

CURRICULUM

ANTREPRENORIAL CULTURAL

2023

TITLU

Curriculum „Antreprenoriat cultural”

PROIECT:

„CULTURĂ: Educație antreprenorială culturală pentru tinerii imigranți”, finanțat de către Națională Agentūra BĮ Jaunimo reikalų departamentas prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos, din Lituania, în cadrul programului Erasmus+.

Parteneri proiect:

Baltic Institute for Research and Development, Lituania

INCREDERE ODV, Italia

Association for the Integration and Development, Spania

Asociația Together România, România

AUTORI

Javier Gutierrez Espinosa

Malvina Cruz Rentería

Eglė Stonkutė

Mariana Roșca

Rodica Ciobanu

Ion Bicec

Alexandru Iorga

Andreea Iorga

Prezenta lucrare este autorizată sub licența internațională [Creative Commons Atribuire-Non-Comercial-No Derivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Cuprins

INTRODUCERE	4
SESIUNI DE FORMARE	5
DESCRIEREA STRUCTURII DE FORMARE	5
MODUL 1. CE ESTE ANTREPRENORIATUL CULTURAL?	15
Sesiunea 1. Antreprenoriatul Cultural în Societăți Multiculturale	15
Sesiunea 2. Cultura ca sursă de inovare.....	16
Sesiunea 3. Avantajele și dezavantajele AC	17
MODUL 2: COMPETENȚE DE BAZĂ NECESARE PENTRU A DEMARA O ÎNTRINDERE CULTURALĂ	18
Sesiunea 4. Competențele și abilitățile relaționale ale antreprenorului cultural	18
MODUL 3: REALIZAREA UNUI PROIECT DE ANTREPRENORIAT CULTURAL	19
Sesiunea 5. Canalizarea „ideii” mele de AC	19
Sesiunea 6. Metodologia Lean Start-up pentru Întreprinderi culturale	20
Sesiunea 7. Rețele și alianțe. Stabilirea mărcii proprii și proiectul de AC.	21
Sesiunea 8. Tipuri de planuri de afaceri. Pe care să îl aleg?	22
MODUL 4: CUM SE DEZVOLTĂ UN PROIECT DE AC	23
Sesiunea 9: Metode de evaluare. Misiune, viziune și valori.....	23
MODUL 5: AC ȘI RELAȚII CU PIAȚA. BUSINESS MODEL CANVAS	24
Sesiunea 10. Business Model Canvas.....	25
Sesiunea 11. Business Model Canvas. (partea a 2-a).....	25
MODUL 6: FINANȚARE PENTRU ANTREPRENORII CULTURALI	26
Sesiunea 12. Surse de finanțare pentru proiecte de AC.....	26
MODUL 7: EVALUAREA ȘI MANAGEMENTUL RISCURILOR	27
Sesiunea 13. Managementul riscului în întreprinderile culturale	28
MODUL 8: PREVIZIUNI FINANCIARE	29
Sesiunea 14. Previziuni financiare	29
MODUL 9. ÎNREGISTRAREA UNEI AFACERI ȘI IMPOZITE CORPORATISTE	30
Sesiunea 15. Înregistrarea și obligațiile unei întreprinderi culturale.....	30
Sesiunea 16: PROIECTUL NOSTRU DE AC	31

INTRODUCERE

Curriculumul a fost elaborat de către partenerii din proiectul „CULTURĂ: Educație antreprenorială culturală pentru tinerii imigranți” și se bazează pe Manualul pentru Antreprenoriat Cultural (Ot1).

Curriculumul „Antreprenoriat cultural” are scopul să devină un ghid pentru implementarea cursurilor de formare similare privind educația antreprenorială culturală pentru diverse grupuri țintă, cum ar fi tinerii migranți, refugiați, etc., tinerii, în general tinerii lucrători, precum și toți actorii interesați. În furnizarea în viitor de astfel de formări. Prin urmare, curriculumul propune o serie de activități dintre care să se selecteze funcția de grupurile țintă și de context, care să se adapteze ușor nevoilor diferite. În acest mod, impactul proiectului CULTURĂ și produselor acestuia se va multiplica.

Curriculumul „Antreprenoriat cultural” se dezvoltă pe nouă module separate în șaisprezece sesiuni, structurate în cadrul unor metodologii de educație informală și care au ca axă transversală valorificarea fondului cultural al participanților. Modulele și sesiunile au fost elaborate conform unor criterii pedagogice care iau în considerare educația interactivă, extrem de participativă, colegială și dinamică. Se pornește de la înțelegerea generală a domeniului de antreprenoriat cultural (Modul 1) și se ajunge la specificitatea competențelor de bază necesare pentru a demara un proiect de antreprenoriat cultural (Modul 2). Ulterior, participanții sunt îndrumați în vederea dobândirii unui grad mai ridicat de înțelegere a modului de înființare a unei întreprinderi de antreprenoriat cultural (Modul 3) pornind de la reflecțiile asupra ideilor de antreprenoriat, învățarea unor metodologii, conștientizarea plus valorilor rețelelor și învățării modului de elaborate a unui plan de afaceri. Următoarea parte se concentrează pe aprofundarea cunoștințelor participanților despre antreprenoriatul cultural (Modulul 4). Mai târziu, un accent special este pus pe relațiile de piață (Modulul 5), finanțare (Modulul 6), învățarea modului în care să se abordeze riscurile (Modulul 7) și cum să fie tratate problemele financiare (Modulul 8). În partea finală, curriculumul se concentrează pe procesul de înregistrare pe care orice antreprenor ar trebui neapărat să îl realizeze și în final se discută cu privire la elaborarea și prezentarea proiectului de antreprenoriat cultural (Modulul 9). Fiecare sesiune se încheie cu câteva recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența, aceasta servind drept resursă valoroasă pentru implementarea unor programe similare de formare.

O plusvaloare suplimentară a programului de formare Antreprenoriat Cultural (denumit în continuare AC) este cunoașterea domeniului antreprenoriatului cultural prin instrumente oferite și din interacțiunea cu colegii, și împărtășirea exemplelor de antreprenoriat cultural local.

Însăși înțelegerea antreprenoriatului cultural include diverse instrumente și procese de evaluare, ambele facilitate de formator, reflecții personale și evaluări de grup, menite să asigure învățarea și dezvoltarea competențelor necesare pentru a demara o întreprindere de antreprenoriat cultural în viitor.

SESIUNI DE FORMARE

ZIUA 1	
A.M	Introducere /Cunoaștere reciprocă / Teambuilding
P.M	MODULUL 1. CE ESTE ANTREPRENORIATUL CULTURAL? <ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 1. Antreprenoriatul cultural în societățile multiculturale Sesiunea 2. Cultura ca sursă de inovare pentru antreprenoriat
ZIUA 2	
A.M	<ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 3. Avantajele și dezavantajele AC
P.M	MODUL 2: COMPETENȚE DE BAZĂ NECESARE PENTRU A DEMARA O ÎNTRINDERE CULTURALĂ <ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 4. Competențe și abilități relaționale ale antreprenorului cultural
ZIUA 3	
A.M	MODUL 3: ÎNFIINȚAREA UNUI PROIECT DE ANTREPRENORIAT CULTURAL <ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 5. Direcția „ideii” proprii de antreprenoriat cultural
P.M	<ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 6. Să învățăm despre Metodologia Lean Start-up pentru întreprinderi culturale
ZIUA 4	
A.M	<ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 7. Rețele și alianțe. Stabilirea mărcii proprii și proiectul de AC
P.M	<ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 8. Tipuri de planuri de afaceri: Pe care să îl alegem? MODUL 4: CUM SĂ SE ELABOREZE UN PROIECT DE AC <ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 9. Metode de evaluare. Misiune, viziune și valori
ZIUA 5	
A.M	MODUL 5: AC ȘI RELAȚIILE DE PIAȚĂ. BUSINESS MODEL CANVAS <ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 10. Business Model Canvas (Partea I)
P.M	<ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 11. Business Model Canvas (Partea II)
ZIUA 6	
A.M	MODUL 6: OPORTUNITĂȚI DE FINANȚARE PENTRU ANTREPRENORII CULTURALI <ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 12. Surse de finanțare pentru proiectele de AC
P.M	MODUL 7: EVALUAREA ȘI MANAGEMENTUL RISCULUI Sesiunea 13. Managementul riscului în întreprinderile AC
ZIUA 7	
A.M	MODUL 8: PREVIZIUNI FINANCIARE Sesiunea 14. Previziuni financiare
P.M	MODUL 9. ÎNREGISTRAREA UNEI AFACERI ȘI IMPOZITELE PENTRU SOCIETATE <ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 15. Înregistrarea și obligațiile unei întreprinderi culturale
ZIUA 8	
A.M	<ul style="list-style-type: none"> Sesiunea 16: PROIECTELE NOASTRE DE ANTREPRENORIAT CULTURAL
P.M	<ul style="list-style-type: none"> DEOR – Strategia de diseminare pentru participanți Evaluare finală
	Ceremonie Youth Pass

DESCRIEREA STRUCTURII DE FORMARE

Scopul programului de formare

Să dezvolte capacitatea cursanților de identificare, recunoaștere, aplicație și integrare în mod creativ a cunoștințelor, abilităților, competențelor culturale proprii în dezvoltarea activităților și inovațiilor de AC din domeniul antreprenoriatului cultural într-un context multicultural.

Rezultate formare	Obiectiv	Aptitudini/ competențe de dobândit/ dezvoltat
1. Creșterea gradului de conștientizare și sensibilizare a cursanților față de AC și cultură ca sursă de inovare.	<p>MODUL 1. Ce este AC?</p> <p>Sesiunea 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Definirea principalelor concepte. ➤ Explicarea componentelor principale ale activității antreprenoriale. ➤ Valorificarea fondului cultural. <p>Sesiunea 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificarea componentelor de bază ale activității antreprenoriale. ➤ Analiza eticii întreprinderilor culturale. ➤ Reflecție asupra exemplurilor specifice de AC. <p>Sesiunea 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conștientizarea participanților cu privire la beneficiile AC. ➤ Abordarea provocărilor cu care se confruntă AC și găsirea de soluții. 	<p>Sesiunea 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Educație privind modul de a învăța în echipe multiculturale; ➤ Munca în echipă și cooperare; ➤ Conștientizarea culturală; ➤ Discurs public. <p>Sesiunea 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Competențe personale, sociale și referitoare la maniera de a învăța; ➤ Conștientizare și exprimare culturală; ➤ Competență antreprenorială; simț al inițiativei, gândire critică, rezolvare de probleme. <p>Sesiunea 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cunoașterea culturilor și modalităților de manifestare locale/ regionale/ naționale/ europene, inclusiv limbile, moștenirea, tradițiile și produsele culturale ale acestora. ➤ Înțelegerea identității proprii în dezvoltare și a moștenirii culturale într-o lume a diversității culturale ➤ Atitudine deschisă și respect față de diversitatea expresiei culturale ➤ Gândire critică și rezolvare de probleme.
2. Dezvoltarea conștientizării de sine privind competențele	<p>MODUL 2. Competențe de bază necesare pentru a demara o întreprindere culturală</p> <p>Sesiunea 4:</p>	<p>Sesiunea 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Competențe antreprenoriale și mentalitate antreprenorială; ➤ Competențe personale, sociale și de educație privind modul de învățare;

<p>tehnice și relaționale antreprenoriale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Definirea celor patru competențe ale activității antreprenoriale. ➤ Clasificarea aptitudinilor relaționale care trebuie dezvoltate de un antreprenor. ➤ Stabilirea de diferențe între componentele și aptitudinile referitoare la antreprenoriatul cultural și alte tipuri de antreprenariat. ➤ Identificarea aptitudinilor de antreprenor cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reflecție personală asupra propriului proces de învățare.
<p>3. Dobândirea, de către cursanți, de cunoștințe și aptitudini de bază pentru crearea unui proiect de AC.</p>	<p>MODUL 3. Crearea unui proiect de AC</p> <p>Sesiunea 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Descrierea celor cinci pași pentru a canaliza în practică ideea antreprenorială. ➤ Definirea cercetării de piață. ➤ Identificarea etapelor de cercetare de piață. ➤ Aplicarea pe posibile idei de AC. <p>Sesiunea 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Definirea metodologiei Lean Start-up. ➤ Identificarea principiilor de bază ale metodologiei Lean Start-up. ➤ Verificare și ajustare realizate la elaborarea unui proiect de AC. <p>Sesiunea 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificarea de rețele și alianțe și crearea de asocieri pentru a crește succesul proiectelor AC. ➤ Educație privind fazele procesului de branding. ➤ Învățarea pașilor necesari pentru a crea o marcă. ➤ Aplicarea strategiilor de branding asupra produselor și serviciilor culturale create. <p>Sesiunea 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Definiția planului de afaceri și tipuri de planuri. ➤ Identificarea diferitelor secțiuni ale unui plan de afaceri. ➤ Analiza planurilor de afaceri. 	<p>Sesiunea 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și mentalitate antreprenorială; ➤ Lucru în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală. <p>Sesiunea 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial; ➤ Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală. <p>Sesiunea 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conștientizarea și exprimarea culturală; deschidere către lucrul în echipe interculturale; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Spirit de inițiativă și mentalitate antreprenorială; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală. <p>Sesiunea 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și mentalitate antreprenorială; ➤ Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală.

<p>4. Abilități dezvoltate pentru a crea un proiect AC.</p>	<p>MODUL 4. Cum se elaborează un Proiect de AC</p> <p>Sesiunea 9:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Descrierea succesiunii celor trei metode utilizate în măsurarea și evaluarea unei companii: analiza PEST/PESTEL, matricea SWOT și diagrama Ishikawa. ➤ Elaborarea misiunii, viziunii și valorilor pentru proiectele culturale. 	<p>Sesiunea 9:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală.
<p>5. Abilități dezvoltate pentru a aplica instrumente de analiză și pentru dezvoltarea unei idei de întreprindere culturală.</p>	<p>MODUL 5. AC și relațiile de piață.</p> <p>Sesiunea 10:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Definiție Business Model Canvas. ➤ Descrierea secvenței pe care ar trebui să o urmeze un model antreprenorial conform Business Model Canvas. ➤ Analiză și punere în evidență a unor exemple de AC urmând modelele Business Model Canvas. ➤ Aplicare a Business Model Canvas proiectelor de AC. <p>Sesiunea 11:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Analiza evoluției proiectelor de AC și reajustare prin respectarea modelelor Business Model Canvas. 	<p>Sesiunea 10:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală. <p>Sesiunea 11:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență în matematică, știință, tehnologie și inginerie (STEM); ➤ Competență digitală; ➤ Competența de alfabetizare.
<p>6. Dobândirea de cunoștințe despre diferite opțiuni de finanțare pentru o întreprindere culturală.</p>	<p>MODUL 6. Finanțare pentru antreprenorii culturali</p> <p>Sesiunea 12:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recunoașterea importanței eticii aplicate proiectelor culturale. ➤ Cunoștințe despre sursele de finanțare și despre selecția celor mai viabile dintre acestea pentru proiectele AC. 	<p>Sesiunea 12:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. ➤ Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală.
<p>7. Abilități dobândite pentru a aplica principiile de bază de evaluare și</p>	<p>MODUL 7. Evaluarea și managementul riscurilor</p> <p>Sesiunea 13:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificarea cauzelor care pot avea un impact negativ asupra start-up-ului și dezvoltării unui AC. 	<p>Sesiunea 13:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. ➤ Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală;

management al riscurilor.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analiza strategiilor pentru a transforma riscurile în puncte forte și pentru a contribui la dezvoltare. ➤ Învățarea de proceduri de soluționare a conflictelor. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență digitală.
8. Abilități avansate pentru a aplica instrumente de previziune financiară în vederea dezvoltării unei întreprinderi culturale.	<p>MODUL 8. Previziuni financiare</p> <p>Sesiunea 14:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicarea aspectelor fundamentale ale unei previziuni și proiecții financiare. ➤ Educație privind modul de gestionare a proiectelor de AC în situații de criză. 	<p>Sesiunea 14:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență în matematică, știință, tehnologie și inginerie (STEM); ➤ Competență digitală.
9. Dobândirea de cunoștințe despre diferite modalități de înregistrare a unei afaceri și impozitare.	<p>MODUL 9. Înregistrarea unei afaceri și impozite corporatiste</p> <p>Sesiunea 15:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Educație despre diferite obligații fiscale ale unei întreprinderi culturale în diferite țări sau contexte. ➤ Înțelegerea principalelor obligații fiscale ale unei întreprinderi culturale în funcție de context. ➤ Selectarea formei juridice potrivite pentru un AC. <p>Sesiunea 16:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pregătirea unui proiect de AC. ➤ Învățarea diferitelor părți și faze ale unui proiect de AC. ➤ Evaluarea și ajustarea structurii și conținutului proiectelor de AC. 	<p>Sesiunea 15:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. ➤ Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență în matematică, știință, tehnologie și inginerie (STEM); ➤ Competență digitală. <p>Sesiunea 16:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spirit de inițiativă și antreprenorial. ➤ Munca în echipă și colaborare; ➤ Competență personală, socială și exprimare culturală; ➤ Auto-reflecție asupra propriului proces de învățare; ➤ Competență în matematică, știință, tehnologie și inginerie (STEM); ➤ Competență digitală.

Legături între rezultatele programului de formare, rezultatele modulelor, metodele de formare și evaluare

Rezultate formare	Rezultate module de formare	Metode de formare	Metode de evaluare
1. Creșterea gradului de conștientizare și sensibilitate a cursanților față de AC și cultură ca sursă de inovare.	MODUL 1. Ce este AC? Cursantul va putea să înțeleagă noțiunile de AC și caracteristicile sale integrative și inovatoare în contextul societăților multiculturale.	Brainstorming; Furnizarea/interpretarea de informații, ilustrare), folosind material vizual; studii de caz; Explicații în timpul prelegerilor; Utilizarea de exemple și întrebări bazate pe probleme, exerciții practice; Formulare, explicare și analiză; moderarea discuțiilor; Discuție pe exerciții practice; Completarea cazurilor scrise și analiza exemplilor; Discuții în grup despre sarcini; Rezolvarea problemelor; Autoevaluare.	Evaluarea formatorului / Autorefecții / Evaluare de grup
3. Conștiința proprie dezvoltată privind competențele tehnice și relaționale antreprenoriale.	MODUL 2. Competențe de bază necesare pentru a demara o întreprindere culturală Cursantul va putea să identifice, să evalueze și să stabilească căi de dezvoltare a competențelor antreprenoriale.		
4. Dobândirea cunoștințelor și abilităților de bază ale cursanților pentru realizarea unui proiect AC.	MODUL 3. Crearea unui Proiect AC Cursantul va putea să definească ideea de AC, să aplice principii pentru alegerea produselor și serviciilor culturale „potrivite” și să aplice metodologia Lean Start-up.		
5. Abilități dezvoltate pentru a înființa un proiect AC	MODUL 4. Cum se dezvoltă un Proiect AC Cursantul va putea aplica instrumente de analiză strategică pentru dezvoltarea ideii de afaceri.		
6. Abilități dezvoltate de a aplica instrumente pentru analiza și dezvoltarea unei idei de întreprindere culturală.	MODUL 5. AC și relațiile de piață. Cursantul va putea aplica Business Model Canvas pentru dezvoltarea ideii de afaceri.		
7. Cunoștințe dobândite despre diferite opțiuni de finanțare pentru o întreprindere culturală.	MODUL 6. Finanțare pentru antreprenorii culturali Cursantul va putea naviga prin diverse oportunități de finanțare și va putea defini cele mai bune posibilități pentru o idee de afaceri concretă.		
8. Abilități dobândite în a aplica principiile de bază de evaluare și management al riscurilor.	MODUL 7. Evaluarea și managementul riscurilor Cursantul va putea să îmbrățișeze componenta etică a unei întreprinderi culturale și să aplice principiile de evaluare și management al riscurilor.		
9. Abilități dezvoltate în a aplica instrumente de previziune financiară pentru dezvoltarea unei întreprinderi culturale.	MODUL 8. Previziuni financiare Stagiarul va fi capabil să aplice instrumente de prognoză de analiză financiară pentru proiecția rezultatelor financiare potențiale ale unui proiect AC.		
10. Cunoștințe dobândite despre diferite înregistrări de afaceri și taxe.	MODUL 9. Înregistrarea unei afaceri și impozite corporatiste Cursantul va cunoaște pașii obișnuiți ai înregistrării afacerii și principalele impozite corporatiste aplicabile.		

Criterii de evaluare a realizării instruirii

1. Cursantul are cunoștințe despre domeniul antreprenoriatului cultural și distinge cultura ca sursă de inovare în cel puțin jumătate din criteriile de evaluare specificate.
2. Cursantul demonstrează capacitatea de a identifica și integra ceea ce a învățat despre antreprenoriatul cultural în conformitate cu cel puțin jumătate din criteriile de evaluare specificate.
3. Cursantul demonstrează capacitatea de a selecta și aplica metode și instrumente pentru a dezvolta proiecte de antreprenoriat cultural în cel puțin jumătate din criteriile de evaluare specificate.
4. Cursantul lucrează în colaborare cu, comunică cu și acceptă responsabilitatea pentru obținerea rezultatelor personale și de echipă în cel puțin jumătate din criteriile de evaluare specificate.

Repartizarea volumului de muncă pentru participanți (sesiuni de formare și orele individuale de lucru)

Modalități de formare	Ore
Sesiuni de formare	48 de ore
Lucru de grup	16 ore
Muncă individuală	16 ore
Total:	80 ore

Structura punctajului cumulat și valoarea părților sale constitutive

Evaluările formatorului / Auto-reflecții / Evaluări de grup – 100 %

Se recomandă ca înainte de instruire să fie implementate unele activități de introducere și cunoaștere reciprocă, care să faciliteze viitorul lucru în grup și dinamica grupului, cum ar fi:

Prezentarea proiectului și a agendei de formare (30 minute)

Se propune o dinamică de grup cu scopul de a prezenta participanților proiectul CULTURA și agenda de formare. Formatorul și coordonatorul de proiect prezintă participanților proiectul și agenda de formare.

Pe baza profilului participanților, dacă aceștia nu au experiență în proiecte Erasmus+, moderatorii pot realiza o scurtă prezentare a descrierii și posibilităților Erasmus+, axată pe sectorul non-formal.

Prezentarea participanților (60 minute)

Instrument „Eu în Europa: prezentare inițială”, pentru a facilita prezentarea inițială a participanților, sprijinind grupul să se concentreze pe nume, țara de origine și câteva informații suplimentare despre ceilalți participanți implicați.

Descriere: Se pregătește o hartă mare a Europei pe care țările participante la cursul de formare să aibă un accent mai mare (de exemplu, pictându-le pe fiecare într-o culoare diferită, în timp ce celelalte state sunt doar albe).

Fiecare participant primește un post-it și un pix, iar grupul este rugat să își scrie numele pe el și să facă un desen pe el, dacă dorește, cu ceva reprezentativ pentru ei înșiși. Apoi, unul câte unul, ar trebui să se apropie de hartă și să-și spună numele, de unde sunt și altceva despre ei înșiși (ce fac ei în viața lor, câți ani au etc.) și ar trebui să-și lipească postul- pe Țara de unde provin” SALTO Tools.

Cunoașterea reciprocă (60 de minute)

Se propune o dinamică de grup cu scopul de a apropia participanții și de a împărtăși elemente care definesc diversitatea culturală și contribuțiile din diferențe.

1. Bingo uman

Pregătire Se fac copii ale fișei de întrebări de mai jos, una de persoană și Creioane - unul de persoană

Instrucțiuni: Scopul este de a vorbi cu cât mai multe persoane diferite, de a afla ceva diferit despre fiecare și de a scrie un nume diferit în fiecare casetă.

Găsiți pe cineva în grup care să vă întrebe „ești cineva care...? ”

Încercați să obțineți un nume diferit în fiecare casetă:

- și-a pictat sau decorat recent locuința
- îi place să gătească
- a călătorit într-o altă țară europeană
- locuiește împreună cu alți membri ai familiei lor
- citește o carte în mod regulat
- îi place să călătorească
- îi place fotbalul
- păstrează animalele
- poate cânta la un instrument muzical
- are părinți sau bunici născuți în altă țară
- poate vorbi mai mult de 3 limbi
- a călătorit în afara Europei

Se pot adăuga mai multe probleme sau pur și simplu se lasă niște casete goale pentru ca participanții să pună lucruri noi și pe care să le găsească singuri despre ceilalți participanți.

Primii care au nume în toate casetele (o persoană nu poate fi de mai mult de 2 ori pe hârtie), va striga BINGO! Apoi se vorbește despre diversitatea abilităților și intereselor din grup și ce influențe culturale se pot detecta.

Sursa: Pachetul educațional „toți diferiți - toți egali”, Direcția Tineret și Sport, Consiliul European, ediția a II-a.

2. Desenează-ți vecinul

În primul rând: Participanții iau o foaie de hârtie și un pix și își scriu numele deasupra.

În al doilea rând: Explicați sarcina: Fiecare desenează un portret al persoanei de lângă el, dar într-un mod diferit.

Al treilea: Toată lumea începe să meargă și când formatorul spune Stop! Fiecare face o pereche cu persoana cea mai apropiată.

În al patrulea rând: Cu perechea ta, schimbă hârtiile și începe să desenezi un element al portretului (forma capului, nasului, ochilor, părului etc.). După fiecare element își iau hârtia înapoi și încep să meargă din nou până când aud stop și găsiți un nou partener. Fiecare element al portretului va fi desenat de o persoană diferită. Pentru a fi mai provocatoare și personalizate, elementele portretelor vor fi desenate după cum urmează: ochii vor fi ceea ce îi place persoanei respective să vadă, urechile vor fi ceea ce îi place persoanei să audă, nasul ceea ce îi place persoanei să miroasă, gura ce persoanei îi place să mănânce, părul va reprezenta gândurile persoanei etc. La final, participanții își vor prezenta portretele, iar ceilalți încearcă să o descrie pe cealaltă persoană.

Introducere în certificatul Youthpass și procesul de auto-reflecție (30 de minute)

Se începe cu o scurtă prezentare a certificatului Youthpass. Participanții învață despre cele 8 competențe cheie și sunt invitați să creeze un Jurnal de competențe. În acest jurnal, în fiecare zi, participanții vor scrie competențele pe care le dobândesc/dezvoltă în timpul zilei. Dedicăți fiecărei zi aproximativ 30 de minute la sfârșitul zilei, participanților pentru procesul de autoevaluare; vor scrie ce competențe au dobândit/dezvoltat în timpul zilei. Dacă este necesar, formatorii vor ajuta participanții în acest proces, iar la finalul instruirii, acest jurnal va facilita procesul de completare a competențelor în certificatul Youthpass.

MODUL 1. CE ESTE ANTREPRENORIATUL CULTURAL?

Acest modul abordează conceptul de antreprenoriat cultural din punct de vedere multicultural. Cultura este văzută ca baza și fundamentul proiectelor de antreprenoriat cultural, precum și sursa de inspirație și bogăție care stă la baza a ceea ce este înțeles corect ca antreprenoriat cultural.

Sesiunea 1. Antreprenoriatul Cultural în Societăți Multiculturale

Durata sesiunii: 90 de minute

Sesiunea Flux

I. Cultură și antreprenoriat cultural

Reluând contribuțiile semnificative ale secvenței anterioare, moderatorul prezintă o viziune panoramică asupra antreprenoriatului din perspectiva bogăției culturale.

II. Experiențe antreprenoriale:

Moderatorul prezintă videoclipul:

Inspirați-vă cu antreprenoriatul cultural (Manual Modul 1).

Apoi, invitați participanții să revizuiască împreună conținutul pe baza următoarelor întrebări de reflecție:

✚ Ce este antreprenoriatul cultural pentru tine?

Participanții își pregătesc definițiile apoi le prezintă. Ulterior o definiție comună este elaborată de întregul grup.

Sesiunea se încheie cu informare și o sinteză realizate de către moderator.

Materiale sugerate pentru această sesiune:

Hârtie A4, autocolante colorate, pixuri.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate:

Manual capitolele 1.1-1.2.

Pentru următoarea sesiune se recomandă să se citească 1.3 din Manualul AC.

Recomandări pentru alți moderatori care doresc să reproducă experiența:

- ✓ În ceea ce privește formarea grupelor, se recomandă ca numărul să fie de până la cinci. În plus, în aceste prime sesiuni se sugerează formarea aleatorie a grupelor, urmând criteriile de integrare a tuturor participanților.
- ✓ În dinamica sesiunilor este de dorit ca și echipa de moderatori să participe.

Sesiunea 2. Cultura ca sursă de inovare

Durata sesiunii: 90 de minute

Sesiunea Flux

I. Brainstorming

Înainte de a prezenta tema acestei sesiuni, formatorul facilitează un scurt brainstorming despre percepțiile și sentimentele participanților cu privire la sesiunea anterioară.

II. Activitatea celor trei chei

În grupuri formate aleatoriu, participanții vor lucra la componentele de bază ale oricărei întreprinderi. Aceasta corespunde capitolului 1.3 din Manual. Luând în considerare componentele de bază, participanților li se va cere să creeze un produs sau serviciu cultural folosind patru materiale dintr-o cutie pregătită în prealabil de către moderator.

III. Prezentarea produsului

Fiecare grup își va prezenta produsul în conformitate cu:

Chei	Descrierea produsului sau serviciului
Creativitate	Nume De ce este nou
Funcționalitate	Caracteristici La ce este folosit Cui este destinat
Productivitate	Ce beneficii economice vor fi obținute

După prezentarea tuturor grupelor, moderatorul încheie cu câteva întrebări de reflecție:

Cum ne-am simțit în timpul exercițiului?

Ce rol au jucat ceilalți participanți în proiectarea produsului sau serviciului cultural?

IV. Antreprenoriat și cultură

Moderatorul prezintă legătura dintre antreprenoriat și cultură și invită participanții să identifice exemple în țările lor.

V. Un exemplu de antreprenoriat cultural

Moderatorul prezintă videoclipul corespunzător primului Modul al Manualului:

Inspirați-vă cu antreprenoriatul cultural.

Antreprenorul cultural - Asumarea unui risc și succesul demersului: Joanna Taft la TEDx Indianapolis.

VI. Inovație și creativitate. Concluzii

După vizionarea videoclipului, moderatorul invită participanții să reflecteze împreună asupra inovației și creativității în anumite întreprinderi culturale. Se propun următoarele întrebări:

- ✚ Putem identifica cele trei componente ale activității antreprenoriale în cazul prezentat?
- ✚ Ce alte aspecte mai putem evidenția, în concordanță cu antreprenoriatul cultural?
- ✚ În ce sens putem spune că incertitudinea reprezintă factori pozitivi? Ne-am simțit așa în jocul din prima parte a sesiunii de astăzi?

Materiale: O cutie care conține materiale: hârtie, bețe de lemn, pietre mici sau mari, capace de sticle etc.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Materialele pentru această sesiune corespund capitolelor 1.3 și 1.4 din Manual.

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

În ceea ce privește dinamica celor trei chei, în această fază a cursului se urmărește stimularea imaginației și punerea în practică a abilităților de creație și interacțiune, pentru care destabilizarea și incertitudinea sunt importante. În acest sens, produsul cultural sau serviciul cultural nu este la fel de important ca proces.

Sesiunea 3. Avantajele și dezavantajele AC

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

Aranjați scaunele în cerc. Rugați participanții să se așeze și o persoană să se ridice în mijloc fără scaun. Participantul din mijloc spune ceva de genul: „Aduc o scrisoare pentru cei care poartă ochelari (alte exemple: au făcut duș în acea dimineață, care poartă pantaloni, poartă un ceas sau orice după imaginația lor). Toți cei care poartă ochelari trebuie să-și schimbe scaunele, în timp ce persoana din mijloc folosește această ocazie pentru a-și obține un scaun pe care să stea. Cine rămâne la mijloc repetă jocul cu o altă scrisoare.

Oprește jocul după 5 sau 10 minute sau când toată lumea a fost în mijloc.

Sursa: Pachetul educațional, toți egali, toți diferiți, ediția a doua 2004, Consiliul Europei.

II. Brainstorming – avantajele AC

Participanții ar trebui să răspundă la întrebarea care sunt avantajele AC? Fiecare participant va scrie răspunsul (răspunsurile) pe o postare în unul sau două cuvinte. Când toți participanții au terminat, toți împărtășesc răspunsurile în cadrul grupului. Formatorul le va oferi spațiu pentru a discuta și a ghida discuția către următorul pas al sesiunii. La sfârșit, toate postările vor fi lipite pe un flipchart.

III. Formatorii vor prezenta patru avantaje principale și vor oferi pentru fiecare exemplu concret:

- Conservarea și promovarea patrimoniului cultural.

Conservarea și promovarea patrimoniului cultural sunt obiective esențiale ale antreprenoriatului cultural. Continuarea și dezvoltarea unicității culturale a unei persoane sau a unei societăți sunt asigurate prin încorporarea tradițiilor culturale în practicile de afaceri. De exemplu, o afacere care vinde produse tradiționale create de meșteri regionali beneficiază de păstrarea cunoștințelor și a patrimoniului cultural al acelor lucrători.

- Stimularea creșterii și dezvoltării economice

Prin utilizarea unei piețe specifice și frecvent deservite, antreprenoriatul cultural poate oferi oportunități economice. Acest lucru aduce beneficii comunității prin producerea de locuri de muncă și venituri. De exemplu, în țările în care vizitatorii călătoresc pentru a experimenta cultura și obiceiurile locale, sectorul turismului cultural poate crea o contribuție economică considerabilă. În cele din urmă, toate aceste lucruri conduc la creșterea și dezvoltarea economică.

- Contribuția la diversitatea și bogăția culturală.

Prin încurajarea și conservarea diferitelor tradiții culturale, antreprenoriatul cultural poate crește diversitatea și bogăția culturală generală a culturii. Acest lucru are ca rezultat o cultură mai tolerantă. Este vital pentru crearea de comunități puternice și rezistente. De exemplu, un restaurant care servește mâncăruri tradiționale din mai multe culturi poate crea un mediu primitiv. Astfel, indivizi cu rădăcini diferite pot interacționa.

- Sprijinirea diplomației culturale.

Antreprenoriatul cultural poate fi, de asemenea, utilizat ca instrument de înțelegere interculturală și cooperare în diplomația culturală. Acest lucru poate duce la o lume mai pașnică și mai

armonioasă prin reducerea decalajului dintre diferitele culturi. De exemplu, un festival de muzică cu animatori din mai multe națiuni poate uni oamenii și inspira comunicarea interculturală.

Sursa: Blog de antreprenariat. <https://www.entrepreneursdata.com>

IV. Lucru în grup

Formatorii vor împărți grupul în echipe de 4-5 participanți. Fiecare echipă primește un model de AC. Fiecare echipă ar trebui să citească foarte atent modelul și va avea 4 sarcini principale:

1. Se identifică avantajele
2. Se identifică dezavantajele
3. Se îmbunătățește modelul de AC pentru a crește avantajele și a reduce dezavantajele.
4. Se face o prezentare poster a muncii lor.

V. Prezentare în plen

Participanții își prezintă activitatea de grup folosind flipchart sau medii virtuale.

VI. Concluzii

Formatorii încheie sesiunea subliniind de ce AC este important pentru dezvoltarea locală/regională/națională și pentru promovarea diversității culturale.

Materiale:

Instrumente multimedia pentru prezentări virtuale (computer, telefoane, tablete, proiector) sau hârtie flipchart și markere colorate pentru prezentări clasice.

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

În funcție de participanți și țările participante, modelele pot fi identificate în prealabil de către aceștia și aduse în proiect. De asemenea, pot fi idei reale model ale proiectelor AC actuale și viitoare ale participanților.

MODUL 2: COMPETENȚE DE BAZĂ NECESARE PENTRU A DEMARA O ÎNTREPRINDERE CULTURALĂ

Acest modul abordează patru competențe importante ale activității antreprenoriale. În acest sens, sunt explicate abilitățile sociale ale unui antreprenor și cele care determină profilul unui antreprenor în domeniul culturii.

Sesiunea 4. Competențele și abilitățile relaționale ale antreprenorului cultural

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

Pentru ca participanții să se cunoască mai bine între ei, moderatorul începe sesiunea cu o dinamică.

Balul iscoditor

Participanții stau într-un cerc. În ritmul unui cântec, o minge este trecută până când moderatorul apasă pe stop. Cine are mingea își spune numele și menționează câteva hobby-uri rezervate timpului său liber. Dacă unul dintre participanți primește mingea de două ori, ceilalți au opțiunea de a pune orice întrebare.

II. Lucru în grup

Începeți să vorbiți despre ultima activitate a sesiunii 2. Întrebările puse despre videoclip vor fi analizate. Folosind aceeași resursă, care poate fi vizionată din nou, se pun întrebările introductive cu privire la tematica prezentei sesiuni.

În grupuri, participanții trebuie să răspundă la următoarele întrebări:

Care ar fi competențele unui antreprenor?

Ce abilități ar trebui să dezvolte o persoană pentru a fi considerată un antreprenor cultural spre deosebire de un alt tip de antreprenor? Putem stabili unele diferențe?

III. Prezentare în plen.

Participanții își prezintă concluziile folosind flipchart sau medii virtuale.

IV. Competențele și aptitudinile antreprenorilor culturali

Ținând cont de contribuțiile prezentate de grupuri, formatorul explică conceptele legate de competențele și aptitudinile antreprenorului, subliniind caracteristicile care corespund domeniului antreprenoriatului cultural.

V. Autoevaluare

Obiectivul autoevaluării este de a identifica punctele slabe și punctele forte ca potențial antreprenor cultural. În acest scop, se vor folosi:

Test de autoevaluare a potențialului antreprenorial.

Modalități de îmbunătățire a competențelor antreprenoriale.

VI. Concluzii

Moderatorul încheie sesiunea evidențiind aspectele importante ale testului și ce înseamnă acesta pentru antreprenorii culturali ca indicator în procesul de dobândire a competențelor.

Materiale:

Calculatoare și telefoane mobile.

Hârtie flipchart și markere colorate (opțional)

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Materialele pentru această sesiune corespund capitolelor de la 2.1 până la 2.3 din Manual.

Rezolvarea întrebărilor de revizuire și discuții ale Manualului este recomandată ca o concluzie a acestui modul.

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

Orice autoevaluare presupune identificarea punctelor slabe și a punctelor forte; în acest sens, trebuie subliniat ca un instrument util ai cărui indicatori ne permit să ne orientăm mai bine în procesul de învățare.

MODUL 3: REALIZAREA UNUI PROIECT DE ANTREPRENORAT CULTURAL

Acest modul, împărțit în patru sesiuni, își propune să pună bazele pentru crearea și managementul întreprinderilor culturale. Ca parte a procesului creativ de alegere a produselor și serviciilor culturale, se acordă o atenție deosebită utilizării metodologiei Lean Start-Up, precum și utilizării rețelelor. Acest modul este primul pas în procesul de dezvoltare a proiectelor AC.

Sesiunea 5. Canalizarea „ideii” mele de AC

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

Pentru a pregăti munca în echipă și o bună comunicare, este sugerat jocul *peep peep*. Participanții ar trebui să închidă ochii, iar moderatorul îi va spune unuia dintre ei în secret: „Ești puiul lui mami/tati”. Apoi el/ea va da ordin ca ceilalți să înceapă să se amestece; fiecare va căuta mâna altuia și va întreba: „Peep peep”? Dacă primește aceeași întrebare, va da drumul la mână și va continua căutarea până va găsi mâna mamei sau tatălui (cel/ cea care va tace mereu). Se va forma lanțul. Dacă cineva găsește câteva mâini unite, el sau ea se poate alătura grupului. În curând vei auzi mai puțin „peep-peep” până când toată lumea va găsi locul mamei. În cele din urmă, moderatorul le va spune să deschidă ochii. Adaptat din: Ramón Ferreño (Al-lès, 2006).

II. Sinteză și analiză

Moderatorul și participanții analizează și comentează rezultatele testului de autoevaluare, ajustând orice chestiuni nesoluționate. Moderatorul va rezolva orice îndoieli înainte de a introduce subiectul.

III. Antreprenoriatul cultural, de unde să începem

Începem cu lecturile anterioare, realizate de către participanți, ale conținutului recomandat de Manual pentru această sesiune. Moderatorul prezintă în interacțiunea cu participanții conceptul de nișă și cei cinci pași de urmat pentru a canaliza orice idee antreprenorială.

- ✓ Specificitate
- ✓ Imagine de afaceri
- ✓ Studiarea concurenței
- ✓ Angajamentul față de nevoile clienților
- ✓ Marketing sau comunicare eficientă

IV. Cercetare de piață

Moderatorul introduce succint conceptul de cercetare de piață, prezentând o schiță a pașilor necesari pentru a crea produsul sau serviciul cultural potrivit.

V. Se identifică o nișă pentru ideea noastră.

Participanții vor forma grupuri și vor identifica în mod creativ o idee pentru un produs sau serviciu cultural; prin pașii studiați vor testa posibilitatea punerii în practică, folosind și elemente de cercetare de piață.

VI. Prezentări în plen.

Fiecare grup își va prezenta concluziile prin diagrame, grafice sau imagini. Ceilalți, împreună cu moderatorul, pot pune întrebări sau pot face sugestii. La final, moderatorul va face un scurt rezumat.

Materiale:

Calculatoare și telefoane mobile.

Hârtie colorată, hârtie flipchart și markere colorate, bandă de mascare (opțional)

Documente pregătitoare și lecturi recomandate.

Capitolele 3.1 și 3.2 din Manual.

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența.

Întrucât această sesiune prezintă două tipuri de clasificări, ea poate fi dezvoltată prin figura unui copac în al cărui trunchi este scris cuvântul *Idee*, ramurile ar corespunde pașilor de urmat, iar frunzele ar fi cuvinte cheie care identifică fiecare pas. Nișa ar fi mediul în care arborele este productiv.

Sesiunea 6. Metodologia Lean Start-up pentru Întreprinderi culturale

Durață:180 de minute

Sesiunea Flux:

I. Recapitulare.

Sunt reluate concluziile ultimei părți a sesiunii precedente; moderatorul adună impresiile participanților cu privire la activitatea prezentată și realizează o sinteză.

II. Cărți de mentalitate antreprenorială

Moderatorul introduce dinamica al cărei obiectiv este să aprofundeze propriile capacități care trebuie activate în fața provocărilor vieții de zi cu zi. Plasat în domeniul antreprenoriatului cultural, va permite o mai bună înțelegere a provocărilor de înfruntat.

Cu cele 24 de cărți tipărite (descărcare de pe: <https://venturelab.org/mindset-cards/>), începeți jocul urmând unul dintre cele trei moduri sugerate pe site:

Jocuri de cărți despre mentalitate

Există 24 de cărți de mentalitate într-un pachet. (Unele moduri sugerate de a juca pot necesita mai mult de un pachet atunci când utilizați cărți tipărite).

- Joc: Fiecare jucător are 1 carte (printată sau prin generatorul de cărți). Jucătorii citesc pe rând definiția mentalității și răspund la întrebarea de pe carte.

III. Metodologia Lean Start-up.

Moderatorul prezintă metodologia Lean Start-up și cele cinci principii fundamentale:

- ✓ Antreprenorii sunt peste tot;
- ✓ Un antreprenor este un manager;
- ✓ Învățare validată;
- ✓ Construiți-măsurați-învățați;
- ✓ Responsabilitatea inovării.

IV. Cărți de mentalitate antreprenorială și cele cinci principii Lean Start-up.

Participanții trebuie să coreleze abilitățile prezentate în cărți cu cele cinci principii fundamentale ale metodologiei Lean Startup. Pentru a încheia această secvență, moderatorul face o sinteză. Dacă activitatea s-a făcut în grupuri, dintre toate trebuie să se aleagă modelul cel mai de succes.

V. Alegerea produsului sau serviciului cultural potrivit.

În grupuri, participanții lucrează la proiectul ideii de asociere din ultima parte a sesiunii precedente.

Întrebări orientative:

- ✚ În ce domeniu al antreprenoriatului cultural ne putem plasa proiectul? (Vezi tabelul prezentat de Suwala, 2015).
- ✚ Cum ne pot ajuta metodologia Lean Start-up și competențele antreprenoriale să ne modelăm proiectul?
- ✚ Ce strategii specifice ale metodologiei Lean Start-up am încerca pentru proiectul nostru?

VI. Diseminare și sinteză

Moderatorul invită unii participanți să-și împărtășească concluziile. La final, el/ea va adresa aceste întrebări pentru feedback în următoarea sesiune.

Materiale:

Calculatoare

Hârtie flipchart și markere colorate, bandă de mascare (opțional)

Cărți de spirit antreprenorial (tipărite)

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolele 3.3 și 3.4 din Manual. <https://venturelab.org/mindset-cards/>

(*Cărți de mentalitate antreprenorială (și alegere aleatorie de cărți!*), 2021)

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența.

În ceea ce privește metodologia de învățare prin cooperare, se recomandă echilibrarea exercițiilor pe grupuri. În baza acestui criteriu, moderatorii pot varia modalitățile de desfășurare a anumitor activități. În ultima parte a acestei sesiuni, dacă timpul este insuficient, moderatorul poate colecta concluziile pentru a le discuta în următoarea sesiune și le poate returna cu feedback.

Sesiunea 7. Rețele și alianțe. Stabilirea mărcii proprii și proiectul de AC.

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

Pentru a crea o atmosferă pozitivă și pentru o mai bună dinamică a grupului, vă sugerăm Coloana sonoră - Îmbunătățirea jocului cu:

Piesa solo extinsă

Am ales 1 actor (voluntar) și 1 coloană sonoră aleatorie. De îndată ce actorul este pe scenă, coloana sonoră este pusă și redată. Sarcina actorului este să înceapă să joace orice scenă/ poveste folosind doar pantomimă (fără cuvinte), încercând să simtă muzica și să fie în ritmul, starea de spirit și ideea acesteia. În acest proces, oricine din public care este inspirat de piesă sau de muzică se poate alătura scenei, astfel încât, în final, putem avea întreaga imagine/ poveste (de aceea o numim „piesa solo extinsă” - începând cu 1 actor și piesa solo, dar în acest proces, oricine se poate alătura piesei, așa că se obține ceea ce numim piesa solo extinsă).

Sursă: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/soundtrack-improv-game.3120/>

II. Analiză și introducere.

Moderatorul rezumă sesiunea anterioară, comentând cu participanții munca depusă de grupuri. Este introdus noul subiect despre ipotezele fundamentale ale AC.

III. Conectarea și stabilirea de alianțe.

Folosind imaginea copacului folosit în sesiunea 5, moderatorul va întreba unde am putea plasa cultura în raport cu copacul. Imaginile solului și rădăcinilor ne trimit la interconexiune și la importanța stabilirii de rețele pentru dezvoltarea eficientă a proiectelor culturale. Participanților li se pun următoarele întrebări:

- ✓ Ce aspecte ale unei culturi dezvăluie o bogăție demnă de a fi împărtășită cu alte culturi prin antreprenariat?
- ✓ Cum apare potențialul culturilor tale ca o oportunitate în proiectele tale culturale?

IV. Stabilirea propriei noastre mărci.

Moderatorul prezintă cele trei faze ale procesului implicat în crearea unei mărci pentru proiectele AC: strategii corecte, instrumente eficiente de comunicare și diseminare. El/ ea explică și cei zece pași de urmat pentru a crea o marcă.

V. Proiectul nostru cultural. Exercițiul de aplicare.

Participanții se adună în grupuri mici. Dacă am ales deja produsul/ serviciul cultural potrivit, cum am implementa self-branding? Pentru aceasta:

- ✓ Aplicați strategii de branding proiectelor dumneavoastră de AC.

VI. Concluzii.

Un grup își prezintă în mod voluntar munca. Moderatorul încheie sesiunea și colectează progresele realizate de grupuri.

Materiale:

Calculatoare

Foi de hârtie bond și pixuri

Documente pregătitoare și lecturi recomandate.

Capitolele 3.5 până la 3.6 din Manual.

Descoperirea potențialului cultural și învățarea într-o rețea: (*SALTO-YOUTH - Toolbox - Soundtrack (Improv Game)*, nd)

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

Ca parte a evaluării continue, pe baza obiectivului și a dezvoltării competențelor, este important ca activitatea sau progresul posibilelor proiecte să fie supravegheată de echipa de moderatori și ca feedback-ul să fie oferit în dialog cu participanții.

Sesiunea 8. Tipuri de planuri de afaceri. Pe care să îl aleg?

Durata sesiunii: 180 minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

Pentru a vă concentra și a promova o atmosferă de încredere și integrare, este sugerată una dintre cele două activități:

1. Activitate în aer liber: Minge tematică rapidă:

Numărul de participanți la joc/în fiecare grupă:

Mai mult de cinci persoane în fiecare echipă, participanții ar trebui să fie împărțiți în două echipe. Participanții vor începe de la cele două linii diferite, iar scopul este să treacă pe linia opusă. Ei nu pot alerga cu mingea; pot doar să arunce mingea și să facă cel puțin trei pași, iar după aceea, participantul care va avea mingea trebuie să o transmită unui alt coechipier. Există un arbitru și atunci când arbitrul spune „stop” toți jucătorii trebuie să se oprească, iar echipa care are mingea trebuie să răspundă și să spună cuvinte diferite legate de subiectul pe care îl anunță arbitrul (de exemplu, „băuturi”, toți jucătorii încep. spunând: Cola, apă, Fanta, Sprite). Trebuie să existe deja

decis între participanți o ordine specifică în care vor răspunde. Au trei secunde pentru răspuns, dacă nu pierd participanți. Ambele echipe trebuie să meargă la liniile lor, iar echipa adversă reia jocul.

Sursă: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/handbook-for-outdoor-games.2753/>

II. Analiză și feedback.

Moderatorul discută despre munca de grup cu participanții. El/ ea evidențiază aspecte importante pregătind terenul pentru tematica acestei sesiuni.

III. Plan de afaceri. Definiție și tipuri.

În această parte, moderatorul explică ce este un Plan de afaceri și tipurile de planuri de afaceri:

- ✓ Inițierea planului
- ✓ Plan de fezabilitate
- ✓ Plan de dezvoltare
- ✓ El/ea discută apoi cu participanții criteriile de urmat pentru a-l alege pe cel potrivit pentru proiectele lor culturale.

IV. Construirea planului nostru de afaceri.

În primul rând, moderatorul explică secțiunile care construiesc un plan de afaceri. Ulterior, participanții își vor forma grupurile respective. Ținând cont de ceea ce s-a studiat până acum, „ideea”, produs cultural și marcă proprie, puneți următoarele întrebări:

- ✓ Ce plan de afaceri am putea alege? Ce model ar putea fi potrivit pentru dezvoltarea unui proiect de AC?
- ✓ Suntem gata să ne elaborăm propriul plan de afaceri? Cum am putea distribui ideile la care am lucrat până acum într-un plan de afaceri?
- ✓ Ce părți ale modelului planului de afaceri ar rămâne în așteptare în proiectele noastre? De ce?

V. Concluzii.

Moderatorul cere unui grup să-și prezinte activitatea și face un rezumat subliniind importanța alegerii planului de afaceri corect.

Materiale

Calculatoare

Pentru dinamică, în funcție de ce a fost ales: hârtie pentru a face cartonașe, postere, o minge, markere colorate.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolul 3.7 din Manual.

Alții: (SALTO-YOUTH - Toolbox - Manual pentru jocuri în aer liber, nd)

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/handbook-for-outdoor-games.2753/>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

Se recomandă ca echipa de moderatori să continue să supervizeze și să ofere feedback cu privire la proiectele preliminare la care lucrează grupurile. Acest lucru va fi important pentru revizuirea conținuturilor învățate înainte de a începe următorul modul. În funcție de circumstanțe, poate fi chiar fezabil să lucrați cu un singur plan de afaceri dacă se crede că acest lucru va asigura o mai bună înțelegere a conținutului.

MODUL 4: CUM SE DEZVOLTĂ UN PROIECT DE AC

Acest modul prezintă câteva metodologii de măsurare și evaluare care pot fi aplicate în procesul de dezvoltare a întreprinderilor culturale. În conformitate cu elaborarea proiectelor de AC, acesta explică pașii pentru a determina filozofia care ar trebui să guverneze o întreprindere culturală: misiune, viziune și valori.

Sesiunea 9: Metode de evaluare. Misiune, viziune și valori

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare.

Sunt sugerate următoarele: Ten Second Objects. Împărțiți pe toți în grupuri mici (4-6). Spuneți numele unui obiect și toate grupurile trebuie să facă forma acelui obiect din propriile lor corpuri, unindu-se împreună în moduri diferite, în timp ce numărați încet de la zece la zero. De obicei, fiecare grup va găsi un mod diferit de a forma obiectul. Exemple ar putea fi: o mașină, un mic dejun, un ceas, o mașină de spălat, un foc.

Sursă: (SALTO-YOUTH - Toolbox - Împuternicirea minorităților prin Theatre Toolbox, nd)

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/empowering-minorities-through-theatre-toolbox.2489/>

II. Analiză. Comentând progresele înregistrate.

Moderatorul discută cu participanții despre munca depusă în sesiunea anterioară. Clarifică îndoielile cu privire la întrebările formulate la finalul modulului precedent.

III. Metode de evaluare și măsurare a companiilor.

Moderatorul prezintă cele trei metode cel mai frecvent utilizate în lumea afacerilor pentru a studia cauzele anumitor probleme socio-culturale:

- ✓ Analiza PEST
- ✓ Matricea SWOT
- ✓ Diagrama Ishikawa

El/ea încheie această parte subliniind importanța stabilirii principiilor directoare ale unei întreprinderi culturale prin punctele: misiune, viziune și valori.

IV. Aplicarea metodelor la AC.

În grupuri, participanții vor lucra la exemple despre modul în care metodele prezentate pot fi aplicate proiectelor lor de AC. O metodă ar putea fi distribuită pe grup.

V. Prezentare în plen.

Fiecare grup prezintă rezultatele. Spațiul este deschis dialogului și contribuțiilor participanților.

VI. Concluzii și recomandări.

Sinteză realizată de către moderator. Participanții vor avea sarcina de a-și stabili proiectele de AC: misiune, viziune și valori. Acest lucru va fi împărtășit în prima parte a următoarei sesiuni.

Materiale

Calculatoare sau flip chart și markere colorate.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate.

Capitolul 4 din Manual.

Alții: (SALTO-YOUTH - Toolbox - Împuternicirea minorităților prin Theatre Toolbox, nd)

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/empowering-minorities-through-theatre-toolbox.2489/>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

În această parte, participanților li se dă sarcina de a scrie despre viziune, misiune și valori, ceea ce poate fi dificil. Pentru a nu satura prea mult sesiunea, se recomandă câteva exerciții de energizare în exterior și folosirea unor instrumente virtuale pentru proiectarea acestei sarcini. Se recomandă să trimită moderatorului activitatea lor înainte de următoarea sesiune, astfel încât acesta să o revizuiască și să ofere feedback.

MODUL 5: AC ȘI RELAȚII CU PIAȚA. BUSINESS MODEL CANVAS

În acest modul, este prezentat Business Model Canvas pentru a dota participanții cu câteva instrumente cheie pentru a-și implementa proiectele de AC, din două domenii de bază care ar trebui concepute ca surse de feedback permanent: întreprinderea culturală și consumatorul.

Sesiunea 10. Business Model Canvas.

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare.

Pentru a încuraja participanții și a-i face conștienți de importanța unei bune comunicări, se poate aplica următoarea dinamică:

Desen descompus

Se fac două sau trei rânduri de participanți cu minim 5 persoane pe fiecare rând. Vor sta pe podea, unul în spatele celuilalt. Moderatorul arată ultimei persoane din rând o foaie de hârtie cu un desen, iar această persoană trebuie să transmită acel desen echipei sale, fără să vorbească, desenând cu degetul pe spatele coechipierului din fața sa. Următoarea persoană va face la fel, până la prima persoană din rând. Acesta trebuie să deseneze pe spate ceea ce crede că a desenat coechipierul din spatele lui. În cele din urmă, trebuie să compare cele două desene. Rezultatele vor fi comentate, subliniind capacitatea de concentrare, receptie și transmitere a unui mesaj cu limbaj pur corporal.

Adaptat după: <https://www.youtube.com/watch?v=bA9-0AhzaY8>

II. Feedback.

Moderatorul comentează cu participanții despre progresul muncii lor; înainte de a-l returna, el/ea sugerează și răspunde la întrebări.

III. Business Model Canvas.

Moderatorul explică procedurile Business Model Canvas și cum să îl aplice la AC.

IV. Identificarea exemplelor conform Business Model Canvas.

Luând în considerare exemplele de întreprinderi culturale date în modulul 5, participanții sunt întrebați:

- ✓ Care sunt avantajele Business Model Canvas pentru dezvoltarea unui model de afaceri AC?
- ✓ Ce caracteristici sau trăsături ale Business Model Canvas putem identifica în exemplele propuse de întreprinderi AC?
- ✓ Comentarii sau observații suplimentare.

V. Prezentarea rezultatelor.

Fiecare grup își prezintă schițele.

Moderatorul încheie sesiunea cu o sinteză.

Materiale

Calculatoare

Hârtie flipchart, hârtie bond și pixuri colorate

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolul 5 din Manual.

Altele: Desen descompus: <https://www.youtube.com/watch?v=bA9-0AhzaY8>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

În scopul distribuirii de conținut și pentru a facilita învățarea prin practică, următoarea sesiune constituie extensia practică a acesteia.

Sesiunea 11. Business Model Canvas. (partea a 2-a)

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizări

Pentru a se concentra se propune urmatorul joc: *Ghemul de lână*.

Se formează un cerc așezat pe podea. Moderatorul dă ghemul cu o frânghie unui participant, el/ea ar trebui să spună un cuvânt și să arunce ghemul altui participant. Cel care primește trebuie să spună un cuvânt care are legătură cu cuvântul spus de participantul anterior. Și așa mai departe până când toată lumea este conectată prin fire. Următorul pas este dezlegarea. Cel care are acum ghemul trebuie să-l întoarcă la precedentul spunând: Am spus Pentru că X a spus...". Această secvență va continua până când firul este complet desfăcut.

Adaptat din: <https://www.youtube.com/watch?v=dKkMhYDr6hE>

II. Verificarea și analiza conținutului

Formatorul sintetizează conținutul sesiunii precedente. În dialog cu participanții, el/ea revine la punctele care nu au fost clare.

III. Elaborarea Business Canvas.

Participanții își formează grupurile respective și creează un model de afaceri pentru AC folosind Business Model Canvas. Ei vor folosi ca referință exemplul propus de Osterwalder și Pigneur (2010) și șabloanele propuse la sfârșitul modulului.

IV. Expoziție de Business Canvas.

Grupurile își prezintă proiectele culturale și primesc contribuții și sugestii din partea participanților și a moderatorului; moderatorul va încheia discuția cu o sinteză generală.

Materiale

Calculatoare

Hârtie flipchart și markere colorate

Ghem de lână sau fitil

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolul 5 din Manual.

Dinamica. Ghem de lână: <https://www.youtube.com/watch?v=dKkMhYDr6hE>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

Pentru această sesiune se sugerează participanților, pe lângă scrisul pe computer, să lucreze la propunerile lor pe flipchart; în acest fel șabloanele cu ideile lor de proiecte pot fi afișate într-un spațiu concret și apreciate de colegii lor. Participanții vor putea face sugestii în căsuța poștală a fiecărei piese. Va fi de folos la începutul următoarei sesiuni.

MODUL 6: FINANȚARE PENTRU ANTREPRENORII CULTURALI

Acest modul oferă informații despre oportunitățile de finanțare pentru proiectele de AC, ținând cont de considerentele eticii în afaceri.

Sesiunea 12. Surse de finanțare pentru proiecte de AC

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

Pentru a deschide sesiunea, moderatorul poate efectua următoarea dinamică. Aceasta întărește comunicarea și cooperarea. Este posibilă adaptarea acesteia la intervalul de timp prin reducerea numărului de sarcini de efectuat.

Construirea grupului: Misiune imposibilă

Este jocul în care toți participanții sunt într-un singur grup și nu joacă unul împotriva celuilalt, ci împotriva timpului care trece. Participanții primesc lista cu 8 sarcini, au la dispoziție 20 de minute pentru a îndeplini sarcinile (și pentru a oferi dovezi). Pentru fiecare sarcină ar putea câștiga un punct. Dacă grupul (în ansamblu) câștigă 10 puncte, câștigă. Moderatorul nu intervine în procesul de împărțire a sarcinilor. Împărțirea sarcinilor, ordinea, procesul de luare a deciziilor etc. trebuie să evolueze spontan în cadrul grupului. Permite posibilitatea de a observa și de a informa despre dinamica grupului.

Câteva opțiuni:

Sarcini sportive

Creați o formă de stea pe podea, din corpurile voastre (întindeți-vă pe podea) și faceți-i o fotografie.

Sarcini creative

Pregătiți coregrafie de dans de 2 minute (minimum 3 persoane care dansează în același timp aceeași coregrafie).

Adaptat din: (SALTO-YOUTH - Toolbox - Împuternicirea minorităților prin Theatre Toolbox, n.d.)
<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/empowering-minorities-through-theatre-toolbox.2489/>

II. Analiza sesiunii anterioare.

Moderatorul discută cu participanții despre prezentarea activității lor și sugestiile făcute în cutiile lor poștale. Moderatorul își împărtășește observațiile și clarifică orice îndoieli pe care aceștia le-ar putea avea.

III. Considerații etice asupra întreprinderilor culturale.

Moderatorul explică importanța eticii în AC. El/ea pune întrebări luând în considerare criteriile pe care participanții ar trebui să le ia în considerare în elaborarea proiectelor de AC:

- ✓ Ce aspecte ale proiectului nostru de AC ar putea avea un impact negativ în legătură cu o etică a îngrijirii mediului și a nediscriminării?

IV. Identificarea finanțării

Moderatorul prezintă câteva surse de finanțare pentru AC; punctele comune și diferențele în funcție de contextul cultural sau dintre țări.

V. Căutare de finanțare

Participanții se întâlnesc în grupurile lor pentru a aprofunda și revizui conținutul. Sunt propuse următoarele întrebări de revizuire și discuție:

- ✓ Care sunt principalele surse posibile de finanțare pentru un AC? Cum diferă de la o țară la alta?
- ✓ Ce sursă de finanțare ar răspunde cel mai bine nevoilor ideii noastre de AC?

VI. Diseminarea

Moderatorul invită participanții să-și împărtășească reflecțiile. El/ea va încheia cu un comentariu final.

Materiale necesare acestei sesiuni

Calculatoare

Pentru prima parte: hârtie pentru a crea postere cu sarcini enumerate. În funcție de sarcinile alese, trebuie furnizate materiale: hârtie, pixuri, markere, aparate foto etc.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolul 6 din Manual.

Alții: (SALTO-YOUTH - Toolbox - Împuternicirea minorităților prin Theatre Toolbox, nd)

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/empowering-minorities-through-theatre-toolbox.2489/>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

Ajunși la această parte a cursului, ar trebui să se țină cont de faptul că participanții își construiesc proiectele de AC care își pot găsi cumva viabilitatea într-un viitor mai mult sau mai puțin apropiat. Se recomandă organizarea unui document cu succesiunea a ceea ce s-a lucrat, inclusiv ceea ce s-a reflectat în această sesiune, atât pe considerentele etice, cât și pe sursele de finanțare.

MODUL 7: EVALUAREA ȘI MANAGEMENTUL RISCURILOR

Acest modul explică riscurile asociate cu dezvoltarea companiei. Riscurile pot fi, totuși, controlate pentru a se realiza consolidarea și succesul unei companii ca urmare a circumstanțelor externe sau a unor decizii neadecvate. Strategiile de risc includ, de asemenea, conflicte cu clienții.

Sesiunea 13. Managementul riscului în întreprinderile culturale

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

În pregătirea subiectului despre riscuri și litigii, sesiunea poate începe cu dinamica telefonului spart.

Participanții formează un semicerc, moderatorul va oferi o poveste complexă în scris, care conține cuvinte rare. Creativitatea moderatorului este chemată să contextualizeze povestea într-un mod care poate întări tema sesiunii. Moderatorul îi dă primului participant povestea scrisă, iar primul participant, după ce o citește, o va spune la urechea persoanei de lângă el/ea, iar această persoană o va spune următorului și așa mai departe până la capăt. Ajuns aici, ultimul participant va spune povestea pe care a primit-o. Apoi, primul participant va citi povestea cu voce tare. Ideea este să comparăm cele două povești și să vorbim despre eșecul în comunicare.

Adaptat din: <https://www.youtube.com/watch?v=0i-gTR18c-s>

II. Analiza conținutului anterior

Moderatorul revine la câteva idei importante din sesiunea anterioară pentru a clarifica și rezolva unele îndoieli exprimate de participanți.

III. Factorii de risc ai AC.

Moderatorul introduce subiectul, apoi participanții răspund la următoarele întrebări:

- ✓ Ce cauze pot genera riscuri în activitatea de afaceri?
- ✓ Putem distinge unele riscuri inerente pentru AC?
- ✓ Care sunt cei trei pași care trebuie luați în considerare în analiza unui risc sau amenințări?
- ✓ Ce acțiuni cuprind fiecare pas în monitorizarea și proiectarea strategică a factorilor de risc?

IV. Managementul riscului în AC.

În dialog cu participanții, moderatorul consolidează conținuturile abordate în faza anterioară.

V. Situații conflictuale.

O fotografie cu un conflict este afișată participanților. Întrebări pentru reflecție:

- ✓ Ce impresii ne dă imaginea?
- ✓ Ne-am găsit vreodată în situații similare, de o parte sau de alta?
- ✓ Putem împărtăși o experiență similară?

VI. Strategii de soluționare a litigiilor cu clienții.

Moderatorul expune factorul de risc în litigiile cu clienții și ceea ce ar fi politici inteligente, atât în procesul de returnare și rambursare, cât și în prevenirea așa-ziselor fraude prietenoase.

VII. Întrebări de revizuire.

Unele întrebări sunt propuse pentru ca participanții să le discute în grupurile lor în afara sălii de clasă. Acesta va fi punctul de plecare pentru următoarea sesiune.

- ✓ De unde provin principalele riscuri ale AC?
- ✓ Care dintre ele poate avea cel mai mare impact negativ?

Materiale

Hârtie bond și stilou.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolul 7 din Manual.

Comunicare și mesaj: <https://www.youtube.com/watch?v=0i-gTR18c-s>

Alții:

Soluționarea conflictului: <https://psicologiaymente.com/social/dinamicas-resolucion-conflictos>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

În prima parte a acestei sesiuni, pentru motivare, sunt prezentate două opțiuni dinamice, una cu posibilitatea de a se face în afara clasei, într-un spațiu deschis.

MODUL 8: PREVIZIUNI FINANCIARE

Acest modul explică concepte legate de proiecția economică a unui AC și câteva metode de analiză pentru a-l proiecta și gestiona cu succes.

Sesiunea 14. Previziuni financiare

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

Pentru a sublinia importanța atenției la comunicare ca bază pentru coordonarea și cooperarea eficientă într-un grup, se recomandă următoarea dinamică:

Monstru cu trei capete

Formați grupuri de trei persoane, care, îmbrățișându-se, devin „monstrul cu trei capete”. Moderatorul conduce dinamica. Fiecare monstru este specialist în ceva și trebuie să răspundă la întrebările intervievatorului despre specialitatea sa. Pentru a face acest lucru, fiecare cap poate adăuga un singur cuvânt la propoziție care trebuie construită de către cele trei capete împreună pentru a răspunde la întrebare. Ideea este să improvizezi.

Numărul de întrebări pentru fiecare monstru va depinde de timpul disponibil pentru această parte și de numărul de grupuri.

Se sugerează ca fiecare monstru să poarte un semn cu numele specialității sale.

Adaptat din: <https://www.youtube.com/watch?v=dg96cl7stlk>

II. Analiză și feedback.

Sunt trecute în revistă întrebările puse în ultima parte a sesiunii precedente. În dialog cu participanții, moderatorul clarifică aspecte importante legate de riscurile în întreprinderile culturale și cel mai bun mod de a gestiona litigiile cu clienții.

III. Rentabilitatea unei companii. Prognoză și proiectare.

Moderatorul prezintă conținuturile privind rentabilitatea unei companii în situații concrete. El/ea explică procedurile echivalente cu pragul de rentabilitate, prognoza de profit și pierdere și proiecția fluxului de numerar.

IV. Replicarea modelului în proiectele noastre de AC.

În grupurile lor, participanții aplică metodele pe care le-au învățat pentru a determina strategia de cost a întreprinderii culturale la care au lucrat de-a lungul sesiunilor.

Puncte la care trebuie lucrat:

- ✓ Calculăm pragul de rentabilitate al ideii noastre de AC.
- ✓ Cum am putea optimiza costurile astfel încât pragul de rentabilitate să fie mai mic?
- ✓ Am pregătit un raport al fluxului de numerar pentru proiectul nostru cultural și am prevăzut dezvoltarea acestuia pentru următorii trei ani.

V. Diseminarea progresului.

Grupurile prezintă ceea ce au lucrat în secvența anterioară. Dacă nu s-au dezvoltat toate punctele, al treilea punct ar putea fi lăsat pentru următoarea sesiune. Moderatorul va face un comentariu final subliniind cele mai importante puncte aduse de participanți.

Materiale

Calculatoare

Hârtie, markere colorate

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolul 8 din Manual.

Alții:

Consultant Gestalt. Dinamica de grup: <https://www.youtube.com/@ConsultoraGestal>

Declarația fluxului de numerar Metoda indirectă:

<https://www.youtube.com/watch?v=YSdkZIItXUQ>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

În ceea ce privește activitatea de grup sugerată în această sesiune, datorită importanței simulării calculelor pentru întreprinderile culturale, și pentru a facilita înțelegerea de către toți participanții, este de dorit ca toate grupurile să poată prezenta și ca atât participanții, cât și moderatorul să ofere sugestii. Prin urmare, dacă timpul este scurt, se sugerează să se continue cu prezentările în următoarea sesiune.

MODUL 9. ÎNREGISTRAREA UNEI AFACERI ȘI IMPOZITE CORPORATISTE

Acest modul analizează diferitele contexte culturale pentru înregistrarea unei afaceri, precum și impozitarea corporatistă. În acest cadru, se pune accent pe posibilele AC și pe forma lor juridică în funcție de context.

Sesiunea 15. Înregistrarea și obligațiile unei întreprinderi culturale

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare.

Următoarea dinamică poate fi utilă pentru a consolida ideea de comunicare dinamică și nevoia de adaptare la schimbare pentru ca un grup divers să funcționeze.

Traducerea limbajului non-verbal în limbajul verbal

Comunicare în 3 pași: de la verbal la non-verbal la muzică.

2 voluntari merg pe „scenă”.

Formatorul alege un subiect despre care să vorbească.

Persoana întâi vorbește despre subiect în limbaj non-verbal.

Persoana a doua interpretează acest lucru în felul său și traduce aceasta, propoziție cu propoziție, publicului în limba engleză.

Următorii 2 voluntari: repetați procesul, folosind o modalitate diferită de interpretare de fiecare dată. (de exemplu, traducerea în limba maternă, în corp, în sunete, prin cântec).

Întrebări de reflecție după activitate:

- ✓ Ce a fost mai dificil: a traduce sau a exprima?
- ✓ Cum au fost implicate limbajul corpului, intonația și dinamica (volum/tempo)?

Adaptare (*SALTO-YOUTH - Cutie de instrumente - Corp și suflet - Instrumente pentru lucrătorii de tineret*, n.d.)

[SALTO-YOUTH - Toolbox - Body&Soul - Tools for youthworkers](#)

II. Analiza conținutului și/sau prezentarea lucrării.

Analiza conținutului sesiunii 14. Grupele prezintă punctele în așteptare ale lucrării desfășurate în ultima fază a sesiunii. Pentru feedback, și în funcție de timp, moderatorul poate prezenta videoclipul propus la finalul Sesiunii 14:

Declarația fluxului de numerar Metoda indirectă:

<https://www.youtube.com/watch?v=YSdkZIItXUQ>

III. Opțiuni pentru înregistrarea unei întreprinderi culturale.

Moderatorii explică procedurile de înregistrare a unei afaceri în diferite țări.

IV. Obligațiile fiscale ale unei întreprinderi culturale.

Moderatorul evidențiază idei importante de la punctul III și continuă cu o explicație a obligațiilor fiscale ale unei întreprinderi culturale în funcție de țară sau context socio-cultural.

V. Care formă juridică este cea mai bună.

Participanții lucrează în grupuri. Probleme de discutat:

- ✓ Conform conținutului acestui modul, în ce țară credeți că este mai ușor să începeți o afacere de AC? Ce motive ați evidențiat?
- ✓ Ce formă juridică ar fi cea mai potrivită pentru proiectul nostru de AC într-un mediu specific?

VI. Reflecții și sinteză.

Moderatorul discută problemele ridicate cu participanții. Moderatorul se încheie cu o sinteză și recomandări pentru sesiunea finală a cursului.

Materiale

Calculator,
Hârtie, pixuri.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Capitolul 9 din Manual.

Alții:

(*SALTO-YOUTH - Cutie de instrumente - Corp și suflet - Instrumente pentru lucrătorii de tineret*, n.d.)

[SALTO-YOUTH - Toolbox - Body&Soul - Tools for youthworkers](#)

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

Pentru ultima sesiune a cursului, este necesar să se solicite participanților să aducă cu ei o prezentare a ceea ce ar fi proiectul lor de AC, elaborat cu instrumentele teoretice dobândite în timpul cursului. Acest lucru se poate face folosind orice resurse consideră oportune, flip chart, ppt, videoclipuri etc.

Sesiunea 16: PROIECTUL NOSTRU DE AC

Durata sesiunii: 180 de minute

Sesiunea Flux

I. Energizare

La sfârșitul cursului, această dinamică ar putea fi utilă. Ar putea fi urmată de o reflecție asupra a ceea ce a însemnat acest curs: o poveste construită de întregul grup de participanți și de echipa facilitatoare.

Da și... Muzica cerc

Comunicare în 3 pași: de la verbal la non-verbal la muzică. Energie de rulare.

Stai într-un cerc.

Per persoană începe o poveste „Îți amintești când noi...”

Vecinii spun „da și...” și adaugă un al doilea rând în poveste.

Construim povestea împreună, lăsând în același timp energia să curgă. Grupul se oprește când povestea se termină sau un participant spune „da, dar” sau „da și”, dar începe o altă poveste. Formatorul îi întreabă pe participanți de ce au oprit cercul.

Sursă: (*SALTO-YOUTH - Cutie de instrumente - Corp și suflet - Instrumente pentru lucrătorii de tineret*, n.d.)

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/body-soul-tools-for-youthworkers.2175/>

II. Pregătirea prezentărilor.

În acest timp, participanții își ajustează detaliile prezentării. Moderatorul va acompania procesul.

III. Expoziție de proiecte de AC.

Grupurile își prezintă lucrările. Participanții intervin cu întrebări și comentarii. Moderatorul evidențiază realizările fiecărei prezentări și sugerează îmbunătățirile necesare.

IV. Concluzii finale.

Comentariile finale ale moderatorului asupra proiectelor culturale prezentate.

Materiale

Calculator

Materiale necesare participanților pentru prezentarea finală.

Documente pregătitoare și lecturi recomandate

Sursă: (SALTO-YOUTH - Cutie de instrumente - Corp și suflet - Instrumente pentru lucrătorii de tineret, n.d.)

<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/body-soul-tools-for-youthworkers.2175/>

Recomandări pentru alți formatori care doresc să reproducă experiența

Moderatorilor li se recomandă să monitorizeze încă de la începutul cursului activitatea pe care o desfășoară grupurile în vederea prezentării finale în această sesiune. Ei vor face ajustările corespunzătoare în funcție de ceea ce se dezvoltă în curs. Trebuie să avem în vedere că mai mult decât un simplu exercițiu de finalizare a cursului, materialul realizat ar putea vedea lumina în angajamente concrete de AC. Cursul își va fi atins apoi obiectivul principal.

DEOR – strategie de diseminare de către participanți (90 minute)

Diseminarea și exploatarea rezultatelor (DEOR) este definită ca procesul de prezentare a informațiilor planificate despre rezultatele și realizările proiectului. Diseminarea se referă la a face vizibile principalele rezultate/ produse ale unui proiect pentru principalii actori, cum ar fi utilizatorii finali, publicul țintă relevant și factorii de decizie. Diseminarea proiectului către diferite grupuri țintă va contribui la creșterea capacității instituționale a instituției/ organizației care derulează proiectul, să inspire alte instituții/organizații și să încurajeze proiectele de cooperare care urmează să fie pregătite în viitor.

Acest proces ar trebui să fie planificat și organizat chiar de la începutul proiectului. „Strategia de diseminare de către participanți”, care este un rezultat al acestui plan, ar trebui să includă de ce, cum, când și cui vor fi diseminate rezultatele după finalizarea instruirii, iar această strategie ar trebui să fie în responsabilitatea tuturor participanților.

Formatorii vor proiecta și prezenta un model de strategie de diseminare care va fi dezvoltat de participanți, răspunzând la următoarele întrebări (20 de minute).

Un plan de diseminare a calității ar trebui să poată răspunde la următoarele întrebări:

- Care sunt rezultatele proiectului? (broșură, conținut media, manual, aplicații, campanie etc.)
- Ce tipuri de activități de diseminare sunt planificate? (Întâlniri cu comunitatea locală, întâlniri online, postări pe rețelele sociale, activități locale, publicații media, prezentări etc.)
- Cine este publicul țintă al activităților de diseminare? (Elevi, studenți, ONG-uri, autorități, comunitate, sectorul tineret, factori de decizie etc.)
- Care sunt cele mai potrivite instrumente de comunicare pentru publicul țintă? (Întâlniri, postări pe media/ rețele sociale, prezentări etc.)
- Când? (Cât mai devreme, cu atât mai bine, deci în 2 – 4 săptămâni după formare)
- Ce resurse sunt necesare? (Uman, financiar, logistică)

Grupul va fi separat în echipe naționale și fiecare echipă va elabora strategia (30 de minute) pe baza experienței și resurselor sale. Când sarcina este finalizată, fiecare echipă își va prezenta strategia grupului. În funcție de numărul de echipe, vor fi necesare aproximativ 4 până la 6 minute pentru fiecare echipă pentru a prezenta și pentru întrebări (40 de minute).

O altă fază care se așteaptă să însoțească diseminarea este „exploatarea rezultatelor”. Comisia Europeană a pregătit baze de date denumite Platforma de rezultate ale proiectului Erasmus+ și Proiecte ESC pentru a contribui la diseminarea și exploatarea rezultatelor proiectelor. Aceste platforme fac posibilă găsirea rezumatelor tuturor proiectelor care au primit granturi în sfera Erasmus+ și ESC, rezultatele proiectelor și informațiile de contact ale instituțiilor care dețin proiectul respectiv. În aceste platforme sunt incluse rezumatele proiectelor și activitățile acestora, sunt comunicate informații de contact și rezultatele partenerilor; sunt de asemenea alese bune practici de proiecte. Acesta urmărește să evidențieze bunele practici prin promovarea generală a proiectelor pentru care sunt alocate fonduri din sfera Erasmus+ și ESC.

Evaluare finală (90 minute)

Evaluarea este o parte foarte importantă a instruirii deoarece va măsura impactul și rezultatele formării, va ajuta la dezvoltarea și îmbunătățirea calității activităților viitoare și va oferi participanților un exemplu de evaluare în acțiune. Evaluările pot fi diferențiate în metode personale, interpersonale și de grup. Vă sugerăm să utilizați în procesul de evaluare cel puțin câte una din fiecare metodă (30 de minute fiecare).

Metode personale de evaluare. Metodele personale sunt activități în care participanții își vor evalua prin propriile judecăți și vor trage propriile concluzii cu privire la progresul activității, procesul de învățare, rezultatele, sentimentele și implicarea lor personală etc.

- Anchete și chestionare

Este o metodă de colectare a datelor calitative și cantitative. Cea mai ușoară modalitate este de a crea un document de acest tip prin Google Forms și de a distribui participanților linkul utilizând un cod QR. Ei vor scana codul QR cu telefoanele lor și vor avea acces imediat la formular.

- Scrisoare către tine însuși

„Scrisoarea către tine însuși” este una dintre cele mai simple și mai frecvent utilizate metode de evaluare personală. Este, de asemenea, una dintre cele mai eficiente. „Scrisoarea către tine însuși” poate obține rezultate foarte interesante și profunde despre impactul unui program. Deoarece este o metodă personală, poate ajuta participantul să devină conștient de anumite progrese realizate ca urmare a participării sale, pe care altfel nu și-ar da seama.

Metode interpersonale. În acest caz, evaluarea se face în pereche sau în grup mic. Valoarea și scopul acestor metode este de a împărtăși, de a confrunta opinii și de a învăța. Acest lucru are loc deoarece participanții au posibilitatea de a evalua din mai multe puncte de vedere.

- Interviu

Implicați părțile: intervievatorul (formator, coordonator, membru al personalului) și respondent(i) (participant(i)). Intervievatorul are un chestionar și citește fiecare întrebare respondentului. Majoritatea întrebărilor vor fi deschise, de exemplu: „Cum te-ai simțit în timpul exercițiului de simulare?, Ce ți-a plăcut cel mai mult? Ce ți-a lipsit?, etc.” Chiar dacă răspunsul fiecărui respondent va fi diferit, întrebarea rămâne aceeași. Ceea ce este important este ca intervievatorul să acționeze într-o manieră neutră și să încerce să nu direcționeze sau să influențeze răspunsurile persoanei intervievate. Participantul trebuie să se simtă confortabil și să aibă încredere în intervievator.

- Focus grupuri

Focus grupurile sunt una dintre cele mai eficiente metode de evaluare calitativă și interpersonală. Dimensiunea lor mică și atmosfera relaxată permit o evaluare profundă și sinceră. Un focus grup este format dintr-un grup de tineri și un moderator sau mediator. Într-un focus grup, interacțiunea dintre participanți îi determină să gândească cu voce tare și să își formeze opinii în timpul și ca rezultat al procesului.

Metode interactive de grup de evaluare pot fi folosite pentru a verifica care sunt sentimentele sau opiniile grupului la etapa finală a instruirii. Metodele de evaluare de grup au o dimensiune suplimentară. Întrucât grupul din educația non-formală este sursă de învățare, metodele de evaluare de grup se pot ocupa în mod specific de dimensiunile grupului în cadrul procesului de învățare, inclusiv, de exemplu, viața de grup, atmosfera în grup, cooperarea dintre participanți.

- Metode de evaluare vizuală a grupului

Metodele de evaluare vizuală a grupului oferă o imagine de ansamblu clară asupra modului în care alți participanți apreciază o anumită parte a activității. Ei fac acest lucru, nu atât folosind cuvinte, cât profitând de potențialul pe care îl poate oferi comunicarea non-verbală. Mulți oameni se simt mult mai confortabil atunci când se pot exprima fără a folosi cuvinte, mai ales dacă activitatea se desfășoară într-o limbă străină. Există multe astfel de metode precum: râul, pizza, păpuși în copac, termometru etc.

- Ultima rundă

Ultima rundă a unei activități oferă participanților posibilitatea de a exprima lucrurile pe care ei le consideră cele mai importante elemente sau acele probleme „care nu au fost încă menționate”

înainte de final și înainte ca toată lumea să plece. Acesta este uneori un moment emoționant înainte ca formarea să se încheie cu adevărat.

Sursa: Consiliul Europei și Comisia Europeană, T-Kit 10 Educational Evaluation in Youth Work <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-10-educational-evaluation-in-youth-work>

Referințe

Al-lès, G. (2006). *Games for intercultural education*.

<https://recursosdidactics.files.wordpress.com/2007/10/integracion-exclusion-rechazo-prejuicios.pdf>

Consiliul Europei și Comisia Europeană, T-Kit 10 Educational Evaluation in Youth Work

<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-10-educational-evaluation-in-youth-work>

Entrepreneurial Mindset Cards (and Random Card Picker!). (2021).

<https://venturelab.org/mindset-cards/>

Blog de antreprenoriat. <https://www.entrepreneursdata.com>

Pachetul de educație „toți diferiți - toți egali”, Direcția Tineret și Sport, Consiliul Europei, ediția a II-a

García-Rincón de Castro, C. (1996). *C Catalog of Recortable Group Dynamics and Training*

Manuals Cooking Apprenticeships. <https://educator.gumroad.com/>

SALTO-YOUTH - Toolbox - Corp și suflet - Instrumente pentru lucrătorii de tineret(nd). Preluat

la 31 martie 2023, de la <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/body-soul-tools-for-youthworkers.2175/>

SALTO-YOUTH - Toolbox - Împuternicirea minorităților prin Theatre Toolbox(nd). Preluat la 31

martie 2023, de la <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/empowering-minorities-through-theatre-toolbox.2489/>

SALTO-YOUTH - Toolbox - Manual pentru jocuri în aer liber(nd). Preluat la 29 martie 2023, de

la <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/handbook-for-outdoor-games.2753/>

SALTO-YOUTH - Toolbox - Coloana sonoră (joc de improvizație)(nd). Preluat la 29 martie

2023, de la <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/soundtrack-improv-game.3120/>

Stonkutė, E., Stonkus, D., Gutierrez Espinosa, J., Cruz Renteria, M., Rosca, M., Ciobanu, R.,

Bicec, I., Dragotoiu, M. (2023). *M Handbook on Cultural Entrepreneurship*. Preluat 2

aprilie 2023, de la:

[file:///C:/Users/IThink/Downloads/Handbook_Cultural%20Entrepreneurship_EN_FINALFINAL%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/IThink/Downloads/Handbook_Cultural%20Entrepreneurship_EN_FINALFINAL%20(1).pdf).

Videoclipuri

Consultant Gestalt. Dinamica de grup: <https://www.youtube.com/@ConsultoraGestal>


Metoda indirectă de declarație a fluxului de numerar:

<https://www.youtube.com/watch?v=YSdkZI1tXUQ>

Monstrul cu trei capete: <https://www.youtube.com/watch?v=dg96cl7stlk>

Ghemul de lână: <https://www.youtube.com/watch?v=dKkMhYDr6hE>

Desenul descompus: <https://www.youtube.com/watch?v=bA9-0AhzaY8>



Cu sprijinul programului Erasmus+ al Uniunii Europene

Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care se poate realiza cu informațiile conținute în aceasta.