentru evaluare.



**Start-up
Lighthouse**



dinamica echipei

comunicare

luarea deciziilor

empatie

Participanților li se dă "carte albă" pentru a veni cu orice soluție pe care o consideră eficientă. Aceștia ar trebui să fie încurajați să se gândească la modalități inovatoare de implicare a tinerilor - de exemplu, prin utilizarea rețelelor de socializare. De asemenea, trebuie încurajată realizarea acestui lucru printr-o demonstrație practică - de exemplu, prin utilizarea unui canal de social media. Participanții ar trebui, de asemenea, să fie îndrumați să se gândească la strategii precum stimulentele și gamificarea pentru a-și atinge obiectivele.

După ce și-au elaborat planul, fiecare grup va face o prezentare de 5 minute cu privire la ceea ce au realizat. Această prezentare poate fi făcută prin: flip chart; post-it-uri; orice alt suport pe care grupul dorește să îl folosească - de exemplu, powerpoint.

Etapa 4: Revizuire și reflecție 30'

După terminarea sarcinilor, grupul se reunește pentru a-și revizui munca și a reflecta asupra a ceea ce au învățat.

DEBRIEFING

- ★ Activitatea v-a schimbat înțelegerea despre "experiența trăită" a tinerilor "greu de atins"? În ce fel?
- ★ Este posibil să folosiți în viața dvs. vreuna dintre cunoștințele și învățăturile dobândite în urma activității?
- ★ Ce vi s-a părut provocator la această activitate?



**Start-up
Lighthouse**



THE ACCELERATOR



Start-up
Lighthouse



gandire analitică

creativitate

gandire critică

evaluare



Start-up
Lighthouse

PRE-MORTEM



Obiective de învățare



Obținerea unei mai bune înțelegeri a viitoarelor provocări și riscuri cu care se vor confrunta probabil proiectele.



Evaluarea gravității și a impactului acestor riscuri și provocări.



Elaborarea strategiilor de reducere și atenuare a riscurilor.



Aplicarea gândirii critice și a soluționării problemelor pentru a dezvolta instrumente și indicatori pentru a monitoriza succesul și eșecul unui proiect.



Materiale: Video Pre-mortem:



Fișă pre-mortem
Bilete Post-it, flipchart

Analiza video a
riscurilor:



Descriere

"Pre-Mortem" este o activitate de învățare colaborativă care utilizează gândirea "out of the box" pentru a explora riscurile și provocările care pot duce la succesul sau eșecul unui proiect.

Aceasta oferă participanților posibilitatea de a aplica abilități analitice pentru a calcula gravitatea, probabilitatea și impactul potențial al acestor riscuri și modul în care acestea ar putea afecta proiectarea și evaluarea proiectului.

Participanții vor aplica apoi gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor pentru a identifica strategii de eliminare sau de reducere a riscurilor, iar apoi vor dezvolta instrumente și indicatori pentru a monitoriza succesul sau eșecul proiectului lor pe viitor.

Activitatea inversează practica convențională de a efectua o "post-mortem" a unui proiect eșuat

când este deja prea târziu pentru a mai putea face ceva pentru a preveni eșecul.

În schimb, participanții își folosesc imaginația pentru a descrie un scenariu în care toate speranțele și planurile lor de succes sfârșesc îngropate în mormântul proiectului.

Apoi, ei lucrează în sens invers pentru a găsi strategii inventive de evitare a catastrofei, punând în același timp în aplicare măsuri de evaluare pentru a afla dacă strategiile lor sunt pe drumul cel bun.

Etapă 1: Stabilirea sarcinilor 15'

Construiți parametrii activității și procesele de lucru. Facilitatorul explică sarcina grupului - să identifice și să atenueze riscurile cheie



**Start-up
Lighthouse**

gandire analitică

creativitate

gandire critică

evaluare

care influențează implementarea și evaluarea unui proiect de tineret - utilizând documentul de însoțire.

Sunt explicați parametrii temporali ai sarcinii (așa cum sunt prevăzuți în documentul de lucru).

Participanții sunt rugați să se gândească la un proiect de tineret pe care ar dori să îl evalueze în ceea ce privește provocările și riscurile. Acesta poate fi un proiect care există deja sau pot schița un proiect pe care ar dori să îl realizeze în viitor.

Etapa 2: Succes și eșec: lucru în grupuri mici 30'

Împărțiți-vă în două grupuri aproximativ egale.

- Grupa 1: își asumă rolul de echipă "eșuată".
- Grupul 2: își asumă rolul echipei "de succes".

Grupurile 1 și 2 își aleg fiecare câte un reprezentant. Rolul și sarcina reprezentanților este de a acționa ca un facilitator al activității grupului lor și de a prezenta rezultatele acestuia. Sarcina fiecărui grup este:

Grupul eșecului: faceți un brainstorming cu toate motivele pentru care proiectul a eșuat. Acestea ar putea include răsturnări negative de situație, semne de avertizare pe care le-ați ignorat, decizii prelungite, ipoteze care s-au dovedit false. Cum s-a întâmplat? Scrieți ideile pe bilețele autocolante și grupați ideile pe teme.

Grupul de succes: faceți un brainstorming despre toate modurile în care proiectul a reușit. Acestea ar putea include depășirea semnificativă a obiectivelor; producerea de noi rezultate. Cum s-a întâmplat? Scrieți ideile pe bilețele autocolante și grupați ideile pe teme.



**Start-up
Lighthouse**



Etapa 3: Prezentarea rezultatelor 20'

După ce au elaborat factorii de succes și de eșec, fiecare grup va face o prezentare de 10 minute cu privire la ceea ce a obținut. Această prezentare poate fi făcută prin: flipchart; post-it-uri; orice alt suport pe care grupul ar dori să îl folosească - de exemplu, powerpoint.

Etapa 4: Reflecție și acțiune 30'

În urma prezentărilor pe subgrupuri, grupul se reunește pentru a-și revizui munca, pentru a reflecta asupra a ceea ce au învățat și pentru a folosi această reflecție pentru a se gândi la acțiuni de eliminare sau reducere a riscurilor.

Acest proces acoperă următoarele:

Elaborarea și examinarea soluțiilor posibile la riscurile identificate.

- Evaluați fiecare risc în funcție de probabilitate și de impactul asupra proiectului. Se punctează probabilitatea: 0 - nicio probabilitate 1 - probabilitate scăzută 2 probabilitate moderată 3 probabilitate ridicată. Impactul este punctat: 0 - niciun impact 1 - impact minim 2 - impact moderat 3 - impact ridicat;
- Discutați ce acțiuni ar putea fi necesare pentru a reduce riscurile de catastrofă în viitor;
- Stabilirea metodelor și a indicatorilor care vor fi utilizați pentru a monitoriza succesul sau eșecul. Metodele și indicatorii trebuie să fie legate de natura și gravitatea riscurilor identificate și de soluțiile acestora. De exemplu, dacă "rămânerea fără finanțare" este identificată ca fiind un risc grav, iar strategia de atenuare este "punerea în aplicare a unui plan pentru a



**Start-up
Lighthouse**



asigura în mod regulat oportunități de finanțare", atunci o bună metodă de monitorizare a riscurilor ar fi utilizarea unei foi de calcul pentru a înregistra activitățile de finanțare și rezultatele, iar un bun indicator de monitorizare ar fi "% de creștere a finanțării asigurate față de nivelul de referință".

DEBRIEFING

- ★ Ce lucruri noi ați învățat despre modul în care proiectele pot să derapeze și să se încheie cu un eșec?
- ★ Este posibil să folosiți învățăturile din această activitate în activitatea dumneavoastră?
- ★ Ce vi s-a părut o provocare în cadrul activității?



**Start-up
Lighthouse**



THE ACCELERATOR



Start-up
Lighthouse



*gandire critică**rezolvarea problemelor**dinamica echipei***Start-up
Lighthouse**

CEL MAI RĂU SCENARIU



Obiective de învățare



Participanții trebuie să lucreze împreună și să rezolve probleme pentru a reuși, să își dezvolte gândirea critică și managementul echipei.



Materiale: Hârtii și pixuri

Descriere

Împărțiți participanții în grupuri. Explicați-le că sunt implicați în "Cel mai rău scenariu". Dați fiecărui grup o situație: blocați într-o clădire în flăcări. Blocat pe o navă care se scufundă. Într-o barcă de salvare după ce nava s-a scufundat. Blocați pe un munte cu o avalanșă iminentă. Aterizat de urgență pe o insulă pustie. Într-o junglă cu prădători în spate și un râu plin de piranha în față.



gandire critică

rezolvarea problemelor

dinamica echipei

Grupul trebuie să decidă asupra a 5 obiecte care trebuie să le ajute să ajungă în siguranță. Cele 5 elemente trebuie să fie rezultatul unei decizii unanime a grupului. Toată lumea trebuie să fie de acord cu obiectele. Cum negociază grupurile lista? Elevii pot încerca să negocieze pentru a obține elemente suplimentare de pe listă, dar să fie clar. Sunt 5 și numai 5. Dați grupurilor o limită de timp pentru a veni cu lista. Începeți să anunțați că pericolul din jur (fie că este vorba de foc, lei sau o avalanșă) se apropie. Și mai aproape. Timpul se scurge. Vor reuși grupurile să bată ceasul?

Faceți acest exercițiu cu un scenariu realist. Apoi repetați cu un scenariu bazat pe fantezie. Sunt pe Marte și există o scurgere în locuința lor. Castelul este atacat de vrăjitoare.

Se află sub pământ într-o luptă până la moarte cu oamenii cârțiță. Este viitorul și toată lumea este un robot. Roboții au de-a face cu o furtună de acid raid.

Momente AHA

- ★ La sfârșitul timpului limită, cereți grupurilor să își prezinte listele. Discutați cu clasa. Sunt utile elementele din listă? Sunt surprinzătoare?
- ★ A reușit grupul să se pună de acord asupra a cinci elemente? De ce sau de ce nu?
- ★ Cu ce elemente vin ei în circumstanțe imaginare?



**Start-up
Lighthouse**



gandire critică

rezolvarea problemelor

dinamica echipei


**Start-up
Lighthouse**

VORBIM DESPRE ASTA



Obiective de învățare



Participanții vor învăța importanța de a fi capabili să adopte o poziție față de o problemă și de a o apăra prin logică, raționament, cunoștințe și bun simț.



Materiale: Lista cu scenarii

Descriere

Mai jos este o listă de scenarii pe care să le prezentați participanților pentru a le discuta și dezbate. Acestea se bazează în principal pe etică și moralitate. Acestea vor încuraja participanții să ia poziție și să își apere punctul de vedere.

Scenariul 1: Într-o zi, Richard găsește un inel cu aspect scump pe holul școlii. Nu are niciun nume pe el și nu se află lângă dulapul nimănu.

Ar trebui să:

- A) Să-l dea la obiecte pierdute și găsite?
- B) Să întrebe dacă aparține cuiva de acolo
- C) Să-l păstreze și să nu spună nimic.



gandire critică

rezolvarea problemelor

dinamica echipei

Scenariul 2

Prietena lui Judy este stresată de un test care urmează. Judy a dat deja testul și a obținut 100%, așa că știe deja toate răspunsurile.

Ar trebui să:

- A) Să-i dea răspunsurile prietenei sale
- B) Să-și folosească cunoștințele pentru a-și îndruma prietena
- C) Să nu se implice deloc

Scenariul 3

Antrenorul Nelson a surprins doi dintre jucătorii săi de baschet vedetă vandalizând proprietatea școlii. Regula este ca aceștia să fie suspendați.

Dacă se întâmplă acest lucru, echipa lor pierde următoarele semifinale. Dacă antrenorul păstrează tăcerea, vor câștiga cu siguranță, dar el și-ar putea pierde locul de muncă.

Ar trebui ca antrenorul:

- A) Să-i suspende pe cei doi jucători și să se supună regulilor
- B) Să se prefacă că nu i-a văzut niciodată.

DEBRIEFING

- ★ Ce ai descoperit despre tine și despre grup în timpul procesului?
- ★ Ce lecție puteți învăța?



**Start-up
Lighthouse**





HARTA EMPATIEI



Obiective de învățare



Hărțile de empatie pot fi un instrument puternic pentru a construi o înțelegere mai profundă a modului în care cuvintele și acțiunile noastre se leagă de gândurile și sentimentele noastre.



Materiale: Hârtii A4
Hârtie flipchart
Creioane
Markere

Descriere

Hărțile empatiei sunt împărțite în patru secțiuni: Gândește, Simte, Spune, Fă. Ghidați participantul printr-un exemplu, folosindu-vă pe dumneavoastră ca model. (Ex: Când mă simt nervos, aș putea crede că fac greșeli. Când mă simt așa, îmi cer scuze foarte des (spun) și deseori respir adânc (fac).

Pe o tablă albă sau pe un buletin, desenați un cerc în centru și etichetați-l ca fiind "grupul nostru". Apoi împărțiți tabla în patru cadrane, etichetate: Gândește, Simte, Spune, Fă.



empatie

leadership

dinamica echipei

Fiecare elev primește patru post-it-uri. Rugați participanții să scrie o emoție pe care o simt uneori, un gând pe care îl asociază cu acea emoție, o acțiune pe care o întreprind atunci când au acel sentiment și ceva ce ar putea spune. Fiecare postează pe rând pe tablă.

Stabiliți tonul la începutul activității pentru a asigura o ascultare activă și plină de compasiune. După ce harta este complet populată, grupul ar trebui să citească toate punctele cu voce tare și să caute teme sau modele similare.

Aceste modele și teme ar trebui să fie notate. Acest lucru permite echipei să umanizeze sentimentele și trăsăturile unei persoane sau ale unui grup de utilizatori cu care s-ar putea să nu fie familiarizați, obținând astfel empatie.

DEBRIEFING



Care a fost momentul tău AHA în timpul activității?



**Start-up
Lighthouse**



86.400



Obiective de învățare



Înțelegerea valorii timpului și a motivelor pentru care este important să devenim eficienți.



Materiale: Hârtii A4
Hârtie flipchart
Creioane
Markere

Descriere

Spuneți-le participanților că au la dispoziție 86.400,00 dolari pe care îi pot cheltui cum doresc. Singurele restricții sunt că nu pot pune bani la bancă și că, dacă nu folosesc niciun ban, îi pierd. Discutăm apoi de ce și cum au cheltuit banii în felul în care au făcut-o. Împărtășiți-le că 86400 reprezintă numărul de secunde pe care le avem în fiecare zi și că, cât mai des posibil, ar trebui să se gândească să-și petreacă timpul pentru lucruri importante pentru ei, așa cum au făcut cu banii lor.

DEBRIEFING



Ce trucuri și sfaturi folosești pentru a profita la maximum de timpul tău?



Start-up
Lighthouse



THE ACCELERATOR

time
management



**Start-up
Lighthouse**





POLIGON ORB



Obiective de învățare



Înțelegerea proceselor de grup și a celui mai eficient mod de a îndeplini o sarcină.



Materiale: Frânghie
Benzi pentru ochi

Descriere

În funcție de mărimea grupului, este posibil să trebuiască să îl împărțiți în echipe de 9 -15 jucători. Legați la ochi fiecare persoană.

(NOTĂ: Dacă aveți mai multe persoane decât ochișori, cereți-le să închidă ochii. Anunțați-i că încrederea și integritatea sunt esențiale pentru un rezultat de succes). Așezați o lungime de frânghie în centrul cercului.

Explicați-le că sarcina lor este să formeze frânghia într-o formă la alegere - un pătrat, un "Z" sau un pentagon. Toată lumea trebuie să fie în contact cu frânghia în permanență și trebuie să folosească întreaga frânghie. Nu sunt permise încurcături sau noduri.



empatie

leadership

dinamica echipei

Când grupul consideră că a realizat forma pe care ați specificat-o, o poate pune pe jos și își poate scoate legăturile de la ochi.

DEBRIEFING



În timpul evenimentului, veți vedea tot felul de stiluri de personalitate, stiluri de conducere, stiluri de comunicare și o ierarhie clară. În ceea ce privește gestionarea timpului, procesul grupului este adesea foarte agitat. Puteți discuta despre gestionarea timpului în echipă sau puteți folosi experiența ca metaforă pentru gestionarea timpului personal, întrebând "care este cel mai eficient mod de a îndeplini o sarcină?".

Grupul va constata că, atunci când sunt privați de vedere, modalitățile lor normale de îndeplinire a unei sarcini sunt aruncate în derută.

În cadrul ședinței de bilanț, discutați despre procesul pe care l-ar folosi dacă ar trebui să repete exercițiul. Acesta este, de asemenea, un instrument de procesare excelent pentru formarea în domeniul managementului, deoarece vă pot asigura că ceea ce se întâmplă atunci când sunt legați la ochi nu va fi ceea ce se întâmplă la birou.



**Start-up
Lighthouse**





CE AM FĂCUT IERI



Obiective de învățare



Învățarea modului de prioritizare a energiei și a eforturilor în funcție de sarcini



Materiale: Documente
Markere
Pixuri

Descriere

Cereți-le participanților să noteze 10 lucruri pe care le-au făcut ieri la locul de muncă (fără ordine, fără îndemnuri, fără comentarii). Apoi, pe o foaie de hârtie separată, cereți-le să noteze cele 5 subiecte pe care se așteaptă să le

discute la următoarea lor evaluare a performanțelor.

Rugați-i să se uite împreună la cele două liste și să marcheze într-un fel sau altul pe prima listă toate lucrurile care au o legătură directă cu cea de-a doua listă. (Este posibil ca delegații să încerce să facă legături indirecte pentru a justifica de ce au făcut anumite lucruri!).

Momentul "beculețului" este recunoașterea faptului că ne petrecem timpul cu lucruri care au o consecință mică sau deloc asupra performanței noastre. De obicei, le cer să reprezinte lista de 10 lucruri pe o grilă "Importantă/Urgentă".



empatie

leadership

dinamica echipei

Aceștia trebuie să se concentreze asupra "activităților importante și urgente/ne-urgente (deci planificate).

Îmi place această activitate, deoarece face o legătură clară între performanță și activitate.

DEBRIEFING



Ce am putea aplica începând de mâine?



**Start-up
Lighthouse**





TURNUL DIN HANOI



Obiective de învățare



Acest joc de team building cu o abordare matematică permite o discuție de grup amplă, planificare și rezolvare de probleme în rândul participanților.



Materiale: Discuri
Tije

Descriere

Puzzle-ul este format din trei turnuri/posturi/barre cu 5 sau mai multe discuri dispuse în formă conică, cu cel mai mic în vârf.

Obiectivul jocului este de a muta întreaga stivă pe o altă tijă păstrând ordinea respectivă. Există câteva condiții care trebuie respectate în timpul jocului:

1) La un moment dat, doar un singur disc poate fi mutat din turn;





- 2) Numai discul cel mai de sus de pe un turn poate fi deplasat și;
- 3) Echipa nu are voie să pună un disc mai mare pe un disc mai mic;

Numărul minim de mutări necesare pentru a rezolva un puzzle Turnul din Hanoi este $2n - 1$, unde n este numărul de discuri.

DEBRIEFING

- ★ Cum ați găsit soluția?
- ★ Cine a contribuit în mod activ la rezolvarea problemei?





NEBUNIA MARKERELOR



Obiective de învățare



Învățați cum să vă sincronizați eforturile pentru a atinge un obiectiv de echipă



Materiale: Hârtie pentru poster
Sfoară
Markere

Descriere

Această activitate provoacă grupurile să lucreze împreună pentru a scrie un cuvânt sau a desena o imagine folosind doar un singur marker și eforturile lor coordonate de a-l controla folosind doar o sfoară. Va fi nevoie de comunicare, colaborare și gândire creativă pentru ca ei să creeze o ilustrație "completă". Legați o bucată de sfoară de marker, pentru fiecare participant. Dacă aveți cinci persoane în fiecare grup care vor participa, veți avea nevoie de cinci sfori pentru fiecare marker.



comunicare

leadership

dinamica echipei



Start-up
Lighthouse

Va trebui să legați foarte bine fiecare sfoară și să lăsați o bucată de un metru și jumătate de sfoară să atârne de marker. Este posibil să fie nevoie să fixați sforile cu bandă adezivă pe marker dacă acestea continuă să cadă. Împărțiți grupul în echipe mai mici și dați fiecărei echipe hârtie și markerul lor.

Fiecare participant ia în mână una dintre sfori. Alegeți un cuvânt pe care grupurile să îl scrie. Fiecare va trebui să lucreze împreună pentru a scrie fiecare literă.

Ei au voie să se țină doar de capătul sforii (ultimii 15 cm), ceea ce înseamnă că nu își pot apropia pe furiș mâinile de marker pentru a scrie. Vedeți cât de bine se descurcă!

DEBRIEFING



Care a fost strategia ta?



De ce ați avut nevoie pentru a vă atinge obiectivul?





MOSCOW



Obiective de învățare



Stabilirea unei ierarhii clare a ceea ce trebuie implementat și a ceea ce nu este fezabil de inclus în cadrul constrângerilor actuale.



Stabilirea priorităților folosind o colecție de caracteristici "Trebuie să aibă", "Ar trebui să aibă", "Ar putea avea" sau "Ar dori, dar nu va avea".



Materiale: Markers
Foi de flipchart

Descriere

1. Enumerați toate caracteristicile pe care doriți să le dezvoltați într-un anumit interval de timp (de exemplu, un Sprint).
2. Realizați o diagramă care să cuprindă cele patru categorii diferite "Trebuie să aibă", "Ar trebui să aibă", "Ar putea avea" sau "Ar dori, dar nu va avea". Clasificați caracteristicile în cadrul celor patru categorii.
3. "Trebuie să aibă" sunt caracteristici care sunt esențiale și trebuie implementate pentru a avea un produs de succes.



4. "Ar trebui să aibă" sunt caracteristici care sunt importante, dar care nu sunt critice, ele pot fi realizate într-un mod diferit.

5. "Ar fi putut avea" sunt caracteristici care ar fi bine să fie disponibile, dar care nu vor aduce o schimbare semnificativă în experiența utilizatorului.

6. "Ar dori, dar nu va primi" sunt caracteristici care sunt prea dificil de implementat.

7. Odată ce diferitele caracteristici au fost evaluate, planificați în consecință prin definirea sarcinilor.

DEBRIEFING



În ce medii ați putea aplica metoda Moscow?



Start-up
Lighthouse





ZONA DE CONFORT



Obiective de învățare



Abordarea schimbărilor din grup și încurajarea conversațiilor despre nivelurile de confort între membri pentru a consolida legăturile și munca în echipă.



Materiale: Bandă sau frânghie

Descriere

Confecționați o țintă cu bandă, frânghie sau ață (trei cercuri concentrice). Notă pentru facilitator: Deoarece îi întrebați pe oameni ce se află în/în afara zonelor lor de confort, asigurați-vă că alegeți afirmațiile în mod corespunzător pentru grupul dumneavoastră și pentru etapa de grup.

Puteți introduce această activitate cu un citat sau o declarație despre schimbare. În caz contrar, le puteți spune pur și simplu elevilor că veți rosti mai multe afirmații. Pentru fiecare afirmație, ei ar trebui să ia în considerare nivelul lor de confort cu afirmația respectivă.



empatie

leadership

dinamica echipei

Există trei niveluri de confort:

Zona de confort: Vă simțiți bine în legătură cu această afirmație. Aveți abilitățile, interesul și cunoștințele necesare pentru a avea succes/eficace (acesta este cercul cel mai interior sau o treime din cameră).

Zona de provocare: Aveți anumite abilități, interes sau cunoștințe care să vă asigure succesul, dar știți că veți avea unele dificultăți cu această afirmație. Ați fi capabil să o faceți, dar veți învăța.

Zona de pericol: "Nu mă obligați să fac asta!". Așa vă simțiți în Zona de Pericol. Experimentați un disconfort semnificativ chiar și numai gândindu-vă la această problemă.

Exemple de declarații:

Abordarea unui străin la un eveniment /
Vorbind în public / Conducerea unei întâlniri /
Conducerea unui proces de planificare a unui eveniment / Fiind membru al unui comitet /
Abordarea unei afaceri pentru o donație /
Cunoașterea unei persoane noi în acest grup /
Solicitarea de feedback / Oferirea de feedback cuiva care nu-și face treaba /
Fiind în acest grup

DEBRIEFING



Cum v-ați simțit în fiecare dintre aceste zone?



Start-up
Lighthouse





CUNOAȘTEȚI REGULILE



Obiective de învățare



Să înțelegem cum să ne integrăm mai bine într-o comunitate, să propunem direcții pentru grupurile noastre, cum să-i inspirăm pe cei din grupul nostru.



Materiale: Hârtie flipchart
Marker

Descriere

Regulile și legile pe care le avem în viață sunt menite să ne ghideze, să ne protejeze și să mențină ordinea în societatea noastră. Imaginează-ți că ai posibilitatea de a stabili 3 reguli pe care toată lumea trebuie să le respecte. Ce reguli ați face și de ce?

- Regula nr. 1____Am ales această regulă pentru că:
- Regula nr. 2____Am ales această regulă deoarece:
- Regula nr. 3____Am ales această regulă deoarece:

DEBRIEFING



Care este rolul normelor?





SPOTLIGHT



Obiective de învățare



Împărtășirea mesajelor pozitive de apreciere pentru echipă



Materiale:

Tablă albă sau hârtie pentru postere
Markere

Descriere

Cereți unui participant să se așeze în fața tablei albe. Invitați restul grupului să se ridice și să scrie fraze pozitive despre acea persoană. Încurajați persoana așezată să nu se întoarcă sau să încerce să citească încă.

Acordați grupului câteva minute pentru ca toată lumea să contribuie. Nota facilitatorului: În calitate de facilitator, ar trebui să monitorizați comentariile scrise pentru a vedea dacă sunt adecvate. Când au terminat, faceți o fotografie cu ei în fața tabloului pentru a le da mai târziu. Ștergeți tabla și lăsați pe altcineva să ia loc în "lumina reflectoarelor".

DEBRIEFING



Cum ne simțim atunci când oferim / primim mesaje pozitive?





Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Start-up
Lighthouse

ERASMUS+





Start-up
Lighthouse

ERASMUS+ ISLAND

Misiuni:



Despre Erasmus+



Activități de consolidare a capacităților



DESPRE ERASMUS+

Erasmus+ este programul UE de sprijinire a educației, formării, tineretului și sportului.

Programul 2021-2027 pune un accent deosebit pe incluziunea socială, tranziția ecologică și digitală și promovarea participării tinerilor la viața democratică.

Obiectivul general al programului Erasmus+ este de a sprijini, prin intermediul învățării pe tot parcursul vieții, dezvoltarea educațională, profesională și personală a persoanelor din domeniul educației, formării, tineretului și sportului, în Europa și în afara acesteia, contribuind astfel la o creștere durabilă, la locuri de muncă de calitate și la coeziunea socială, stimulând inovarea și consolidând identitatea europeană și cetățenia activă.



**Start-up
Lighthouse**

Obiective:

- să ofere oportunități de mobilitate în scop educațional persoanelor și grupurilor și să încurajeze cooperarea, calitatea, incluziunea și echitatea, excelența, creativitatea și inovarea la nivelul organizațiilor și politicilor din domeniul educației și formării profesionale;
- să ofere tinerilor oportunități de mobilitate pentru învățare non-formală și informală care implică o participare activă și să încurajeze cooperarea, calitatea, incluziunea, creativitatea și inovarea la nivelul organizațiilor și politicilor din domeniul tineretului;
- să ofere oportunități de mobilitate în scop educațional personalului sportiv și să încurajeze cooperarea, calitatea, incluziunea, creativitatea și inovarea la nivelul organizațiilor și politicilor din domeniul sportului.



CONSOLIDAREA CAPACITĂȚILOR ÎN DOMENIUL TINERETULUI

Proiectele de consolidare a capacităților sunt proiecte de cooperare internațională bazate pe parteneriate multilaterale între organizații active în domeniul tineretului din cadrul programului și țări terțe neasociate la program.

Acestea vizează sprijinirea cooperării internaționale și a dialogului politic în domeniul tineretului și al învățării non-formale, ca motor al dezvoltării socio-economice durabile și al bunăstării organizațiilor de tineret și a tinerilor.

Domenii tematice/obiective specifice:

- participarea politică, angajamentul civic și dialogul cu factorii de decizie;
- incluziunea tinerilor cu mai puține oportunități;
- democrația, statul de drept și valorile;
- responsabilizarea/angajarea/angajarea/capacitatea de inserție profesională a tinerilor
- pacea și reconcilierea post-conflict;
- mediu și climă;
- combaterea discriminării și egalitatea de gen; competențe digitale și antreprenoriale.



Start-up
Lighthouse





Wow!

Ce călătorie intensă ai avut tu și echipa ta!

Așa cum am promis, scopul provocărilor a fost acela de a vă oferi o idee despre cum poate arăta și cum se poate simți o călătorie antreprenorială. Acum ați ajuns la ultima provocare și sper că această călătorie a fost plină de învățăminte și că v-ați dezvoltat pe parcurs. Trebuie să vă spunem, totuși, că acesta a fost doar începutul! Ce urmează?

În fața ta se află o lume nouă. Acum este rândul tău să alegi ce cale vrei să urmezi în continuare în călătoria ta.



Îți mulțumim pentru că ai folosit Start-up Lighthouse: Carduri de activitate de buzunar.

Disclaimer

Start-up Lighthouse este un proiect cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene. Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu reprezintă o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în aceasta.





Ne vedem la următoarea noastră aventură de învățare!

