

# WWW.

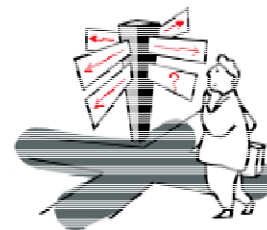
Sito **semplice**

1

# WWW.

Sito **professionale**

3



**Esplorare**

Lo staff dell'organizzazione è incoraggiato a spendere parte del proprio tempo ad esplorare blog e altri media sociali e tenere monitorata la reputazione online della onp

2



**Twitter**

140 caratteri per dire quello che fai

1



**Facebook**

Uno spazio su Facebook per creare una network di supporter

2

Parents diary

Meet Edmund and Aubrey

Born on 2nd December 2004. They were 25 weeks and 4 days old, and weighed in at just 890 and 800 grammes which is around 2lbs.



**Ceo Blog**

Blog del direttore dell'organizzazione nonprofit

2



**Database**

Avere sempre a disposizione le email dei propri donatori e non solo...

3



**Emailing software**

Sistema di gestione dell'invio di email e e-newsletter

2



**Donazioni online con Paypal**

Accetta donazioni dal sito

1



### MySpace Italia

Uno spazio su Myspace per creare una network di supporter

2



### Blog dell'onp

Per supportare progetti, programmi, eventi |

2



### Condivisione di foto

Lo staff dell'onp condivide foto su una piattaforma unica

1



### Podcast

Registri l'audio degli eventi e lo rendi scaricabile

3



### Youtube

Realizza video e mettili nel canale Youtube

2



### E-newsletter

Realizzare una newsletter elettronica periodica

3



### La tua carta

Scrivi il costo budget di questa carta



### La tua carta

Scrivi il costo budget di questa carta



### La tua carta

Scrivi il costo budget di questa carta

# Regole del gioco

Il Social Media Game è stato creato da Beth Kanter e David Wilcox (<http://socialmedia.wikispaces.com/Social+media+game>) ed è stato adattato al contest italiano da Francesco Santini ([www.internet-fundraising.it](http://www.internet-fundraising.it))

Ogni uso prevede la citazione degli autori e successivi utilizzi condividendo sempre con la seguente licenza Creative Commons <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.it>

1. I partecipanti sono suddivisi in gruppi di 3-5 persone
2. Ad ogni gruppo viene dato uno scenario in cui ambientare il gioco: piccola organizzazione locale, grandi organizzazione internazionale, etc. Gli scenari possono derivare anche da esperienze reali di lavoro nelle onp dei partecipanti
3. I gruppi selezionano le carte da usare nella loro onp con un budget massimo di 12 punti (variabile a seconda delle dimensioni della onp ad esempio: 12 punti grande onp, 8 punti media onp, 4 punti piccola onp)
4. I gruppi possono aggiungere delle loro carte e devono indicare una idea di “costo/budget” per ognuna di esse
5. Durante ed al termine della scelta delle carte il gruppo deve sempre riflettere sulla situazione reale dell’organizzazione nonprofit e domandarsi quale sarà il cambiamento?
6. Se rimane tempo i gruppi condividono insieme al docente le scelte fatte motivandole.