

OUT OF THE BOX



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+



jovesolides
CENTRO DE INVESTIÇÃO
EM INOVAÇÃO
E INICIATIVAS

COPE
Comunidade para o Empreendedorismo



PRO
!FALL



ISTRUZIONI GENERALI

Voi, in qualità di **MASTER GAMER**, dovete informare correttamente i partecipanti sugli elementi chiave del gioco, per assicurarvi che si divertano e imparino in questo processo.

Il vostro ruolo è anche quello di sostenere, chiarire i dubbi e mantenere una buona atmosfera. Alcune raccomandazioni che potete suggerire ai partecipanti:

- Essere consapevoli di tutte le informazioni e del processo di creazione
- Osservare da qualsiasi prospettiva la vostra sfida e le possibili idee
- Sfruttare l'opportunità di imparare dagli altri e l'esperienza di creare conoscenza collettiva.
- Ogni idea è una buona idea, e ne verranno create tante quante sono le migliori
- si può dire SÌ E... invece di SÌ, MA...
- è una competizione, ma possiamo godercela in modo sano e divertente!

È sempre bene avere delle scadenze temporali per rendere la produzione un po' più eccitante.

Vi avvicinerete sempre a ogni squadra per rivedere, sostenere, controllare l'andamento del gioco.

È importante chiedere ai gruppi di prendere decisioni collettivamente, evitando i conflitti, e durante il tempo in cui hanno

In Factr 4 parlare di COSTI è sempre approssimativo. Possono sempre includere nuove voci, modificare e rendere più propria proposta.

Nel settore FEEDBACK vanno inserite le nuove idee, le proposte, ma sempre con il consenso del lavoro di squadra.

Occorre dinamismo, facilitare l'emersione dei talenti.

RELLEVANTE: la cosa più importante non è vincere, ma applicare il metodo (che deve essere chiaro e accessibile) ed essere consapevoli che le nostre idee possono sempre essere disapprovate.

La durata del gioco rende impossibile arrivare a progetti perfetti: sono solo IDEE, che possono diventare PROGETTI nel primo futuro.

AVVIO DEL GIOCO - KIZ GAME

COSA SAPPIAMO?

- Dinamica della presentazione (il tempo sarà fornito all'inizio di ogni parte)
- generazione di gruppi
- Gioco Khoot kiz! Dinamizzatelo con lo strumento online (circa 1 ora di gioco).

INIZIARE IL GIOCO DA TAVOLO - FUORI DALLA SCATOLA

COSA SAPPIAMO?

FATTORE 0	Riscaldamento (saluto, introduzione e inizio con il fattore 0)	DURATA
<p>Verranno creati nuovi gruppi e ogni gruppo è invitato a dedicare alcuni minuti per definire chi è e definire un nome.</p> <ul style="list-style-type: none"> - invitiamo i partecipanti a ricevere un feedback dagli altri, a conoscersi un po', ecc. - una volta terminato il tempo a disposizione, chiediamo a un rappresentante per squadra di fare una breve introduzione (1 minuto) sulla composizione del gruppo. <p>e il nome selezionato</p> <ul style="list-style-type: none"> - il Master Gamer inserisce il nome del Gruppo nella TABELLA DI PUNTUALIZZAZIONE (uno alla volta fino alla presentazione di tutte le squadre) 		10 MIN

FEEDBACK: i team sono sicuramente composti da partecipanti diversi con realtà, profili e competenze differenti, ma troveremo comunque obiettivi comuni.

FATTORE 1	Creatività	DURATA
<p>INIZIAMO: presentazione generale del gioco, in cui il master gamer si concentrerà sugli obiettivi principali del gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il punto di posta è imparare da una metodologia dinamica e motivante, che può aiutare nel processo di definizione di idee e di progetti - Questo gioco ci permette di considerare elementi rilevanti per la proiezione dell'innovazione sociale come creatività / partecipazione / scalabilità / sostenibilità, ecc. - Fornire una semplice sintesi passo dopo passo: <ul style="list-style-type: none"> . FATTORE 1: Creatività: generare la nostra idea partendo da stimoli concreti. . FATTORE 2: Partecipazione: identificare i beneficiari e le loro modalità di partecipazione alla proposta. . FATTORE 3: Passo dopo passo: definire la nostra proposta in piccoli passi che possono aiutarci a replicarla. . FATTORE 4: Sostenibilità: definire ciò di cui abbiamo bisogno e chi può fornirlo. . FATTORE 5: Raccontare la storia: la comunicazione come strategia per condividere l'essenza principale della proposta e il suo valore aggiunto. 		5 MIN

Creare un'idea che risponda alla sfida sociale

- forniamo ai partecipanti 3 tipi di carte (ne scelgono una tra le varie senza vederle): MINISFIDA - OBIETTIVO

- DURATA

- I gruppi devono analizzarli e definire un'idea concreta: partecipare alla sfida, coinvolgendo il target e con il durata indicata

- I gruppi sono invitati a essere creativi, a provare a fare qualcosa di diverso da ciò che si può conoscere, a essere innovativi, a pensare fuori dagli schemi.

10 MIN

FATTORE 1	Creatività	DURATA
<p>OPZIONALE: tecnica per migliorare la vostra idea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - una volta che tutti i partecipanti hanno finito, sono invitati a DECIDERE se vogliono MIGLIORARE la loro idea con una tecnica innovativa (possono dire sì o no) - i gruppi che decidono di sì, otterranno una macchina extra grande dove potranno lanciare la pedana e ottenere un numero. Possono poi pensare di migliorare la loro idea collegandola ai significati e ai concetti che la parola suggerisce (la parola che avrà lo stesso numero: da 1 a 6). - le squadre che hanno deciso di no, aspetteranno che l'attività finisca. 		<p>10 MIN</p>
<p>Istruzioni a sorpresa: Qualcuno conosce qualcosa di simile?</p> <ul style="list-style-type: none"> - una volta terminato, ogni squadra presenterà in un minuto la propria idea - il resto dei team farà qualche commento nel caso in cui conoscano qualcosa di simile a questa idea, e spiegherà quale idea, quale progetto, ecc. 		<p>15 MIN</p>
<p>PUNTAZIONE DEL FATTORE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 stella se hanno definito il nome (tutti) - 2 stelle se hanno deciso di affrontare la tecnica dell'innovazione - 3 stelle se nessuno ha avuto un'idea simile a quella che hanno proposto A MEDALL in caso di 3 stelle. 		
<p>FEEDBACK: le squadre sono sicuramente composte da partecipanti diversi con realtà, profili e competenze differenti, ma troveremo comunque obiettivi comuni.</p>		
<p>ISTRUZIONE A SORPRESA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 carta sarà distribuita a ciascun gruppo (si può decidere se tutti i vantaggi/svantaggi o se è mista. Ma tutti i partner avranno la stessa numero di advant / diadvant) - il master gamer chiede a ogni gruppo di leggere ad alta voce la carta, poi chiede di applicarla, quindi va a ogni tavolo e la coordina - questo influirà sul fattore successivo 		

FATTORE 2	PARTECIPAZIONE	DURATA
<p>Chi saranno i vostri beneficiari e come elenchereste le loro esigenze?</p> <ul style="list-style-type: none"> - chiedere ai partecipanti di definire correttamente i loro beneficiari, una questione molto rilevante per focalizzare la nostra proposta nei beneficiari - fare in modo che capiscano che la loro partecipazione (raccontare le loro esigenze) è importante anche per fare in modo che la nostra proposta si rivolga direttamente a loro (quindi, quali saranno i canali, i modi per fare in modo di capire le loro esigenze e i loro bisogni) 		<p>10 MIN</p>
<p>Chi sono i vostri collaboratori?</p> <ul style="list-style-type: none"> - I partecipanti devono creare reti. Dobbiamo assicurarci che comprendano la prospettiva positiva di avere altre esperienze, organizzazioni, particolari che possono contribuire alla nostra proposta, al nostro progetto per renderlo migliore e avere un maggiore impatto sociale. - dovremmo insistere sull'importanza di trovare diversi tipi di profili di collaboratori, forse possiamo anche essere innovativi nel selezione di essi? 		<p>5 MIN</p>
<p>PUNTAZIONE DEL FATTORE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 stella se completano la tabella dei beneficiari - 2 stelle se hanno definito almeno 3 diversi profili di collaboratori <p>Un MEDALL nel caso in cui abbiano ottenuto 2 stelle.</p>		
<p>FEEDBACK: è rilevante considerare che non è solo importante considerare le esigenze dei beneficiari per definire un progetto, ma anche considerarli come parte della soluzione. Possono partecipare perfettamente anche alla definizione del modo in cui risolvere la situazione.</p>		
<p>ISTRUZIONE SORPRESA - (come prima: 1 vantaggio per tutti, o 1 svantaggio per tutti, o misto, ma sempre nel rispetto di omogeneità.</p>		

FATTORE 3	PASSO PER PASSO	DURATA
<p>Può definire le fasi di sviluppo della sua idea?</p> <ul style="list-style-type: none"> - i partecipanti sono invitati a definire la loro proposta in fasi specifiche, in modo che sia più facile da replicare - l'idea principale è quella di renderlo il più possibile strutturato e definito 		<p>10 MIN</p>
<p>Definire la durata / le risorse per ogni</p> <ul style="list-style-type: none"> - è anche importante misurare il tempo e le risorse di cui possiamo avere bisogno per ogni passo - non si tratta di fornire numeri, costi, ma di sapere se abbiamo bisogno di 1 o 3 persone, se questo richiederà 1 settimana o 1 mese, ecc. 		<p>10 MIN</p>
<p>PUNTAZIONE DEL FATTORE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 stella se hanno definito il nome (tutti) - 2 stelle se hanno deciso di affrontare la tecnica dell'innovazione - 3 stelle se nessuno ha avuto un'idea simile a quella che hanno proposto A MEDALL in caso di 3 stelle. 		
<p>FEEDBACK: Definire le fasi o le sezioni di un progetto lo aiuterà a essere più chiaro, definito e facilmente replicabile. Stiamo creando proposte che sono essenzialmente pratici.</p>		
<p>ISTRUZIONE SORPRESA - (come prima: 1 vantaggio per tutti, o 1 svantaggio per tutti, o misto, ma sempre nel rispetto di omogeneità).</p>		

FATTORE 4	SOSTENIBILITÀ	DURATA
<p>Di cosa avete bisogno?</p> <ul style="list-style-type: none"> - invitare i gruppi a definire in una tabella (nel gioco dei tavoli) il tipo di risorse di cui hanno bisogno per realizzare il progetto (voce + costo approssimativo) - Naturalmente tutti i numeri sono approssimativi, quindi non devono perdere molto tempo su questo aspetto, ma definire più o meno quello che necessità 		<p>10 MIN</p>
<p>Da dove verranno i soldi?</p> <ul style="list-style-type: none"> - definire chi può essere il fornitore (possono essere pubblici, privati, donatori, ecc.) (ci sarà una tabella nel gioco da tavolo) - è importante trovare diversi tipi di fornitori o sostenitori per assicurarsi che la proposta diventi verità 		<p>10 MIN</p>
<p>PUNTAZIONE DEL FATTORE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 stella se hanno definito il nome (tutti) - 2 stelle se hanno deciso di affrontare la tecnica dell'innovazione - 3 stelle se nessuno ha avuto un'idea simile a quella che hanno proposto A MEDALL in caso di 3 stelle. 		
<p>FEEDBACK: il budget, ma anche le organizzazioni di supporto a cui possiamo chiedere aiuto, sono molto rilevanti e possono significare se la nostra proposta può diventare verità di no. La diversificazione delle fondazioni è necessaria per evitare la dipendenza economica.</p>		
<p>ISTRUZIONE A SORPRESA - SVANTAGGIO eliminare il finanziatore più grande e il personale. Quindi devono trovare un'alternativa per questo</p>		<p>10 MIN</p>
<p>OTTENERE UN FEEDBACK</p>		
<p>Condividere la propria idea con un membro di un altro team</p> <ul style="list-style-type: none"> - ogni squadra selezionerà un partecipante che rappresenterà il gruppo e resterà al tavolo - il resto dei partecipanti si recherà in un altro progetto per conoscere la proposta e poi fornire un feedback - il giro può essere definito solo arrivando al tavolo successivo, tutti nella stessa direzione. - 3-4 minuti per raccontare la storia, e il resto per fornire idee, commenti, osservazioni, sempre con l'idea di migliorare la proposta. 		<p>15 MIN</p>
<p>Discutete e includete le possibili idee nella vostra proposta finale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - dopo il feedback, tutti tornano al proprio tavolo. Il rappresentante condivide le idee, le proposte e i commenti - il team può inserire nuove questioni, modifiche o suggerimenti nella proposta finale. 		<p>10 MIN</p>

FATTORE 5	RACCONTATE LA STORIA!	DURATA
	<p>Descrivete la vostra idea in modo da renderla facilmente comprensibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 40 minuti per costruire in modo creativo la proposta da presentare - questo tempo permette ai partecipanti di migliorare il concetto, l'idea, l'impatto e anche di generare materiali per presentarlo nel modo più creativo possibile - I partecipanti saranno dotati di materiali e sono invitati a essere CREATIVI e a indicare i valori da considerare: CREATIVITÀ / IMPATTO SOCIALE / COMUNITÀ. - possono essere in camera o anche uscire, usare materiali extra, fare teatro, ecc. Il suo design è totalmente gratuito, ma basta 1 minuto e una metà. 	<p>40 MIN</p>
	<p>Presentare la propria idea davanti a una giuria</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1'5 minuti per presentare ogni squadra in qualcosa di simile a uno stage e presentarla davanti a una giuria. - la giuria si prenderà pochi minuti per valutare e poi richiamerà i partecipanti alle fasi e fornirà alcuni feedback (salvando il meglio della proposta) - uno per uno, fino a quando tutti i progetti saranno valutati - la Giuria può essere composta da membri di ciascun gruppo, che non valuteranno il proprio progetto ma altri. Possono anche essere persone esterne, sarebbe ancora meglio - dopo che tutti i progetti sono stati valutati, si può considerare una somma di punti e quindi la Giuria può comunicare il risultato finale. 	<p>1,5 OGNI</p>
<p>FEEDBACK: Anche se non stiamo promuovendo la competenza come questione importante, quando si GIOCA UN GIOCO, si tratta sempre di vincere. In ogni caso, il gioco è definito per promuovere soprattutto la creatività, la generazione di idee, ed è per questo che la giuria salva sempre il meglio di ciascuno, per ispirare anche altre proposte o partecipanti. Il processo stesso è un esercizio per il futuro, in quanto dovremmo essere davvero pronti ad ogni occasione in cui potremmo avere 2 minuti per raccontare la nostra storia che dovrebbe essere accattivante e attirare l'attenzione degli altri.</p>		