

INSIDE

Your attitude



Closing Event - Piano di Formazione 2023

14 Dicembre 2023

SENDO 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



**AMBROGIO
SCOGNAMIGLIO**
Formatore
D.O.S.E.

Evento:
LE SKILLS
DEL FUTURO |
RELATING
20 APRILE



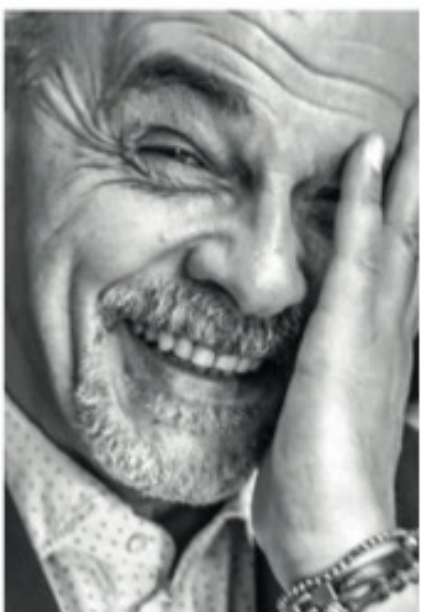
**DILETTA
TONATTO**
Perfumer e
Sociologist

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

Evento:
LE SKILLS
DEL FUTURO |
SENSEMAKING
20 SETTEMBRE



**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



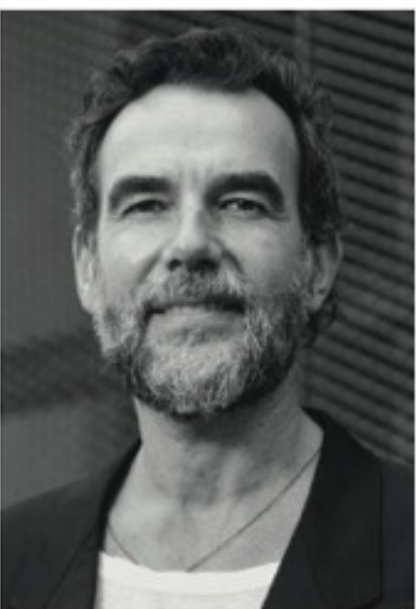
**JACOPO
MELE**
Venture Capitalist
e Digital Life
Coach

#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

INSIDE | MODERN LUXURY

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

JLR





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*.

SENDO DEL LUOGO

SENSO DEL LUOGO

Oltre il Giardino.

JLR



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.

SENSEMAKING | COME IN UNA CASA

VISIONING | AMPIA VISUALE

INVENTING | RIDEFINIZIONE PERMANENTE

RELATING | ESPERIENZA INTEGRATA

MODERN LUXURY | BRITISH CHIC

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

BISOGNO DI **EVOLVERSI** ATTRAVERSO LA **CONOSCENZA**

SKILLS INTEGRATION

REPORT BOOK PER AMPLIARE LA CONOSCENZA

COME FARE SKILLS INTEGRATION?



SUCCESSI E INSUCCESSI



MODELLI DI ESEMPIO

4 FONTI
PER LA
AUTO-EFFICACIA



FEEDBACK



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!**



INSIDE
Your attitude



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 o riciclati in nuove materie o trasformati in inerti utilizzati per la manutenzione della città stessa, come ad esempio il rifacimento dei manti stradali.

2

JLR

- 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.

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 dovrete 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**; dovrete 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 dovrete 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 segnare 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.

I finali della storia

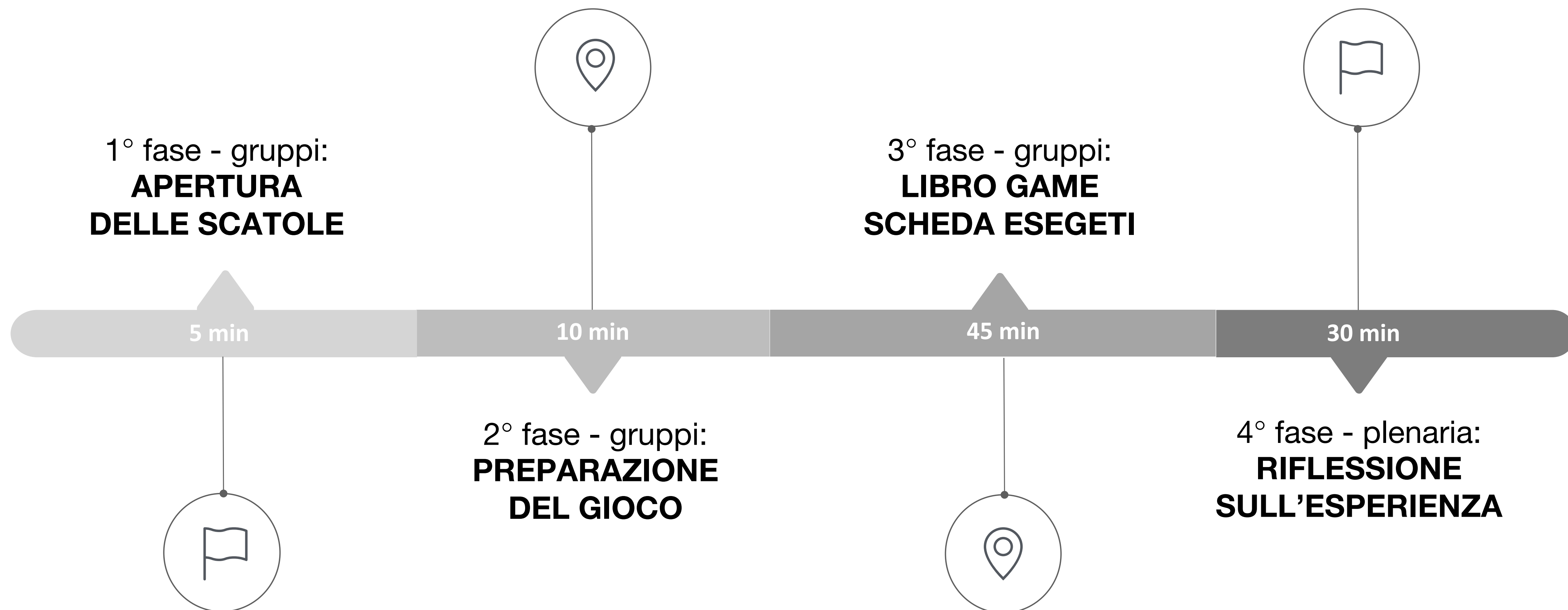
Questo *gamebook* ha quattro finali diversi; è facile riconoscerli perché il *gamebook* termina con la parola FINALE 1 (o 2, 3, 4) e non presenta ulteriori rimandi ad altri paragrafi.

- 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.

MODALITÀ

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



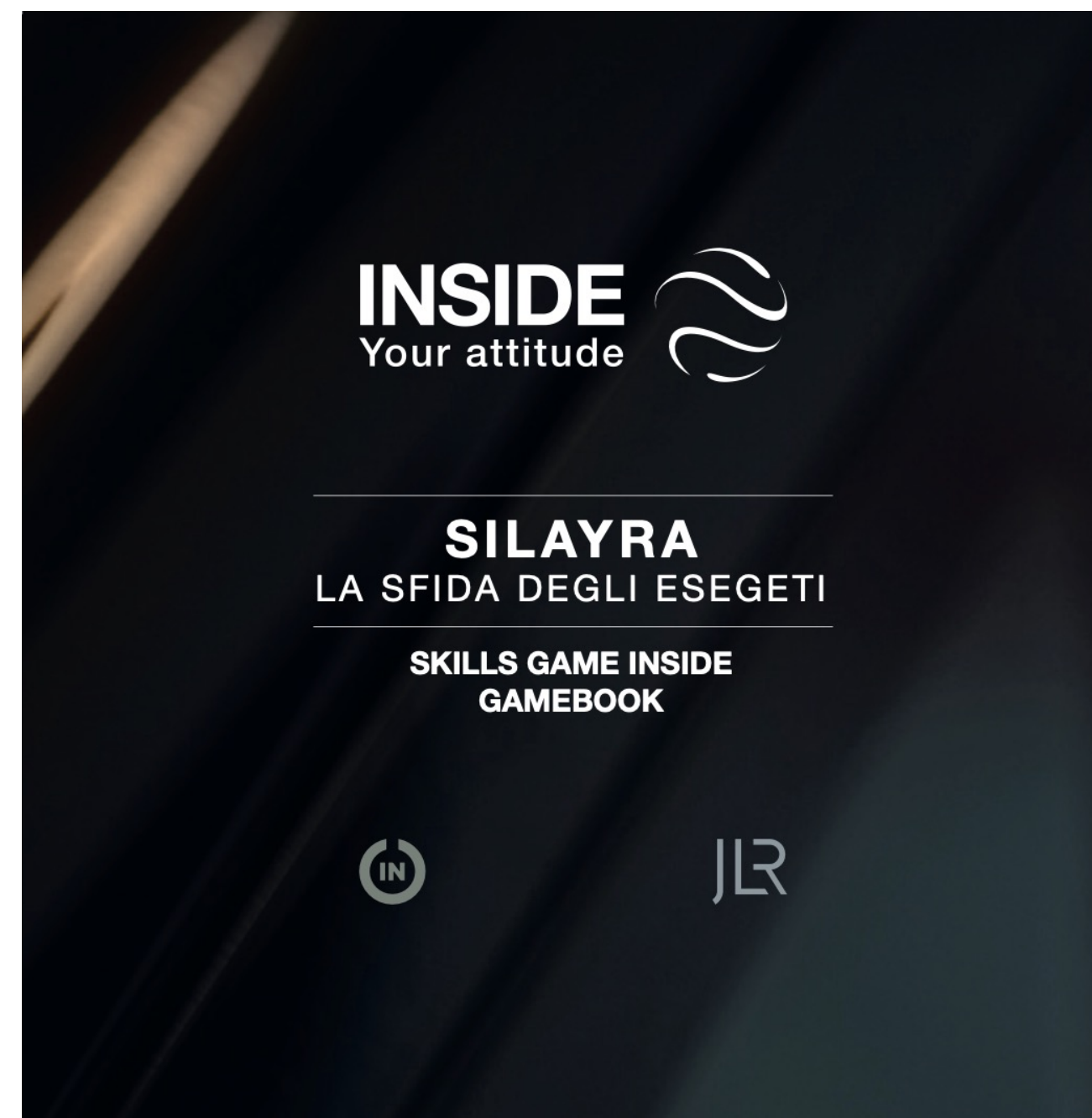
FATE IL VOSTRO GIOCO! | QUATTRO ARCHETIPI INSIDE

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.

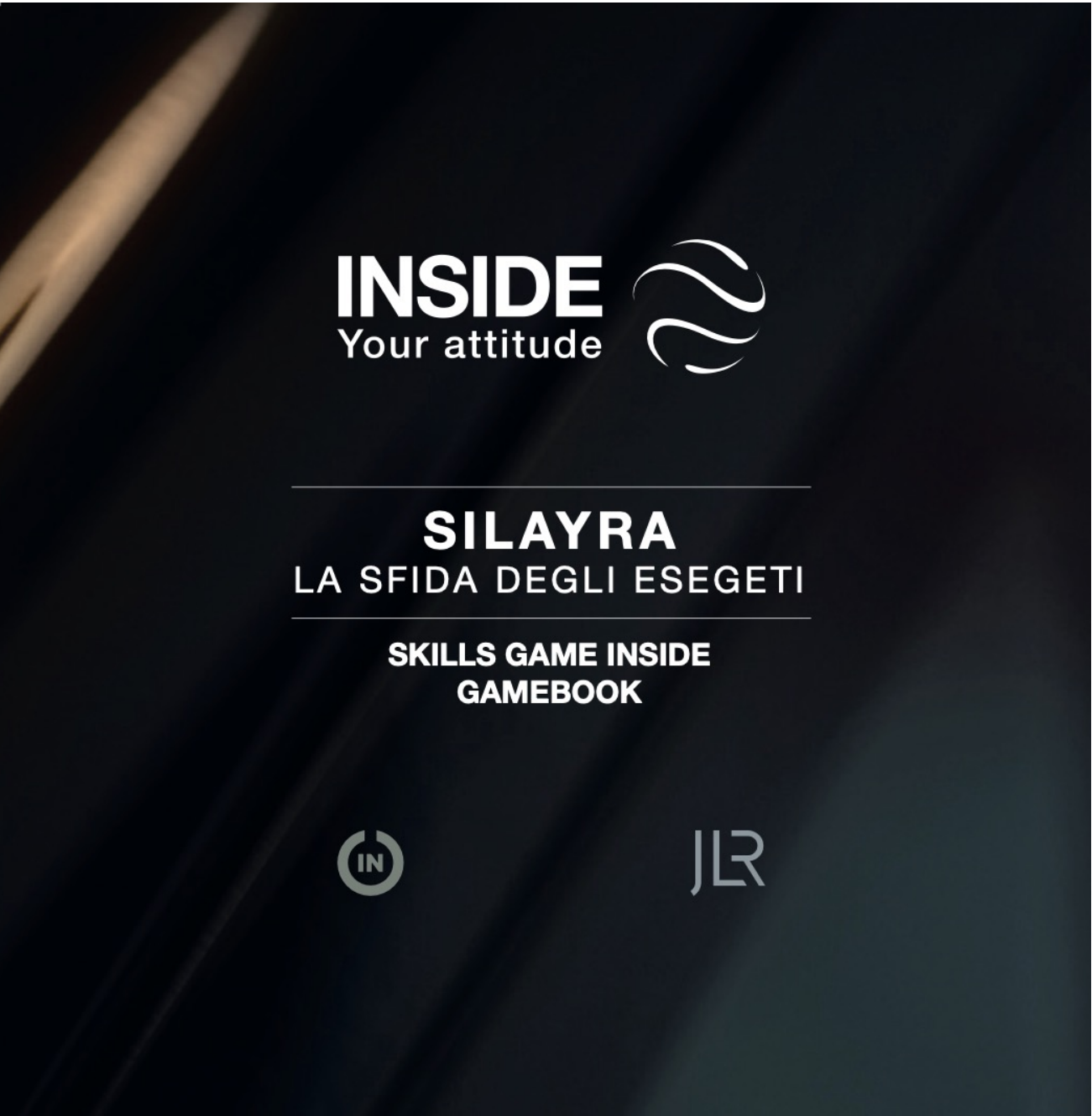
Rappresentano le **unicità** di una persona o di un gruppo.



SENSEMAKING	<p>THE GEONATE</p>	<p>THE GEONATE Esploratori di contesti</p> <p>Siete viaggiatori che esplorano contesti, alla ricerca di riferimenti per comprendere il senso degli eventi.</p>	<p>THE TWINS Costruttori di relazioni</p> <p>Siete viaggiatori che costruiscono le relazioni, integrando duplici prospettive di pensiero.</p>	<p>THE TWINS</p>	RELATING
VISIONING	<p>THE DUNGEON MASTER</p>	<p>THE DUNGEON MASTER Prefiguratori di scenari</p> <p>Siete viaggiatori che si prefigurano scenari futuri, visualizzando mete possibili e guidando gli altri verso di esse.</p>	<p>THE NEXUS Generatori di novità</p> <p>Siete viaggiatori che generano le novità, identificando il prossimo passo per arrivare a ciò che può venire dopo.</p>	<p>THE NEXUS</p>	INVENTING

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



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

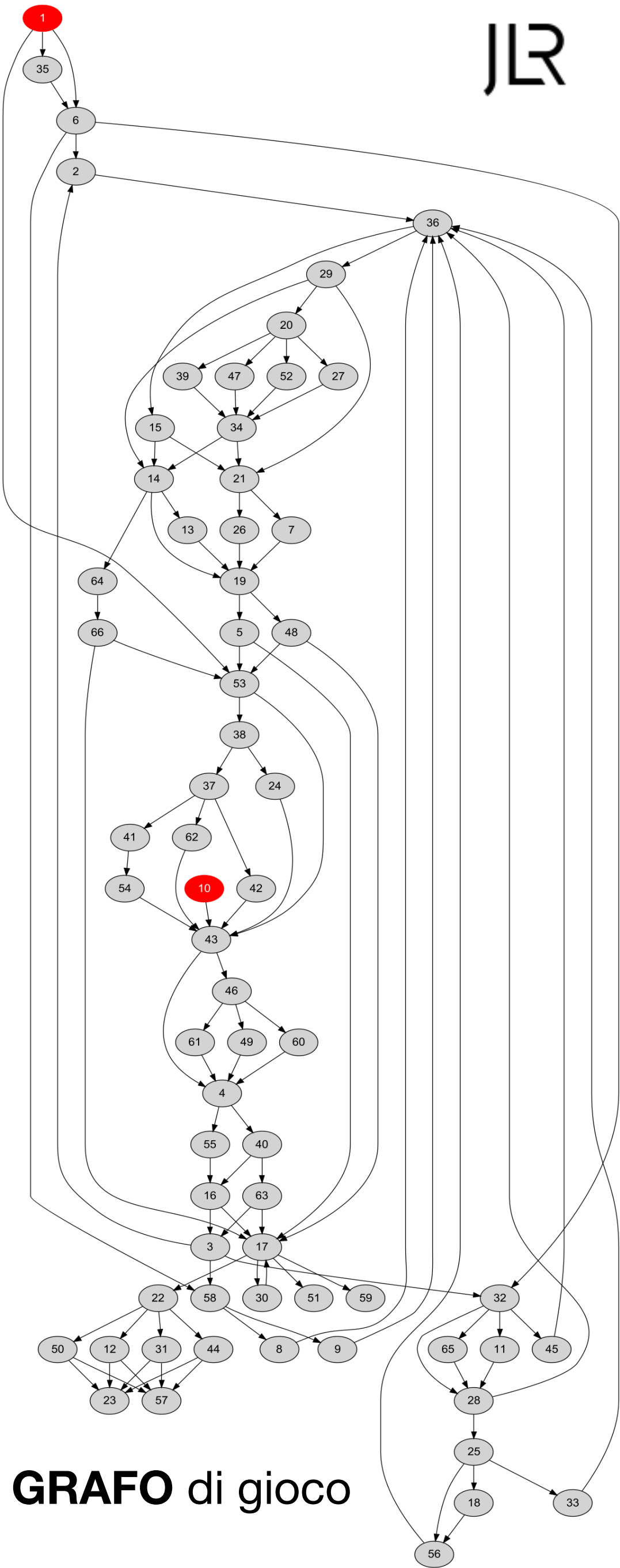
Il vostro *team* non ha portato a termine entrambe le missioni principali. Tutte e due non sono state compiute, oppure siete giunti ad una soluzione quando ormai era troppo tardi. **È importante comprendere sempre il contesto in cui si opera.**

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.**

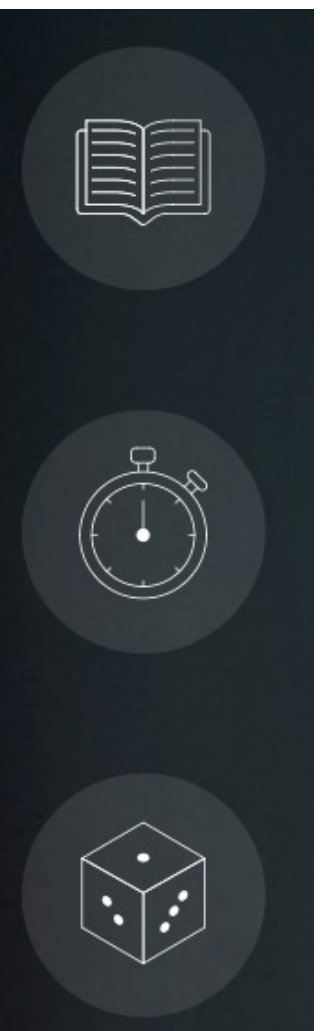


GRAFO di gioco

FATE IL VOSTRO GIOCO! | DAL GIOCO ALLA REALTÀ



- **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



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

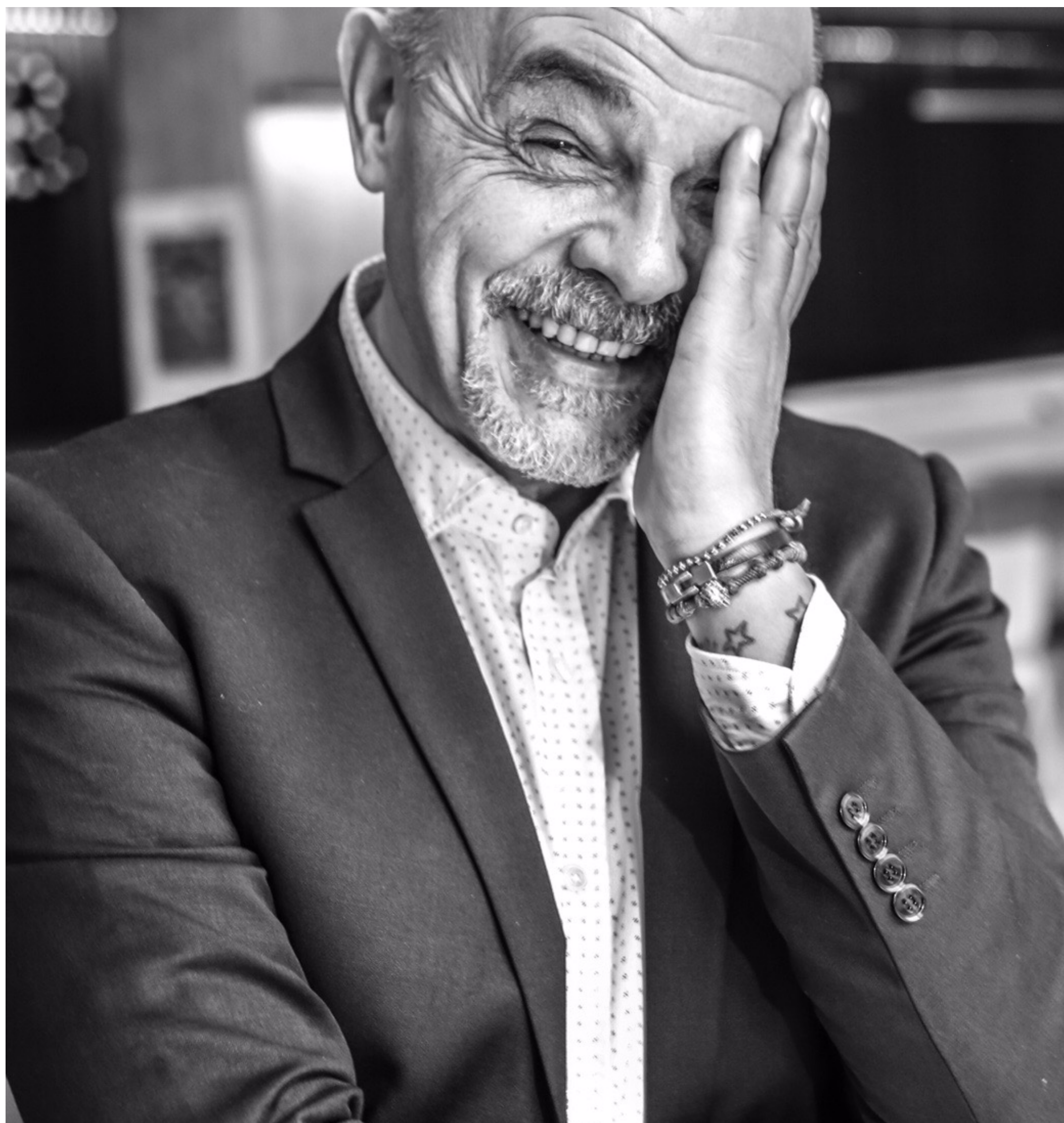
Agire l'alternativa
eletta

ETIMO
dal latino:
[ex-elĭgĕre]
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.



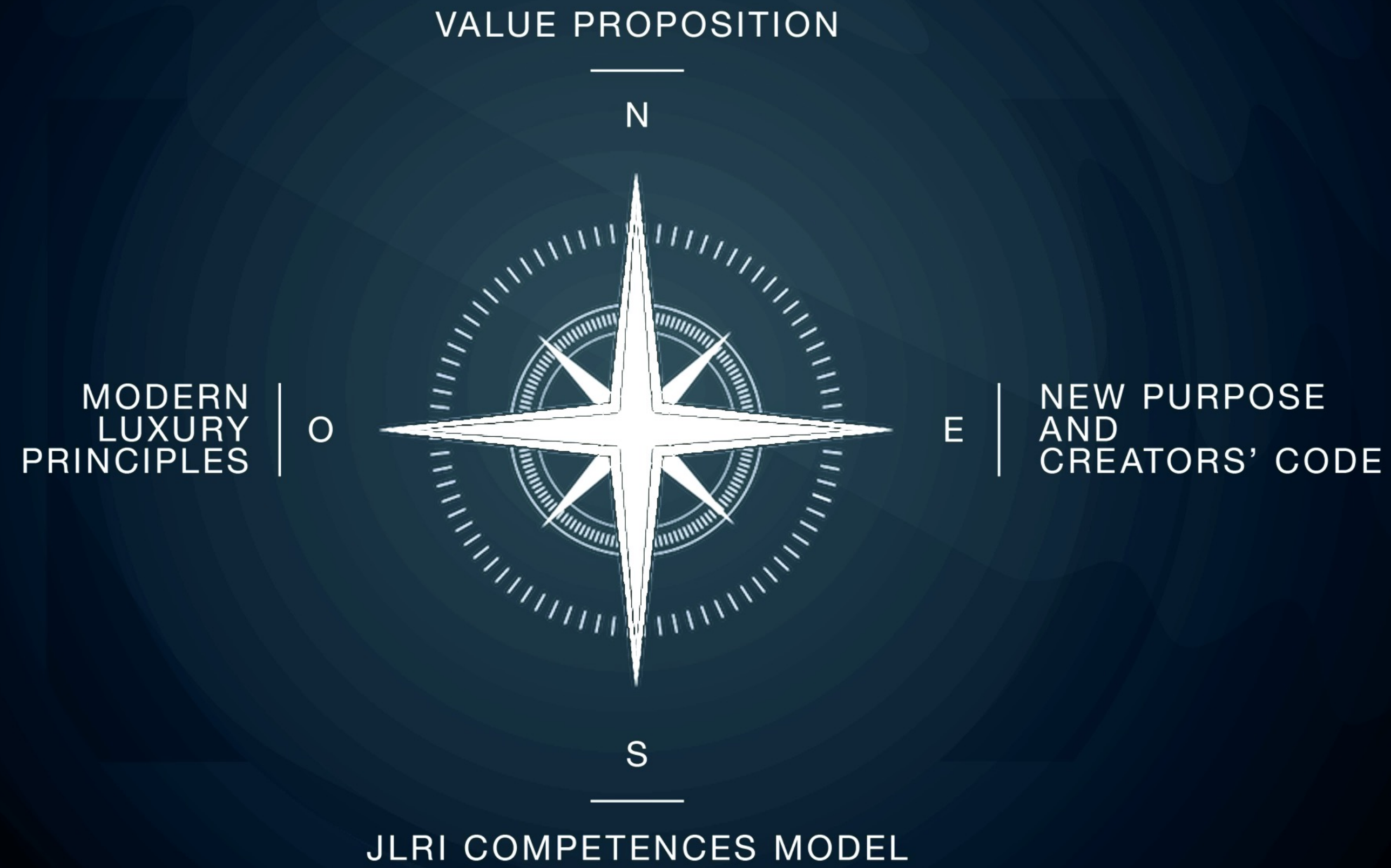
Paolo Vergnani

"Mi piace": 519 • Follower: 540

Chairperson SPELL
teatrodimpresa



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



A close-up photograph of evergreen branches with dark green needles, set against a dark background.

DEFENDER

A background featuring a soft, out-of-focus bokeh effect with warm, golden-yellow light spots against a muted, greyish-blue background.

RANGE ROVER

A wide-angle landscape photograph showing a snow-dusted hillside in the foreground, a dirt road, and distant, hazy mountain ranges under a pale, overcast sky.

DISCOVERY

A background with a dense pattern of out-of-focus bokeh lights in shades of purple and blue, set against a dark background.

JAGUAR

GRAZIE