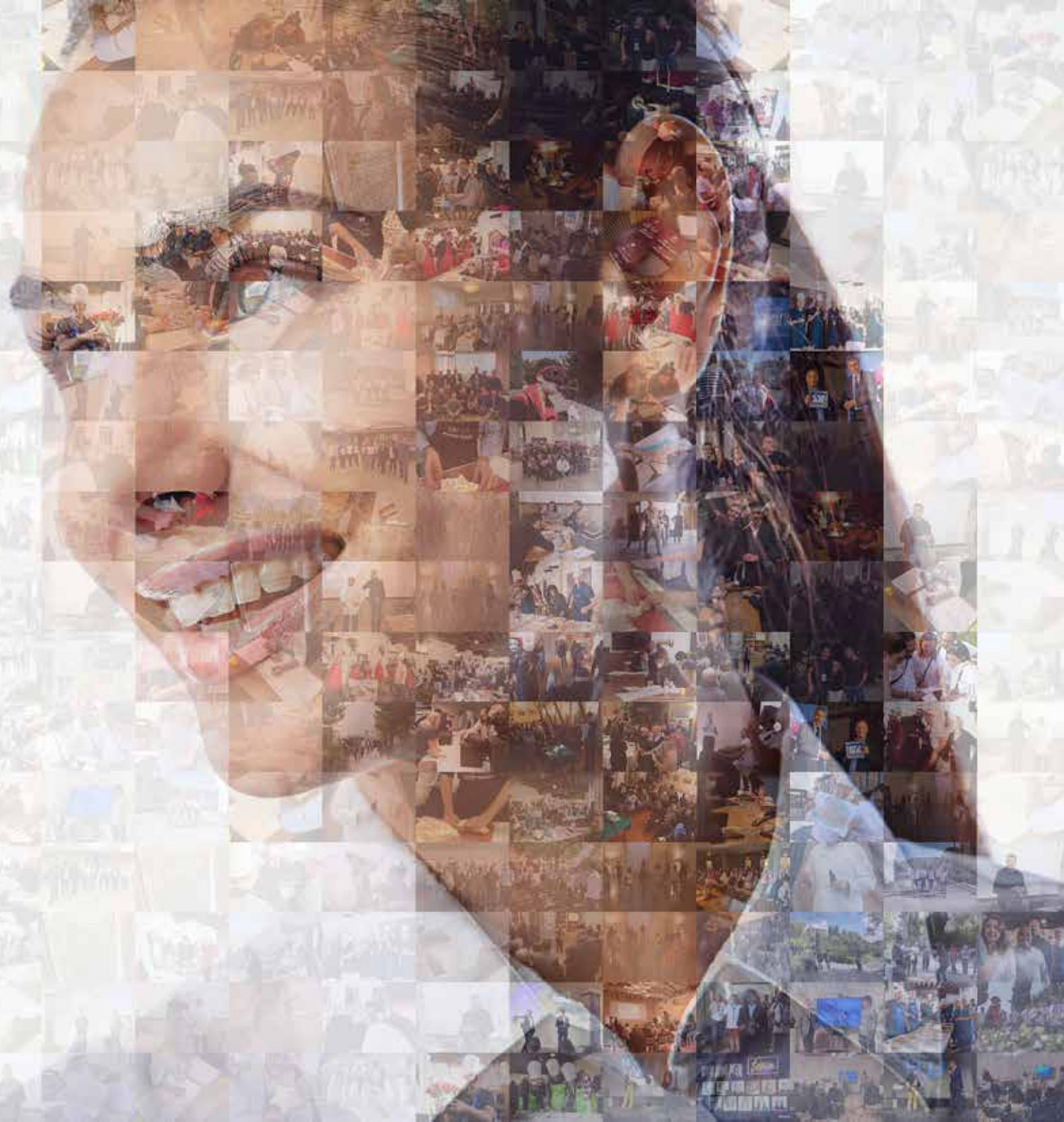




VITRUVIO

VITRUVIO
FORMAZIONE
ESPERIENZIALE
2023



Vitruvio Formazione Esperienziale 2023

Eventi formativi ideati per far vivere ai partecipanti un'esperienza intensa, generativa e trasformativa fuori dal contesto aziendale, al fine di sperimentare comportamenti nuovi, costruire significati condivisi e ottenere output utili per il business.

Proposte personalizzate per lo sviluppo delle competenze in funzione delle richieste e necessità aziendali.



PANORAMICA DELLE PROPOSTE FORMATIVE



01. FRECCE TRICOLORI
LA SQUADRA SI ALLINEA



06. TEAM COOKING
LA SQUADRA ENTRA IN CUCINA



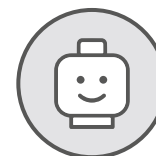
11. AIN'T A GAME*
LA SQUADRA SI REINVENTA



02. MADNESS ISLAND
LA SQUADRA LIBERA LA FOLLIA CREATIVA



07. NOUGAT MAKING
LA SQUADRA USA LE MANI



12. LEGO® SERIOUS PLAY
LA SQUADRA SI INGEGNA



03. TREASURE HUNTING
LA SQUADRA CERCA IL TESORO



08. WINE EXPERIENCE
LA SQUADRA SI AFFINA



13. FRAGRANCE BRAND
LA SQUADRA SI INEBRIA



04. CHORUS PROJECT
LA SQUADRA SI ACCORDA



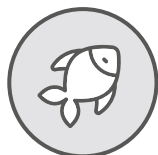
09. CORPORATE THEATER
LA SQUADRA VA IN SCENA



14. ESCAPE ROOM
LA SQUADRA RISOLVE GLI ENIGMI



05. SAILING CREW
LA SQUADRA VELEGGIA



10. SEA FISHING
LA SQUADRA VA A PESCA



COOMING SOON
NUOVE PROPOSTE IN FASE DI SVILUPPO





Vitruvio Formazione Esperienziale

FRECCHE TRICOLORI

la squadra si allinea





FRECCE TRICOLORI LA SQUADRA SI ALLINEA



Il Team farà il pieno di **adrenalina** in una giornata vissuta fianco a fianco con la **Pattuglia Aeronautica Nazionale**. Entrerà in contatto in maniera privilegiata con i **Piloti delle Freccie Tricolori** carpando tutti i segreti di una professione in cui complessità, resistenza allo stress e determinazione acquisiscono un ruolo fondamentale.

Obiettivi

- Miglioramento del proprio standard di eccellenza per aumentare la percezione di autoefficacia
- Creazione di relazioni costruttive basate sulla fiducia reciproca che riconoscano qualità e successi dei componenti del Team
- Consapevolezza delle proprie capacità e degli effetti delle emozioni sul proprio comportamento
- Sviluppo di una leadership positiva al servizio del Team che punti a valorizzare i talenti e orientarli alla crescita

Durata

Una giornata

EFFETTO WOW

Possibilità di assistere
agli addestramenti di volo

Visita ravvicinata dei veivoli
e possibilità di salire a bordo

Pranzo con i piloti





FRECCE TRICOLORI

LA SQUADRA SI ALLINEA



FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI
MINIMO E MASSIMO

20 - 30

LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI
INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA

1 2 3 4

MACRO AREE DI COMPETENZA

FOCUS COMPETENZE ATTIVATE

LIVELLO

REALIZZAZIONE

ACCURATEZZA

1 2 3 4

ORIENTAMENTO AL RISULTATO

1 2 3 4

COMUNICAZIONE/RELAZIONE

LAVORO DI GRUPPO

1 2 3 4

COMUNICAZIONE INTERPERSONALE

1 2 3 4

EFFICACIA

RESISTENZA ALLO STRESS

1 2 3 4

CONSAPEVOLEZZA DI SÉ

1 2 3 4

MANAGERIALITÀ

LEADERSHIP

1 2 3 4

DECISIONALITÀ

1 2 3 4





Vitruvio Formazione Esperienziale

MADNESS ISLAND

la squadra libera la follia creativa





MADNESS ISLAND

LA SQUADRA LIBERA LA FOLLIA CREATIVA

Il Team approda nell'affascinante e misteriosa isola di **San Servolo a Venezia**, cornice di “giochi senza frontiere” opportunamente riletti in chiave moderna con finalità formative. Attraverso attività pratiche, che comprendono anche un’escape room nel **Museo della Follia**, i partecipanti arriveranno a comporre una rappresentazione artistica che incarna i valori dell’azienda.

Obiettivi

- Individuazione degli aspetti essenziali delle problematiche per definire le priorità e sviluppare soluzioni creative
- Riconoscimento della diversità e valorizzazione del contributo che ciascun componente può apportare allo sviluppo aziendale
- Adattamento al contesto e alle differenti richieste situazionali rinunciando ai vecchi assunti modificando il modo di lavorare
- Capacità di formulare ipotesi e scenari futuri al fine di anticipare l’evoluzione dei fenomeni

Durata

Una giornata



EFFETTO WOW

Location esclusiva

Interazione con
attori professionisti

Escape Room nel
Museo della Follia





MADNESS ISLAND

LA SQUADRA LIBERA LA FOLLIA CREATIVA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	20 - 80
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	PROBLEM SOLVING	① ② ③ ④
	TIME MANAGEMENT	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	LAVORO DI GRUPPO	① ② ③ ④
	COMPETENZE RELAZIONALI	① ② ③ ④
EFFICACIA	FLESSIBILITÀ	① ② ③ ④
	APERTURA AL CAMBIAMENTO	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	VISIONE STRATEGICA	① ② ③ ④
	PIANIFICAZIONE E MONITORAGGIO	① ② ③ ④





Vitrुvio Formazione Esperienziale

TREASURE HUNTING

la squadra cerca il tesoro





TREASURE HUNTING

LA SQUADRA CERCA IL TESORO

Il Team ritrova un'antica e misteriosa mappa di **Venezia** e si avventura in un articolato percorso tra le sue incantevoli architetture e monumenti. Durante il tragitto **raccoglierà indizi e incontrerà curiosi personaggi** e dovrà comprendere come sfruttarli al meglio al fine di risolvere un intricato mistero. Per riuscirci la squadra dovrà fare appello a competenze di **problem solving e creatività**.

Obiettivi

- Sviluppo dell'intraprendenza al fine di migliorare le circostanze attuali inventando nuovi modi per soddisfare i propri obiettivi
- Capacità di adattarsi in modo funzionale alle esigenze del Team partecipando attivamente con le proprie idee
- Miglioramento delle modalità di reazione in situazioni impreviste facendo affidamento sulle proprie capacità
- Evoluzione della propria capacità di guida del Team in un'ottica di individuazione e gestione degli elementi conflittuali

Durata

Una giornata / Una giornata e mezza*

*La Caccia a Tesoro prosegue in notturna dopo cena + debriefing la mattina successiva.

EFFETTO WOW

Coinvolgimento di attori professionisti che interpretano curiosi personaggi in costume il cui ruolo sarà quello di aiutare o mettere in difficoltà i partecipanti durante l'attività





TREASURE HUNTING

LA SQUADRA CERCA IL TESORO

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	10 - 30
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	ORIENTAMENTO AL RISULTATO	① ② ③ ④
	PROATTIVITÀ	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	PERSUASIVITÀ E INFLUENZA	① ② ③ ④
	LAVORO DI GRUPPO	① ② ③ ④
EFFICACIA	FLESSIBILITÀ	① ② ③ ④
	AUTOEFFICACIA	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	LEADERSHIP	① ② ③ ④
	GESTIONE DEI CONFLITTI	① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

CHORUS PROJECT

la squadra si accorda





CHORUS PROJECT

LA SQUADRA SI ACCORDA

Il Team scalda la voce e incarna il valore della **pratica musicale** quale strategia per favorire l'apertura mentale, la collaborazione e la consapevolezza di sé. **Maestri di canto e lirici professionisti** accompagnano i partecipanti verso la scoperta del **valore di sé stesso e della squadra**, per comprenderlo e imparare a come farlo emergere.

Obiettivi

- Capacità di analisi e combinazione di informazioni esistenti al fine di generare di nuove con attenzione all'ordine e alla qualità
- Incremento delle capacità di ascolto con approccio attivo ed empatico per padroneggiare gli impulsi e reagire in modo equilibrato
- Sviluppo dell'apertura mentale cogliendo gli stimoli esterni al fine di ricalibrare la realtà e attivare nuovi comportamenti
- Miglioramento della collaborazione all'interno del Team per l'aumento del benessere individuale, gruppale e aziendale

Durata

Una giornata

EFFETTO WOW

Visita alla Casa Museo
Luciano Pavarotti

Modalità di lavoro basata
su tecniche musicali e corali
utilizzate da lirici professionisti
con maestri professionisti





CHORUS PROJECT

LA SQUADRA SI ACCORDA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	15 - 50
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	CREATIVITÀ	① ② ③ ④
	ACCURATEZZA	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	① ② ③ ④
	AUTOCONTROLLO EMOTIVO	① ② ③ ④
EFFICACIA	CONSAPEVOLEZZA DI SÉ	① ② ③ ④
	APERTURA AL CAMBIAMENTO	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	LEADERSHIP	① ② ③ ④
	SVILUPPO DEGLI ALTRI	① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

SAILING CREW

la squadra veleggia





SAILING CREW LA SQUADRA VELEGGIA

Il Team sale a bordo, agguanta le cime, imposta la rotta e spiega le vele **come un vero equipaggio**.
Uno skipper accompagna i partecipanti attraverso una giornata intensa in cui riscoprire **il valore delle relazioni e del lavoro di squadra**, perché solo collaborando tutti assieme si vince la regata e si fa ritorno in un porto sicuro.

Obiettivi

- Capacità di seguire metodi di lavoro e organizzare le attività in modalità indipendente, auto-attivandosi per raggiungere il risultato
- Capacità di comunicare affermando i propri punti di vista senza prevaricare gli altri né sottostimare sé stessi
- Mobilitazione di risorse nel rispetto del proprio ruolo per gestire situazioni caratterizzate da livelli di stress significativo
- Individuazione delle persone adeguate alle quali affidare attività e responsabilità, supervisionando eventuali episodi critici

Durata

Una giornata / Due giornate*

**Nel caso in cui si opti per la veleggiata in notturna.*

EFFETTO WOW

Solcare le onde
spinti soltanto dalle abilità
della squadra che sfrutta
la forza del vento

Possibilità di imbarcarsi
e veleggiare in notturna





SAILING CREW

LA SQUADRA VELEGGIA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	05 - 15
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	ORIENTAMENTO AL RISULTATO	① ② ③ ④
	AUTONOMIA	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	ASSERTIVITÀ	① ② ③ ④
	LAVORO DI GRUPPO	① ② ③ ④
EFFICACIA	RESISTENZA ALLO STRESS	① ② ③ ④
	FLESSIBILITÀ	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	GESTIONE DEI CONFLITTI	① ② ③ ④
	DELEGA	① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

TEAM COOKING

la squadra entra in cucina





TEAM COOKING LA SQUADRA ENTRA IN CUCINA

Il Team indossa il grembiule e forma una vera e propria **brigata di cucina** che dovrà impegnarsi sotto la guida di chef esperti. Attraverso la realizzazione di un processo complesso di **trasformazione di sé stessi e degli ingredienti** si arriverà alla realizzazione di un **menù degustazione** da servire al cliente... il Team stesso.

Obiettivi

- Adesione alle regole operative nel rispetto dei tempi per il corretto sviluppo dei progetti e il loro raggiungimento
- Motivazione verso l'utilizzo di strumenti comunicativi adeguati al fine di assicurare una continua trasmissione efficace delle informazioni
- Sviluppo di una strategia efficace per risolvere eventuali criticità che possono minare il funzionamento delle dinamiche organizzative
- Elaborazione delle alternative allo scopo di prendere decisioni efficaci sapendo collocare le dinamiche nel contesto organizzativo di riferimento

Durata

Una giornata





TEAM COOKING

LA SQUADRA ENTRA IN CUCINA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	10 - 50
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	ACCURATEZZA	① ② ③ ④
	TIME MANAGEMENT	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	COMPETENZE RELAZIONALI	① ② ③ ④
	LAVORO DI GRUPPO	① ② ③ ④
EFFICACIA	RESISTENZA ALLO STRESS	① ② ③ ④
	CONSAPEVOLEZZA ORGANIZZATIVA	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	VISIONE STRATEGICA	① ② ③ ④
	DECISIONALITÀ	① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

NOUGAT MAKING

la squadra usa le mani





NOUGAT MAKING

LA SQUADRA USA LE MANI

Il Team si rimbocca le maniche e si cimenta nella creazione di un **croccante mandorlato di altissima qualità**, entrando nei laboratori di uno dei più prestigiosi **Brand a livello mondiale**. I partecipanti saranno così condotti passo passo alla realizzazione in prima persona di un prodotto finito, contribuendo alla linea di produzione.

Obiettivi

- Comprensione e valorizzazione delle regole operative utili per la buona riuscita del progetto e per il raggiungimento dell'obiettivo
- Condivisione di un lavoro fondato sulla creazione di relazioni e facilitato da un'efficace gestione delle emozioni nelle diverse situazioni
- Stimolo a uscire dalla propria "comfort zone" in modo consapevole per mettersi in discussione e valutare le opportunità del cambiamento
- Migliorare la propria capacità di considerare le opzioni a disposizione prendendo decisioni per organizzare il lavoro in modo efficace

Durata

Una giornata





NOUGAT MAKING

LA SQUADRA USA LE MANI

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI
MINIMO E MASSIMO

20 - 40

LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI
INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA

1 2 3 4

MACRO AREE DI COMPETENZA

FOCUS COMPETENZE ATTIVATE

LIVELLO

REALIZZAZIONE

ACCURATEZZA

1 2 3 4

AUTONOMIA

1 2 3 4

COMUNICAZIONE/RELAZIONE

COMPETENZE RELAZIONALI

1 2 3 4

AUTOCONTROLLO EMOTIVO

1 2 3 4

EFFICACIA

SENSO DI APPARTENENZA

1 2 3 4

APERTURA AL CAMBIAMENTO

1 2 3 4

MANAGERIALITÀ

VISIONE STRATEGICA

1 2 3 4

PIANIFICAZIONE E MONITORAGGIO

1 2 3 4





Vitruvio Formazione Esperienziale

WINE EXPLORING

la squadra si affina





WINE EXPLORING LA SQUADRA SI AFFINA

Il Team si immerge in un calice di storia dell'enologia, accompagnato da una **guida esperta** con cui intraprendere il viaggio di trasformazione dal vigneto alla bottiglia. Un'esperienza capace di far conoscere ogni segreto del mondo del vino e **prendere consapevolezza con il proprio mondo interiore**, fatto di percezioni ed emozioni.

Obiettivi

- Capacità di analisi e combinazione di dati esistenti al fine di generare innovazione con attenzione ai dettagli e alla qualità
- Acquisizione delle tecniche di storytelling capaci di far arrivare all'interlocutore il messaggio in maniera efficace
- Sviluppo di una maggior consapevolezza interiore attraverso la lettura degli stimoli esterni per costruire significati nuovi
- Rilettura del proprio brand per coglierne l'essenza e sviluppare una proposta che trasmetta valore e autenticità

Durata

Una giornata

EFFETTO WOW

Mettere alla prova
i propri sensi e nello
specifico olfatto e gusto

Degustare i vini
tipici del territorio





WINE EXPLORING

LA SQUADRA SI AFFINA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI
MINIMO E MASSIMO

05 - 25

LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI
INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA

1 2 3 4

MACRO AREE DI COMPETENZA

FOCUS COMPETENZE ATTIVATE

LIVELLO

REALIZZAZIONE

PROBLEM SOLVING

1 2 3 4

CREATIVITÀ

1 2 3 4

COMUNICAZIONE/RELAZIONE

AUTOCONTROLLO EMOTIVO

1 2 3 4

COMPETENZE RELAZIONALI

1 2 3 4

EFFICACIA

CONSAPEVOLEZZA DI SÉ

1 2 3 4

APERTURA AL CAMBIAMENTO

1 2 3 4

MANAGERIALITÀ

VISIONE STRATEGICA

1 2 3 4

NEGOZIAZIONE

1 2 3 4





Vitruvio Formazione Esperienziale

CORPORATE THEATER

la squadra va in scena





CORPORATE THEATER

LA SQUADRA VA IN SCENA

Il Team sale sul palco e si immerge in un'esperienza potente, dove il metodo teatrale permette la (ri)scoperta di sé. I partecipanti si caleranno nella parte, **guidati da Form-Attori professionisti**, capaci di far emergere il vero valore delle persone, creando legami profondi e un rinnovato **senso di appartenenza**.

Obiettivi

- Capacità di coniugare valori, visioni, missione e strategie allo scopo di realizzare gli obiettivi prefissati
- Sinergia nell'utilizzo dell'intelligenza razionale e di quella emotiva per migliorare l'autocontrollo e reagire in modo equilibrato
- Rilettura del contesto adattandosi alle differenti situazioni lasciando le abitudini ed aprendosi a nuovi modi di lavorare
- Guida di un gruppo alla creazione di una squadra dove i singoli si relazionino in modo organizzato

Durata

Una giornata





CORPORATE THEATER

LA SQUADRA VA IN SCENA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	10 - 30
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	CREATIVITÀ	① ② ③ ④
	ORIENTAMENTO AL RISULTATO	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	AUTOCONTROLLO EMOTIVO	① ② ③ ④
	COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	① ② ③ ④
EFFICACIA	CONSAPEVOLEZZA DI SÉ	① ② ③ ④
	APERTURA AL CAMBIAMENTO	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	GESTIONE DEI CONFLITTI	① ② ③ ④
	SVILUPPO DEGLI ALTRI	① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

SEA FISHING

la squadra va a pesca





SEA FISHING LA SQUADRA VA A PESCA

Il Team salpa per il mare aperto **attrezzato con esche e canne da pesca** per conoscere tutti i segreti di una pratica antichissima. Un'esperienza in cui condividere il ponte di un catamarano, stare gomito a gomito con i colleghi e far fruttare i saggi consigli dei **pescatori professionisti** che accompagneranno la giornata.

Obiettivi

- Capacità di perseguire un preciso metodo di lavoro organizzando le attività puntando all'efficienza
- Miglioramento nella capacità di ascolto attivo ed empatico al fine di trasmettere in modo efficace le informazioni importanti
- Consapevolezza nell'attivazione delle proprie risorse per la gestione di situazioni stressanti e complesse
- Scoperta delle alternative a disposizione per prendere decisioni avendo posto l'attenzione alle variabili del contesto organizzativo

Durata

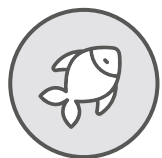
Una giornata

EFFETTO WOW

Misurarsi in una gara di pesca affiancati da pescatori professionisti

Possibilità di uscita in mare in notturna





SEA FISHING

LA SQUADRA VA A PESCA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	20 - 50
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	AUTONOMIA	① ② ③ ④
	ACCURATEZZA	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	COMPETENZE RELAZIONALI	① ② ③ ④
	AUTOCONTROLLO EMOTIVO	① ② ③ ④
EFFICACIA	AUTOEFFICACIA	① ② ③ ④
	RESISTENZA ALLO STRESS	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	DECISIONALITÀ	① ② ③ ④
	PIANIFICAZIONE E MONITORAGGIO	① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

AIN'T A GAME*

la squadra si reinventa





AIN'T A GAME*

LA SQUADRA SI REINVENTA

Il Team si riunisce attorno a un Canvas e scompone i problemi, affronta le criticità, fissa gli obiettivi, definisce strategie. Un esperto accompagna le attività con la **modalità del gioco serio**, per arrivare, divertendosi, a focalizzare cosa è davvero importante fare per riuscire a **generare un reale vantaggio competitivo**.

Obiettivi

- Costruzione con il team di una strategia per affrontare l'incertezza e soddisfare i bisogni del cliente
- Comprensione delle forze esterne che impattano il business al fine di identificare il reale vantaggio competitivo
- Identificazione della propria value proposition focalizzando cosa è davvero importante per il cliente
- Individuazione delle criticità nel business e comprensione delle priorità per affrontarle in maniera efficace

Durata

Una giornata

EFFETTO WOW

Apprendere in modo divertente e acquisire una strategia che permetta di liberare la creatività per risolvere i problemi





AIN'T A GAME*

LA SQUADRA SI REINVENTA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	05 - 20
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	PROBLEM SOLVING	① ② ③ ④
	ORIENTAMENTO AL RISULTATO	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	① ② ③ ④
	LAVORO DI GRUPPO	① ② ③ ④
EFFICACIA	CONSAPEVOLEZZA ORGANIZZATIVA	① ② ③ ④
	APERTURA AL CAMBIAMENTO	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	VISIONE STRATEGICA	① ② ③ ④
	DECISIONALITÀ	① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

LEGO® SERIOUS PLAY

la squadra si ingegna





LEGO® SERIOUS PLAY

LA SQUADRA SI INGEGNA

Il Team riscopre il **valore del gioco e della costruzione** con i famosi mattoncini, metafora della **progettazione di strategie aziendali e risoluzione di problemi**. Ed è proprio grazie al gioco serio che i partecipanti, guidati da un esperto, potranno leggere la realtà sotto una diversa dimensione, che permette di arrivare a significati nuovi.

Obiettivi

- Valorizzazione delle risorse dell'immaginazione consapevole per trovare risposte e soluzioni ai problemi esistenti
- Aumento della collaborazione tra colleghi e strutturazione di un efficace lavoro in team, condividendo obiettivi e strategie
- Generazione di esperienze di apprendimento collaborativo creando il contesto adatto alla condivisione
- Realizzazione di un pieno allineamento di individui e gruppi di lavoro/progetto a valori, cultura e obiettivi organizzativi

Durata

Una giornata

EFFETTO WOW

Tornare a
"pensare con le mani"
sollecitando l'apprendimento
con il pensiero creativo
e il problem solving





LEGO® SERIOUS PLAY

LA SQUADRA SI INGEGNA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI
MINIMO E MASSIMO

10 - 30

LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI
INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA

① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA

FOCUS COMPETENZE ATTIVATE

LIVELLO

REALIZZAZIONE

PROBLEM SOLVING

① ② ③ ④

AUTONOMIA

① ② ③ ④

COMUNICAZIONE/RELAZIONE

LAVORO DI GRUPPO

① ② ③ ④

COMPETENZE RELAZIONALI

① ② ③ ④

EFFICACIA

CONSAPEVOLEZZA ORGANIZZATIVA

① ② ③ ④

SENSO DI APPARTENENZA

① ② ③ ④

MANAGERIALITÀ

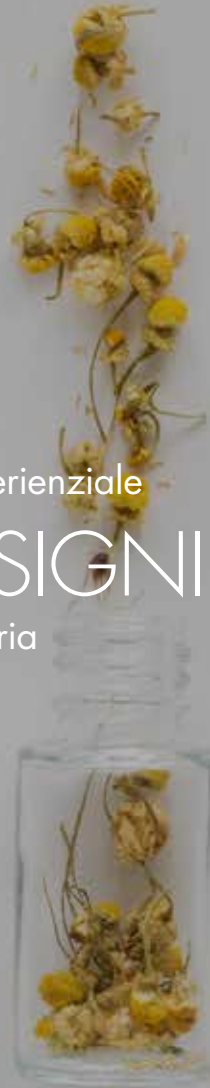
VISIONE STRATEGICA

① ② ③ ④

PIANIFICAZIONE E MONITORAGGIO

① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

FRAGRANCE DESIGNING

la squadra si inebria





FRAGRANCE DESIGNING LA SQUADRA SI INEBRIA

Il Team si apre a **nuove esperienze sensoriali** riscoprendo il valore delle emozioni attraverso l'olfatto: senso strettamente connesso alla memoria e di conseguenza al cervello. Un viaggio di esplorazione delle fragranze durante il quale il si imparerà a **cogliere consapevolmente stimoli e segnali** dell'ambiente allo scopo di migliorare le performance.

Obiettivi

- Capacità di combinazione di informazioni e stimoli esterni per inventare nuove strategie per raggiungere gli obiettivi
- Creazione di relazioni significative fondate sulla fiducia per elevare la qualità del lavoro svolto dall'intero Team
- Aumento dell'apertura mentale e della disponibilità all'ascolto per sviluppare uno stretto legame tra i componenti
- Individuazione di uno scenario comune cui tendere all'unisono allo scopo di valorizzare il contributo individuale per il Team

Durata

Una giornata

EFFETTO WOW

Modalità esperienziale
che utilizza tutti i sensi
e prevalentemente l'olfatto
per creare una fragranza
sotto la guida di una
fragrance design





FRAGRANCE DESIGNING

LA SQUADRA SI INEBRIA

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI
MINIMO E MASSIMO

05 - 20

LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI
INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA

① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA

FOCUS COMPETENZE ATTIVATE

LIVELLO

REALIZZAZIONE

PROATTIVITÀ

① ② ③ ④

CREATIVITÀ

① ② ③ ④

COMUNICAZIONE/RELAZIONE

COMUNICAZIONE INTERPERSONALE

① ② ③ ④

PERSUASIVITÀ E INFLUENZA

① ② ③ ④

EFFICACIA

SENSO DI APPARTENENZA

① ② ③ ④

APERTURA AL CAMBIAMENTO

① ② ③ ④

MANAGERIALITÀ

VISIONE STRATEGICA

① ② ③ ④

SVILUPPO DEGLI ALTRI

① ② ③ ④





Vitruvio Formazione Esperienziale

ESCAPE ROOM

la squadra risolve gli enigmi





ESCAPE ROOM

LA SQUADRA RISOLVE GLI ENIGMI

Il Team viene sfidato a uscire da una stanza attraverso la **risoluzione di enigmi** entro un certo limite di tempo. L'esperienza diventa formativa grazie all'osservazione delle capacità intuitive e di interazione, gestione dello stress, utilizzo del pensiero laterale ed emersione della leadership.

Obiettivi

- Gestione e organizzazione del proprio lavoro con un metodo rigoroso per superare gli eventuali ostacoli definendo le corrette priorità d'azione
- Capacità di costruire relazioni tra i membri del Team che portino a risultato utilizzando l'assertività per far emergere il valore delle proprie idee
- Attivazione di risorse personali in base alla circostanza esterna per governare situazioni con elementi di stress crescente
- Sviluppo di una leadership cooperativa all'interno del Team capace di superare le occasioni di conflitto e mantenere alto il focus

Durata

Una giornata





ESCAPE ROOM

LA SQUADRA RISOLVE GLI ENIGMI

FORMAZIONE ESPERIENZIALE IDEALE PER...

NUMERO DI PARTECIPANTI <i>MINIMO E MASSIMO</i>	10 - 20
LIVELLO DI SINTONIA TRA I PARTECIPANTI <i>INTESA E COOPERAZIONE DI PARTENZA</i>	① ② ③ ④

MACRO AREE DI COMPETENZA	FOCUS COMPETENZE ATTIVATE	LIVELLO
REALIZZAZIONE	ORIENTAMENTO AL RISULTATO	① ② ③ ④
	PROBLEM SOLVING	① ② ③ ④
COMUNICAZIONE/RELAZIONE	PERSUASIVITÀ E INFLUENZA	① ② ③ ④
	LAVORO DI GRUPPO	① ② ③ ④
EFFICACIA	FLESSIBILITÀ	① ② ③ ④
	RESISTENZA ALLO STRESS	① ② ③ ④
MANAGERIALITÀ	LEADERSHIP	① ② ③ ④
	NEGOZIAZIONE	① ② ③ ④





VITRUVIO

Partner di Imprese orientate alla crescita

Soluzioni personalizzate per le aziende
nella sfera dello sviluppo della persona e dell'evoluzione del brand

CONSULTING | TRAINING | COACHING | MARKETING | HEAD HUNTING

©2023 VITRUVIO
Via Luigi Cattarin, 1 Treviso Italy

VITRUVIOCONSULTING.IT