



PROGRAMMA DI VIAGGIO

1° GIORNO – MERCOLEDÌ 4 MARZO 2026

Ore 21.30	Appuntamento con tutti i partecipanti presso la biglietteria Grimaldi Lines, Terminal Autostrade del Mare, Porto di Civitavecchia.
	Operazioni di check-in e controllo del documento di viaggio per tutti i passeggeri Passeggeri UE: carta d'identità o il passaporto in corso di validità e originali (non saranno accettate fotocopie, documenti scaduti, patente) Passeggeri Extra-UE: Passaporto valido, permesso di soggiorno in corso di validità e in originale.
	Check-in e consegna carte d'imbarco. Controlli di sicurezza presso il varco di accesso presidiato dal personale della Security portuale.
	Accesso alla nave e sistemazione nelle cabine riservate -il n° della cabina è riportato sulla carta d'imbarco -in caso di smagnetizzazione della carta in corso di viaggio rivolgersi alla Reception presidiata h24 Pernottamento a bordo.
Ore 22.30	Apertura della discoteca “Planetarium”
Ore 23.59	Partenza per Barcellona (con scalo a Porto Torres)

2° GIORNO – GIOVEDÌ 5 MARZO 2026

Ore 08.00-10.00	Prima colazione presso il Self-service, menù standard (incluso)
Ore 08.30	Arrivo a Porto Torres, dove saliranno le scuole della Sardegna
Ore 09.30	Partenza da Porto Torres per Barcellona
Ore 09.30-10.30	Saluti di Benvenuto. Presentazione Staff e Mentor. Kick-Off Hackathon – introduzione e regole. Rivelazione e spiegazione delle sfide
Ore 10.30-13.00	Workshop LEAN STARTUP-BMC. Attività di Ice Breaking e Team Building
Ore 13.00-14.00	Pausa pranzo presso il self-service, menù standard (incluso)
Ore 15.00-19.00	Team Working e brainstorming su idea imprenditoriale. Laboratori formativi e workshop
Ore 17.00-19.00	Attività Formativa per i docenti
Ore 20.00-22.00	Cena presso il self-service, menù standard (incluso)
	Dopo la pausa cena le attività possono proseguire per tutta la notte in autonomia sotto la responsabilità del docente di riferimento
Ore 22.30	Apertura Discoteca “Planetarium”



3° GIORNO – VENERDI 6 MARZO 2026

Ore 01.00	Arrivo a Barcellona ma si pernotta in nave e si scende dopo la colazione.
Ore 08.00-09.00	Prima colazione a bordo presso il self-service, menù standard (incluso)
Ore 09.00-20.00	Validazione idea progettuale (out of the building) e gamification* *L'attività di validazione "out of the building" prevede la documentazione delle interviste dei potenziali clienti con aggiunta di gamification (gioco) che rendono l'attività più interessante e coinvolgente.
Ore 09.00	Dopo colazione si scende a Barcellona. Incontro sottobordo con il pullman e la vostra guida parlante italiano che vi accompagnerà per l'intera giornata alla scoperta di Barcellona.
Ore 09.00-18.00	Visita di Barcellona, una delle città più attraenti d'Europa con la Rambla, la via iconica di Barcellona, il Barrio gotico, il quartiere più antico della città e la Cattedrale della Santa Croce e di Santa Eulalia, detta semplicemente la Catedral. Meravigliosi i capolavori di Antoni Gaudí che si trovano a Barcellona come la Sagrada Família, Park Güell, Casa Batlló e la Pedrera (ingressi esclusi, pranzo libero). Da non perdere la visita alla famosa Boqueria, il mercato coperto più famoso della città e forse d'Europa dove sarete sorpresi dai profumi delle spezie e specialità gastronomiche da gustare passeggiando, sosta consigliata per il pranzo.
Ore 18.00	Partenza in pullman da Barcellona per raggiungere Lloret de Mar. Sistemazione nelle camere riservate. Cena (inclusa) e pernottamento in hotel.

4° GIORNO – SABATO 7 MARZO 2026

Ore 08.00-09.30	Prima colazione in hotel. (inclusa)
Ore 10.00-19.00	Partenza con il pullman e con la vostra guida per Figueres località dalle salde radici catalane, famosa per essere la città natale di Salvador Dalí, visita con guida privata al teatro-museo Dalí , dedicato al geniale pittore surrealista. (ingresso incluso) . Pranzo libero . Nel primo pomeriggio rientro a Barcellona e tempo libero per visitare ancora la città in autonomia e per una passeggiata. (i bagagli rimarranno sul pullman).
Ore 19.30/22.00	Cena in ristorante nel centro di Barcellona (incluso).
	Al termine della cena, si riprende il nostro pullman (e i nostri bagagli) e trasferimento per il Terminal della Grimaldi Lines per le operazioni di imbarco.
Ore 22.30	Tutti a bordo! Sistemazione nelle cabine riservate.
Ore 22.30	Apertura della discoteca "Planetarium"



5° GIORNO – DOMENICA 8 MARZO 2026

Ore 00.30	Partenza della nave per il rientro verso l'Italia.
Ore 08.00-10.00	Prima colazione presso il self-service, menù standard (incluso)
Ore 08.30-11.30	Workshop e laboratori per gli studenti – Attività formativa per i docenti Check progresso progetti e Pitch clinic (prova Pitch). Chiusura presentazioni e preparazione alla PITCH BATTLE per gli studenti
Ore 11.30-13.30	Evento finale con presentazione progetti (PITCH BATTLE), votazione e premiazione vincitori – Fine Hackathon
Ore 13.30-14.30	Pausa pranzo presso il self-service, menù standard (incluso)
Ore 15.00	Arrivo a Porto Torres dove sbarcheranno le scuole della Sardegna
Ore 16.00	Partenza della nave per Civitavecchia
Ore 16.00-20.00	Attività di approfondimento, ludiche e relax.
Ore 20.00-22.00	Cena presso il self-service, menù standard (incluso)
Ore 22.30	Apertura della discoteca "Planetarium"

6° GIORNO – LUNEDI 9 MARZO 2026

Ore 00.30	Arrivo a Civitavecchia. Arrivederci alla prossima edizione!!!	
	Per le scuole che dovranno prendere pullman o treni per raggiungere le città di provenienza, possibilità di pernottare GRATUITAMENTE a bordo e scendere la mattina (pasti non inclusi) in tempo utile per il loro trasferimento.	

NB: gli orari di partenza e il programma potrebbero subire variazioni.

Ne verrà data comunicazione in tempo utile

VISITE FACOLTATIVE DA FARE A BARCELLONA:

INGRESSI (supplemento) – per persona

- Sagrada Familia: da € 30.00
- La Pedrera: da € 28.00
- Casa Batllò: da € 33.00

(da riconfermare al momento della richiesta, gli ingressi potrebbero subire variazioni)



PROGRAMMA FORMATIVO DELLA NAVE DELLA BIENNALE 2026

FSL – PERCORSI DI FORMAZIONE SCUOLA LAVORO (ex-PCTO)

Dal momento dell'inizio delle attività di Hackathon (mattina del secondo giorno, come da programma), le ore di FSL - Formazione Scuola-Lavoro (ex-PCTO) frontali e quelle effettuate in autonomia (fino sera del quinto giorno) sono: **30 ore**.

Obiettivo dell'esperienza formativa

Durante la Nave della Biennale (4-8 marzo 2026), non si tratta solo di visitare Barcellona: gli studenti vivranno un vero percorso di **imprenditorialità**, creatività e lavoro di squadra. Guidati da esperti, impareranno a trasformare un'idea artistica in un progetto concreto, sperimentando cosa significa "mettere in piedi una startup".

Cosa succede nei workshop e nei laboratori

I workshop e i laboratori saranno dedicati a tutti gli step del processo imprenditoriale: dall'idea iniziale alla convalida concreta. Ecco i temi principali che verranno esplorati:

- **Pitch startup e scenario globale**

Conosciamo il mondo delle startup: cosa vuol dire innovare oggi in Italia, in Europa e oltre. Questo aiuterà gli studenti a capire dove si inserisce la loro idea in un contesto reale.

- **Business Model Canvas & metodo LEAN**

Si impara a usare il Business Model Canvas — uno strumento semplice ma potentissimo per progettare: quali sono i clienti, le risorse, le attività principali? È un modo per mettere ordine nelle idee e capire se il progetto ha senso.

- **Validazione "out of the building"**

Non basta avere un'idea bella sulla carta: bisogna testarla nel mondo reale. Qui gli studenti scopriranno tecniche per andare "fuori dall'edificio" (letteralmente): interviste, ricerche sul campo, feedback reali.

- **Pitch Training**

Non è solo creare il progetto ma anche saperlo raccontare: come si presenta un'idea in modo efficace, chiaro e persuasivo? Questo workshop insegna a costruire un pitch convincente.

- **Finanziamento & comunità**

Crowdsourcing, crowdfunding, fundraising: gli studenti esploreranno i modi moderni per raccogliere risorse e coinvolgere la comunità nel progetto.



IL PROGETTO YOUTHPRENEURS + HACKATHON

- Il cuore formativo è il progetto YouthPreneurs ("giovani imprenditori"), promosso da MindSharing.tech.
- Gli studenti vengono divisi in **team eterogenei**, con mentor a supporto, e partecipano a un vero **hackathon**: una maratona creativa (durante il viaggio), dove dovranno sviluppare soluzioni imprenditoriali partendo da sfide reali.
- Alla fine, ogni team presenta il proprio progetto davanti a una giuria: i migliori **tre** saranno premiati.

Risultato atteso

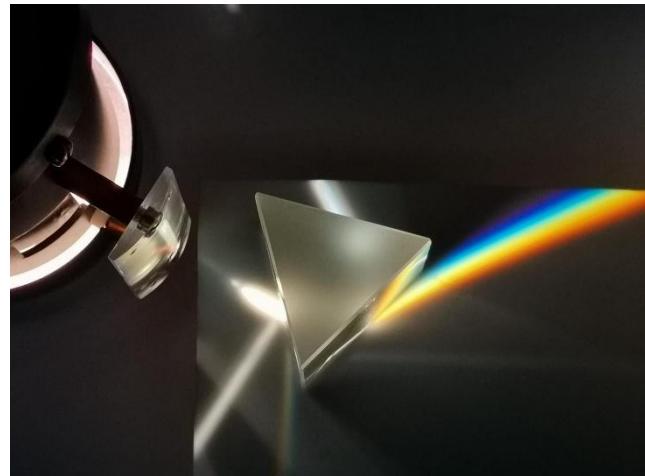
- Gli studenti acquisiranno competenze pratiche di progettazione, validazione e presentazione di un'idea.
- Non è solo "fare un progetto": è costruire qualcosa che potrebbe diventare reale, grazie anche al bagaglio di strumenti digitali, modelli di startup e mentalità imprenditoriale.
- Questo percorso favorisce l'**auto-imprenditorialità**, ma anche il pensiero critico, il problem solving e la collaborazione.
- Potenzialmente, i progetti nati durante l'hackathon possono essere sviluppati ulteriormente anche dopo il viaggio, grazie a una rete di partner di MindSharing.tech



Speciale Laboratorio didattico interattivo – La luce visibile e i colori organizzato dai Laboratori Nazionali di Frascati (LNF) dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN)

L'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN) propone un laboratorio didattico interattivo dedicato al tema della luce e dei colori con un approccio sperimentale e partecipativo. Durante l'attività verranno investigate le principali caratteristiche dello spettro elettromagnetico, con un focus sulla luce visibile e i colori. I partecipanti potranno realizzare in prima persona esperimenti per analizzare alcuni fenomeni dell'ottica geometrica come riflessione, rifrazione e la costruzione delle immagini attraverso gli specchi, verranno presentate le differenze tra colori luce e pigmento e verrà introdotta l'ottica ondulatoria con esperimenti relativi ai fenomeni dell'interferenza.

Infine verrà presentato l'utilizzo della luce per la diagnostica dei beni culturali, evidenziando come la fisica e la tecnologia possano essere applicate all'arte.



INFN Laboratori Nazionali di Frascati - foto di Paolo Bernardoni

Perché è utile per studenti e docenti

Per gli studenti:

- È un'occasione concreta per mettere in pratica la creatività artistica in un contesto "business": non solo arte, ma anche impresa.
- Scoprono il mondo delle startup e capiscono come un'idea artistica può diventare un progetto vivo e vendibile.
- Lavorare in team, sotto pressione, li aiuta a sviluppare soft skill molto utili (leadership, comunicazione, resilienza).

Per i docenti:

- Potete sostenere i vostri studenti in un'esperienza formativa che di fatto è interdisciplinare: arte + impresa + digitale.
- Il modello Flow (idea → validazione → pitch) è replicabile anche a scuola, dopo il viaggio, per progetti di classe.
- Vedere i ragazzi impegnati in una sfida reale (l'hackathon) aumenta la motivazione e il coinvolgimento.



PER INFORMAZIONI

Email: navedellabiennale2026@ellytravel.com

Vi Aspettiamo a bordo!