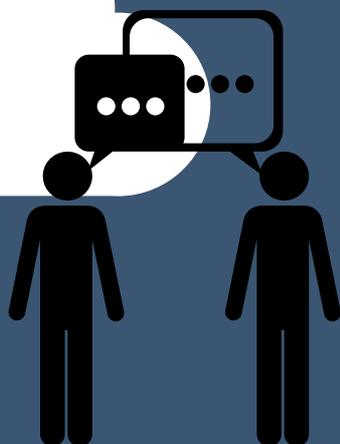


**INN@SEE- INNOVATIVE SOCIAL
ENTREPRENEURSHIP WITH YOUTH
ENGAGEMENT**



CAPITOLO 6 ORGANIZZARE UN INNOVATION: UN HACKATHON A IMPATTO SOCIALE

TOOLKIT PER L'IMPRENDITORIA SOCIALE



UNA RISORSA PER EDUCATORI, INSEGNANTI E COMUNITÀ

che desiderano crescere professionalmente e creare attività formative coinvolgenti sulla creazione di imprese sociali

AVVERTENZE

© Il presente progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. Questo documento riflette esclusivamente le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.





Pedagogical University of Krakow

L'Università pedagogica di Cracovia, fondata nel 1946, è oggi la più grande e una delle più antiche università pedagogiche della Polonia. Fin dalla sua fondazione, questa rinomata università ha costantemente ampliato la propria offerta formativa per soddisfare gli interessi e le esigenze dei giovani e far fronte alle necessità della società di oggi.



ARNO Organization for Social Innovation

ARNO, fondata nel 2013 nella Macedonia del Nord, è un'organizzazione che opera nell'ambito dell'innovazione sociale. A seguito del suo primo progetto, ARNO è stata riconosciuta come leader nel campo dell'imprenditoria sociale. Gestisce concorsi per aziende verdi e sociali, collabora con le scuole e offre programmi di formazione a giovani, insegnanti ed educatori.



Desert Bloom for Training and Sustainable Development

Desert Bloom Desert è un'organizzazione non profit con sede in Giordania, creata per far emergere il potenziale delle persone e contribuire alla pace e alla sostenibilità nel mondo. Desert Bloom è molto attiva nella valorizzazione dei giovani e delle comunità, dalla valorizzazione economica e sociale allo sviluppo di competenze.



ART-ER S. cons. p. a.

ART-ER è la Società Consortile dell'Emilia-Romagna nata per favorire la crescita sostenibile della regione attraverso lo sviluppo dell'innovazione e della conoscenza, l'attrattività e l'internazionalizzazione del sistema territoriale. La Società opera senza finalità di lucro.

Sito web del progetto

<https://innose.up.krakow.pl/>

**Università Pedagogica di
Cracovia**

<https://www.up.krakow.pl/>

**ARNO – Organization for Social
Innovation**

<https://arno.org.mk/>

ART-ER Attrattività Ricerca Territorio

<https://www.art-er.it/>

**Desert Bloom for training
and sustainable development**

<http://www.dbjo.org/>

Gentile educatore/educatrice, insegnante, lettore/lettrice

Forse concorderai con gli autori di questo documento sul fatto che *l'imprenditoria sociale è considerata un elemento fondamentale per l'economia dell'UE*. Tuttavia, nonostante i grandi passi avanti e i riconoscimenti, i concetti di "economia sociale" e "innovazione sociale" sono poco conosciuti o fraintesi e sembrano essere considerati raramente un fattore importante per le imprese, soprattutto per i giovani. D'altra parte, le start-up sociali sono soggette a maggiori difficoltà nel raggiungimento della sostenibilità economica e, senza dubbio, l'economia ha subito diversi cambiamenti a causa della pandemia. Il COVID-19 ha influenzato anche le decisioni in merito al nostro toolkit: per adattarci alla situazione presente, abbiamo sviluppato materiali ed esercizi concepiti per attività in presenza ma adattabili anche all'online. Perciò, quando indicato, saranno presenti i link ad alcuni materiali o consigli su come modificare gli strumenti per entrambe le versioni.

Il progetto INN@SE si fonda sull'idea che un approccio efficace al superamento delle sfide possa essere rappresentato dalla metodologia dell'innovazione aperta, basata su un processo collaborativo intersettoriale. Pertanto, la partnership del progetto è composta da organizzazioni provenienti da Paesi con diversi livelli di competenze in merito all'imprenditoria sociale; abbiamo, quindi, creato questo toolkit per favorire il trasferimento di conoscenze, teorie, ispirazione e motivazione a persone che già riconoscono l'importanza dell'imprenditoria sociale e la necessità di stimolare la partecipazione dei giovani all'interno di questo ecosistema.

L'obiettivo del presente lavoro è di ispirare nei giovani una mentalità imprenditoriale sociale innovativa e aiutarli a ideare progetti di impresa efficaci e sostenibili. Si tratta di un toolkit di attività e un modello di percorso formativo, facilmente adattabili, che utilizzano un approccio intersettoriale; una raccolta eterogenea di strumenti esistenti, accorpati secondo modalità (in presenza/online) e temi diversi.

Poiché ARNO ha assunto la guida della progettazione del presente lavoro, desideriamo ringraziare tutti gli autori per i loro contributi e riconoscere a noi stessi il merito per l'approccio sperimentale e l'audacia di accorpare e innovare. Dobbiamo ammettere che, al termine dell'editing finale del toolkit, abbiamo tagliato alcune pagine e capitoli, poiché l'elemento innovativo è stato il principio guida più importante. Nei prossimi lavori vorremmo intraprendere anche altre strade, ma crediamo che questa versione sia anche un ottimo "cibo per la mente" nel campo dell'economia sociale e lo stimolo per sviluppare menti innovative e uno sguardo nuovo sul settore.

Ci auguriamo che questo toolkit sia utile alle tue esigenze!

Cordiali saluti,
Irina Janevska, ARNO; curatrice e autrice

UN TOOLKIT FLESSIBILE DESTINATO AI GIOVANI ASPIRANTI IMPRENDITORI SOCIALI

Obiettivi didattici del toolkit:

- familiarizzare con il binomio "imprenditoria sociale" e "innovazione sociale aperta";
- acquisire le competenze adeguate per creare imprese sociali che affrontino le sfide del nostro tempo e delle comunità locali;
- promuovere la creatività e l'innovazione nel pensiero progettuale;
- acquisire competenze adeguate per lo sviluppo imprenditoriale e la sostenibilità finanziaria, attraverso nuovi corsi e strumenti di formazione;
- favorire collaborazioni con organizzazioni appartenenti a diversi settori per sviluppare progetti educativi e/o formativi che promuovano le opportunità offerte dall'imprenditoria sociale.

RINGRAZIAMENTI

Curatrice

Irina Janevska

Autori

Irina Janevska, Stefan Chichevaliev, Vladimir Petkovski, Shemsedin Iljaz, Samer Al-Kasih, Alain Marengi, Lara Porciatti, Marta Czyżewska, Dorota Murzyn

Hanno contribuito

Wojciech Maciejewski, Kristian Mancinone, Mamoun Khreisat, Katerina Panova Matoska, Iwona Lupa-Wójcik, Francesca Imperato

Editore

Organization for Social Innovation "ARNO", Isaija Mazovski 40/2-17,
1000 Skopje, Macedonia del Nord,
www.arno.org.mk, +389 77 855 832

INDICE

01 COS'È UN INNOVATHON?

02 METODI

03 COSA FARE PRIMA
DELL'INNOVATHON

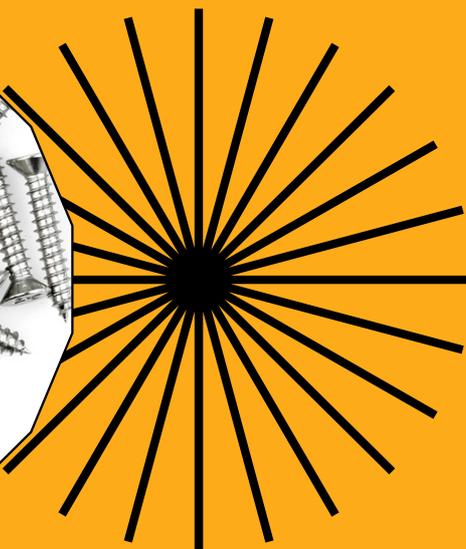
04 PROGRAMMA SUGGERITO
PER L'EVENTO DAL VIVO

05 PROGRAMMA ADATTATO PER
L'EVENTO ONLINE

06 ATTIVITÀ ROMPI GHIACCIO
ONLINE



INNOVATHON UN HACKATHON A IMPATTO SOCIALE



Capitolo VI

Cos'è un Innovathon?

Innovathon è un evento che utilizza il formato dell'hackathon, con particolare attenzione sulle metodologie dell'Open Innovation e del Pensiero Progettuale. L'evento mira a stimolare idee, contribuire ai processi di innovazione, promuovere collaborazioni e progettare modelli di business nel campo dell'imprenditoria sociale.

Innovathon è un ottimo strumento per:

- Riunire persone provenienti da diversi settori per lavorare insieme (ad esempio, giovani, rappresentanti comunali, settore privato, organizzazioni della società civile, ecc.)
- Progettare idee che aiutino le comunità locali
- Ispirare i giovani ad essere attivi e più intraprendenti
- Aumentare la creatività dei partecipanti

Innovathon non è uno strumento ideale per:

- Promuovere risultati teorici (ad esempio, una nuova politica)
- Valutare le conoscenze dei partecipanti (l'attenzione è rivolta alla creatività, non al materiale appreso).
- Costruire artificialmente la collaborazione (ad esempio, rappresentanti del comune che partecipano all'evento solo per poche sessioni).
- Fornire una formazione (sicuramente può essere un mix di approcci, ma a causa del limite di tempo non può sostituire una formazione completa).

Metodi

Tutti i metodi e le attività dell'Innovathon consistono in una serie di gruppi di lavoro, workshop, azioni di networking, sfide... tutti finalizzati a riconfermare l'importanza dell'imprenditorialità sociale con gli stakeholder e i partecipanti e a fornire strumenti per elaborare soluzioni innovative in modo collaborativo, attraverso processi di innovazione aperta, che è alla base del progetto INN@SE. Tuttavia, le attività proposte sono state concepite per un evento offline. È necessario apportare modifiche per un'iniziativa online.

Cosa fare prima dell'Innovathon

- Raccogliete i moduli di iscrizione: Nome; Età; Organizzazione (es. Studente...); Settore di studio/lavoro; Selezionare almeno 2 interessi (trasporti, energia, inquinamento atmosferico ecc.: ulteriori argomenti dovrebbero essere proposti dal partner organizzatore); Background (Hai esperienza negli argomenti selezionati?); Liberatoria (Accetto che vengano scattate foto); Protocolli Covid.
- Assicurate la presenza di 50 persone, ossia 40 studenti + 10 stakeholder (uno per ogni team che verrà creato).
- Create la giuria (3-5 persone= 1 impresa sociale+ 1 esperto di ambiente, 1 del Comune): spetta al partner organizzatore decidere se vuole più membri nella giuria.
- Logistica: ci dovrebbero essere almeno 2 facilitatori per gestire l'evento, 3 assistenti (si raccomanda di avere 1 persona dello staff durante le esercitazioni per supportare il gruppo), 1 fotografo
- Regole per il Concorso (schede di valutazione per la Giuria)

Programma suggerito per l'evento offline (dal vivo)

Si prega di notare che il progetto ha utilizzato l'Innovathon anche come evento volto a promuovere attività e progetti (quindi è previsto un po' di tempo per le spiegazioni dei progetti e dei loro risultati).

Tempo	Durata	Sessione	Commento
8:00	60 min	Preparazione	Preparate la sala, chiedete ai partecipanti di compilare il sondaggio pre-evento. Raccogliete i sondaggi. MATERIALI: Elenco dei partecipanti, 10 tavoli da 4-6 posti (predisposti in precedenza); sondaggio pre-evento; cartellini con i nomi; pennarelli; musica; spuntini e bevande per la mattina
9:00	30 min	Accoglienza e introduzione	Esaminate l'ordine del giorno e verificate le esigenze di pulizia (bagni, ecc.) Protocolli COVID ATTIVITÀ: I partecipanti si presentano con un divertente rompighiaccio (Human Bingo). MATERIALI: Copie stampate del BINGO, penne VEDI APPENDICE 1
9:30	15 min	Presentazione del progetto	Date una breve panoramica del progetto. Fornite definizioni ed esempi di imprenditorialità sociale. MATERIALI: Presentazione (ppt)
9:45	30 min	Presentazione dell'Open Innovation e della Sfida	Presentate l'Open Innovation leggendo L'auto era allergica al gelato (5 minuti) Fornite una panoramica sull'argomento del giorno e presentate i dati sui problemi ambientali e sociali (10-15 min.) ATTIVITÀ: Discussione su cosa sia l'Open Innovation (se conoscono esempi simili a quello dell'auto) e sulla sfida dell'evento. MATERIALI: Presentazione, Storia dell'auto, Gruppi e Argomenti VEDI APPENDICE 2
10:15	40 min	La sfida degli spaghetti	Presentate le regole della sfida degli spaghetti (5 minuti) ATTIVITÀ: Le squadre lavorano in gruppo sulla loro costruzione MATERIALI: VEDI APPENDICE 3
10:55	5 min	I vincitori degli spaghetti	Le squadre presentano le loro soluzioni. Viene premiata la costruzione più alta ATTIVITÀ: Discussione sulla collaborazione, l'ideazione e il debriefing del gioco. MATERIALI: Premi per le squadre (una grande scatola di cioccolatini che può essere condivisa con tutti)

Tempo	Durata	Sessione	Commento
11>00	30 min	Pausa	MATERIALI: Bevande, snack, musica
11:30	10 min	Presentazione dell'ideazione	Fornite una panoramica dell'albero dei problemi (10 minuti) MATERIALI: Presentazione
11:40	30 min	Lavoro di gruppo	ATTIVITÀ: I team lavorano in gruppo sull'identificazione del problema e sulla votazione. MATERIALI: Post-it, pennarelli, lavagne a fogli mobili
12:10	40 min	Pranzo	MATERIALI: Bevande, cibo, musica
12:50	30 min	Brainstorming	Fate una panoramica delle regole del Brainstorming. (5 minuti) ATTIVITÀ: I gruppi fanno un brainstorming di idee. (20 minuti) ATTIVITÀ: Distribuite 3-5 adesivi per votare a ogni partecipante e fate convergere il team sulle idee più promettenti da portare avanti. (5 minuti) MATERIALI: Presentazione; post-it, pennarelli, lavagne a fogli mobili; adesivi per votare.
13:20	120 min	Prototipazione	Fate una panoramica del BMC (versione aggiornata) (30 min) Fornite istruzioni ai gruppi e stabilite il tempo per il loro lavoro in gruppo ATTIVITÀ: I partecipanti creano prototipi delle idee selezionate tramite BMC (75 minuti) MATERIALI: Presentazione del BMC, esempio di BMC, copie vuote del BMC, musica
15:20	10 min	Pausa	MATERIALI: Bevande, snack, musica
15:30	60 min	Pitching	Masterclass sul pitching ATTIVITÀ: Gioco dei 30 secondi di notorietà MATERIALI: Presentazione sul Pitching
16:30	45 min	Preparazione	Fornite indicazioni sulle Regole della competizione Innovathon (5) ATTIVITÀ: Ogni squadra lavora alla presentazione del BMC e ai potenziali passi successivi (40 min). MATERIALI: Prototipo, foglio di lavoro Condividi il tuo prototipo, post-it, pennarelli.

Tempo	Durata	Sessione	Commento
17:15	60 min	Competizione Innovathon	Ogni squadra compete davanti alla giuria (10 squadre x 5 min= 50 min). Dopo aver terminato le presentazioni, espongono il loro BMC. ATTIVITÀ: Passeggiata in galleria MATERIALI: Adesivi
18:15	60 min	Cena (Riunione della giuria)	Prevedete una cena per i partecipanti e una sala separata per la giuria. Calcolate i voti della Passeggiata in galleria, raccogliete i feedback, i Voti per il People Choice Award (facoltativo) MATERIALI: Schede di valutazione, Raccolta punti in Excel
19:15	/	Vincitori, Riflessioni e chiusura	Fate una panoramica del processo. Annunciate i vincitori (la scelta della giuria e delle persone (se presente)) (15 min) e consegnate i premi. I partecipanti compilano un sondaggio post-evento (10 min) Date ai partecipanti la possibilità di condividere le loro riflessioni e di rispondere a eventuali domande o pensieri finali. Date la possibilità alla Giuria di presentare altre opportunità. Annuncio dei prossimi passi e riflessioni conclusive. (20) MATERIALI: Premi per la presentazione del/i team; sondaggio post-workshop, macchina fotografica per foto insieme.

Programma adattato per l'evento online (fornita dall'Università Pedagogica di Cracovia)

Tempo	Durata	Sessione	Commento
9:00	60 min	Benvenuto, Introduzione e obiettivi	Presentazione degli ospiti Presentazione dello scopo e dell'ordine del giorno dell'incontro ATTIVITÀ: I partecipanti si presentano giocando con la lavagna Miro.
10:00	15 min	Progetto INN@SE	Presentazione del progetto Presentazione ai partecipanti dei Risultati intellettuali Definizioni di imprenditorialità sociale ed esempi
10.15	20 min	Presentazione sull'Open Innovation e temi della giornata	Presentazione sull'Open Innovation (L'auto era allergica al gelato) Conoscenza del tema della giornata e presentazione dei dati relativi ai problemi ambientali e sociali che si vogliono affrontare ATTIVITÀ: Discussione su cosa sia l'Open Innovation
10.35	15 min	Pausa	
10.50	5 miin	Presentazione sull'ideazione (creazione di idee)	Presentazione della mappa del pensiero come strumento per la creazione di idee
10:55	55 min	Lavoro di gruppo	ATTIVITÀ: I team lavorano in gruppo per identificare il problema

Tempo	Durata	Sessione	Commento
11.50	10 min	Pausa	
12.05	30 min	Brainwriting	Panoramica delle regole del Brainwriting ATTIVITÀ: I team fanno un brainstorming e votano l'idea più promettente che sarà portata avanti.
12.35	60 min	Prototipazione	Panoramica del Modello di business canvas ATTIVITÀ: I partecipanti creano prototipi dell'idea selezionata tramite BMC.
13.35	25 min	Pausa	
14.00	30 min	Pitching	ATTIVITÀ: un quiz su PolIEv Presentazione del Pitching
14.30	60 min	Preparazione	Fornire indicazioni sulle regole del concorso Innovathon ATTIVITÀ: Ogni team lavora alla propria presentazione BMC.

Tempo	Durata	Sessione	Commento
15.30	60 min	Gara innovathon	ATTIVITÀ: Ogni squadra si presenta alla giuria Dopo la presentazione, i team pubblicano le loro presentazioni sul team MsTeams ("compiti")
16.30	30 min	Vincitori, riassunto e riflessioni	Voto della giuria e del pubblico Annuncio dei vincitori (selezione della giuria e del pubblico) Possibilità di condividere le proprie riflessioni e spazio per eventuali domande o pensieri finali. I partecipanti compilano il questionario del Po-workshop https://forms.gle/bEXiD7mWGYZvf9j2A
17.00		Fine	

Attività Rompi Ghiaccio online

Compilate il "rompighiaccio" qui sotto: ognuno scrive il proprio nome sopra la colonna selezionata e poi risponde alle domande su ogni riga delle carte.

The activity is presented on a Miro whiteboard with the following structure:

| | Name: |
|---|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1 | Blank sticky note |
| 2 | Blank sticky note |
| 3 | Blank sticky note |
| 4 | Blank sticky note |

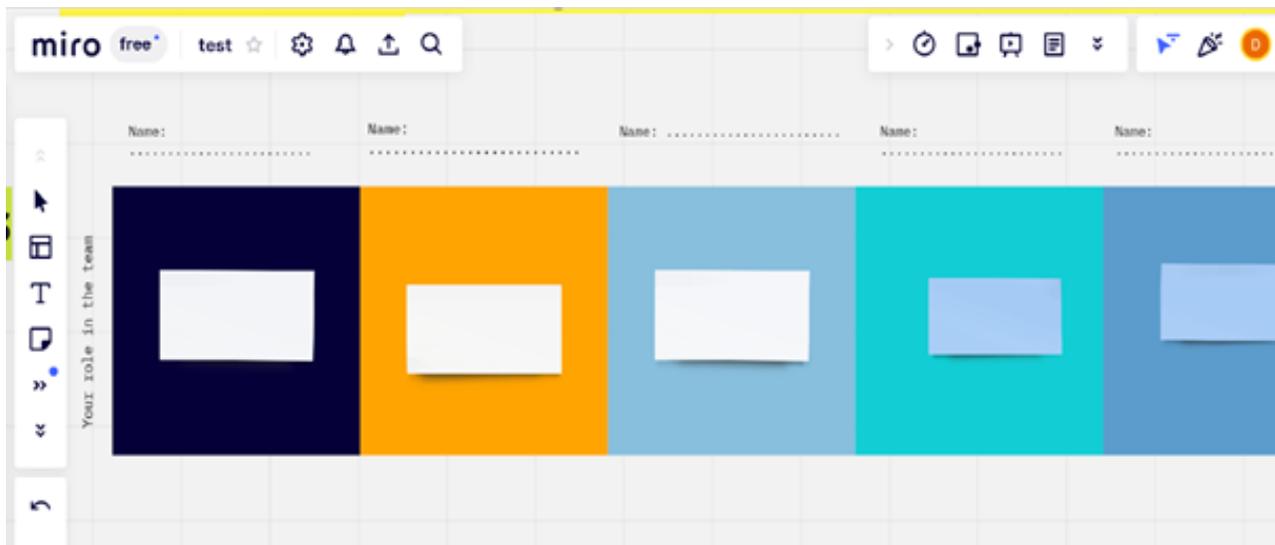
Questions for the rows:

- Row 1: If you were an animal, what would it be?
- Row 2: What have you recently learned?
- Row 3: If you could become an expert in any activity or field at the flick of a finger, what would it be?
- Row 4: If you could choose any superpower, what would it be?

Domande:

- Se foste un animale, che animale sareste?
- Che cosa avete imparato di recente?
- Se poteste scegliere un superpotere, quale potere scegliereste?
- Se poteste diventare esperti in un'attività o in un campo qualsiasi con un semplice gesto del dito, che cosa scegliereste?

Sapete già tutto di voi stessi, o almeno tutto quello che vi serve per definire i vostri ruoli nel team :-)
Sulla base delle caratteristiche di cui sopra, concordate il ruolo e la funzione del team e nominateli in modo creativo con due parole - scrivetele qui sotto.



APPENDICE 1

Innovathon - L'edizione di Cracovia BINGO



Caro partecipante,

Questo gioco si chiama BINGO. Lo scopo è trovare le persone che sono d'accordo con queste affermazioni (mettete il loro nome sulla riga) e cercare di creare una linea diagonale, orizzontale o verticale. Il primo che completa una riga vince e grida BINGOOOO. P.S. Sulla riga non può essere presente il vostro nome.

Divertitevi © Fate attenzione ai protocolli COVID!

<p>Sono nato prima del 1984</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Vorrei dirigere un'Impresa Sociale</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Ho il tuo stesso lavoro dei sogni</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Partecipo per la prima volta a un Innovathon (Hackathon)</p> <p>Mi chiamo _____</p>
<p>Sono mancino</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Mi piace cucinare</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Ho un fratello e una sorella (siamo 3 o più fratelli)</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>So cos'è l'imprenditoria sociale</p> <p>Mi chiamo _____</p>
<p>Ho già viaggiato in 5 paesi diversi</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Ho un gatto</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>So cos'è il Modello di business canvas</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Ho più di 6 lettere nel mio nome</p> <p>Mi chiamo _____</p>
<p>So raccontare una bella barzelletta</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>So suonare uno strumento musicale</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Amo Cracovia</p> <p>Mi chiamo _____</p>	<p>Ho vissuto all'estero</p> <p>Mi chiamo _____</p>

APPENDICE 2

Quest'auto era allergica al gelato alla vaniglia

Medium. 2022. This Car was Allergic to Vanilla Ice-Cream. [online]
Disponibile su <https://neocody.medium.com/this-car-was-allergic-to-vanilla-ice-cream-f2b0d253474d>



Una storia nata nei primi anni '70 racconta di una volta in cui qualcuno presentò un reclamo a Pontiac. Era tradizione della sua famiglia comprare il gelato dopo cena ogni sera, ma aveva problemi ad avviare l'auto dopo aver comprato un certo tipo di gelato.

L'uomo aveva acquistato l'auto di recente e non aveva mai avuto problemi di avviamento in nessun altro dei suoi spostamenti. Eppure, ogni volta che acquistava un gelato alla vaniglia, l'auto non partiva. Sapeva che sembrava una sciocchezza, ma era convinto che l'auto non avesse problemi a partire se acquistava qualsiasi altro gusto di gelato.

Il presidente di Pontiac era comprensibilmente scettico riguardo alla lettera, ma mandò comunque un ingegnere a controllare.

Si accordarono per incontrarsi una sera dopo cena e i due salirono in macchina per andare a prendere il gelato. Casualmente, era la sera del gelato alla vaniglia e, come prevedibile, al ritorno l'auto non partiva.

L'ingegnere tornò per altre tre sere. La prima sera, presero il cioccolato. L'auto partì. La seconda sera, prese la fragola. L'auto partì. La terza sera ordinò la vaniglia. L'auto non partì. L'ingegnere, essendo un uomo logico, si rifiutò di credere che l'auto dell'uomo fosse allergica al gelato alla vaniglia. Si organizzò per continuare le sue visite per tutto il tempo necessario e iniziò ad annotare ogni tipo di dato, come l'ora del giorno, il tipo di benzina, il tempo di guida, ecc.

Dopo pochi giorni trovò un indizio: l'uomo impiegava meno tempo per acquistare la vaniglia rispetto a qualsiasi altro gusto. Si scoprì che la disposizione del negozio prevedeva che il gelato alla vaniglia, il più popolare, fosse collocato nella parte anteriore, dove poteva essere acquistato più rapidamente. L'ingegnere si rese conto che il problema non era il gelato, ma piuttosto il minor tempo prima dell'avvio del motore.

Dopo ulteriori analisi, concluse che il problema era causato dal blocco del vapore. Il motore dell'auto aveva bisogno di più tempo per dissipare il calore prima di poter ripartire.

Debrief – rivisitato dall'autore

Che sia vera o meno, questa storia esemplifica che la maggior parte dei problemi, per quanto complessi possano sembrare all'inizio, possono essere gestiti con una soluzione semplice. Spesso ci troviamo a procrastinare dei compiti, ma una volta che ci siamo sforzati, scopriamo che la soluzione era molto più facile di quanto avessimo previsto. Ricordate che per quanto un problema possa sembrare assurdo o difficile a prima vista, ciò che conta davvero sono il nostro atteggiamento e la nostra percezione, perché raramente si può leggere un libro dalla copertina.



Come risolviamo i problemi?

Il problem solving è un processo che consente agli individui di superare un problema specifico. Questo processo, semplicemente, inizia da un punto di partenza e prosegue fino a una conclusione. Il processo coinvolge le funzioni mentali superiori e il pensiero creativo. Tuttavia, il problem solving è presente anche nel regno animale in cui si sperimenta mediante l'uso di labirinti e test per ottenere ricompense nascoste. Molti animali mostrano un'ampia gamma di strategie di problem solving, tra cui la strategia nota come "win-stay" (caratterizzata da cicli ripetuti e persistenti). Il problem solving non è presente solo negli esseri umani, ma può essere catalogato anche nel regno animale".

(Psychologydictionary.org. n.d. *Cosa è il PROBLEM SOLVING? Definizione di PROBLEM SOLVING (Dizionario di psicologia)*. [online] Disponibile su: <https://psychologydictionary.org/problem-solving>).

Detto questo, oggi siamo qui per cercare di risolvere i problemi, ma non come individui, bensì come gruppi. E sì, abbiamo alcuni premi per rendere l'intero processo più divertente.

Il problem solving è un processo mentale che implica la scoperta, l'analisi e la risoluzione di problemi. L'obiettivo finale del problem solving è superare gli ostacoli e trovare una soluzione che risolva al meglio il problema. La strategia migliore per risolvere un problema dipende in larga misura dalla situazione specifica. In alcuni casi, è meglio imparare tutto il possibile sul problema e poi usare le conoscenze fattuali per trovare una soluzione. In altri casi, la creatività e l'intuizione sono le opzioni migliori.

Verywell Mind. n.d. *Using Problem-Solving Strategies to Finding a Solution*. [online] Disponibile su: <https://www.verywellmind.com/what-is-problem-solving-2795485> .

Cos'è l'innovazione aperta?

Avete sentito che il nostro progetto Inn@SE promuove questo concetto? Ne avete già sentito parlare?

Il termine innovazione aperta indica una situazione in cui un'organizzazione non si affida solo alle proprie conoscenze, fonti e risorse interne (come il proprio personale o la R&S, ad esempio) per l'innovazione (di prodotti, servizi, modelli di business, processi, ecc.), ma utilizza anche molteplici fonti esterne (come il feedback dei clienti, i brevetti pubblicati, i concorrenti, le agenzie esterne, il pubblico, ecc.) per stimolare l'innovazione.

The Oxford Review. n.d. *Open Innovation: definition and explanation*. [online] Disponibile su: <https://oxford-review.com/oxford-review-encyclopaedia-terms/encyclopaedia-open-innovation-definition-explanation/> .

Ed è per questo che siamo tutti qui oggi. Tra noi ci sono persone con background e interessi diversi, ci sono studenti, comuni, SE...



"L'Open Innovation, termine coniato nel 2003 da Henry Chesbrough, è l'apertura del processo di innovazione. Un tempo i nuovi prodotti venivano sviluppati in segreto e a porte chiuse, oggi si assiste a un'integrazione mirata di clienti, ricercatori, fornitori e partner nelle attività di innovazione.

Oggi non ci rivolgiamo solo all'utente finale o al cliente, ma anche al beneficiario, allo stakeholder. Abbiamo creato gruppi misti in cui lavorerete insieme per pensare a come creare soluzioni ai problemi della nostra comunità. Le soluzioni dovranno avere un modello di business, quindi saremo nei panni dell'acquirente, prototiperemo l'idea, ma discuteremo anche di come questa idea possa aiutare le persone, di come possa creare una forte collaborazione e generare supporto.

Quali sono i problemi che vogliamo risolvere qui oggi?

(Selezione tematica) 20 dati sui problemi sociali e ambientali in - da confermare a cura dell'organizzatore

Quali sono i problemi che vogliamo risolvere qui oggi?

Spieghiamo innanzitutto cos'è l'Innovathon. Per questo evento abbiamo preso in prestito la logica dell'organizzazione degli Hackathon. Sapete cosa sono gli hackathon? Avete mai partecipato ad uno di essi?

Che cos'è un hackathon? L'hacking è la risoluzione creativa di problemi. (Non deve necessariamente coinvolgere la tecnologia).

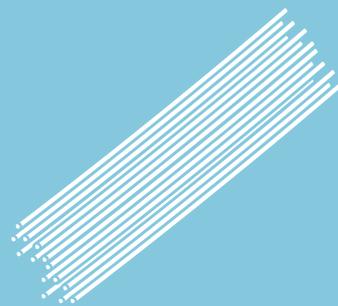
Un hackathon è un evento di qualsiasi durata in cui le persone si riuniscono per risolvere i problemi.

Il nostro evento, della durata di un giorno, si chiama innovathon, in quanto seguiremo il concetto di innovazione aperta e lavoreremo alla creazione di un prototipo di Social Business.

Nella prima parte lavoreremo sull'identificazione della causa principale di un problema e ogni gruppo dovrà decidere internamente un problema su cui concentrarsi. Successivamente impareremo il metodo del Modello di business canvas e ogni gruppo dovrà preparare il proprio BMC. Dopo la masterclass sul pitching, i team avranno il tempo di preparare il loro pitch e di competere davanti alla giuria. Alla fine sceglieremo i vincitori e festeggeremo tutti il nostro impegno.

APPENDICE 3

playmeo. n.d. Fun Problem-Solving With The Marshmallow Challenge Game. [online] Disponibile su: <https://www.playmeo.com/activities/team-building-problem-solving-activities/marshmallow-challenge/>



Istruzioni passo a passo

1. Preparate in anticipo un kit contenente i seguenti elementi per ogni piccolo gruppo:
 - 2.- 20 spaghetti
 - 3.- 1 metro (3') di spago
 - 4.- 1 metro (3') di nastro adesivo
 - 5.- 1 marshmallow
6. Riunite il gruppo e dividetelo in piccoli team di circa 4-8 persone.
7. Distribuite un kit a ogni team.
8. Chiedete ai team di usare (solo) il contenuto dei kit per costruire la struttura autoportante più alta possibile e di posizionare il marshmallow in cima (il punto più alto della struttura).
9. Spiegate che ogni gruppo ha esattamente 20 minuti per completare il compito.
10. I gruppi possono usare tutte le risorse a loro disposizione, o solo una parte, e rompere gli spaghetti, lo spago e il nastro adesivo a loro piacimento.
11. Vince la squadra con la struttura più alta (autoportante) che sostiene il marshmallow più in alto allo scadere del tempo.

Suggerimenti e strategie per la riflessione

Insieme a una o più strategie di riflessione, ecco alcuni esempi di domande che potreste usare per elaborare l'esperienza del vostro gruppo dopo aver giocato a questa popolare iniziativa di gruppo:

- Il compito è stato più difficile di quanto pensavate inizialmente? Perché?
- Avete fatto delle ipotesi durante l'esercizio?
- Se poteste rifare questo compito, fareste qualcosa di diverso? Che cosa esattamente?
- Quali lezioni ci offre questa sfida?

In molti casi, tre lezioni chiave possono emergere da un debriefing di questo esercizio:

1. I bambini sono più bravi degli adulti, soprattutto dei laureati in economia e management: su quasi tutti i parametri di creatività, i bambini dell'asilo creano strutture più alte e interessanti. Perché? Non sono vincolati da regole, lauree in ingegneria e teorie.
2. La prototipazione è importante - il motivo per cui i bambini fanno meglio degli adulti, e in particolare dei laureati in economia, è che i giovani passano più tempo a giocare e a prototipare. Cominciano naturalmente con il marshmallow che infilano nei bastoncini. Gli adulti in genere passano molto più tempo a pianificare e poi a dare esecuzione al piano, senza avere quasi il tempo di correggere il progetto della loro struttura una volta che hanno messo il marshmallow in cima (e poi scoprono la terza lezione).

Commento degli autori: È possibile guardare e utilizzare questo video per il debriefing. https://www.youtube.com/watch?v=H0_yKBitO8M&t=5s

**IL CAMBIAMENTO È IL VERO
RISULTATO
DELL'APPRENDIMENTO**

LEO BUSCAGLIA

INN@SE PROJECT