

INSIDE
Your attitude



Closing Event - Piano di Formazione 2023

14 Dicembre 2023

SENSO DEL CLOSING

Esperienze

- 1 opening
- 8 giornate formative
- 10 digital book in landing page
- 3 incontri #NUTRIAMOLAMENTE
- 13 ispirazioni esterne



SENSEMAKING

Dare senso all'incertezza
e alla complessità



RELATING

Raggiungere insieme
traguardi comuni



VISIONING

Prefigurare scenari e
soluzioni future

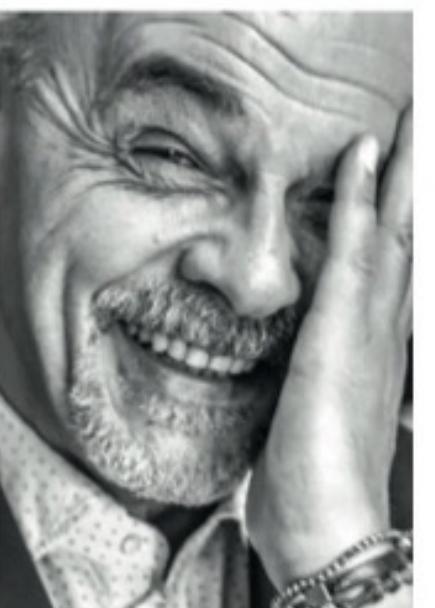


INVENTING

Esplorare modi alternativi
ed evolutivi di agire

INSIDE | LE SKILLS DEL FUTURO | ISPIRAZIONI ESTERNE

JLR



AMBROGIO SCOGNAMIGLIO
Formatore
D.O.S.E.

Evento:
LE SKILLS
DEL FUTURO |
RELATING
20 APRILE

DILETTA TONATTO
Perfumer e
Sociologist

Evento:
INSIDEOUT |
SENSEMAKING
22 MAGGIO

IVANO SCOLIERI
Owner Inventrix,
Author, Visionary
e Edu-Entertainer

Evento:
LE SKILLS
DEL FUTURO |
VISIONING
13 GIUGNO

PAOLO VERGNANI
Owner Spell,
Coach, Trainer,
Psicoterapeuta e
Attore teatrale

Evento:
INSIDEOUT |
RELATING +
CLOSING
22 GIUGNO
14 DICEMBRE

LUCARIELLO (LUCA CAIAZZO)
Rapper e Trainer
C.C.O.

Evento:
INSIDEOUT |
RELATING
22 GIUGNO

ENZO FORTUNATO
Esperto di
Francescanesimo

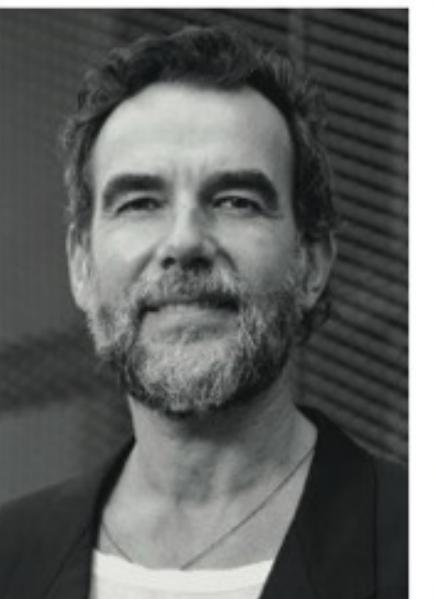
Evento:
INSIDEOUT |
VISIONING
18 SETTEMBRE

FABRIZIO SAMMARCO
Founder e AD
Italiacamp

Evento:
LE SKILLS
DEL FUTURO |
SENSEMAKING
20 SETTEMBRE

DOMENICO FUCIGNA
Founder e Board
member TEA
Trends Explorers

SENSEMAKING



JACOPO PERFETTI
Owner
Oblique.ai

Evento:
INSIDEOUT |
INVENTING
17 OTTOBRE

ALESSANDRO GAROFALO
Founder e CEO
Garofalo & Idee
Associate, Fisico
e Inventore

Evento:
INSIDEOUT + LE
SKILLS DEL FUTURO |
INVENTING
17 OTTOBRE
09 NOVEMBRE

JACOPO MELE
Venture Capitalist
e Digital Life
Coach

#Nutriamolamente:
MODELLO DELLE
COMPETENZE JLRI
11 MAGGIO

CAMILLA LUNELLI
Communication
Director e External
Relations Gruppo
Lunelli

#Nutriamolamente:
MODELLO DELLE
COMPETENZE JLRI
8 GIUGNO

STEFANO SELETTI
CEO e Creative
Director Seletti

#Nutriamolamente:
MODELLO DELLE
COMPETENZE JLRI
10 OTTOBRE

RELATING



INVENTING



VISIONING



INSIDE | MODERN LUXURY

JLR

01 CURATION

Elegante e raffinato

02 FUTURE-FACING

Guardando al futuro

03 EFFORTLESS

Semplificando

04 ENGAGING

Stimolante

05 REDUCTIVE

Senza fronzoli

06 GLOBAL CITIZENSHIP

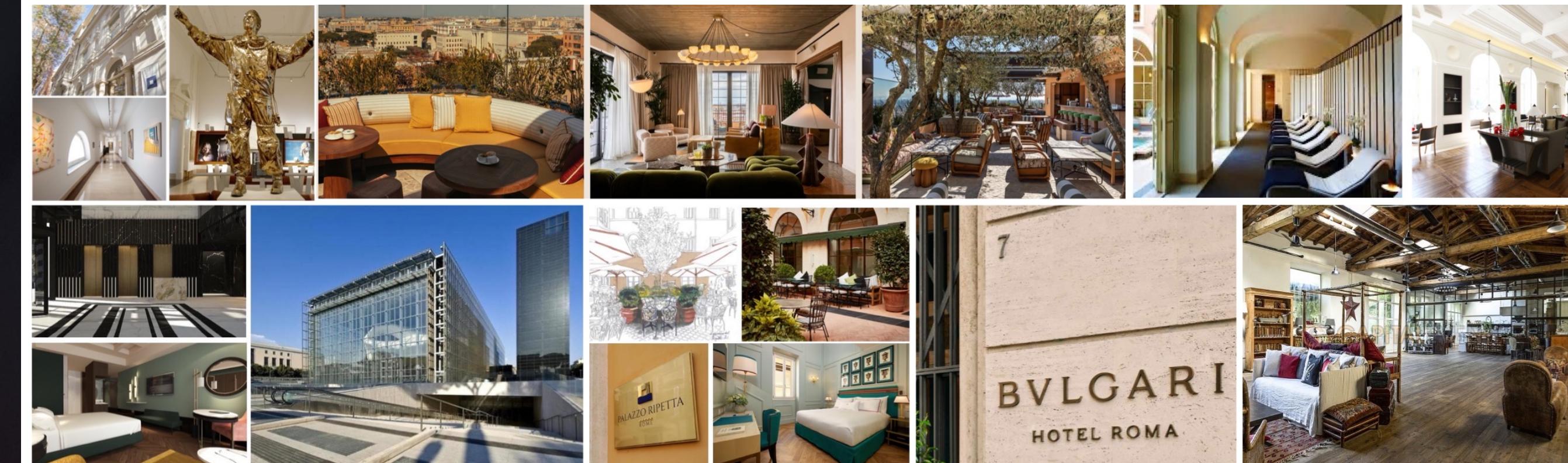
In modo responsabile

07 UNIQUE

Su misura per te

Esperienze

- 1 tour
- 3 incontri #NUTRIAMOLAMENTE
- 7 location Modern Luxury Approved
- 4 ispirazioni esterne



SOHO HOUSE
ROME



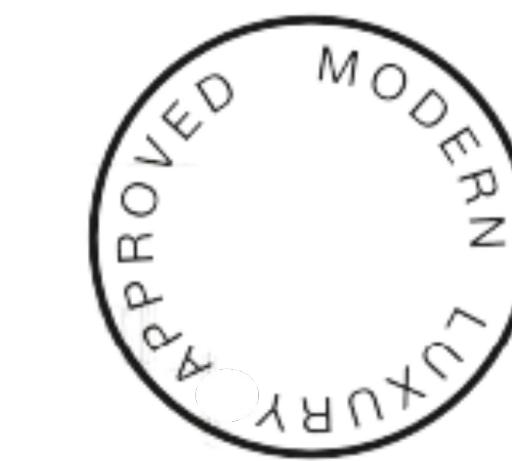
PALAZZO RIPETTA
★★★★★
ROME

GRAN MELIÁ
LUXURY URBAN RESORT
VILLA AGRIPPINA
ROME • ITALY

Hilton
ROME EUR LA LAMA

PALAZZO
MERULANA

Oltre il Giardino.





BARBARA MARIOTTI
Founder e Partner
NoOne, Luxury
Expert

Evento:
MODERN LUXURY
TOUR

18|19|20 APRILE



DALIA GREPPI
Jewelry Design
Director PRADA

#Nutriamolamente:
MODERN LUXURY

25 SETTEMBRE



MICHELE SAMBALDI
Hospitality
Consultant

#Nutriamolamente:
MODERN LUXURY

22 NOVEMBRE



CARLO BORROMEO
Creative Director
BorromeodeSilva

#Nutriamolamente:
MODERN LUXURY

11 DICEMBRE

01 CURATION

02 FUTURE-FACING

03 EFFORTLESS

04 ENGAGING

05 REDUCTIVE

06 GLOBAL CITIZENSHIP

07 UNIQUE



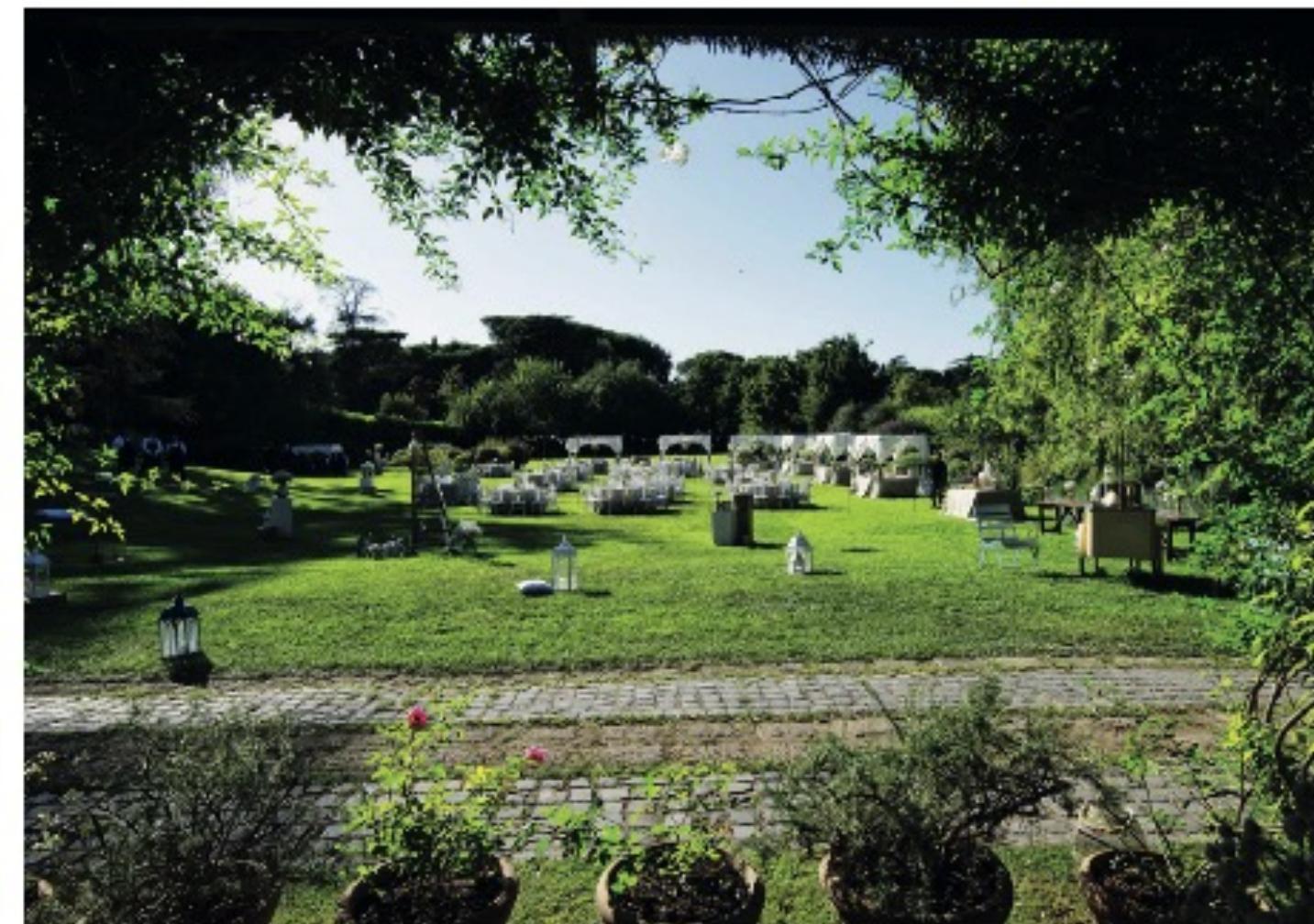
Integrare le *Skills*, in una prospettiva *Modern Luxury*.

Vivere le *Skills* in chiave *Modern Luxury*, agire il *Modern Luxury* attraverso le *Skills*.

SENSO DEL LUOGO

SENSO DEL LUOGO

Oltre il Giardino.



La villa **Oltre il Giardino**, un tempo una scuderia, è un *loft open space* concepito in modo da ricreare le atmosfere di una casa di campagna accogliente e informale. Un luogo in evoluzione. Arredi di provenienza multiculturale, con ispirazione artistiche diverse ma integrate fra loro.

INSIDE,
SIAMO TUTTI UGUALMENTE DIVERSI

SKILLS INTEGRATION

PERCHÈ DOTARSI DI UN MODELLO ASPIRAZIONALE?



RESILIENZA

Propensione a fronteggiare gli eventi stressanti o traumatici, persistendo in maniera positiva di fronte alle difficoltà.

Per una persona resiliente, dopo un errore – caduta, **bisogna trovare la forza di rialzarsi.**

RISORSA PERSONALE
CHE TENDE ALLA
CONSERVAZIONE DI SÉ



ANTIFRAGILITÀ

Propensione a interpretare e gestire le esperienze negative e critiche come acceleratori di crescita che danno la concreta possibilità di migliorare se stessi.

Per una persona antifragile, dopo un errore – caduta, **bisogna puntare più in alto.**

RISORSA PERSONALE
CHE TENDE ALLA
EVOLUZIONE DI SÉ

SKILLS INTEGRATION

REPORT BOOK PER AMPLIARE LA CONOSCENZA

COME FARE SKILLS INTEGRATION?

SUCCESSI E INSUCCESSI



4 FONTI
PER LA
AUTO-EFFICACIA



FEEDBACK



MODELLI DI ESEMPIO



VISSUTI EMOTIVI

POTENZIARE LA CONVINZIONE
PERSONALE DI **AUTO-EFFICACIA**

SKILLS INTEGRATION

CONTINUARE A CERCARE ISPIRAZIONI ESTERNE



SKILLS GAME INSIDE!

FATE IL VOSTRO GIOCO!

JLR



Uno **scenario** futuristico.
Diversi **bivi decisionali** di scelta.
Ogni squadra vivrà la sua **storia**.

**FATE IL VOSTRO SKILLS GAME
PER SCOPRIRE GLI ARCHETIPI INSIDE!**





In un futuro non troppo lontano...

Silayra è la città dove vivete. Come molte altre è sorta in luogo delle vecchie megalopoli, caotiche e ingestibili, quando il mondo si è finalmente reso conto che era necessario realizzare quel futuro sostenibile dal punto vista ecologico, energetico e sociale che per molto, troppo tempo era rimasto solo negli appelli degli scienziati e nelle buone intenzioni dei governanti di tutto il pianeta.

- Silayra è grande ma ordinata, interamente alimentata da energia verde le cui fonti rinnovabili sono mirabilmente integrate nelle architetture: palazzi e grattacieli sfruttano l'energia del sole e del vento, la geotermia riscalda il circuito idrico ad uso umano, ben separato dalle acque reflue che sono destinate ai depuratori che sorgono nell'*hinterland*.
- La vasta zona industriale che sorge a sud della città è stata progettata per far sì che gli scarti di produzione di alcune fabbriche siano invece le materie prime e seconde di altre che gli sorgono accanto, di modo da azzerare gli sprechi e diminuire gli impatti ambientali al minimo. Il sistema di raccolta e trattamento dei rifiuti è stato ottimizzato al punto che la città non ha bisogno né di discariche né di termovalorizzatori, perché tutti i rifiuti vengono riciclati in nuove materie o trasformati in inerti utilizzati per la manutenzione della città stessa, come ad esempio il rifacimento dei manti stradali.

2

- Silayra è suddivisa in settori, ciascuno dei quali possiede i servizi di cui i cittadini hanno bisogno ad una distanza mai troppo lunga. I settori sono interconnessi da un sistema integrato di mobilità pubblica e privata che sfrutta una combinazione di energia elettrica, a idrogeno e pneumatica.
- Chi guida mezzi privati, in qualsiasi momento può scegliere se dedicarsi per piacere alla guida oppure se accedere all'AITRACK, il sistema di gestione a Intelligenza Artificiale che analizza e ottimizza costantemente i flussi del traffico cittadino per garantire percorsi veloci, evitare la congestione di veicoli e prevenire gli incidenti.

Ma Silayra, e questa è la cosa più importante, è anche una città umana. I suoi progettisti non hanno commesso l'errore di generare un'urbanistica fredda e impositiva, un meccanismo di ingegneria sociale senz'anima.





Il che significa che la città ha i suoi problemi quotidiani, a volte più grandi, a volte di minor conto, e che la loro risoluzione è affidata ad un tipo molto particolare di funzionari chiamati Esegeti.

- Gli Esegeti hanno il compito di intervenire sia su segnalazione, sia di propria iniziativa, per risolvere tutti quei problemi che rischiano di turbare il sereno equilibrio della vita cittadina.
- Gli Esegeti seguono un lungo e complesso percorso di formazione prima di diventare operativi, anche perché dispongono di grandi poteri di intervento sui vari sistemi della città, e hanno facoltà di prendere in autonomia importanti decisioni.

Ogni città, e Silayra non fa eccezione, ha il suo *team* di Esegeti pronti a intervenire laddove ce ne sia bisogno.

E gli Esegeti di Silayra siete proprio voi!

Come funziona questo gamebook?

Quello che avete per le mani non è un normale libro. I protagonisti, infatti, siete voi! A differenza di un tradizionale racconto che si legge dall'inizio alla fine senza che voi possiate far nulla per intervenire sulla storia, in un *gamebook* è possibile scegliere come essa prosegue e prendere decisioni che, ovviamente, avranno le loro conseguenze.

Il meccanismo è garantito dalla peculiare struttura del *gamebook*, poiché è suddiviso in paragrafi numerati; alla fine di diversi di questi viene offerta una possibilità di scelta con dei rimandi ad altri paragrafi.

Ad esempio:

- *Mailo, l'operatore di Intelligenza Artificiale che vi ha chiamato, vi rivela che da alcuni giorni ha l'impressione che il sistema elettronico non performi adeguatamente. Se desiderate esaminare subito l'Intelligenza Artificiale che vi è stata segnalata come difettosa prima che incorra in un errore critico, andate al paragrafo 49. Se invece preferite prima scambiare due chiacchiere con Mailo per farvi dare i dettagli del supposto malfunzionamento, andate al paragrafo 35.*





Quando ci si trova davanti ad una scelta del genere, è sufficiente decidere cosa fare e proseguire la lettura del *gamebook* al paragrafo corrispondente – nel nostro esempio il paragrafo 49 per esaminare l’Intelligenza Artificiale o il 35 per parlare con l’operatore.

Le decisioni prese influenzano lo sviluppo della storia e portano ad esiti e finali alternativi.

6

Come si gioca?

La storia comincia dal paragrafo 1. Scegliete chi di voi comincerà la lettura; dopodiché, a giro, vi passerete il *gamebook* per leggere i paragrafi seguenti. Alcuni paragrafi sono più lunghi, altri più brevi, ma non ha importanza; avrete tutti modo di leggere agli altri un po’ della storia.

Dal momento che tutti voi fate parte del *team* degli Esegeti di Silayra ad ogni bivio dovete prendere una decisione insieme. Sta a voi stabilire di volta in volta il vostro criterio decisionale interno, se a maggioranza o se preferite discutere fino a che non sarete tutti d'accordo su cosa fare.

- Però attenzione! Per ciascuna decisione che sarete chiamati a prendere avrete un massimo di **5 minuti per decidere**; dovete dunque cronometrarvi.
- Trascorso il tempo, se ancora non siete arrivati ad una decisione comune, questa spetta di diritto a colei o colui che sta leggendo in quel momento.
- In alcuni casi si tratterà di decisioni tutto sommato facili da prendere, ma in altri il tempo che avete a disposizione potrebbe volar via sin troppo in fretta!





Avete a disposizione la Scheda degli Esegeti sulla quale dovete annotare tre aspetti ai quali dovete prestare particolare attenzione.

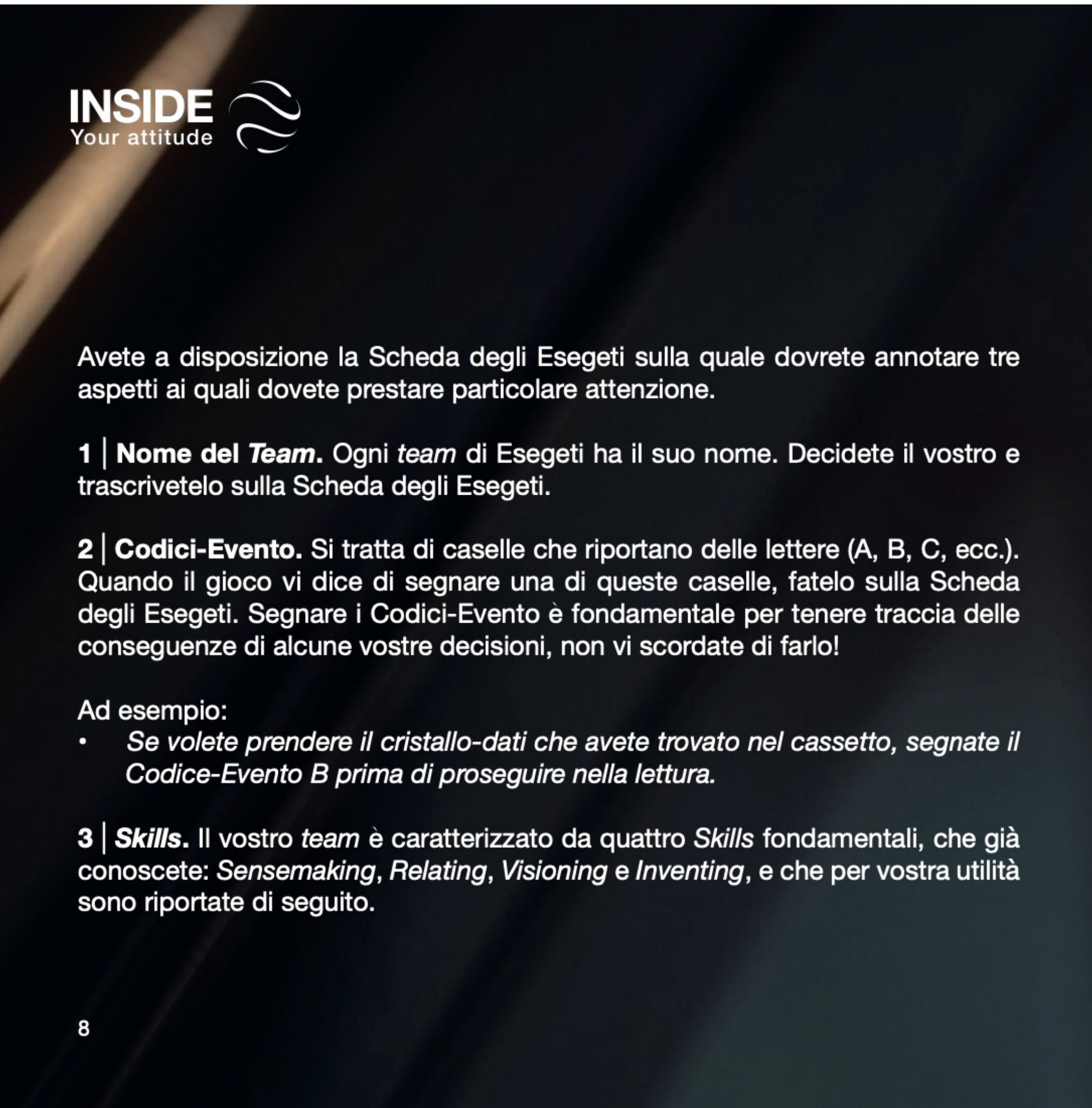
1 | Nome del Team. Ogni *team* di Esegeti ha il suo nome. Decidete il vostro e trascrivetelo sulla Scheda degli Esegeti.

2 | Codici-Evento. Si tratta di caselle che riportano delle lettere (A, B, C, ecc.). Quando il gioco vi dice di segnare una di queste caselle, fatelo sulla Scheda degli Esegeti. Segnare i Codici-Evento è fondamentale per tenere traccia delle conseguenze di alcune vostre decisioni, non vi scordate di farlo!

Ad esempio:

- *Se volete prendere il cristallo-dati che avete trovato nel cassetto, segnate il Codice-Evento B prima di proseguire nella lettura.*

3 | Skills. Il vostro *team* è caratterizzato da quattro *Skills* fondamentali, che già conoscete: *Sensemaking*, *Relating*, *Visioning* e *Inventing*, e che per vostra utilità sono riportate di seguito.



SENSEMAKING

Dare senso all'incertezza
e alla complessità



RELATING

Raggiungere insieme
traguardi comuni



VISIONING

Prefigurare scenari e
soluzioni future



INVENTING

Esplorare modi alternativi
ed evolutivi di agire





4 | In diversi momenti del gioco vi verrà chiesto di decidere se ne volete mettere in campo una, e quale; ogni volta che lo fate dovete segnarne l'utilizzo annerendo la casella corrispondente nella Scheda degli Esegeti. Avete però a disposizione un utilizzo limitato delle *Skills*, 3 ciascuna. Quando, e se, avrete esaurito gli usi disponibili di una *Skill* non potrete più farvi ricorso per il resto della partita.

Ad esempio:

- *Se pensate che questo sia il momento di mettere in campo la vostra Skill Relating, andate al paragrafo 36. Se invece pensate che sia meglio ricorrere alla vostra Skill Inventing, andate al paragrafo 21. Se infine non avete più a disposizione degli utilizzi di queste Skills, o se credete che stavolta possiate cavarvela senza ricorrere ad alcuna di esse, andate al paragrafo 11.*

In questo esempio, se decidete di usare la *Skill Relating* o *Inventing*, dovete consumarne un uso e segnarlo sulla Scheda degli Esegeti.

10

I finali della storia

Questo *gamebook* ha quattro finali diversi; è facile riconoscerli perché il *gamebook* termina con la parola FINALE 1 (o 2, 3, 4) e non presenta ulteriori rimandi ad altri paragrafi.

- Nella partita ne potrete raggiungere solo uno, e a quel punto sarà terminata.
- In base alle scelte che avrete fatto durante l'avventura e al finale raggiunto, in fase di *debriefing* alla vostra squadra verrà associata una Figura Archetipica.

Ovviamente, conclusa l'attività, nulla vi impedisce di riprendere in mano il *gamebook* per vostro piacere e rigiocarlo tutte le volte che volete per scoprire gli altri finali nonché gli esiti di tutte le scelte che non avete fatto nella prima partita.

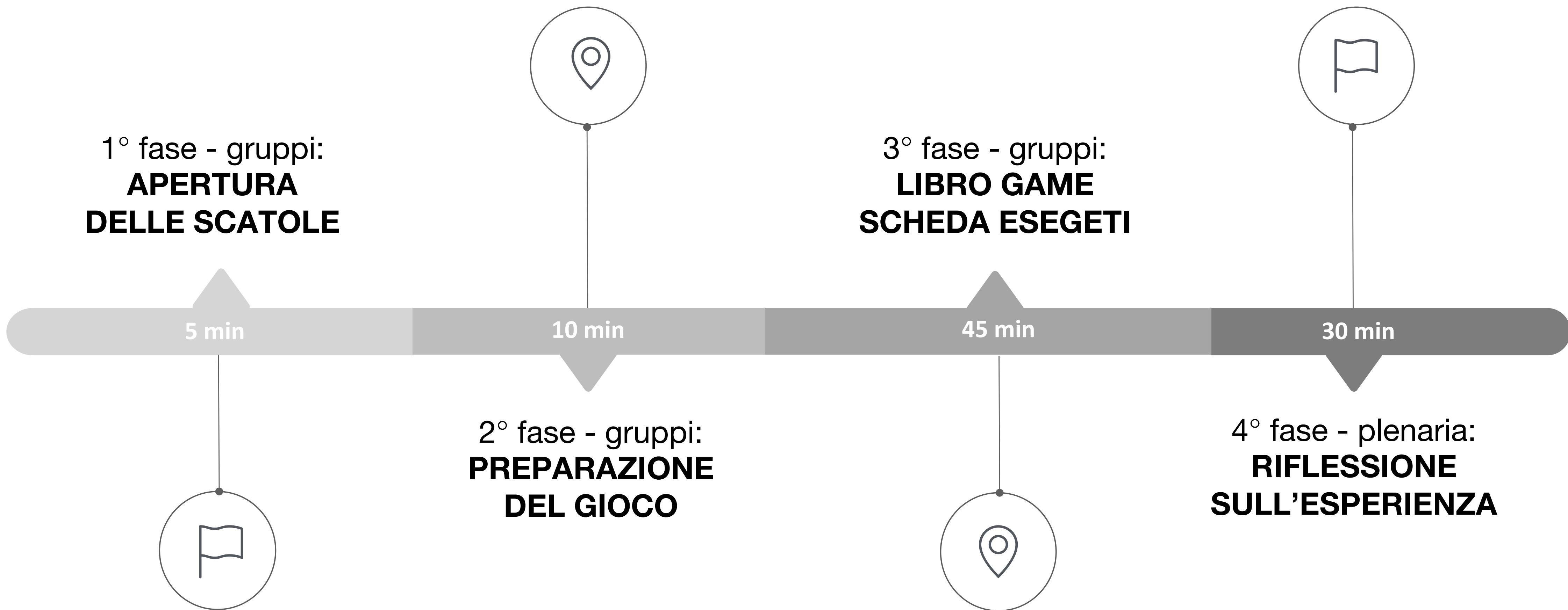


FATE IL VOSTRO GIOCO! | LAB SKILLS GAME INSIDE

JLR

MODALITÀ

Segui la **roadmap del LAB**: 4 fasi di laboratorio!



FATE IL VOSTRO GIOCO! | QUATTRO ARCHETIPI INSIDE

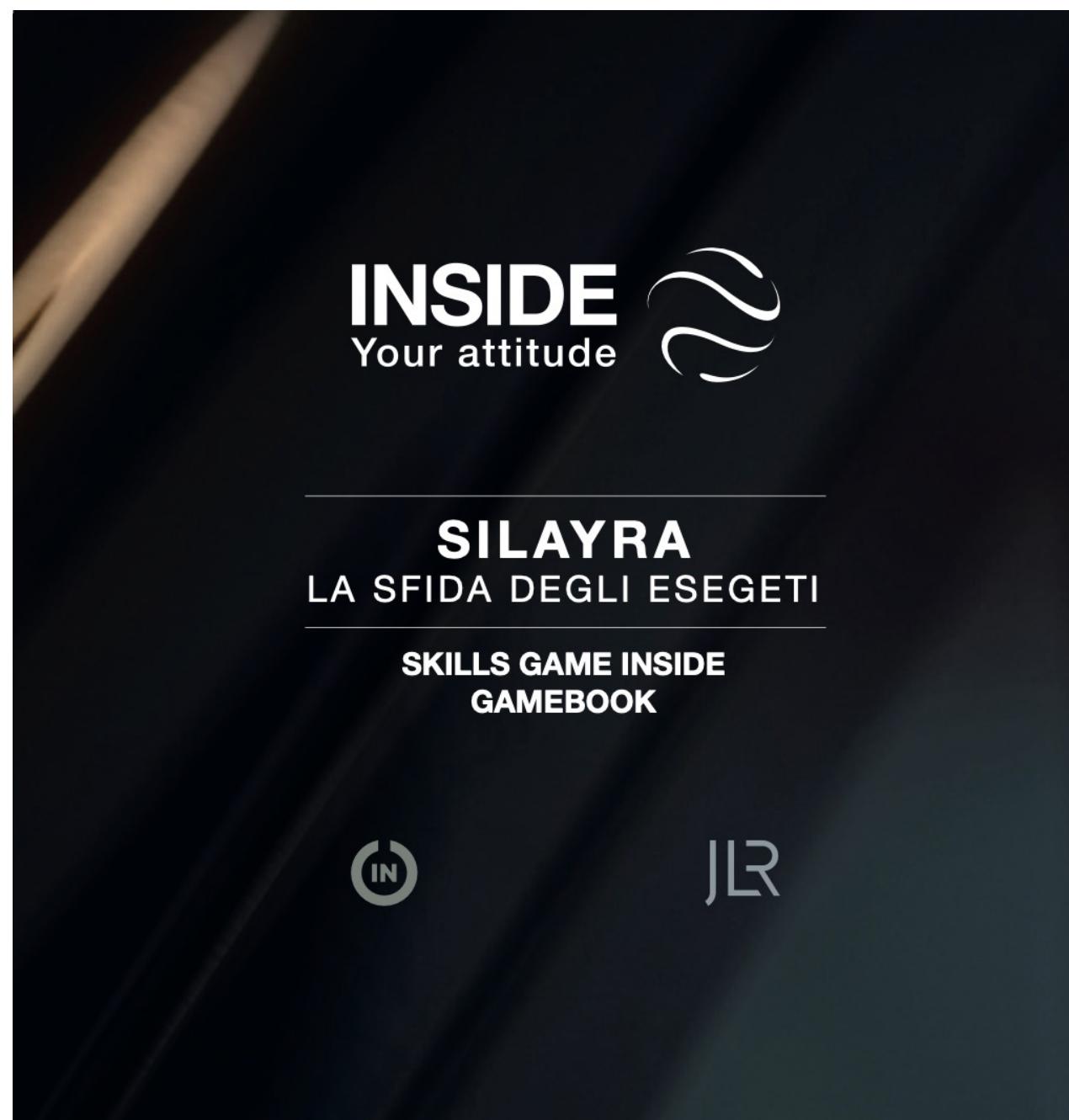
JR

Individuate l'**Archetipo** del vostro *team*! Qual è la *Skill* più usata?

Gli **Archetipi** sono **figure evocative**, che si contraddistinguono per particolari attitudini.

Sono **viaggiatori** alla ricerca continua del proprio valore.

Rappresentano le **unicità** di una persona o di un gruppo.



SILAYRA
LA SFIDA DEGLI ESEGETI

SKILLS GAME INSIDE
GAMEBOOK



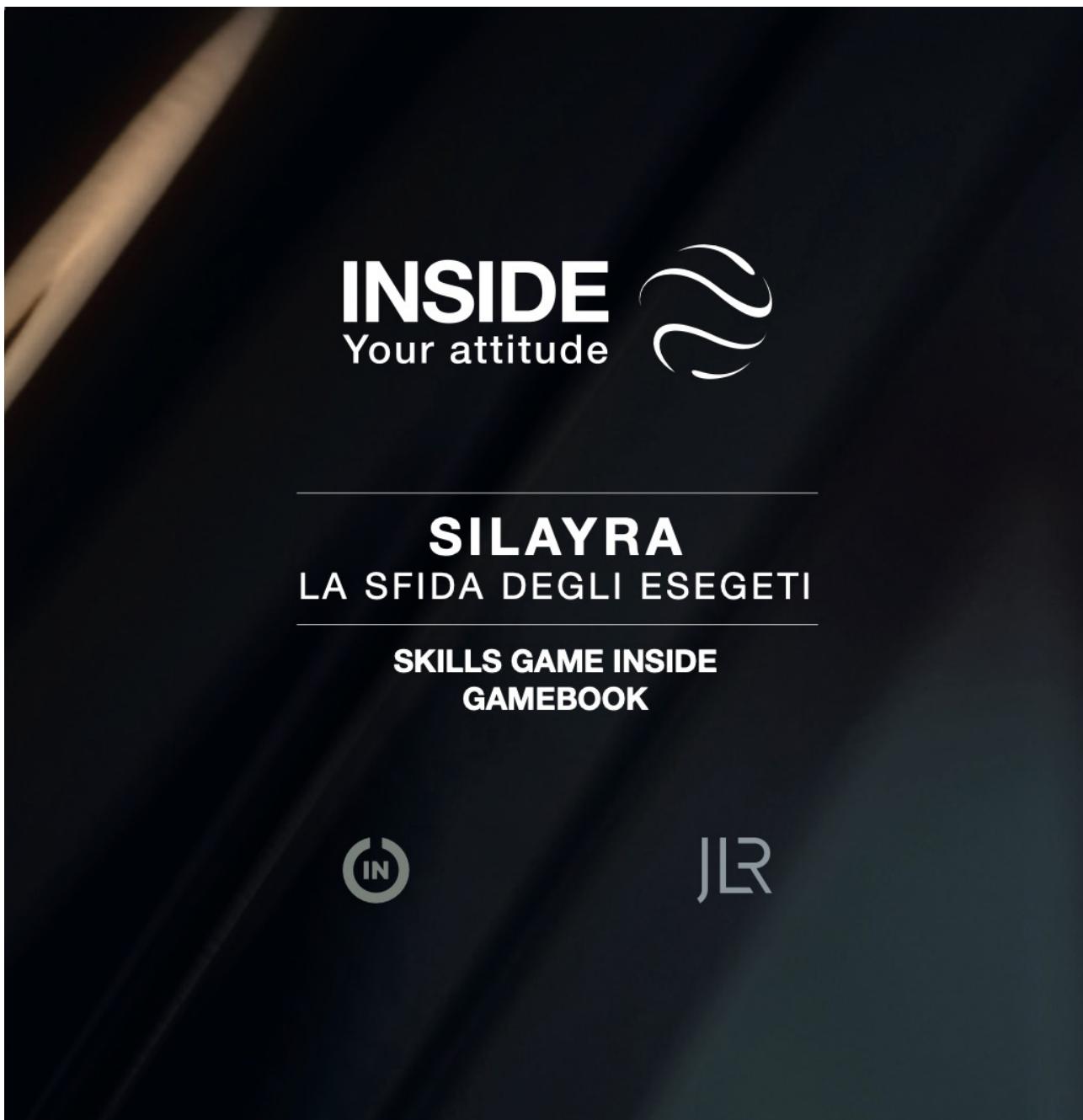
JR



Se avete usato più *Skill* lo stesso numero di volte, allora il vostro *team* è ispirato da tutti gli **Archetipi** corrispondenti, sebbene con minore intensità.

FATE IL VOSTRO GIOCO! | QUATTRO POSSIBILI PERCORSI

JLR



Ogni percorso deriva dalle **scelte** del team.

Le scelte definiscono lo **stile decisionale** del team.

Ogni stile rappresenta uno degli **Archetipi INSIDE**.

FINALE 1

Il vostro *team* ha portato a termine una delle due missioni principali. L'altra non è stata compiuta, oppure è stata compiuta quando ormai era troppo tardi.
È importante focalizzare le priorità.

FINALE 2

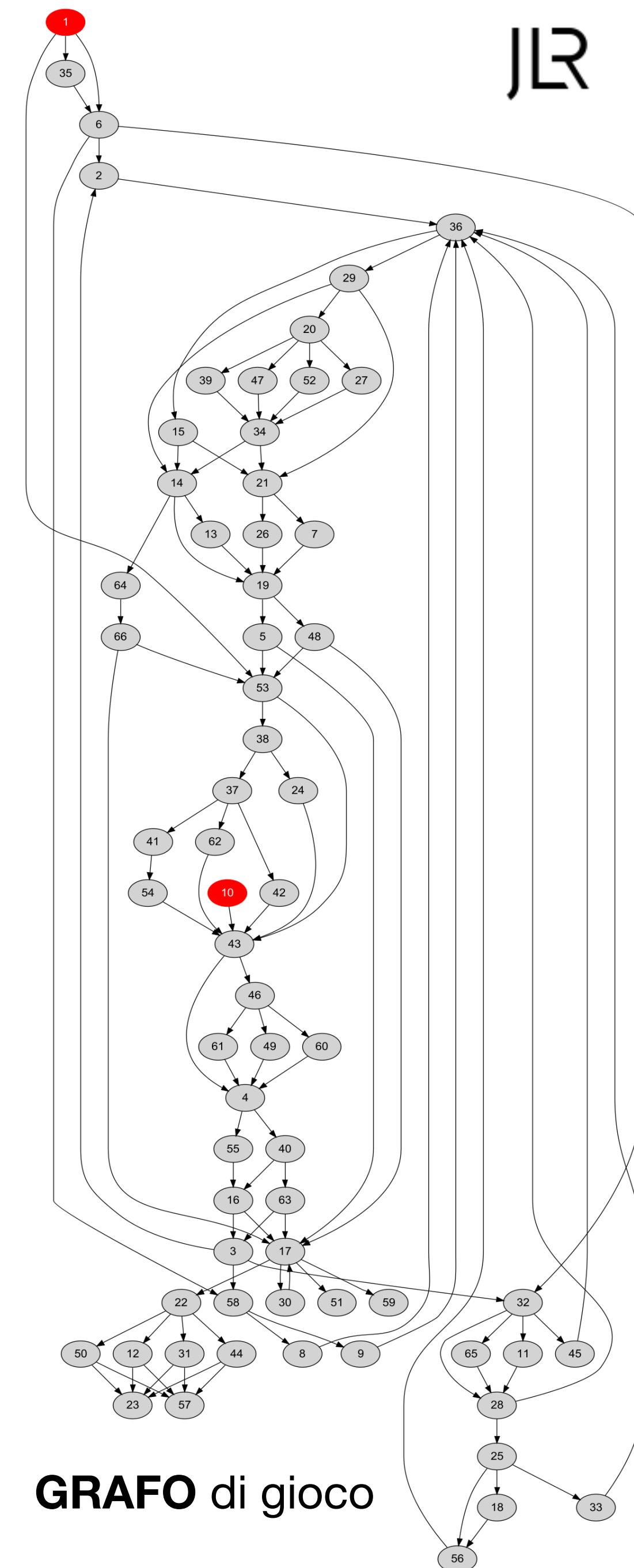
Il vostro *team* non ha portato a termine entrambe le missioni principali. Tutte e due non sono state compiute, oppure siete giunti ad una soluzione quando ormai era troppo tardi.
È importante comprendere sempre il contesto in cui si opera.

FINALE 3

Nessun punto di debolezza, ottimo lavoro!

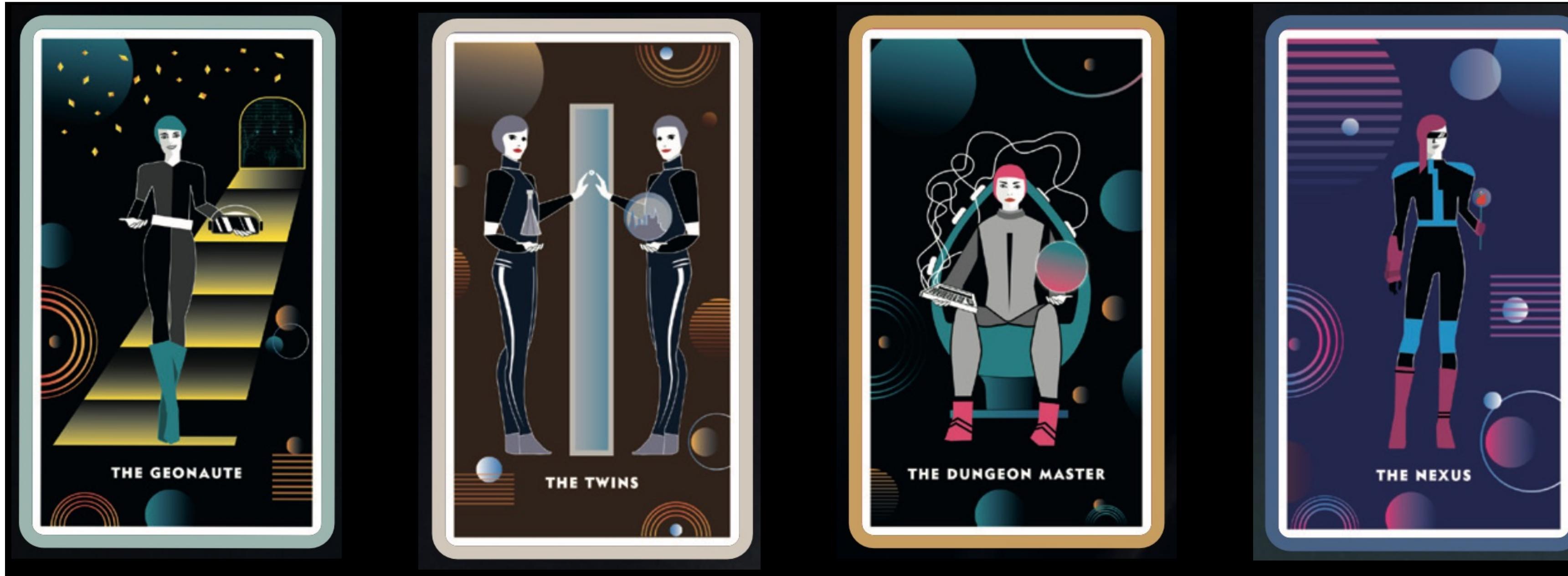
FINALE 4

Il vostro *team* non ha portato a termine la missione secondaria finale, la meno importante, a causa dell'esaurimento degli usi disponibili di una delle *Skills*.
È importante gestire risorse ed energie a disposizione.



FATE IL VOSTRO GIOCO! | DAL GIOCO ALLA REALTÀ

JLR



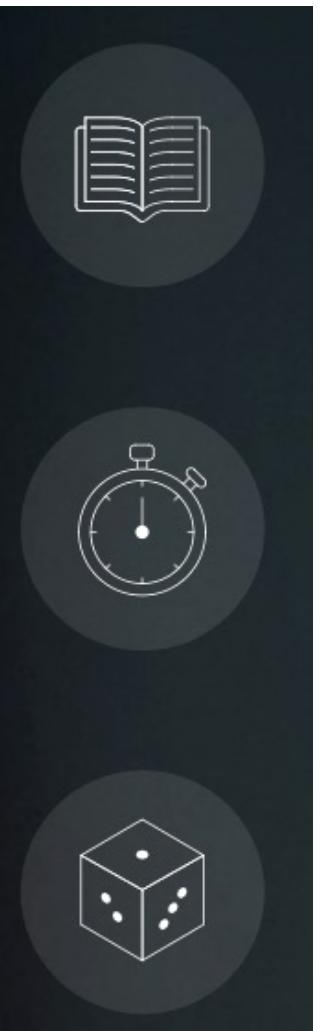
INSIDE
Your attitude

SILAYRA
LA SFIDA DEGLI ESEGETI

SKILLS GAME INSIDE
GAMEBOOK

JLR

- **CAMPO DI GIOCO** | AVERE VISIONE DEL CAMPO DECISIONALE (**VARIABILI**)
- **INSTRUCTION BOOK** | DECODIFICARE LO SCENARIO (**PRIORITÀ/RISCHI/IMPATTI**)
- **GAMEBOOK** | CONOSCERE GLI OBIETTIVI (**SFIDE**)
- **TIMER** | MONITORARE IL TEMPO (**VINCOLI**)
- **DADI** | ORGANIZZARSI INSIEME (**METODI**)
- **CARD** | SCHEDA DEGLI ESEGETI (**TENERE TRACCIA**)
- **SCELTE & ARCHETIPI** | AVERE CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE SCELTE (**CRITERI**)



FATE IL VOSTRO GIOCO!
LAB SKILLS GAME INSIDE

JR



DECIDERE

Identificare possibili alternative d'azione

Recidere o tagliare alcune alternative secondo specifici criteri

ETIMO

dal latino:
[de-caedĕre]
tagliare via



SCEGLIERE

Eleggere tra le alternative quella che soddisfa i criteri prioritari

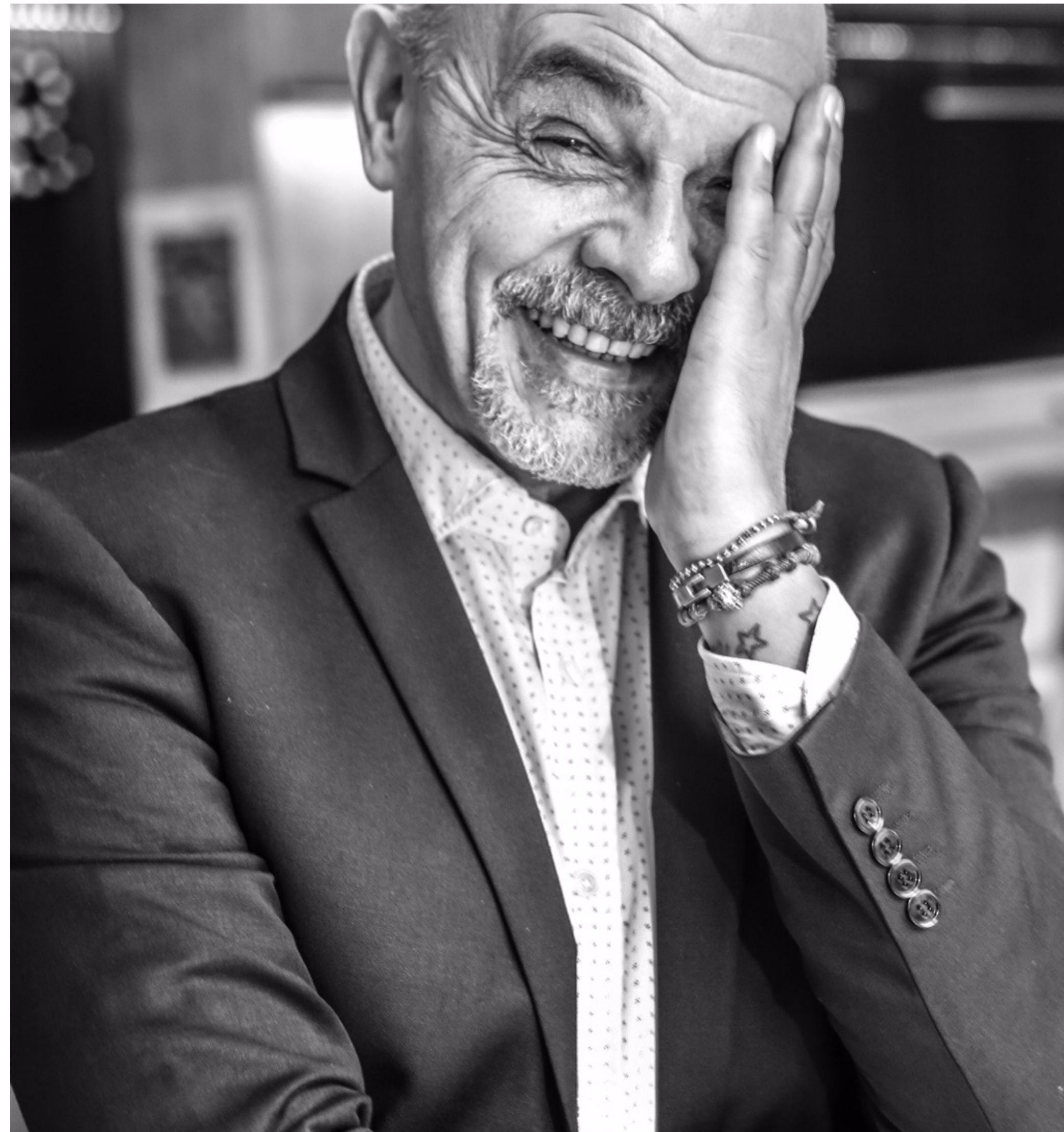
Agire l'alternativa eletta

ETIMO

dal latino:
[ex-elīgĕre]
eleggere

LUNCH

E DOPO LA FORMAZIONE?
BELLO, BELLO, INTERESSANTE... MA POI?
LIVELLO PERSONALE



PAOLO VERGNANI

CHAIRPERSON SPELL - TEATRODIMPRESA

Da **oltre trentacinque** anni si occupa di interventi formativi e consulenze su **tematiche psicologiche e relazionali**, sia per aziende che per enti pubblici.

Nel 1997 ha tenuto il primo spettacolo di **Teatro d'impresa** in Italia e dal 2001 è in cartellone in diversi teatri italiani con **lezioni spettacolo** su tematiche psicologiche.

Esperto di **gestione del conflitto**, ha lavorato in Angola, Austria, Belgio, Bosnia, Brasile, Iraq, Ungheria e Vietnam.

E' stato per dodici anni **professore** a contratto dell'**Università di Ferrara** dove ha avuto la responsabilità scientifica del **Master sulla Gestione delle crisi e dei conflitti**.

Autore di numerose pubblicazioni sul tema. Tra le ultime opere, il libro **Sopravvivere ai conflitti nel lavoro e nella vita**, edito da Franco Angeli.

MOODBOARD OSPITE



Paolo Vergnani

"Mi piace": 519 • Follower: 540

Chairperson SPELL
teatrodimpresa

SPELL | teatro stabile di genova

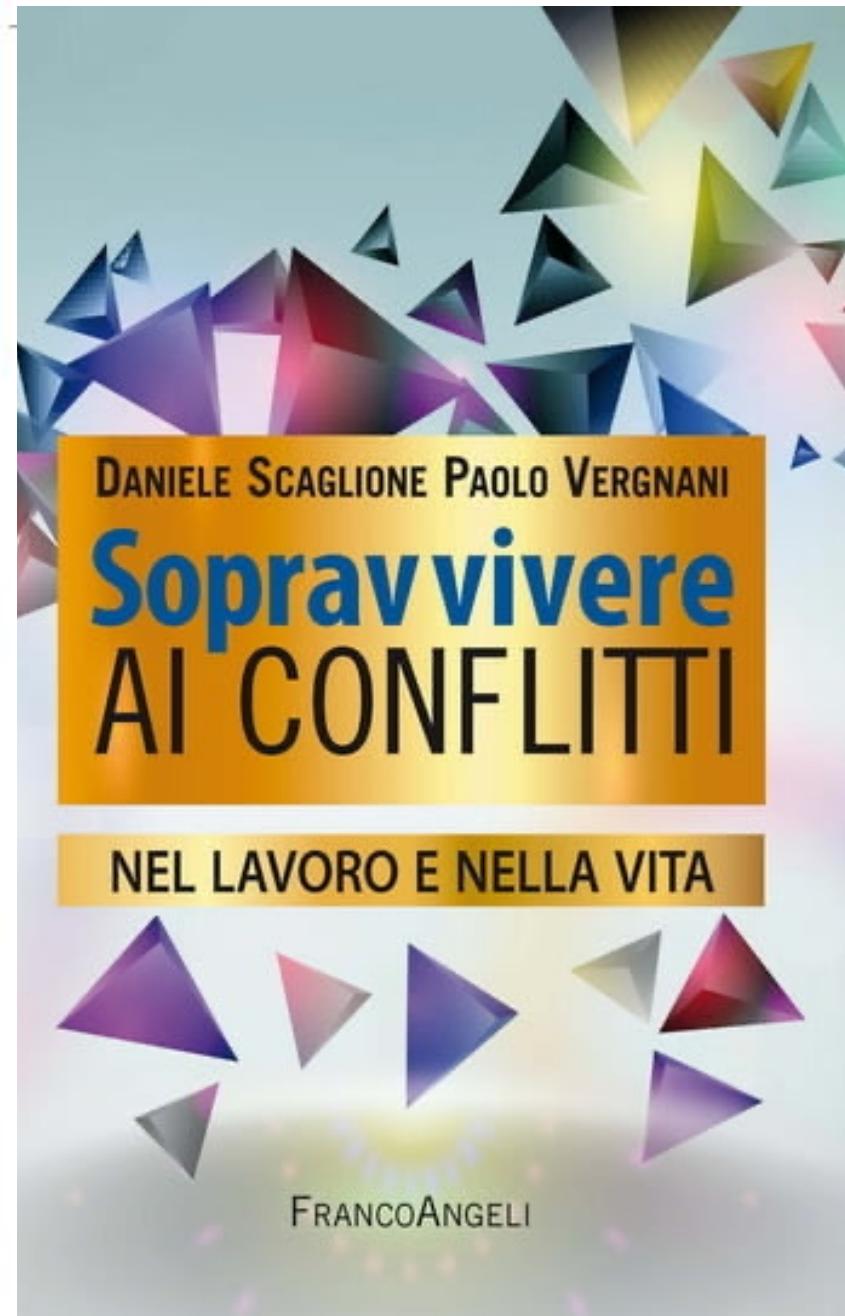
PICCOLA CORTE
22 maggio | ore 20:30

Regia:
Nicola Grande
Accompagnamento musicale:
Antonio "Rigo" Righetti

LEZIONE SPETTACOLO TEATRODIMPRESA

Sopravvivere al conflitto | **Paolo Vergnani**

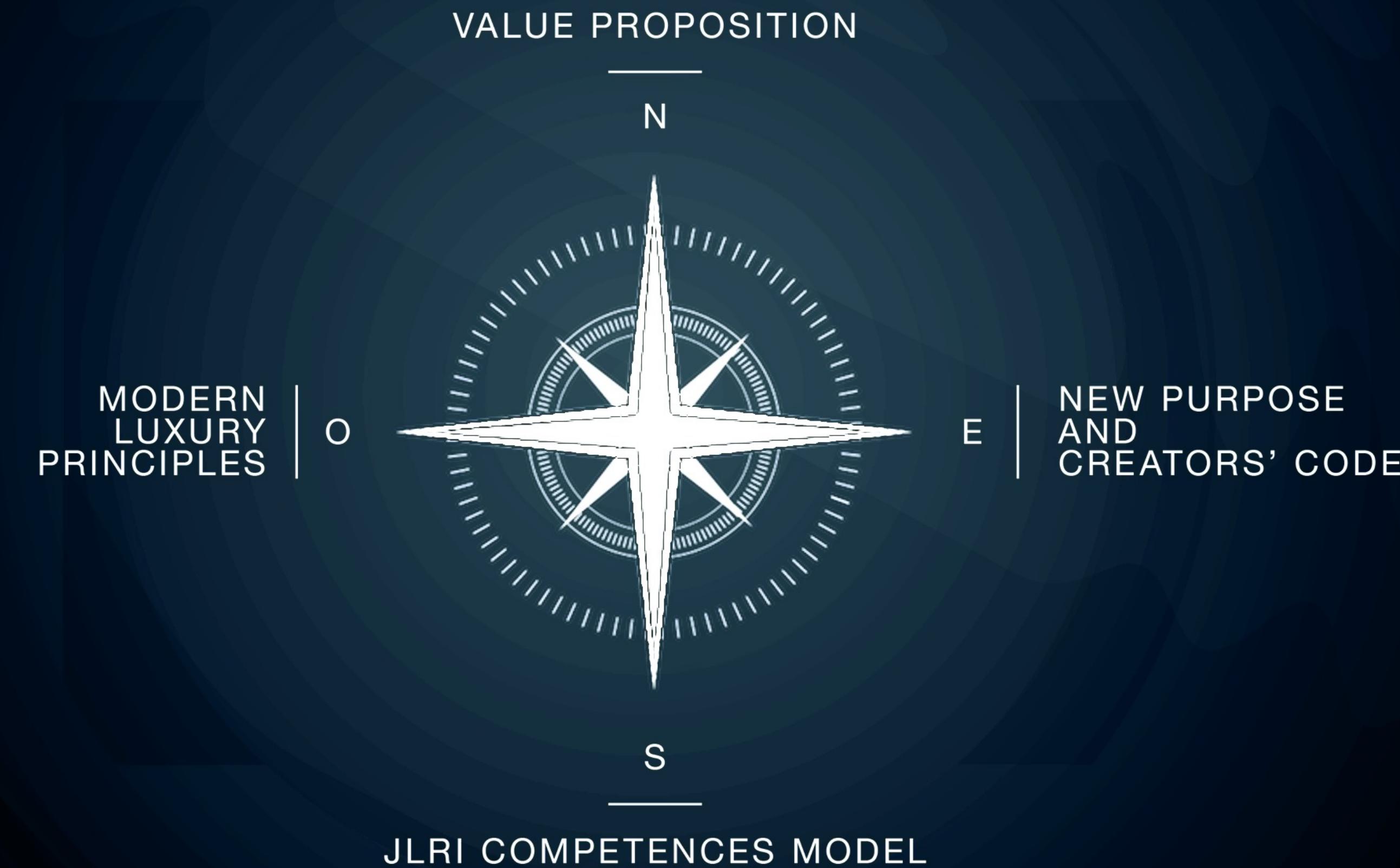
Suggerimenti in forma teatrale per gestire i piccoli e grandi guai della vita di tutti i giorni.



BUF AULA

LE 10 CAZZATE
CHE NOI FORMATORI
VI ABBIAMO RACCONTATO

Tecniche
Strumenti
Esempi
da mettere in
pratica nel
lavoro e nella
vita





DEFENDER



DISCOVERY



RANGE ROVER



JAGUAR

GRAZIE