



makesense

Intellectual Output 4

Manuale finale per l'imprenditoria sociale a scuola

Responsabile: Fondazione Monnalisa Onlus



Sommario

Introduzione – Fondazione Monnalisa Onlus.....	2
Apprendimento permanente e quadro delle competenze chiave – Fondazione Monnalisa Onlus....	3
Quadro Europeo delle competenze imprenditoriali – Fondazione Monnalisa Onlus	15
Imprenditoria sociale e scuola – Fondazione Monnalisa Onlus	18
Breve descrizione del Progetto Make Sense – Eulab Consulting.....	21
I moduli implementati e la loro applicazione.....	24
Fondazione Monnalisa, Italia	24
Eulab Consulting, Italy.....	37
Gimnazija Celje – Center, Slovenia	46
Liceul Teoretic “Ovidius”, Romania	57
Ovidius Safe Space	72
Rivista Liceului Ovidius.....	73
Malone college, Northern Ireland	79
Risultati complessivi – Fondazione Monnalisa Onlus	93
Conclusioni e direzioni future	95

Introduzione – Fondazione Monnalisa Onlus

Il “Rapporto Mondiale sulla Gioventù” delle Nazioni Unite (2019) sottolinea l'importanza di promuovere l'imprenditorialità sociale. Il progetto Make Sense (34 mesi) ha supportato gli insegnanti nella promozione dell'imprenditorialità sociale, fornendo loro strumenti e metodologie didattiche basate sull'uso integrato di due modelli.

- **EntreComp** (Quadro Europeo per le Competenze Imprenditoriali)
- **Arena Competitiva** (modello di innovazione e sviluppo del mercato che mira ad aumentare l'imprenditorialità, da trasferire nel contesto scolastico).

L'obiettivo principale è quello di sviluppare 5 competenze chiave per l'imprenditorialità sociale, identificate attraverso un'analisi comparativa dei modelli EntreComp e Arena Competitiva:

- **Alfabetizzazione:** in particolare alfabetizzazione economica digitale e tecnologica - capacità di ricercare e utilizzare le conoscenze diffuse su internet.
- **Interpersonali:** lavorare in gruppo, comunicare in modo efficace.
- **Cittadinanza attiva:** essere sensibili alle questioni globali ed essere protagonisti del cambiamento.
- **Imprenditorialità:** utilizzare la creatività e l'innovazione per creare valore aggiunto sia a livello professionale che sociale.

Il progetto è stato realizzato in ciascun paese con attività principali condivise: In ogni paese partner, una scuola superiore ha creato e testato corsi di imprenditoria sociale; ha mirato a sviluppare competenze chiave sia per gli insegnanti che per gli studenti, progettate per potenziare occupabilità e partecipazione civica. 20 studenti di ciascuna scuola hanno testato un percorso di imprenditoria sociale.

Un minimo di 5 insegnanti in ogni scuola ha partecipato a un workshop di formazione misto (in classe e online) per supportare gli studenti e garantire un approccio coerente al progetto

In questo Intellectual Output riporteremo il quadro teorico del progetto e tutte le attività e i risultati raggiunti, sotto la prospettiva degli insegnanti, degli studenti e delle parti interessate coinvolte.

Apprendimento permanente e quadro delle competenze chiave – Fondazione Monnalisa Onlus

Il quadro teorico dell'apprendimento permanente si basa sulla convinzione che l'apprendimento non dovrebbe essere limitato all'ambiente scolastico o formativo, ma dovrebbe continuare per tutta la vita, al fine di migliorare le competenze personali, sociali e professionali.

Le competenze trasversali, note anche come competenze chiave per l'apprendimento permanente, sono quelle abilità che vanno oltre le conoscenze tecniche e teoriche specifiche della materia e sono utili in molteplici contesti, sia personali che professionali. Queste abilità includono, ad esempio, la capacità di comunicare in modo efficace, lavorare in team, risolvere problemi, pensare in modo critico, apprendere in modo indipendente e adattarsi al cambiamento.

L'apprendimento permanente, pertanto, si concentra sullo sviluppo di queste competenze trasversali attraverso un'ampia varietà di attività e contesti di apprendimento, che possono includere l'istruzione formale, l'apprendimento informale, sul posto di lavoro e personale. Ciò significa che l'apprendimento permanente non si limita alla trasmissione di conoscenze specifiche, ma si concentra sulla formazione di individui in grado di adattarsi ed apprendere continuamente in un mondo in continua evoluzione.

In sintesi, il quadro teorico dell'apprendimento permanente si basa sulla nozione che l'apprendimento è un processo continuo e permanente che mira a sviluppare competenze trasversali essenziali per il successo personale e professionale. Le competenze chiave dell'Unione europea, note anche come le otto competenze

chiave per l'apprendimento permanente, sono un insieme di competenze che l'UE ha identificato come essenziali per l'istruzione e la formazione in Europa. Queste competenze si concentrano su abilità e conoscenze che sono considerate importanti per la partecipazione attiva nella società e l'occupabilità.

Le otto competenze chiave dell'UE sono le seguenti (EU 2018):

Competenza chiave (2018)	Definizione
<p>Competenza alfabetica funzionale</p>	<p>La competenza di alfabetizzazione indica la capacità di identificare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, sia in forma orale che scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali provenienti da varie discipline e contesti. Implica la capacità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo appropriato e creativo.</p> <p>Il suo sviluppo costituisce la base per l'ulteriore apprendimento e l'interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza di alfabetizzazione funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</p> <p>Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza</p> <p>Questa competenza include la conoscenza della lettura e della scrittura e una buona comprensione delle informazioni scritte e quindi presuppone la conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio.</p> <p>Le persone dovrebbero avere la capacità di comunicare oralmente e per iscritto in una varietà di situazioni e di monitorare e adattare la loro comunicazione alla situazione. Questa competenza comprende anche la capacità di distinguere e utilizzare diversi tipi di fonti, di ricercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di utilizzare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente che per iscritto. Include il pensiero critico e la capacità di valutare e utilizzare le informazioni.</p> <p>Un atteggiamento positivo nei confronti di questa competenza implica la volontà di impegnarsi in un dialogo critico e costruttivo, un apprezzamento delle qualità estetiche e un interesse nell'interazione con gli altri. Implica la consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e la necessità di comprendere e utilizzare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.</p>

Competenza multilinguistica

Questa competenza definisce la capacità di usare più lingue in modo appropriato ed efficace ai fini dell'uso comune. In linea di principio condivide le principali abilità con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni sia in forma orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali secondo i desideri o le esigenze individuali. Le abilità linguistiche includono una dimensione storica e competenze interculturali. Questa competenza si basa sulla capacità di mediare tra linguaggi e media diversi, come stabilito nel Quadro Comune Europeo di Riferimento. A seconda delle circostanze, può includere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze nella lingua madre e l'acquisizione della/e lingua/e ufficiale/i di un paese.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza

Questa competenza richiede la conoscenza del vocabolario e della grammatica funzionale di diverse lingue e la conoscenza dei principali tipi di interazione verbale e dei registri linguistici. La conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità delle lingue è importante.

Le abilità essenziali per questa competenza sono la capacità di comprendere messaggi orali, di iniziare, interrompere e terminare conversazioni e di leggere, comprendere e scrivere testi, a diversi livelli di competenza in diverse lingue, a seconda delle esigenze individuali. Presuppone inoltre il rispetto del profilo linguistico individuale di ogni persona, comprendendo sia il rispetto della lingua madre di coloro che appartengono a minoranze e/o provengono da un contesto migratorio, sia l'apprezzamento della/e lingua/e ufficiale/i di un paese come lingua comune cornice per l'interazione.

**Competenza matematica
e competenza in scienze,
tecnologie e ingegneria**

A. La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi nelle situazioni quotidiane. A partire da una solida padronanza della competenza matematica aritmetica, l'accento è posto sugli aspetti di processo e di attività, nonché sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a diversi livelli, la capacità di utilizzare modelli matematici di pensiero e presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la volontà di farlo.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza

A. La conoscenza richiesta in matematica include una solida conoscenza di numeri, misure e strutture, operazioni fondamentali e presentazioni matematiche di base, una comprensione di termini e concetti matematici e una consapevolezza delle domande a cui la matematica può rispondere.

Le persone dovrebbero essere in grado di applicare i principi ed i processi matematici di base nella vita quotidiana, a casa e al lavoro (ad es. nella sfera finanziaria) e seguire ed esaminare argomenti concatenati. Le persone dovrebbero essere in grado di svolgere ragionamenti matematici, comprendere test matematici e comunicare in linguaggio matematico, nonché utilizzare ausili appropriati, inclusi dati statistici e grafici, comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione.

Un atteggiamento positivo nei confronti della matematica si basa sul rispetto per la verità e sulla volontà di cercare le cause valutandone la validità.

B. La competenza scientifica si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda utilizzando tutte le conoscenze e le metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare i problemi e trarre conclusioni basate su fatti empirici, e la volontà di farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per rispondere ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza scientifica, tecnologica e ingegneristica implica la comprensione dei cambiamenti indotti dall'attività umana e la responsabilità individuale del cittadino.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza

B. Nella scienza, nella tecnologia e nell'ingegneria, la conoscenza essenziale include i principi di base del mondo naturale, i concetti scientifici fondamentali, le teorie, le teorie, i principi e i metodi, le tecnologie, i prodotti e i processi tecnologici e la comprensione

dell'impatto della scienza, della tecnologia e ingegneria, così come l'attività umana in generale, sull'ambiente naturale.

Le abilità includono la comprensione della scienza come processo di indagine attraverso metodologie specifiche, comprese osservazioni ed esperimenti controllati, la capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi e la volontà di rinunciare alle proprie convinzioni se sono contraddette da nuove scoperte empiriche. Tale competenza include attitudine alla valutazione critica e curiosità, interesse per le questioni etiche, attenzione sia alla sicurezza che alla sostenibilità ambientale, con particolare riguardo al progresso scientifico e tecnologico in relazione alle questioni individuali, familiari, comunitarie e globali.

Competenza digitale

La competenza digitale presuppone un interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con familiarità, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Include alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), sicurezza (incluso sentirsi a proprio agio nel mondo digitale e avere competenze di sicurezza informatica), questioni di proprietà intellettuale, risoluzione dei problemi e pensiero critico.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza. Le persone dovrebbero capire come le tecnologie digitali possono aiutare la comunicazione, la creatività e l'innovazione, pur essendo consapevoli delle opportunità, dei limiti, degli effetti e dei rischi connessi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica alla base dell'evoluzione delle tecnologie digitali, nonché il funzionamento e l'uso di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero adottare un approccio critico alla validità, affidabilità e impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con mezzi digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali coinvolti nell'uso delle tecnologie digitali.

Interagire con le tecnologie e i contenuti digitali richiede uno sguardo attento e critico, ma anche curioso, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Richiede inoltre un approccio etico, sicuro e responsabile all'uso di tali strumenti.

**Competenza personale,
sociale e capacità di
imparare a imparare**

La competenza personale, sociale e di apprendimento consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire il tempo e le informazioni in modo efficace, di lavorare con gli altri in modo costruttivo, di rimanere resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Include la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare ad imparare, di promuovere il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale e di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di entrare in empatia e gestire i conflitti in un ambiente solidale e inclusivo.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza.

Per relazioni interpersonali di successo e partecipazione nella società è essenziale comprendere i codici di condotta e gli standard di comunicazione generalmente accettati in diversi ambienti e società. Richiede la conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite, delle proprie esigenze di sviluppo delle competenze, dei diversi modi di sviluppare le competenze e cercare opportunità di istruzione, formazione e carriera, o identificare le forme disponibili di orientamento e sostegno.

Questa competenza si basa su un atteggiamento positivo nei confronti del benessere personale, sociale e fisico e sull'apprendimento permanente. Si basa su un atteggiamento di collaborazione, assertività e integrità, compreso il rispetto per la diversità degli altri, dei loro bisogni e la disponibilità sia a superare i pregiudizi che a scendere a compromessi.

Competenza in materia di cittadinanza

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire come cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, sulla base della comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici, nonché degli sviluppi globali e della sostenibilità.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza.

La competenza in materia di cittadinanza si basa sulla conoscenza dei concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura.

Include la conoscenza degli eventi contemporanei e l'interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale. Comprende anche la conoscenza degli obiettivi, dei valori, delle politiche dei movimenti sociali e politici, nonché dei sistemi sostenibili, in particolare il cambiamento climatico e demografico globale e le sue cause.

La competenza in materia di cittadinanza richiede la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per raggiungere un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società.

La partecipazione costruttiva richiede la volontà di partecipare al processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche. Include il sostegno alla diversità sociale e culturale, l'uguaglianza di genere e la coesione sociale, stili di vita sostenibili, la promozione di una cultura di pace e non violenza e la volontà di rispettare la privacy degli altri e di essere responsabili nei confronti dell'ambiente.

Competenza imprenditoriale

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire su idee e opportunità trasformandole in valori per gli altri. Si basa sulla creatività, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, l'iniziativa, la perseveranza e la capacità di lavorare in modo collaborativo per pianificare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza.

La competenza imprenditoriale richiede la consapevolezza che ci sono diverse opportunità e contesti in cui le idee possono essere trasformate in azioni, in attività personali, sociali e professionali e una comprensione di come queste opportunità si presentano.

Le capacità imprenditoriali si basano sulla creatività, che include l'immaginazione, il pensiero strategico e la risoluzione dei problemi, nonché la riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e processi creativi in evoluzione.

Un atteggiamento imprenditoriale è caratterizzato da iniziativa e consapevolezza di sé, proattività, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. Include il desiderio di motivare gli altri e la capacità di valorizzare le loro idee, provare empatia e prendersi cura delle persone e del mondo e accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

La competenza nella consapevolezza e nell'espressione culturale implica la comprensione e il rispetto per il modo in cui le idee ed i significati vengono espressi e comunicati in modo creativo nelle diverse culture e attraverso una gamma di arti e altre forme culturali. Richiede un impegno a comprendere, sviluppare ed esprimere le proprie idee ed il significato della propria funzione o ruolo nella società in una varietà di modi e contesti.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali relative a questa competenza.

Questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, i prodotti culturali, nonché la comprensione di come queste espressioni possono influenzarsi a vicenda e influenzare le idee di individui.

Le competenze correlate includono la capacità di esprimere e interpretare idee, esperienze ed emozioni figurative ed astratte con empatia e la capacità di farlo in diverse arti ed altre forme culturali. Includono anche la capacità di riconoscere e realizzare opportunità di miglioramento personale, sociale o commerciale attraverso arti e altre forme culturali e la capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente che collettivamente.

Queste abilità sono considerate interdisciplinari e vanno oltre la conoscenza specifica della materia o della disciplina. Al contrario, si concentrano sullo sviluppo di competenze e conoscenze essenziali per il successo personale e professionale in una società sempre più complessa e in evoluzione.

L'UE promuove l'acquisizione di queste competenze chiave attraverso l'istruzione formale e informale, la formazione professionale e l'apprendimento permanente. La conoscenza e lo sviluppo di queste competenze sono considerati essenziali per la partecipazione attiva alla vita sociale e una maggiore occupabilità in un mondo del lavoro in continua evoluzione.

La promozione delle competenze trasversali a scuola è diventata un aspetto sempre più importante dell'istruzione moderna. Ci sono diversi motivi per cui le competenze trasversali sono diventate una priorità nell'istruzione, tra cui la necessità di preparare gli studenti alle sfide del mondo del lavoro, la necessità di sviluppare cittadini attivi e responsabili e la necessità di sviluppare individui in grado di adattarsi al cambiamento.

Per promuovere le competenze trasversali a scuola, è importante incorporare attività specifiche e strategie di insegnamento in tutte le discipline ed a tutti i livelli di istruzione. Ad esempio, le attività di gruppo possono essere utilizzate per sviluppare capacità di collaborazione e lavoro di squadra, mentre gli esercizi di problem solving possono aiutare a sviluppare capacità di pensiero critico. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali e delle piattaforme di e-learning può aiutare a sviluppare la competenza digitale degli studenti.

Inoltre, per promuovere le competenze trasversali, è importante che gli insegnanti siano formati per riconoscere e valutare queste competenze. Questo può essere fatto attraverso l'uso di strumenti di valutazione specifici, che possono essere utilizzati per valutare le abilità degli studenti in aree come la comunicazione, la risoluzione dei problemi e le capacità di lavoro di squadra.

Infine, è importante coinvolgere gli studenti in attività extrascolastiche, come volontariato, attività sportive e artistiche, che possono aiutare a sviluppare competenze trasversali e ampliare le loro esperienze.

In sintesi, la promozione delle competenze trasversali a scuola richiede l'integrazione di strategie didattiche specifiche in tutte le discipline e la valutazione delle competenze degli studenti. Inoltre, è importante coinvolgere gli studenti in attività extrascolastiche che li aiutino a sviluppare competenze trasversali e ad ampliare le loro esperienze.

Quadro Europeo delle competenze imprenditoriali – Fondazione Monnalisa Onlus

L'European Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp/EECF) è un quadro sviluppato dall'Unione Europea per definire le competenze imprenditoriali necessarie per avviare e gestire un'impresa di successo. Il quadro è stato sviluppato sulla base di un'ampia consultazione pubblica e del contributo di esperti del settore e accademici.

Il quadro si compone di 15 competenze imprenditoriali, organizzate in tre aree:

1. **Pensiero e comportamento imprenditoriali:** quest'area copre la mentalità e i comportamenti associati all'avvio e alla gestione di un'impresa. Include abilità come creatività, motivazione e perseveranza.
2. **Competenze innovative:** quest'area riguarda le capacità di innovazione, sia di prodotto/servizio che di processo, necessarie per differenziarsi dai concorrenti. Include competenze come la progettazione di prodotti/servizi innovativi e la gestione dell'innovazione.
3. **Competenze operative:** quest'area copre le competenze operative necessarie per avviare e gestire un'impresa, compresa la pianificazione, la gestione finanziaria, la gestione delle risorse umane e la comunicazione.

L'EECF può essere utilizzato in vari contesti, tra cui l'istruzione, la formazione e lo sviluppo professionale. Può essere utilizzato come base per progettare programmi di formazione imprenditoriale e valutare le competenze degli imprenditori. Inoltre, l'EECF è stato utilizzato come riferimento per lo sviluppo di strumenti di autovalutazione delle capacità imprenditoriali, che possono aiutare gli imprenditori a identificare i propri punti di forza e di debolezza.

Il quadro europeo delle competenze imprenditoriali è un quadro sviluppato dall'Unione europea per definire le competenze imprenditoriali necessarie per avviare e gestire un'impresa di successo. Il quadro è costituito da 15 competenze distinte suddivise in tre categorie principali:

1. Ideazione imprenditoriale:
 - Creatività e innovazione;
 - Identificazione delle opportunità;
 - Assunzione dei rischi;
 - Pensiero critico.

2. Abilità imprenditoriali:
 - Sviluppo aziendale;
 - Pianificazione e gestione finanziaria;
 - Networking;
 - Capacità organizzative e gestionali.

3. Abilità personali:
 - Motivazione e perseveranza;
 - Leadership;
 - Autostima e fiducia;
 - Orientamento alla clientela;
 - Adattabilità;
 - Empatia e attenzione alle relazioni;
 - Responsabilità sociale e ambientale.

L'EECF può essere utilizzato in vari contesti, tra cui l'istruzione, la formazione e lo sviluppo professionale.

Il quadro europeo delle competenze imprenditoriali può essere utilizzato anche come riferimento per promuovere le competenze imprenditoriali a scuola. In effetti, le scuole possono svolgere un ruolo importante nella preparazione dei giovani al mondo del lavoro e all'imprenditorialità fornendo loro le competenze necessarie per avviare e gestire un'impresa di successo.

In particolare, l'EECF può essere utilizzato come base per progettare programmi di formazione all'imprenditorialità per gli studenti, al fine di sviluppare le capacità imprenditoriali necessarie per avviare e gestire un'impresa. Ad esempio, le scuole

possono organizzare corsi di formazione e workshop pratici che aiutano gli studenti a sviluppare creatività, capacità di problem solving, gestione delle risorse e comunicazione.

Inoltre, l'EECF può essere utilizzato come strumento per l'autovalutazione delle capacità imprenditoriali degli studenti, aiutandoli a identificare i propri punti di forza e di debolezza e ad identificare le competenze che devono ancora sviluppare. Ciò può essere particolarmente utile per i programmi di educazione all'imprenditorialità basati sull'apprendimento esperienziale, in cui gli studenti acquisiscono abilità imprenditoriali attraverso la pratica e il lavoro sul campo.

L'EECF può essere utilizzato come riferimento per promuovere le capacità imprenditoriali nelle scuole. Le scuole possono utilizzare l'EECF come base per progettare programmi di educazione all'imprenditorialità e come strumento per l'autovalutazione delle capacità imprenditoriali degli studenti. In questo modo, le scuole possono contribuire a preparare i giovani al mondo del lavoro e all'imprenditorialità fornendo loro le competenze di cui hanno bisogno per avere successo.

Imprenditoria sociale e scuola – Fondazione Monnalisa Onlus

L'imprenditoria sociale è un modello di business che, oltre alla dimensione economica, tiene conto anche della dimensione sociale e ambientale, con l'obiettivo di creare un impatto positivo sulla comunità e sul territorio. L'imprenditoria sociale è quindi un'alternativa all'imprenditorialità tradizionale, che pone l'accento esclusivamente sulla massimizzazione del profitto.

L'imprenditoria sociale ha radici storiche che risalgono al XIX secolo, ma il suo termine è stato coniato solo nel XX secolo. Uno dei primi esempi di imprenditorialità sociale sono le cooperative di produzione, nate in Inghilterra alla fine del XIX secolo, che promuovevano la partecipazione dei lavoratori alla gestione dell'impresa e l'equa distribuzione dei profitti.

Negli anni '60 e '70, l'imprenditoria sociale si è sviluppata in America Latina in risposta alla profonda disuguaglianza sociale e alle difficoltà economiche. Un esempio di questo sviluppo sono le imprese dell'economia solidale in Brasile, che hanno promosso l'autosufficienza delle comunità locali attraverso la produzione e la distribuzione di beni e servizi.

Negli anni '80 e '90 l'imprenditoria sociale si è diffusa in Europa, grazie al lavoro di alcuni imprenditori sociali come Muhammad Yunus, fondatore della Grameen Bank in Bangladesh, che ha creato un sistema di microcredito per sostenere lo sviluppo delle attività imprenditoriali dei più poveri.

Negli ultimi decenni, l'imprenditoria sociale è stata riconosciuta come un modello di business che combina la creazione di valore economico con un impatto sociale e ambientale positivo. Inoltre, l'imprenditoria sociale ha attirato una crescente attenzione da parte di governi, organizzazioni internazionali e investitori, che ne hanno riconosciuto il potenziale per risolvere alcuni dei problemi più urgenti della società.

L'imprenditoria sociale ha radici storiche che risalgono al XIX secolo, ma il termine "imprenditoria sociale" è stato coniato solo nel XX secolo. L'imprenditoria sociale si

è sviluppata in diversi contesti in risposta alla disuguaglianza sociale e alle difficoltà economiche.

Sebbene vicini come concetti, l'imprenditoria sociale e il terzo settore sono due campi con molte somiglianze ma anche alcune differenze.

Il terzo settore è una raccolta di organizzazioni senza scopo di lucro, che differiscono sia dal settore pubblico che da quello privato a scopo di lucro. Le organizzazioni del terzo settore possono svolgere una molteplicità di attività, dalla promozione della cultura alla difesa dei diritti umani, dalla tutela dell'ambiente alla promozione del benessere sociale.

L'imprenditoria sociale, invece, è un modello di business che cerca di coniugare la creazione di valore economico con un impatto sociale e ambientale positivo. Le imprese sociali possono assumere molte forme, come cooperative sociali, società benefit e startup sociali.

Tuttavia, ci sono alcune aree in cui i due settori si sovrappongono. Ad esempio, molte organizzazioni del terzo settore si impegnano in attività imprenditoriali per generare risorse economiche da reinvestire nei loro obiettivi sociali. Allo stesso modo, molte imprese sociali hanno una missione sociale e operano in aree tradizionalmente considerate di competenza del terzo settore, come l'assistenza a persone vulnerabili o la promozione della sostenibilità ambientale.

Inoltre, molte imprese sociali sono nate proprio con l'obiettivo di colmare le lacune del mercato e offrire soluzioni innovative ai problemi sociali, diventando così veri e propri attori del terzo settore.

L'imprenditoria sociale e il terzo settore hanno molte somiglianze, ma sono due campi distinti. Tuttavia, la collaborazione tra i due può portare a sinergie positive per affrontare le sfide sociali ed economiche del nostro tempo, quindi diventare un obiettivo educativo per promuovere competenze e visioni negli studenti di oggi.

Le scuole possono svolgere un ruolo importante nella promozione dell'imprenditoria sociale tra i giovani. In particolare, l'insegnamento dell'imprenditoria sociale può fornire agli studenti gli strumenti di cui hanno bisogno per creare un'impresa che non solo generi profitti, ma contribuisca anche al benessere della comunità.

L'imprenditoria sociale può essere introdotta nelle scuole attraverso corsi di formazione e laboratori pratici che consentano agli studenti di sviluppare le capacità imprenditoriali necessarie per avviare e gestire un'impresa sociale. Inoltre, le scuole possono organizzare progetti di imprenditorialità sociale in cui gli studenti hanno l'opportunità di sviluppare idee e progetti imprenditoriali che rispondano a specifiche esigenze sociali e ambientali.

Inoltre, le scuole possono collaborare con imprese sociali e organizzazioni del terzo settore per offrire agli studenti l'opportunità di apprendere sul posto di lavoro e sviluppare capacità imprenditoriali attraverso progetti reali. In questo modo, gli studenti possono acquisire abilità pratiche e sviluppare una comprensione più profonda del ruolo che l'imprenditoria sociale può svolgere nel creare un impatto positivo sulla società.

L'imprenditoria sociale può essere introdotta nelle scuole attraverso corsi di formazione, workshop pratici e progetti di imprenditorialità sociale. Le scuole possono anche collaborare con imprese sociali e organizzazioni del terzo settore per offrire agli studenti l'opportunità di sviluppare capacità imprenditoriali attraverso progetti reali. In questo modo le scuole possono aiutare a formare i giovani imprenditori sociali del futuro.

Breve descrizione del Progetto Make Sense – Eulab Consulting

Il progetto Make Sense si concentra sulla crescente attenzione della comunità europea e internazionale sul tema dell'educazione all'imprenditorialità. Il focus è stato avviato già nel 2003 con il "Libro verde sull'imprenditorialità in Europa" ed è stato inserito nel 2006 come una delle 8 competenze chiave per il Parlamento europeo da inserire nei curricula dell'istruzione superiore (Obiettivo Gen. 23 della Comunicazione "Ripensare l'educazione", 2012). Le Nazioni Unite nel World Youth Report 2019 hanno introdotto l'importanza di stimolare un particolare tipo di imprenditorialità nei giovani: l'imprenditoria sociale.

Questo discorso, incentrato sulla creazione di valore, è di particolare interesse per gli insegnanti, che devono, sempre più, fare riferimento all'interdipendenza dello sviluppo personale e sociale nelle attività didattiche che possono non solo avere uno scopo educativo, ma anche contribuire a generare un impatto positivo per il mondo.

Il progetto MAKE SENSE supporta gli insegnanti in questa direzione fornendo sia strumenti che metodologie didattiche basate su un uso integrato di due modelli:

EntreComp (European Reference Framework for Entrepreneurial Competence) e Competitive Arenas (modello di innovazione e sviluppo utile alla formazione della competenza imprenditoriale, da trasferire nel contesto scolastico).

Le attività hanno previsto il coinvolgimento di una scuola secondaria per ciascuno dei 4 Paesi coinvolti (Slovenia, Romania, Gran Bretagna e Italia), per la costruzione e sperimentazione di percorsi di imprenditoria sociale a scuola, finalizzati allo sviluppo delle competenze di base sia per gli insegnanti che per studenti in grado di accrescere contemporaneamente spendibilità professionale e partecipazione civica.

20 studenti per ogni scuola (circa 80 in totale e di cui almeno il 30% poco performanti in modo da garantire pari opportunità di partecipazione) hanno sperimentato i percorsi sotto forma di attività complementari e/o integrative riconoscibili come

credito scolastico, di tipo laboratoriale, attività didattiche come nuovo curriculum didattico o come integrazione del percorso all'interno di uno o più curricula didattici esistenti, come metodo educativo innovativo.

Un minimo di 5 docenti per ogni scuola (tot. 20) hanno partecipato a laboratori formativi (d'aula ed a distanza) per costruire l'IO necessario, coinvolgendo anche i formatori (1 per paese) al fine di garantire la replicabilità dell'intervento.

Metodologicamente, il progetto prende come riferimento il Competitive Arenas Model (Storbacka & Nenonen, 2012), un modello di analisi di mercato e innovazione precedentemente sperimentato da Eulab Consulting nel contesto aziendale, trasferito nel contesto educativo per promuovere la generazione di prodotti innovativi ed idee imprenditoriali funzionali in risposta a uno degli SDGs dell'Agenda 2030.

Il modello introduce il concetto di "Arena Competitiva", una particolare configurazione di dimensioni e categorie di un problema complesso e individuato attraverso tecniche come l'Analisi Morfologica e la Ricerca-Azione che ben si prestano a sviluppare i punti di forza e di debolezza della Generazione Z, rispettivamente creatività/ innovazione e lavoro di squadra.

Allo stesso tempo, sono stati progettati e testati nuovi strumenti di valutazione, in grado di rilevare 5 competenze altamente occupabili, comuni al modello Entrecomp (2016) e alla raccomandazione del Consiglio europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018), relative all'imprenditoria sociale: Alfabetizzazione-in particolare *alfabetizzazione economica*, per valutare l'importanza di trasformare un'idea in un'impresa in grado di generare valore; *digital & tech-based* - per saper ricercare e utilizzare la conoscenza diffusa sul web; *interpersonale* - lavorare in gruppo, comunicare in modo efficace, dare e ricevere feedback; *cittadinanza attiva* - cittadinanza globale e digitale; *imprenditorialità* - creatività e innovazione anche grazie al modello Competitive Arenas.

I risultati sono relativi all'inserimento di percorsi di imprenditoria sociale a scuola, al fine di evidenziare il legame tra formazione e occupabilità attraverso la valorizzazione della didattica non solo nei contenuti ma soprattutto nei metodi,

utilizzando un linguaggio più vicino ai bisogni e alle caratteristiche di Generazione Z.

Il protagonismo dei giovani studenti nel raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030 viene stimolato promuovendo iniziative che possano al tempo stesso aumentare la loro occupabilità. La Generazione Z è meno coinvolta in attività di impegno civico rispetto alle generazioni passate (Addor, 2011), nonostante a livello professionale preferisca avviare iniziative imprenditoriali (Adecco, 2015).

Pertanto, MAKE SENSE si concentra sulla creazione e l'adozione di iniziative di imprenditorialità sociale nelle scuole, al fine di aumentare sia la loro occupabilità futura (attraverso competenze e modelli di business innovativi) sia il loro impegno civico (collegamenti agli SDGs dell'Agenda 2030).

L'impatto atteso è un maggiore protagonismo dei giovani e delle istituzioni scolastiche, uniti insieme per raggiungere gli SDGs.

Il risultato comune atteso per insegnanti e studenti sono nuove competenze e strumenti pratici nel campo dell'imprenditoria sociale, per stimolare iniziative socialmente utili sia individuali che di gruppo.

Grazie al progetto MAKE SENSE viene trasferito e validato nelle scuole un modello educativo innovativo, con una solida base scientifica, legato all'imprenditoria sociale dei giovani, capace di stimolare politiche educative europee che abbiano un impatto positivo non solo sulla qualità dell'istruzione, ma anche sulla sua capacità di generare occupazione e rispondere ai problemi sociali.

I moduli implementati e la loro applicazione

Fondazione Monnalisa, Italia

Sfondo teorico

Storbacka & Nenonen della Hanken School of Economics nel loro articolo “Competitive Arena Mapping: Market Innovation Using Morphological Analysis in Business Markets (2012)”, introducono il concetto di arena competitiva, al fine di fornire un nuovo modello per facilitare l'identificazione dei propri segmenti di mercato in cui competere e innovare. *Un'arena competitiva* può essere definita come una situazione di concorrenza in cui marchi di vari settori si rivolgono allo stesso gruppo di clienti offrendo prodotti e servizi alternativi. Al centro di questa competizione ci sono le esigenze specifiche dei clienti che possono essere soddisfatte con offerte di diversi settori che non sono necessariamente in stretta relazione sostitutiva. Un'arena competitiva è la più piccola area di mercato all'interno della quale è possibile essere un valido concorrente. È rappresentato dalle sovrapposizioni di diversi segmenti di mercato, intersecanti ma non necessariamente congruenti tra loro. Sono 5 i criteri principali delle arene competitive:

1. Logico: combinazione di segmenti di mercato (*categorie*) logicamente plausibile
2. Empirico - concretamente realizzabile nella realtà
3. Normativa - in linea con i valori e gli obiettivi dell'Agenda 2030
4. Innovativo - include un valore aggiunto che distingue la soluzione proposta rispetto alle altre già esistenti
5. Integrativo: combina in modo creativo e con successo i fattori della domanda e dell'offerta

Tutti questi criteri vengono soddisfatti implementando un processo in sei fasi che collegherà le arene competitive con il processo strategico (Storbacka & Nenonen

2012): (1) identificare e selezionare le dimensioni dell'arena competitiva; (2) creare una scatola morfologica definendo categorie per ogni dimensione; (3) configurare morfotipi vitali, cioè arene competitive; (4) sviluppo di schede arena per descrivere e quantificare ciascuna arena; (5) selezionare una serie di arene competitive su cui concentrarsi; e (6) avvio dell'implementazione.

La sfida è quindi come costruire un modulo formativo semplificato basato su questi concetti, che possa essere utilizzato dagli studenti per promuovere e pianificare una possibile impresa sociale, promuovendo così la competenza chiave (RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente) relativa alla "competenza imprenditoriale" negli studenti delle scuole superiori.

Il modulo deve quindi fare riferimento al quadro delle arene competitive, ma dal punto di vista dell'ambiente di apprendimento degli studenti, e nella prospettiva del Life Long Learning. In questo senso, gli studenti possono utilizzare il modello CAM come strumento per promuovere competenze trasversali come creatività, comunicazione, competenze digitali, imparare ad imparare e naturalmente, competenze imprenditoriali. Infatti, la metodologia include l'Analisi Morfologica che sta trovando soluzioni innovative a problemi complessi che sono composti da più fattori, definendo le loro dimensioni e le possibili categorie, quindi selezionando modelli creativi di categorie, che si collegano fortemente con la competenza chiave "Personale, sociale ed imparare ad apprendere la competenza". Questa è la capacità di riflettere su sé stessi, gestire efficacemente il tempo e le informazioni, lavorare con gli altri in modo costruttivo, rimanere resilienti e gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Include la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, imparare ad apprendere, sostenere il proprio benessere fisico ed emotivo, mantenere la salute fisica e mentale ed essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, entrare in empatia e gestire un conflitto in un contesto inclusivo e solidale.

La scrittura del cervello è un'altra componente del processo, e ciò aumenterebbe le competenze di comunicazione, creatività e cittadinanza negli studenti, ovvero la capacità di agire come cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita

civica e sociale, basata sulla comprensione dei problemi sociali, economici, legali e politici, concetti e strutture, nonché sviluppi globali e sostenibilità.

Inoltre, sintetizzare e presentare l'idea ai finanziatori e alle parti interessate avrà un impatto sulle competenze digitali degli studenti, il che implica l'uso sicuro, critico, responsabile e l'impegno con le tecnologie digitali per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società.

Ovviamente l'impatto principale dovrebbe essere sulla competenza imprenditoriale, ad esempio la capacità di agire su opportunità e idee, trasformandole in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, l'iniziativa, la perseveranza e la capacità di lavorare in modo collaborativo per pianificare e gestire progetti che abbiano un valore culturale, sociale o finanziario.

Pertanto, il modulo nella sua complessità dovrebbe affrontare diverse competenze e consentire agli studenti non solo di creare un'opportunità di relazione di imprenditorialità sociale, ma anche di potenziare le loro competenze complessive. In questo senso l'obiettivo principale dovrebbe essere l'idea di imprenditorialità, ma la scuola dovrebbe valutare e certificare, a livello individuale, l'acquisizione di tali abilità da parte degli studenti, e questa valutazione dovrebbe essere inclusa nei programmi scolastici di ogni studente.

Come è stato implementato lo strumento

Il modulo si apre quindi con una riflessione sulle arene competitive e un lavoro per collegare teoria e applicazioni generali alle esigenze degli studenti e al curriculum scolastico. La competenza principale su cui si concentra il modulo è quella dell'imprenditoria sociale, anche se come accennato in precedenza, ovviamente per la natura stessa delle competenze trasversali, altre competenze chiave sono stimulate dal modulo stesso, come le competenze di cittadinanza, le competenze comunicative, le competenze digitali e abilità matematiche. Le arene competitive sono quindi il punto di partenza per l'implementazione del modulo, ma il modulo stesso contiene parti e spunti da altri modelli e strumenti utili nel mondo della pianificazione aziendale. Nella prima fase del modulo, infatti, viene presentato il frame Entrecomp (<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>).

Il **Quadro europeo delle competenze imprenditoriali** come quadro di riferimento per spiegare cosa si intende per mentalità imprenditoriale.

EntreComp offre una descrizione completa delle conoscenze, abilità e attitudini di cui le persone hanno bisogno per essere imprenditoriali e creare valore finanziario, culturale o sociale per gli altri. Ciò consentirà agli studenti di riflettere su tali argomenti, concentrarsi sull'obiettivo del modulo e riflettere sulle capacità personali associate all'imprenditorialità. In effetti, EntreComp ha il potenziale per esserlo utilizzato in vari modi, compreso:

- sostenere la politica e la pratica per sviluppare le capacità imprenditoriali
- valutare le capacità imprenditoriali
- sostenere la formazione di educatori, formatori e insegnanti per fornire competenze imprenditoriali
- progettare programmi e opportunità di apprendimento
- riconoscere e certificare le competenze

Dopo questa prima riflessione il secondo passaggio e strumento proposto nel modulo è quello del CV creativo, dove proprio gli studenti hanno la possibilità di dare un primo resoconto di quali competenze possiedono. Il curriculum creativo ha anche una valenza educativa, in quanto gli studenti vengono anche aiutati e istruiti su come comporre creativamente il proprio CV. Infatti, alla costruzione di tali CV vengono applicate linee guida generali (<https://www.careers.ox.ac.uk/cvs-for-creative-careers#collapse1543716>) come: Sii conciso (es. pagine per un documento Word/PDF, una singola pagina web senza una barra di scorrimento troppo lunga se online, o un CV video che incorpora sezioni chiare, tutte lunghe solo un minuto o due). Ricordate che l'intervistatore potrebbe avere molti CV da esaminare e non potrà dedicare molto tempo a uno solo"); ricordate lo scopo (ad esempio: "Il vostro CV serve a farvi ottenere il colloquio o l'incontro, non il lavoro in sé: mettete in evidenza ciò che avete ottenuto e che fa sì che il lettore voglia saperne di più incontrandovi. Non è un almanacco di tutta la vostra vita, ma un documento funzionale che risponde alle loro esigenze"); verificare la funzionalità (ad esempio:

"Se l'occhio di un datore di lavoro lo scansiona, coglierà qualcosa che lo spingerà a continuare? Se un datore di lavoro lo stampa, o lo apre in una versione precedente di Word o su un sistema operativo diverso, manterrà la formattazione?"); personalizzarlo (ad esempio, "Presentate le vostre competenze ed esperienze che il particolare datore di lavoro sta cercando, nella forma più adatta"); enfatizzare la rilevanza (ad esempio, "Descrivete la vostra esperienza in modo da concentrarvi sulle cose che avete imparato, sulle competenze che avete usato con successo, sulle vostre responsabilità e sui risultati ottenuti. Evitate di concentrarvi sui dettagli che non si traducono nel loro mondo"); non dimenticate il vostro titolo di studio (ad esempio, "Mostrate come il vostro corso vi ha fornito conoscenze, competenze e sviluppato le vostre capacità"); verificate che funzioni (ad esempio, "È facile perdere di vista l'utente finale con un progetto di design: provatelo condividendolo con gli amici, prenotate un appuntamento con un consulente per la carriera e, soprattutto, chiedete l'opinione di professionisti del settore che avete scelto").

Un altro strumento all'interno del modulo è lo strumento moodboard. Un moodboard è solitamente una serie di immagini unite insieme come in un collage, che viene utilizzato dai designer per mostrare un design e i relativi concetti di prodotto in un formato visivo. Esistono diversi tipi di moodboard: la prima macro suddivisione li classifica tra fisici e digitali. Le versioni fisiche sono tavole (orizzontali o verticali) dove sono raccolte foto, ritagli di giornale, tessuto o altro materiale che si lega ad un unico filo conduttore che poi è il fil rouge del progetto: l'ispirazione. Nelle versioni digitali, invece, viene utilizzato un software che aiuta a raccogliere file (tipicamente di immagini) e consente di riorganizzarli visivamente in modo da simulare ciò che si farebbe nella versione fisica. L'utilità è legata al fatto che è più facile per la mente umana visualizzare le immagini che leggere il testo. Inoltre, osservandolo nella sua interezza è possibile individuare velocemente elementi che non combaciano perfettamente con il disegno o individuare correlazioni tra di essi, a volte evidenziando sottolinee del disegno, avvicinando le immagini che meglio si abbinano tra loro. Questa parte del modulo consentirebbe agli studenti di iniziare a riflettere sulle idee di imprenditoria sociale.

La scrittura del cervello è un altro strumento presente nel modulo. Il brainwriting è una tecnica di generazione di idee in cui i partecipanti scrivono le loro idee su una particolare domanda per alcuni minuti senza parlare. Quindi, ogni persona passa

le proprie idee alla persona successiva che le utilizza come stimolo per aggiungere o perfezionare le proprie idee.

L'implementazione di una campagna sociale è un altro strumento inserito nel modulo. Ciò consentirà agli studenti di impegnarsi nelle pratiche di promozione delle loro idee, di presentarle e, auspicabilmente, di ottenere finanziamenti dagli stakeholder. Questa parte permetterà agli studenti di migliorare e trovare il modo di comunicare.

Which parts it consists of

STAGE E ATTIVITA'	PROCESSO	DURATA
1. RISCALDAMENTO/ GUIDA/REVISIONE	Presentazione del percorso	10 Minuti
2. ROMPERE IL GHIACCIO	M'imprendo (Me stesso imprenditore)	30 Minuti
	Pausa Caffè/Comfort	
3. Attività 2	Il mio CV creativo	60 Minuti
4. Attività 3	Ho avuto una visione	60 Minuti
5. Attività 4	La mia scuola è differente	60 Minuti
	LUNCH/COMFORT BREAK	
6. Attività 5	Promuovo socialmente/mentalmente	40 Minuti

7. Plenaria	Restituzione e presentazione del prodotto finale	40 Minuti
-------------	--	-----------

Come usarlo

Questo è il link del modulo online, dove puoi vedere una presentazione di ogni attività, insieme a suggerimenti per l'utilizzo pratico in classe.

<https://www.makesense-project.info/uploads/results/io2/IO2-Make-Sense-Training-Module-social-entrepreneurship-ENGLISH.pdf>

Applicazione dei moduli nel progetto

Il modulo è stato testato nel progetto Make Sense dai partner italiani in due principali scuole superiori di Arezzo. Le due scuole superiori erano due “licei”. La formazione offerta dal *liceo* è prevalentemente accademica. I licei individuali copriranno le materie fondamentali e si specializzeranno in campi di studio; come discipline umanistiche, la scienza o l'arte. L'obiettivo principale è preparare gli studenti all'università e all'istruzione superiore. In questo caso le tipologie di Liceo coinvolte sono state: **Liceo scientifico**, (liceo scientifico dal 1911) - dedicato a studi scientifici, condivide una parte del suo programma con il liceo classico, nell'insegnamento dell'italiano, del latino, della storia e della filosofia, ma è più orientato verso matematica, fisica, chimica, biologia, scienze della Terra ed informatica.

Il secondo, il Liceo linguistico (MFL) (dal 1973), pone l'accento sull'apprendimento delle lingue straniere moderne; le lingue solitamente insegnate sono l'inglese, il francese, lo spagnolo e il tedesco, anche se recentemente sono state introdotte anche il russo, l'arabo e in particolare il cinese. Come nel liceo classico, vengono insegnate anche matematica, fisica, chimica, biologia, scienze della terra, storia e filosofia.

Abbiamo anche scelto di collegare i due gruppi, al fine di promuovere l'apprendimento collaborativo ma anche per trovare un terreno comune di

"imprenditorialità sociale" su cui riflettere. Gli studenti sono stati quindi istruiti a collaborare e trovare idee comuni da implementare.

Come viene utilizzato

Implementazione

Cornice EntreComp.

Riflessione e riconoscimento delle capacità imprenditoriali degli studenti attraverso il quadro europeo delle competenze imprenditoriali. Partendo dalla definizione dello studio EntreComp "imprenditorialità significa agire su opportunità ed idee per trasformarle in valore per gli altri", si è proceduto a comprendere e valutare congiuntamente le competenze trasversali di ciascuno, necessarie per trasformare idee e opportunità in qualcosa di tangibile attraverso la mobilitazione delle risorse. Tali risorse possono essere personali (es. autoconsapevolezza e autoefficacia, motivazione e perseveranza), materiali (es. mezzi di produzione e risorse finanziarie) o intangibili (es. conoscenze, abilità e attitudini specifiche).

Auto-valutazione: <https://www.entrecompitalia.it/autovalutazione-con-entrecomp/>

CV Creativo

Legare con flessibilità il mondo della scuola a quello del lavoro richiede anche una nuova idea di presentazione e profilazione che tenga conto non tanto di formalismi quanto del temperamento e della fantasia del soggetto che racconta la sua storia principalmente attraverso le sue passioni e competenze trasversali invece che nozioni biografiche e apprese. Pertanto, il curriculum non sarà più scritto ma animato o grafico a seconda delle competenze e delle risorse digitali dello studente come primo vero banco di prova della propria intraprendenza e creatività, veri trampolini di lancio dell'imprenditorialità. Gli studenti, per l'ispirazione, hanno visualizzato in gruppi curriculum creativi trovati su Pinterest e Youtube e poi hanno lavorato su modelli di tela o direttamente video.

Brainwriting

Il momento del brainstorming ha spesso il limite di giungere a una soluzione basata su poche idee, spesso quelle dei membri più brillanti o estroversi del gruppo che si impongono ai compagni più timidi, lasciando in secondo piano spunti e osservazioni preziose, e non realizzare un vero scambio di idee o un dialogo capace di ascolto, tanto più in un contesto dove partner sono due scuole diverse e classi diverse, dove molti studenti sono insieme per la prima volta. Per questo motivo si è deciso di implementare il processo di Brainwriting.

Invece di 6 persone che partecipano attivamente al processo, 3 idee per round e 5 minuti di tempo per ogni round, come da metodo si è preferito basarsi sul numero effettivo di gruppi di studenti e su un numero inferiore di idee ma che poi è stato corretto e migliorato nei turni successivi, dai colleghi per scoraggiare il pensiero disfattista e negativo. Infatti, il classico brainstorming genera spesso troppo riverbero che si perde sui dettagli e sulle criticità invece di rimanere sulla ricchezza, coerenza e fattualità di un'idea. Con il brainwriting, invece, si genera un'enorme quantità di creatività in un brevissimo lasso di tempo dando a tutti pari possibilità di avere voce in capitolo rimanendo sempre su un approccio costruttivo e positivo e sul lavoro di squadra.

Moodboard

Una volta definita l'idea per poterla visualizzare tutta insieme, gli studenti sono stati invitati a realizzare una style board con una serie di immagini unite tra loro come in un collage, con lo strumento della moodboard che proviene dal mondo della moda, che potesse dare un'idea immediata del business concept, una sorta di progetto visivo che ne indicasse le coordinate. Gli studenti hanno lavorato principalmente su Canvas ma hanno utilizzato anche social come Ig o altre piattaforme non tradizionali per raccontare attraverso immagini che fossero per loro suggestive, il colore, lo spirito e il design, che dovevano avere l'idea pensata attraverso la sessione di brainwriting.

Partecipazione studenti

Esempi pratici e resoconto della sperimentazione con gli studenti

Gli studenti hanno prima fatto una ricognizione web delle imprese sociali creative giovanili del territorio, analizzandone la competitività, l'innovazione, la sostenibilità e la comunicazione, cercando poi di attingere spunti e fantasia e capire meglio cosa sono, quando si parla di servizi, welfare creativo e valore sociale.

Come prima attività è stato loro somministrato il test di autovalutazione EntreComp per capire le proprie capacità imprenditoriali che tendono a non riconoscere o pensano di non avere, a quel punto si è passati a fare in coppia (in modo che ognuno avesse la propria testimone/specchio ma eventualmente anche operatore tecnico), un CV creativo ispirato a template preesistenti su Pinterest, Canvas, Youtube. Gli studenti hanno utilizzato principalmente il cellulare e l'app di Instagram raccontando i loro punti di forza.

Per il brainstorming si è tentata la soluzione del brainwraiting, che in breve tempo ha generato molte idee e creatività superando l'impasse del ben più conflittuale e dispersivo dibattito di gruppo. Gli studenti si sono divisi in quattro gruppi, tre del Colonna e uno dello Scientifico, e hanno annotato le loro tre idee su un foglio che poi hanno passato agli altri gruppi, che a loro volta, hanno dovuto riscrivere migliorando o definendo ulteriormente l'idea passata dal successivo gruppo. Si è arrivati in una sessione alla definizione di massima del progetto imprenditoriale, che consiste nella creazione di uno spazio fisico di ritrovo e laboratorio gestito dagli stessi studenti dove si mette a sistema la logica del riciclo e del riuso in un'ottica fashion.

(Nudge. The Gentle Push, H. Thaler)

Passando alla scrittura su un drive condiviso, gli studenti hanno potuto vedere le idee finali, votarle e organizzarle in modo più coerente giungendo alla conclusione che la sede sarebbe stata un bar-studio-laboratorio di creatività da allestire in un locale vuoto, chiosco comunale da affittare gratuitamente alle scuole cittadine facendolo gestire agli studenti attraverso un Pon innovativo sulla cittadinanza attiva (possibile hashtag #aponescenti) e una sistematizzazione del riconoscimento dei crediti per chi vi presta servizio o partecipa alle attività.

L'impresa sociale che gestisce il chiosco si occupa di somministrare la colazione mattutina alle scuole partecipanti e attività di recupero studio pomeridiane, ma anche corsi e workshop su moda, artigianato e creatività che si concretizzano in una fashion week annuale curata interamente dagli studenti, che promuove la filosofia e la buona pratica dello scarto, sia alimentare che tessile, che gli studenti hanno soprannominato il "gusto del brutto".

I tre gruppi precedentemente formati si sono nuovamente riformati con la scelta di un leader per ogni team, in base alle competenze di ciascun team, per area di interesse al fine di sviluppare in modo più approfondito le singole parti del progetto: business plan e sostenibilità, organizzazione e logistica, design e comunicazione.

Il nome scelto per il locale è stato DesKaf é ed è stato ritrovato utilizzando il metodo Brainwraiting, attualmente, uno studente sta realizzando il logo dai moodboard proposti dai tre gruppi. Oltre al nome, anche l'estetica partirà dal riuso e riciclo di materiali scolastici come banchi rotti per i tavoli, sedie rinnovate, libri come mattoni per il bancone o materiale cartaceo per rivestire le pareti.

Si chiamerà invece "Nessuno può giudicare meAR" la fashion week che sarà l'evento conclusivo dei corsi di creatività, moda e design che si terranno al chiosco.

Il café sarà gestito attraverso un'app gratuita scaricabile dagli studenti che sostituirà e amplierà le possibilità di una tessera associativa, attualmente allo studio da parte del gruppo logistico, ma includendo la possibilità di subentrare e fissare turni, prenotazioni colazioni, iscrizioni laboratori, disponibilità di ripetizioni, ripetizioni e acquisizione di crediti attraverso le ore dedicate alle attività al bar.

Il business plan è anch'esso in fase di sviluppo ma tiene conto dell'investimento iniziale che è profondamente sostenibile per via delle materie prime, alimentari e tessili, che sono di fatto scarto di altre produzioni (accordo con Fondazione Monnalisa Onlus per il tessile e con Coldiretti per l'alimentare) e l'approccio digitale che abbassa alcuni costi operativi.

Rifletti sui pensieri:

"La creatività è senza dubbio la risorsa umana più importante. Senza creatività non ci sarebbe progresso e ripeteremmo sempre gli stessi schemi". Edoardo De Bono

"Creare qualcosa che non esiste ancora deve essere l'ambizione di tutti coloro che sono vivi." Paolo Freire

Essere creativi significa prima di tutto fare qualcosa di insolito... d'altra parte, per quanto insolita, l'idea deve essere abbastanza logica perché le persone la prendano sul serio. (Howard Gardner)

"Creatività significa semplicemente collegare le cose. Quando chiedi ai creativi come hanno fatto qualcosa, si sentono quasi in colpa perché non l'hanno fatto davvero, hanno solo visto qualcosa e, dopo un po', tutto è sembrato loro chiaro. Questo perché erano in grado di collegare le esperienze vissute e sintetizzarle in cose nuove." Steve Jobs

"Impara le regole come un professionista, così potrai infrangerle come un artista"
Pablo Picasso

Risultati principali

Gli studenti hanno dapprima assorbito la concreta possibilità di fare impresa sociale creativa guardando alla ricchezza e all'innovazione presenti nel territorio aretino, che vanta un numero di imprese sociali molto elevato rispetto alla media nazionale.

Hanno compreso meglio il valore e la specificità delle proprie soft skills come problem solving, attitudine relazionale, iniziativa, flessibilità, visione d'insieme e molte altre che non sospettavano di avere.

Un risultato particolarmente visibile è stato l'atteggiamento verso la cosa nuova e mai fatta che, se inizialmente spaventava e spingeva lo studente in una modalità disfattista e di zona di comfort, è stata successivamente metabolizzata in modo diverso.

Non si parla più di qualcosa che non si può fare, ma solo di come si potrebbe fare.

Lavorare in squadra in modo proattivo dopo la sfiducia iniziale e il conflitto sulle proposte per l'impresa sociale da progettare.

L'apprendimento cooperativo ha funzionato perché ha permesso a tutti di convergere verso un unico scopo, favorendo l'interdipendenza positiva tra i soggetti coinvolti, la responsabilità individuale attraverso i contributi individuali portati al gruppo, l'operatività e la messa a terra dell'idea di pensiero che richiede flessibilità ma anche logica e consistenza.

Eulab Consulting, Italy

Durante gli **Erasmus Days** del 13 ottobre 2022, è stato organizzato da Eulab Consulting un evento di disseminazione in collaborazione con il partner del suo Consorzio - Antares - presso l'**Istituto Omnicomprensivo Orte** per divulgare i risultati raggiunti e la panoramica del Progetto MAKE SENSE favorendo così, l'opportunità di divulgazione ai partecipanti del settore scuola: docenti e studenti del territorio laziale, ma anche internazionali, rappresentanti della PA e formatori e consulenti di vario genere.

Data l'occasione, i partner del progetto non erano presenti all'evento, ma sono stati comunque coinvolti invitandoli alla diretta Facebook che è stata presentata dalla pagina ufficiale del progetto. Eulab Consulting ha fatto in modo, grazie al contributo di Antares, che il programma della giornata fosse condiviso anche sul sito Erasmus Days, così come approvato, è stato condiviso online. Eulab Consulting ha coinvolto diverse persone e collaboratori del suo network di Roma che hanno partecipato con entusiasmo vista anche la vicinanza e la facilità di raggiungere la sede stessa dell'evento. Numerosi anche i fruitori della pagina del progetto e della condivisione video sulle pagine social, come partner degli altri progetti presentati (Family-School Network, Think Diverse!, ecc.). La pubblicazione online dell'evento ha permesso di diffondere efficacemente i risultati di Make Sense e del progetto nel suo complesso.

Eulab Consulting collaborando con la scuola italiana di Orte ha così assicurato la partecipazione di **76 persone**. Circa il 60% del totale erano **studenti**.

Il progetto Make Sense si inserisce perfettamente nel contesto in quanto sottolinea l'importanza dell'educazione all'imprenditorialità e soprattutto, in linea con la crescente attenzione della Comunità Europea all'importanza di intraprendere percorsi per stimolare un particolare tipo di imprenditorialità nei giovani. È stata offerta una panoramica del progetto e del sito Web, oltre ai moduli di formazione e al toolkit di valutazione.

Il progetto è presentato sulla creazione di valore, che riguarda in particolare gli insegnanti, che devono sempre fare riferimento all'interdipendenza dello sviluppo

personale e sociale nelle attività educative che possono avere, non solo uno scopo educativo, ma anche contribuire a generare un impatto positivo per il mondo.

Sono stati presentati i risultati raggiunti degli IO e la loro funzionalità. I seminari di formazione e il Toolkit metodologico (IO1) sono stati presentati come base teorica. Il progetto mira a stimolare la preminenza delle istituzioni educative stesse, offrendo l'opportunità di collaborare attivamente con le istituzioni europee nello sviluppo di politiche educative sul tema dell'imprenditoria sociale.

L'impatto misurabile che Make Sense vuole creare è senza dubbio sulle istituzioni scolastiche affinché promuovano a scuola un tema di imprenditorialità sociale legato agli SDGs, basato sul modello delle Arene competitive, che consente una grande flessibilità in quanto, può assumere la forma di attività complementari e/o riconoscibili come credito scolastico o come attività didattica di tipo laboratoriale o come metodo didattico innovativo.

Un altro target chiave su cui si basa Make Sense, sono **gli insegnanti**, in quanto è stata l'occasione per presentare al di fuori del partenariato nuove metodologie didattiche basate sulla creatività e sull'organizzazione delle informazioni, lavorando sui punti di forza della Generazione Z. Queste metodologie, come illustrato, si basano sul modello delle arene competitive: analisi morfologica e ricerca-azione. Lo strumento Competitive Arena sarà utile agli insegnanti per promuovere nuovi modi di analizzare e risolvere problemi complessi

È stato presentato l'obiettivo di IO4, evidenziando il ruolo svolto dalle Istituzioni Scolastiche nello stimolare i giovani a partecipare attivamente alla società, coniugando **occupabilità e impatto sociale** all'interno della loro offerta formativa. Per la presentazione del Manuale IO4 finale, la presentazione nelle scuole è stata fondamentale, in quanto, ha raggiunto un numero elevato di persone esterne al partenariato del progetto, ma del settore, stimolando il loro ruolo di protagonisti nella creazione di una didattica con un impatto sociale nel mondo e occupabilità giovanile, derivante dall'adozione di temi di interesse internazionale vicini alla Generazione Z (Imprenditoria Sociale) e strumenti innovativi validati in letteratura (Competitive Arenas).

Eulab Consulting ha anche presentato il modulo sulle **abilità interpersonali**, una delle 5 competenze comuni nel modello **Entrecomp** (2016).

Nell'IO2 del progetto Make Sense, il toolkit di valutazione mira a supportare gli insegnanti nel monitoraggio e nella valutazione delle competenze altamente occupabili negli alunni stessi relative all'imprenditoria sociale, che è il principale risultato di apprendimento del progetto. Le competenze formative che compongono IO2 sono: *Alfabetizzazione, Digital & Tech-Based, Interpersonale, Cittadinanza attiva, Imprenditorialità*.

Eulab Consulting ha presentato a Orte il modulo sulle Competenze Interpersonali, concentrandosi dapprima sulle principali tecniche di comunicazione e di relazione interna ed esterna per aiutare docenti e studenti ad accrescere le proprie competenze relazionali al fine di costruire un'Impresa Sociale, poiché un sano processo imprenditoriale si basa su una comunicazione interna ed esterna che favorisce le sinergie.

Questo modulo si concentra su 3 argomenti principali

- Principi di comunicazione
- Ascolto attivo
- Assertività

È un modulo formativo sulle abilità interpersonali, il suo obiettivo è quello di aiutare insegnanti e studenti a prendere coscienza dell'importanza delle abilità interpersonali e degli strumenti per migliorarle.

Sono stati presentati i tre diversi tipi di comunicazione:

- Dal basso verso l'alto: come parlare con i responsabili (il tuo capo, il tuo consiglio di amministrazione).
- Comunicazione orizzontale, peer-to-peer: trovare i canali più appropriati per collaborare, coinvolgere o ricevere supporto dai colleghi.
- Comunicazione esterna: metodi e tecniche per interagire in modo costruttivo con utenti e stakeholder.

L'obiettivo principale del modulo era quello di aiutare insegnanti e studenti a migliorare le proprie abilità interpersonali per essere in grado di svolgere alcune attività necessarie in un'impresa sociale: ascoltare, comunicare con i colleghi e le parti interessate, lavorare in gruppo.

I metodi di formazione utilizzati sono: lezione partecipata, esercitazioni, giochi di ruolo, project work.

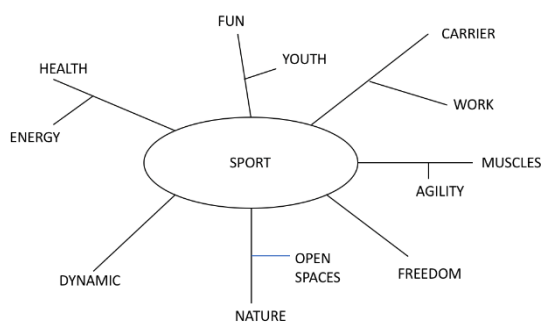
Al termine di questo modulo, lo studente è in grado di conoscere i principi fondamentali della comunicazione e il significato di ascolto attivo, empatia, feedback, assertività; utilizzare questi strumenti (ascolto attivo, empatia, feedback, principi di comunicazione) per imparare a costruire rapporti di lavoro utili e positivi, basati su una comunicazione chiara; comprendere i passaggi chiave necessari per utilizzare una comunicazione efficace, basata sull'ascolto e sul dare/chiedere feedback. Inoltre, i metodi inclusi si basano sull'approccio andragogico del Learning by Doing.

Nella presentazione del modulo sulle abilità interpersonali, sono state proposte diverse attività per implementare i principi della comunicazione. Di seguito le attività presentate all'evento:

1. ROMPERE IL GHIACCIO: L'ALBERO DEI NOSTRI PENSIERI

Scopo della sessione: Brainstorming sul significato di "relazioni interpersonali".

Materiali e risorse necessarie: lavagna a fogli mobili, lavagna bianca, pennarelli.



DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ.

L'attività ha una durata di circa 1 ora. I partecipanti, divisi in gruppi di 3/5 persone, costruiranno insieme "l'albero dei loro pensieri", avendo in mente la parola: RELAZIONE.

Passi:

Annota su un foglio di carta tutte le parole, le immagini, i concetti, i pensieri e le emozioni che ti vengono in mente quando pensi alla parola "RELAZIONE", come nell'esempio, riferendoti anche ai temi del modulo formativo.

Riconsidera le parole che hai scritto sul foglio, pensa a quanto sono importanti per te e classifica la loro importanza assegnando loro un numero.

Infine, assegna alle parole che hai individuato un segno: positivo (+), negativo (-) o neutro (0), a seconda della connotazione emotiva che ogni parola ha per te in questo contesto.

PLENARIA: Discussione sulle 3 parole più importanti per ogni gruppo.

2. PILLOLA TEORICA: PRINCIPI DI COMUNICAZIONE

La sessione mostrerà l'importanza di comprendere ed utilizzare efficacemente le regole della comunicazione.

Materiali e risorse necessari: video, relatori, diapositive PPT.

Descrizione attività:

L'attività sarà condotta come una lezione partecipativa, con il formatore che mostra e commenta le slide in power point, con l'ausilio di alcuni video (film).

3. ESERCIZI SULLA COMUNICAZIONE EFFICACE

I due esercizi dureranno circa 30 minuti.

1) Il treno della comunicazione

Scopo della sessione: mostrare quanto sia facile perdere il punto principale di ciò che si sta comunicando.

Materiali e risorse necessari: nessun materiale, ma deve essere fatto in presenza (o al telefono).

Descrizione dell'attività: La prima persona dirà una frase complessa all'orecchio della persona seduta accanto a loro e ogni partecipante la ripeterà alla persona accanto a loro. Alla fine, la prima e l'ultima frase saranno confrontate.

2) Raccontami una storia di comunicazione efficace/non efficace

Scopo della sessione: coinvolgere i partecipanti nella riflessione sul loro atteggiamento nei confronti della comunicazione.

Materiali e risorse necessari: non sono necessari materiali.

Descrizione dell'attività: Ogni persona descriverà un esempio di comunicazione andata bene e uno che è andata male. Se ci sono troppi partecipanti, possono fare questo esercizio in gruppo.

Sono stati suggeriti anche video sulla comunicazione efficace, seguono i link:

<https://www.youtube.com/watch?v=MMc8AP9KhEM> (Rappresentazione comportamentale)

<https://youtu.be/t685WM5R6aM> (INSIDE OUT - Ascolto empatico)

https://youtu.be/3_dAkDsBQyk (Big Bang Theory - Ascolto attivo)

<https://youtu.be/fLvd7IAU35o> (Ritorno al futuro - Comportamento passivo)

4. PILLOLA TEORICA 2

PILLET TEORICO: Tecniche di Ascolto Attivo

Scopo della sessione: mostrare il significato e l'importanza dell'ascolto attivo, come praticarlo.

Materiali e risorse necessari: video, relatori, diapositive PPT.

Descrizione dell'attività: L'attività si svolgerà come una lezione partecipativa, con il formatore che mostra e commenta le diapositive in power point, con l'aiuto di alcuni video (film).

5. ESERCIZIO DI ASCOLTO ATTIVO

Titolo: PROVA L'ECO

Scopo della sessione: fornire ai partecipanti un esempio di come utilizzare l'ascolto attivo nelle loro vite: a casa, a scuola, al lavoro.

Materiali e risorse necessari: nessuno.

Descrizione dell'attività: i partecipanti, divisi in coppie, si racconteranno una storia (es. descrizione di ciò che hanno fatto il giorno prima o spiegazione del perché la letteratura è la loro materia preferita).

L'ascoltatore verificherà se ha capito, utilizzando le tecniche dell'eco, della riformulazione semplice e della riformulazione complessa.

6. PILASTRO TEORICO 3

SACHEGGIO TEORICO: Assertività

Scopo della sessione: i partecipanti impareranno come raggiungere un atteggiamento assertivo e come questo può aiutare le loro relazioni interpersonali. Impareranno anche a riconoscere il comportamento passivo, aggressivo o assertivo negli altri.

Materiali e risorse necessari: video, relatori, diapositive PPT.

Descrizione dell'attività: L'attività si svolgerà come una lezione partecipativa, con il formatore che mostra e commenta le diapositive in Power Point, con l'ausilio di alcuni video (film).

7. ESERCIZIO DI ASSERTIVITÀ

Titolo: SEDUTO IN TRENO

Scopo della sessione: l'esercizio è un gioco di ruolo in cui i partecipanti metteranno alla prova la loro capacità di persuadere una persona aggressiva e una passiva a seguire il loro esempio.

Materiali e risorse necessari: non ci sono materiali, ma va fatto in presenza.

Descrizione dell'attività: Il gioco di ruolo si svolge in un treno, in uno scompartimento dove uno degli occupanti inizia a fumare.

I partecipanti giocheranno in squadre e dovranno trovare il modo di convincere il fumatore a spegnere la sigaretta. Ognuno dei giocatori avrà il proprio personaggio, con una bozza di sceneggiatura.

8. PLENARIA

DEBRIEFING

Scopo della sessione: il debriefing finale è fondamentale per garantire che i partecipanti abbiano effettivamente compreso quanto discusso durante la lezione. Dato l'argomento, si suggerisce di utilizzare le tecniche di ascolto attivo dell'Eco e della Riformulazione Semplice/Complessa per valutare il livello di comprensione (questo può essere anche un utile strumento metodologico per gli insegnanti).

Materiali e risorse necessari: non sono necessari materiali, solo una discussione.

Descrizione dell'attività: Il formatore condurrà il debriefing, avendo cura di ricordare tutti gli input dei partecipanti. Successivamente, ai partecipanti verrà chiesto di dire a tutti 2 cose che hanno imparato durante il modulo.

La presentazione del modulo e del progetto mira a promuovere nuove metodologie didattiche ad alta applicabilità, basate sulla creatività e l'organizzazione delle informazioni, lavorando così sui punti di forza della Generazione Z. All'evento, grazie all'elevato numero di partecipanti, l'impatto è stato misurabile e tangibile su scuole, insegnanti, studenti e organizzazioni del terzo settore, portando a risultati positivi e innovativi legati agli obiettivi di sostenibilità del progetto Make Sense. I risultati

del progetto sono pensati per essere progettati e personalizzati sulla base delle diverse esigenze dei professionisti della formazione. Il modello Competitive Arenas testato e trasferito nel contesto educativo è stato tracciato da un modello validato in letteratura e precedentemente testato da Eulab Consulting in un contesto aziendale. Ciò garantisce la sostenibilità di tutti gli strumenti e le metodologie prodotte, potendo contare su solidi riferimenti scientifici che garantiscono replicabilità e trasferibilità in altri contesti.

Gimnazija Celje – Center, Slovenia

Background teorico

(Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: doi:10.2791/593884 (doi:10.2791/593884) e *EntreComp in Azione* (McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., *EntreComp into Action: Get Inspired, Make It Happen* (M).

EntreComp definisce l'imprenditorialità come "competenza trasversale, che si applica a tutte le sfere della vita: dalla cura dello sviluppo personale, alla partecipazione attiva nella società, al (ri)inserimento nel mercato del lavoro come lavoratore dipendente o autonomo, e anche all'avvio iniziative (culturali, sociali o commerciali)".

La competenza è composta da tre grandi parti: idee/opportunità, risorse e azione. Abbiamo iniziato educandoci allo sviluppo delle idee e alla ricerca di opportunità. Esistono linee guida per diverse materie scolastiche che sono imprenditoriali (inglese imprenditoriale, geografia, matematica, scienze naturali e storia) e sono state al centro del nostro lavoro teorico e pratico nel progetto *Make Sense*. Questo è stato anche il nostro modo di esplorare idee e opportunità.

Il secondo riguardava le risorse: ci siamo tuffati nella ricerca su come gli studenti possono ottenere sostegno finanziario in base alle nostre leggi e normative nazionali e su come può aiutare la scuola. La nostra scuola vicina è la Scuola di Economia, che ha corsi di economia e insegnanti che la insegnano. Per questo abbiamo chiesto il loro aiuto e la loro esperienza: sono anche il centro sloveno delle imprese studentesche e aiutano i nostri studenti con diversi approcci e idee su come avviare un'impresa.

L'ultima, ma non meno importante, è la parte di competenza relativa all'azione. In teoria dobbiamo lavorare su diversi approcci per avviare le attività degli studenti attraverso l'azione. Si è lavorato per far sì che gli studenti collaborino, imparino facendo e prendano l'iniziativa.

Come è stato implementato lo strumento

Affinché gli studenti comprendano la teoria finanziaria ed economica, dovremmo implementare lo strumento nel modo più pratico possibile. Ecco perché tutti i laboratori si basano su problemi realistici che gli studenti devono risolvere utilizzando le conoscenze economiche di base acquisite durante il lavoro sul modulo.

Vogliamo insegnare ai nostri studenti come trovare le migliori opportunità e utilizzare tutte le possibilità a portata di mano, quindi cerchiamo di renderli autosufficienti, indipendenti e capaci di lavorare in gruppo.

Oltre alle conoscenze teoriche di base - prestiti, prezzi, monopolio e concorrenza, inflazione e tassi di interesse, vogliamo provare a far pianificare ai nostri studenti le proprie finanze - che è parte integrante dell'essere indipendenti e della gestione delle proprie risorse. Con ciò, gli studenti possono sviluppare e far crescere le loro idee imprenditoriali. Ecco perché una delle parti del modulo è Vivere con uno stipendio di 20 fagioli, una simulazione della gestione del budget per gli studenti.

L'inizio del percorso imprenditoriale dei nostri studenti è stato intitolato "Cosa posso fare?" in cui i nostri studenti hanno parlato dei loro punti di forza, delle loro abilità e dei loro suggerimenti sugli argomenti su cui concentrarsi. Anche questo fa parte della competenza: azione e opportunità. Ha fatto riflettere i nostri studenti su cosa fare e come farlo.

Il secondo workshop riguardava gli interessi degli studenti: dovevano scegliere un solo campo di lavoro ed era un tentativo di limitare le scelte che avevano fatto nel primo workshop. Li abbiamo aiutati a comprendere meglio i loro interessi e punti di forza. In teoria questa è una parte della competenza sulle opportunità poiché dovevano vedere le opportunità e pensare al loro campo di lavoro.

Dopo aver ristretto il campo di interesse, abbiamo chiesto ai nostri studenti di ricercare il campo. Hanno usato le loro conoscenze, i colleghi, le famiglie e gli insegnanti per trovare il più possibile sul loro campo di lavoro. Questo fa parte delle idee e delle opportunità: gli studenti hanno lavorato in modo indipendente, hanno preso l'iniziativa e hanno riflettuto sulla loro visione.

Successivamente è stata l'autovalutazione delle loro capacità. Gli studenti hanno utilizzato il modulo dell'arena competitiva per trovare la migliore idea di brainstorming per il loro lavoro. Hanno presentato le idee a tutti gli altri studenti, quindi hanno commentato tutte le idee e hanno ricevuto feedback da tutti.

Era giunto il momento di decidere il modello di business. Abbiamo aiutato i nostri studenti con diversi modelli di business in modo che potessero trovare il modello migliore per il loro campo.

Successivamente c'è stato il seminario finanziario: gli studenti hanno indagato su come ottenere fondi e se ci sono progetti, opportunità di finanziamento o qualsiasi altra opzione per ottenere finanziamenti nel paese, nella città o nei comuni locali. Ciò ha anche fatto sì che i nostri studenti lavorassero sulla loro indipendenza, attuabilità e soprattutto sulle risorse che fanno parte della competenza.

Dal momento che la maggior parte del nostro lavoro è stata svolta, è arrivato il momento di decidere il piano d'azione - cosa fare, quali sono gli obiettivi, le risorse, i ruoli di tutti i partecipanti e il piano temporale. Questo fa parte di tutti e tre i campi di competenza (azione, idee e risorse): i ragazzi hanno lavorato sulla loro indipendenza, sull'imparare facendo, sulla cooperazione, sulla pianificazione e sull'attivazione di persone e risorse.

Dopo tutti i workshop, è stato il momento per gli studenti di lavorare ai loro progetti da soli e sviluppare le loro idee.

Da quali parti è composto

STAGE E ATTIVITA'	PROCESSI	TEMPO
1. RISCALDAMENTO/GUIDA/REVISIONE	Benvenuto, definizione delle regole e auto-presentazione	30 minuti
2. ICE BREAKER	Acquisto e vendita di chicchi di caffè	20 minuti
	PAUSA CAFFÈ/ COMFORT	10 minuti
3. LABORATORIO	Truffa sui prezzi	25 minuti
4. LABORATORIO	Prezzi del biglietto	15 minuti
5. LABORATORIO	Monopolio o competizione	20 minuti
	PAUSA PRANZO/COMFORT	30 minuti
6. LABORATORIO	Inflazione	20 minuti
7. LABORATORIO	Tassi di interesse	20 minuti
8. LABORATORIO	Gestione del prestito	20 minuti
9. LABORATORIO	Vivere con uno "stipendio di 20 fagioli"	45 minuti
10. PLENARIA	Revisione e valutazione	45 minuti

Come usarlo

<https://www.makesense-project.info/uploads/results/io2/IO2-4-Literacy-ENGLISH.pdf>

<https://liceulovidius.ro/makesense/3.%20economic.html>

Applicazione dei moduli nel progetto

Il primo problema del nostro sistema scolastico è che non c'è tempo per i laboratori imprenditoriali e lo sviluppo di un business plan se la scuola non è una scuola economica o ha una parte del programma basato sull'imprenditorialità. Ecco perché abbiamo deciso di provare i nostri laboratori e le nostre attività nelle lezioni di classe dei nostri studenti del secondo e terzo anno e la parte più recente del curriculum - la cittadinanza attiva, che fa parte dei curricula del terzo anno del liceo generale.

Poiché le lezioni in classe sono tenute dagli insegnanti di classe, abbiamo lavorato con loro sul percorso Make Sense, ma abbiamo anche chiesto loro di utilizzare le proprie idee, moduli, attività, ...

Come viene utilizzato

Acquisto e vendita di chicchi di caffè

La prima attività insegna agli studenti come negoziare i prezzi e vendere il più possibile.

Truffa sui prezzi

I prezzi vengono regolarmente ridotti quando si tratta di eventi o materiali molto richiesti. Ecco perché questa attività vuole essere un esempio di come può causare problemi nella nostra economia.

Prezzi del biglietto

Collegato alla truffa c'è l'esempio dei prezzi dei biglietti: i concerti sono spesso troppo cari, o almeno così sembra, ecco perché questa attività ha lo scopo di

mostrare agli studenti come l'impostazione del prezzo influisce sul gruppo di persone interessate ad acquistare il tuo prodotto/servizio.

Monopolio o competizione

L'economia della vita reale si basa sulla concorrenza, ma molti campi sono monopolizzati: ecco perché attraverso questa attività mostriamo agli studenti cos'è il monopolio, cos'è la concorrenza e come influisce sui prezzi e sull'economia.

Inflazione

Quasi tutti i paesi del mondo hanno l'inflazione - è un argomento difficile da capire per i nostri studenti - perché i prezzi dovrebbero salire nel tempo? Questa attività mostra come i prezzi sono già cambiati nel corso degli anni e come ci influenza ora.

Tassi di interesse

Depositi e prestiti dipendono dai tassi di interesse. Collegato all'attività successiva, la gestione dei prestiti, è la base dell'interesse per le finanze.

Gestione del prestito

La maggior parte degli acquisti più consistenti viene effettuata con l'ausilio di prestiti, motivo per cui questa attività viene svolta per spiegare i prestiti agli studenti.

Vivere con uno " stipendio di 20 fagioli "

L'ultima attività è un esempio pratico di gestione di un budget: ricevendo 20 fagioli, devi decidere come spenderli (e su cosa), dovendo decidere se investire di più in cibo, energia...

Risultati principali

I nostri studenti hanno attraversato il processo di sviluppo delle loro competenze imprenditoriali con l'aiuto del nostro percorso, attraverso diverse fasi e attività.

Self-assessment:



Isola del future:





Idee di brainstorming



I nostri studenti hanno avuto diverse idee progettuali, ma non ne hanno sviluppato nessuna in un'attività pratica, poiché hanno deciso di candidarsi per il progetto di finanziamento nazionale POPRI, SPIRIT e JA Slovenia (Junior achievement Slovenia) per la convalida del loro progetto.

Risultati principali

I test hanno dimostrato che le nostre attività, i passaggi e l'intero piano hanno avuto un impatto sul modo di pensare, sviluppare idee e lavorare su un'impresa dei nostri studenti. Hanno fatto business plan, cosa che non avrebbero fatto se questo percorso non fosse stato loro presentato. Hanno dovuto cercare opzioni di finanziamento, pensare a sostenere un'impresa, renderla sociale e innovativa.

Quello che abbiamo scoperto è che i nostri studenti avrebbero bisogno di molte più conoscenze nel campo degli affari, dal momento che questo non fa parte del curriculum ora. Non hanno idee sulle tasse, possedere un'impresa, pagare le bollette, fare ordini, ...

Dobbiamo lavorare anche sulla loro indipendenza. La maggior parte delle attività scolastiche sono guidate dagli insegnanti e non dagli studenti, il che li rende dipendenti da noi e non da sé stessi.

Affinché le imprese sociali facciano parte del programma di grammatica generale, dovremmo riorganizzare i curricula in modo che offrano attività più pratiche e meno teoriche, per concentrarsi su affari, finanze, cooperazione e lavoro di gruppo. Non tutto dovrebbe tradursi in un voto, ma sarebbe meglio se il risultato fosse un progetto, un prodotto o un'impresa.

Liceul Teoretic “Ovidius”, Romania

Background teorico

Il rapporto Science for Policy del JRC ¹(Bacigalupo, Kampylis, Punie e Van den Brande, 2016) fa riferimento alla necessità di creare gli strumenti necessari che possano aiutare ad affrontare le sfide educative identificate in termini di acquisizione di competenze. Tra le competenze necessarie ci sono le competenze digitali che sono diventate un must in ogni campo lavorativo e in quasi ogni fase della vita. Pertanto, è un dato di fatto che fornire gli strumenti necessari per acquisire e sviluppare queste competenze dovrebbe essere una priorità. È per questo motivo che *il Modulo 2 - Competenze Digitali e Tecnologiche* è stato sviluppato come parte dei moduli formativi “Make Sense”.

Modulo 2 - Competenze digitali e tecnologiche si concentra sull'acquisizione e lo sviluppo di competenze digitali chiave che consentirebbero agli studenti di funzionare adeguatamente in qualsiasi luogo di studio o posto di lavoro. Il suo obiettivo principale è quello di garantire che le basi di tali abilità siano presentate in un modo che sia accessibile a un pubblico più giovane, cioè dai 14 ai 19 anni. Sebbene la maggior parte dei sistemi educativi europei offra ai propri studenti materie obbligatorie legate al campo dell'informatica (es. basi di programmazione) o all'uso del computer, non ne consegue che gli studenti, avendo acquisito i contenuti presentati, possano applicare le conoscenze anche in altri ambiti. Ad esempio, gli studenti possono studiare software di elaborazione testi e possono imparare a utilizzare tali programmi, ma è essenziale che capiscano come possono utilizzare attivamente questa conoscenza nella loro vita quotidiana. Insegnare le competenze digitali come materia a sé stante, apparentemente non collegata ai contenuti di

¹L'obiettivo è che tutti dispongano dell'insieme delle competenze chiave necessarie per lo sviluppo personale, l'inclusione sociale, la cittadinanza attiva e l'occupazione. Queste competenze includono l'alfabetizzazione, la matematica, la scienza e le lingue straniere, nonché abilità più trasversali come la **competenza digitale**, la competenza imprenditoriale, il pensiero critico, la risoluzione dei problemi o l'imparare ad imparare. (Bacigalupo, Kampylis, Punie, & Van den Brande, 2016)

altre materie, può essere controproducente perché gli studenti possono avere l'idea di poter e dover utilizzare le proprie competenze solo quando si tratta di argomenti legati alle materie informatiche.

È per questo motivo che la tendenza europea in quasi tutti i sistemi educativi è quella di utilizzare approcci all'insegnamento e all'apprendimento che attivano le competenze digitali indipendentemente dalla materia insegnata o appresa. Numerosi sono stati gli studi e i progetti volti a descrivere come le varie competenze digitali possono essere impiegate sia dagli insegnanti che dagli studenti nel processo di studio. Forse il più importante da notare è il **piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)**. Il suo obiettivo principale è *“sostenere l'adeguamento dei sistemi di istruzione e formazione degli Stati membri all'era digitale*. Il **2° Piano di Educazione Digitale** ha due priorità strategiche e quattordici azioni che le supportano. Nello sviluppo del **Modulo 2 - Competenze digitali e tecnologiche** ci siamo ispirati alla Raccomandazione del Consiglio sullo sviluppo di approcci di apprendimento misto (Priorità 1, Azione 2).

Sebbene il motivo per cui sono emerse così tante pratiche di apprendimento digitale sia la pandemia di COVID-19, il loro impatto sul sistema educativo è innegabile. La pandemia, nonostante l'interruzione che ha portato a molti sistemi educativi, non solo ha creato un ambiente che promuove l'apprendimento misto, ma ha fatto in modo che questo ambiente continuasse a crescere e incoraggiasse una moltitudine di approcci di apprendimento che si basano in larga misura sulle abilità e competenze digitali sia degli insegnanti che degli studenti.

Allo stesso tempo, un altro fattore ispiratore è stata l'innegabile realtà del divario che esiste tra i 'nativi digitali' ³(cioè gli studenti) e la 'generazione Gutenberg' o gli 'immigrati digitali' ⁴(cioè gli insegnanti). Questo divario ha portato alla comparsa del presupposto popolare che la maggior parte degli studenti abbia un'innata capacità di comprendere e gestire apparecchiature, strumenti e app digitali, mentre la generazione dei loro genitori (insegnanti inclusi) è meno abile nell'uso della tecnologia. Ma la ricerca attuale (Selwyn, nd) dimostra che questa è solo un'ipotesi

²<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>

³(Selwyn, nd)

⁴(Prenskij, nd)

e che la facilità con cui gli studenti si avvicinano alla tecnologia non significa necessariamente che capiscano e sappiano anche come la tecnologia funziona per loro. Questo fattore ci ha permesso di progettare **il Modulo 2 - Competenze digitali e tecnologiche** in un modo che sia gli studenti che gli insegnanti possano apprezzare e accedere.

Un ultimo fattore che ha influito sulla progettazione del **Modulo 2 - Competenze digitali e tecnologiche** - e forse il più importante - sono state le informazioni o le conoscenze che abbiamo deciso di includere. Resta inteso che il modulo non fornirà contenuti già accessibili tramite le materie insegnate nell'ambito del curriculum nazionale. Lo scopo di questo modulo è aggiungere e non duplicare contenuti già insegnati e/o appresi. Allo stesso modo, le attività e i materiali inclusi in questo modulo aiutano gli studenti a sviluppare i propri punti di forza. Il ragionamento alla base di queste decisioni (sul contenuto e sulle attività) era che **Make Sense**, il progetto stesso, riguarda la presentazione agli studenti di nuovi concetti, nuove informazioni che esistono alla loro portata, ma che non sono formalmente insegnate agli studenti in nessuno dei paesi partner.

Come è stato implementato lo strumento

Il modulo 2 - Competenze digitali e tecnologiche è composto da 6 workshop. L'intero modulo è stato progettato per funzionare sia come parte di un insieme più ampio di moduli che in modo indipendente. Inoltre, i contenuti dell'intero modulo possono essere erogati in un periodo di tempo più breve; con gli studenti più grandi il periodo di tempo può essere di 8 ore (pause incluse). Le ragioni alla base di questo progetto sono:

1. Il contenuto delle informazioni è familiare agli studenti. Impegnandosi nelle attività associate a ciascun laboratorio, gli studenti capiranno come utilizzare gli strumenti e le conoscenze che già possiedono. L'obiettivo non è insegnare qualcosa di nuovo, ma aiutare gli studenti a capire come funzionano le cose. Poiché il contenuto delle informazioni non è nuovo, gli studenti non avranno bisogno di tempi più lunghi per assimilare le conoscenze.

2. Il modulo non è stato concepito per far parte del sistema educativo formale. Per questo motivo è necessario che possa essere presentato in un periodo di tempo più breve, come parte di un progetto extracurricolare. Come accennato in precedenza, l'obiettivo dell'intero progetto Make Sense è fornire un punto di partenza per l'introduzione dell'imprenditorialità sociale nelle scuole. Finché non entrerà a far parte della struttura formale di un sistema educativo, i moduli didattici dovranno essere progettati e presentati in modo tale che ogni scuola possa assimilarli come parte di progetti extracurricolari.

Inoltre, la struttura del modulo è modellata sulla struttura di un corso di un giorno. Pertanto, si compone di una fase introduttiva e di una fase conclusiva, che impegnano l'intero gruppo di studenti nel suo complesso, e di sei workshop in cui gli studenti possono lavorare in gruppo o in coppia, contribuendo così a una migliore comprensione e acquisizione delle abilità e delle competenze previste. La fase introduttiva consiste in un Warm-up e in un Ice-breaker. Si tratta di attività che impegnano gli studenti a recuperare attivamente le conoscenze che già possiedono sugli strumenti e le tecnologie digitali. Il Warm up contiene una presentazione della struttura del modulo, dei suoi contenuti e dei suoi obiettivi. Lo scopo dell'Ice-breaker - intitolato Cos'è internet - è far capire agli studenti che la loro familiarità con internet come strumento non significa necessariamente che sappiano effettivamente come è stato creato internet o perché. Crediamo che sia essenziale che gli studenti capiscano fin dall'inizio che internet è nato per permettere ai ricercatori di collaborare, che internet è molto più di uno strumento che permette una comunicazione più veloce, che è stato progettato principalmente come uno strumento che permette la collaborazione. Il primo workshop si intitola Dispositivi ed elenca alcuni dei dispositivi più comunemente utilizzati. Gli studenti hanno già queste conoscenze e questo laboratorio si limita ad aiutarli a prendere coscienza dei loro punti in comune (o delle loro differenze). L'attività associata a questo laboratorio è un sondaggio online che gli studenti possono completare e poi esaminare e discutere i risultati. Una variante di questa attività potrebbe essere una semplice discussione in gruppo, che consenta agli studenti di concentrarsi maggiormente sulla diversità dei dispositivi digitali attualmente in uso nei loro gruppi o in altri paesi.

Il secondo laboratorio, Informazioni, si concentra sui motori di ricerca perché è essenziale che gli studenti capiscano due cose:

- La maggior parte delle persone al giorno d'oggi utilizza Internet principalmente per cercare informazioni
- La maggior parte delle persone al giorno d'oggi non sa davvero come cercare informazioni.

Il workshop presenta agli studenti sei operatori di base che li aiuteranno a eseguire ricerche più efficienti in futuro; questi operatori sono 'operazioni booleane' o 'modificatori di ricerca'. Gli esercizi che seguono, aiutano a dimostrare l'efficienza delle ricerche effettuate, utilizzando questi strumenti.

Questo workshop introduce anche gli studenti a uno strumento molto utile: il RADAR di ⁵Jane Mandalio (Jane Mandalios, 2013). Questo strumento è stato progettato come mnemonico per aiutare gli studenti a ricordare i fattori più importanti che devono essere presi in considerazione quando si decide sull'attendibilità di un'informazione o altro.

Nel complesso, questo workshop non insegna agli studenti cos'è un motore di ricerca o quali sono i migliori motori di ricerca. Il workshop si basa sul presupposto che gli studenti abbiano già questa conoscenza. Ciò di cui hanno effettivamente bisogno è un perfezionamento delle loro capacità: mentre la maggior parte degli studenti è in grado di trovare informazioni, a volte più velocemente degli adulti, dovrebbero sapere che ci sono modi in cui possono eseguire ricerche molto più accurate. Inoltre, è imperativo che capiscano che non tutte le informazioni sono accurate e che ci saranno sempre modi che aiuteranno a convalidare o invalidare i risultati di una query su Internet.

Il terzo workshop, **Comunicazione**, si basa sulle conoscenze che gli studenti hanno già. Presenta i mezzi e le modalità di comunicazione più comuni utilizzando la tecnologia. Alcuni degli strumenti online sono ora più familiari agli studenti, soprattutto a causa della pandemia di COVID-19 che ha costretto così tante classi a spostarsi online. Tuttavia, poiché il trasferimento è stato così rapido, molte delle funzionalità di questi strumenti online non sono state esplorate in dettaglio. Infatti,

⁵<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0165551513478889>

questa parte del workshop si basa su una collaborazione tra studenti e insegnante (non sull'insegnamento e l'apprendimento), ciascuno presentando le caratteristiche che preferisce (preferiva) o usa (usava) più spesso.

Nella seconda parte, il workshop si concentra sulle regole di comportamento online - *Netiquette* - soprattutto perché queste regole sono in continua evoluzione a causa dei rapidi sviluppi degli strumenti di comunicazione online. Man mano che gli strumenti di comunicazione digitale diventano sempre più presenti nella nostra vita quotidiana, vengono create regole su ciò che è educato e ciò che non lo è per aiutare gli utenti a mantenere una presenza online civile.

Il quarto workshop, **Creazione di contenuti**, accompagna gli studenti in un tour investigativo dei prodotti software e dei risultati. Lo scopo è aiutare gli studenti a prendere coscienza del vasto numero di programmi software, dimostrare la loro conoscenza di tali prodotti software (es. estensioni che identificano vari file) e capire che, nonostante l'esistenza di così tanti programmi, la maggior parte degli utenti finisce molto spesso per utilizzare solo un numero limitato. Si spera che, entro la fine di questo workshop, la curiosità degli studenti sarà stata stimolata e inizieranno ad esplorare le numerose possibilità di creazione di contenuti disponibili online o offline. Insegnare loro ogni singolo programma richiederebbe troppo tempo e potrebbe essere infruttuoso. Raccontare agli studenti le varie e numerose opportunità per la creazione di contenuti può rivelarsi più efficace. Per lo meno, saranno diventati esperti nell'affrontare vari tipi di file disponibili online.

Il quinto workshop, **Safety**, affronta un tema estremamente importante: proteggersi durante l'utilizzo degli strumenti digitali. Sebbene a tale questione dovrebbe essere dedicato più tempo nell'istruzione formale, è, paradossalmente, ancora poco insegnata e molto poco discussa in qualsiasi contesto educativo formale. Sulla base del falso presupposto che i "nativi digitali" abbiano familiarità con tutti gli aspetti relativi all'uso di strumenti e tecnologie digitali, la maggior parte degli studenti dovrebbe possedere anche una qualche forma innata di capacità di autodifesa online. La verità è che la **sicurezza** non è qualcosa a cui loro (e anche la maggior parte di noi) prestano attenzione. Questo workshop si concentra su quattro aspetti che vengono presentati in dettaglio:

- Dispositivi di protezione. Gli studenti leggono e discutono di antivirus e password, stabilendo perché sono così importanti e come dovrebbero essere usati.
- Protezione della privacy personale. Gli studenti leggono e discutono su quanto la loro presenza online può/deve rivelare su di loro come individui. Il concetto di “*impronta digitale*” è presentato in modo più dettagliato, insieme a esercizi intesi a rafforzare le conoscenze presentate.
- Proteggere la salute. Quando si parla di quanto i computer (e altri strumenti digitali) influenzino la nostra salute, la maggior parte delle persone si concentrerebbe sulla propria salute fisica: vista, postura, disturbi del sonno, ecc. Questa sezione del workshop si concentra sul cyberbullismo poiché questo è uno dei tipi di azioni più insidiose e dannose che colpiscono i giovani. Gli studenti leggono e discutono sul cyberbullismo e sui metodi di prevenzione.
- Protezione dell'ambiente. L'uso della tecnologia può danneggiare l'ambiente. Gli studenti leggono e discutono sui metodi che possono utilizzare per ridurre i danni arrecati all'ambiente.

-

Il sesto e ultimo workshop - **Problem Solving** - aiuta gli studenti a ricordare o scoprire modi in cui possono gestire problemi tecnici o teorici durante l'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali. Questo workshop è più pratico poiché ogni gruppo di studenti porterà con sé le proprie esperienze individuali.

Il Modulo si chiude con una **Plenaria - Revisione e Valutazione** durante la quale tutte le discussioni sono con l'intero gruppo di studenti. È un'opportunità per gli studenti di ricordare i punti più importanti scoperti durante le discussioni e le attività in cui si sono impegnati durante questo modulo.

Di quali parti è composto

Di seguito una presentazione delle fasi del **Modulo 2 - Competenze Digitali e Tecnologiche** come progettato per un corso di un giorno. Ogni fase è associata a un periodo di tempo suggerito; anche le interruzioni sono incluse in questo piano, ma solo come stima. A seconda dell'età degli studenti, il modulo può essere esteso per più giorni. Inoltre, a seconda del tipo di progetto extracurricolare implementato, che prevede che gli studenti abbiano studiato le informazioni incluse in questo

modulo, i tempi e la struttura dei laboratori possono essere modificati. Una possibilità potrebbe essere l'approccio della " classe capovolta ", in cui gli studenti accedono alle informazioni a casa e studiano i contenuti presentati al proprio ritmo, e le attività pratiche (" i compiti ") vengono svolte a scuola.

STAGE E ATTIVITA'	PROCESSI	TEMPO
1. RISCALDAMENTO / INGRESSO	Benvenuto, definizione delle regole, auto-presentazione	15 minuti
2. ROMPERE IL GHIACCIO	Cos'è internet?	15 minuti
	PAUSA CAFFE'	15 minuti
3. LABORATORIO	Tipi di dispositivi	15 minuti
4. LABORATORIO	Informazione	40 minuti
5. LABORATORIO	Comunicazione	30 minuti
	PAUSA PRANZO	30 minuti
6. LABORATORIO	Creazione di contenuti	30 minuti
7. LABORATORIO	Sicurezza	30 minuti
8. LABORATORIO	Problem solving	20 minuti
9. PLENARIA	Revisione e valutazione	30 minuti

Come usarlo

Questo è il link al modulo online, dove puoi vedere una presentazione di ogni attività, insieme a suggerimenti per l'utilizzo pratico in classe.

<https://liceulovidius.ro/makesense/2.%20digital.html>

Riferimenti:

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: Publication Office of the European Union. doi:10.2791/593884

Jane Mandalios, R. A. (2013, March 8). Retrieved from Journal of Information Science: <https://doi.org/10.1177/0165551513478889>

Prensky, M. (.-6. (n.d.). Retrieved from <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Selwyn, N. (.-m.-3. (n.d.). Retrieved from <https://doi.org/10.1108/00012530910973776>

Applicazione dei moduli nel progetto

Dove viene utilizzato

Il modulo ' **Digital and Tech-Based Competences** ' è stato testato nel progetto Make Sense dal partner rumeno del Liceo Teorico "Ovidius", Costanza.

La nostra istituzione è una presenza prestigiosa nella contea di Costanza, essendosi affermata come centro di eccellenza nei suoi oltre 50 anni di esistenza. Il Liceo "Ovidius" offre specializzazioni a orientamento scientifico: Matematica-Informatica e Scienze Naturali, alcune delle quali offrono anche un'ulteriore specializzazione linguistica (inglese, francese o tedesco studio intensivo). Il profilo di età dei nostri studenti delle scuole superiori va dai 15 ai 19 anni. Dal 2000 sono state create classi di scuola secondaria (10-15 anni) che ora fanno parte del nostro profilo.

Il curriculum opzionale che il nostro personale docente sviluppa ogni anno si basa sulle esigenze e sui desideri dei nostri studenti. Gli elettivi che creiamo ogni anno in risposta alle richieste o esigenze dei nostri studenti forniscono loro classi aggiuntive per uno studio più intensivo delle materie obbligatorie, ma offrono anche molte materie aggiuntive legate a vari campi come:

- Scienze - Educazione allo sviluppo sostenibile, Educazione ambientale, Educazione alla salute, Gestione di progetti interdisciplinari, Astronomia, Meteorologia - la scienza dell'evoluzione meteorologica, Fisica applicata, Progetti NASA, Biologia applicata, Scienza dell'alimentazione; eccetera.
- Informatica - Lab view, Programmazione informatica, Programmazione web, Php e My Sql, HTML e CSS, JavaScript, Implementazione di algoritmi; ecc.
- Lingue Straniere - Deutsch ist logisch, Spiel und Spass, Übungsgrammatik, Deutsch mit Freude, Le français en images, Le français par la chanson, Imparare la lingua italiana, Hablamos Español, The World Today, Exam Check, Inglese al lavoro.

Questi sono solo alcuni esempi dei tipi di materie che sviluppiamo in risposta agli interessi e alle esigenze dei nostri studenti. I curricula facoltativi vengono continuamente sviluppati, sulla base della valutazione annuale della loro utilità, popolarità e opportunità.

Le attività extrascolastiche rappresentano una componente interessante della vita dei nostri studenti del Liceo "Ovidius". Sia il personale docente che gli studenti si dedicano alla creazione di opportunità per l'espressione attiva dei propri interessi, conoscenze e creatività.

Molti dei nostri studenti sono coinvolti in attività ambientali. Il nostro corpo docente promuove e crea costantemente opportunità di Educazione Ambientale e di Educazione allo Sviluppo Sostenibile. Allo stesso tempo, il nostro corpo studentesco mantiene legami attivi con diverse importanti ONG della regione (come "Mare Nostrum", "Împreună pentru viitor" e altre). Un esempio è l'Ecology Group che è stato fondato nel 1999. I suoi membri hanno sviluppato vari progetti e programmi di monitoraggio su temi come i biocarburanti, le microplastiche, la biodiversità del Mar Nero e molti altri, con i quali hanno ottenuto numerosi premi in diverse contee e gare nazionali.

Come viene utilizzato

ROMPERE IL GHIACCIO

L'insegnante avvia una discussione sulla presenza di Internet nelle nostre vite (in che misura lo usiamo/dipendiamo da esso). Agli studenti viene dato un materiale da leggere, *Breve storia di Internet*. Dopo aver letto il testo, discutono delle loro competenze digitali; dovrebbero pensare se queste abilità sono migliorate dall'inizio del 2020.

L'insegnante potrebbe dare loro una definizione di alfabetizzazione digitale: "L'alfabetizzazione digitale comprende le competenze individuali, tecnologiche e sociali necessarie per orientarsi efficacemente attraverso una gamma crescente e in continua evoluzione di canali di comunicazione digitale". Queste abilità includono la capacità di interpretare, gestire, condividere e creare significato in modo efficace attraverso questi canali. ' (Da OUP Global Skills - Creazione di cittadini del 21° secolo potenziati, pagina 8, disponibile su <https://elt.oup.com/feature/global/expert/global-skills?cc=ro&selLanguage=en&mode=hub>)

DISPOSITIVI

Il formatore avvia una discussione sui tipi di dispositivi utilizzati al giorno d'oggi nell'istruzione e sul lavoro: computer, desktop, laptop, cellulare, smartwatch, tablet, assistente vocale. I partecipanti compilano un sondaggio online per determinare quale tipo di dispositivo utilizzano principalmente.

Si analizzano i risultati e si traggono le conclusioni.

INFORMAZIONE

L'insegnante avvia una discussione sui motori di ricerca, per vedere quali conoscono/usano i partecipanti. Agli studenti viene quindi chiesto di leggere il materiale denominato *Motori di ricerca*

L'insegnante presenta alcune combinazioni di ricerca e chiede agli studenti di fornire alcuni esempi di tali combinazioni. Agli studenti viene chiesto di svolgere un esercizio in cui devono effettuare delle ricerche e presentare i risultati.

L'insegnante introduce l'approccio RADAR, uno strumento utile per valutare le informazioni trovate su Internet. È essenziale introdurre e commentare i cinque criteri: pertinenza, autorità, data, aspetto e motivo. Agli studenti viene chiesto di leggere il materiale sull'approccio RADAR e quindi viene chiesto loro di confrontare due siti Web con l'aiuto dei criteri sopra menzionati. Le loro risposte vengono discusse e confrontate.

L'insegnante suggerisce un gioco online in cui viene chiesto agli studenti di valutare se alcune notizie sono autentiche o false. Quindi, l'insegnante riproduce un video di YouTube che include suggerimenti per rilevare notizie false.

COMUNICAZIONE

Il docente avvia una discussione sui vari mezzi di comunicazione: e-mail, sms, cellulari, social media, videoconferenze e le varie modalità con cui possiamo condividere le informazioni con gli altri (allegati di posta elettronica,

trasferimento di siti Web, OneDrive, Google Drive, Dropbox, ecc.), a seconda della situazione. Viene discusso il concetto di videoconferenza. L'insegnante presenta l'opzione Breakout Rooms in Microsoft Teams e riproduce un video su questa opzione.

La prossima attività si concentra sul concetto di netiquette. L'insegnante ne spiega il significato e chiede agli studenti di fornire esempi tratti dalla loro pratica. Tutti possono guardare un video sulla netiquette e poi fare un quiz di autovalutazione online (dieci domande, possono commentare le risposte sbagliate e trarre alcune conclusioni).

CREAZIONE DI CONTENUTI

I partecipanti risolvono un quiz online, in cui devono associare i tipi di file al programma corrispondente. Quindi, hanno anche un foglio di lavoro in cui dovrebbero identificare le icone di alcuni tipi di file popolari.

L'insegnante avvia una discussione sui diversi tipi di licenze utilizzate durante la creazione di contenuti: copyright, copyleft, creative commons. Gli studenti possono guardare un video su questi concetti.

Gli studenti svolgono quindi alcune attività relative al modo in cui le persone possono collaborare su un file. Vengono presentate e discusse le seguenti due opzioni: tenere traccia delle modifiche nei documenti Microsoft Word e nei documenti Google, lavorando contemporaneamente su un file. L'insegnante offre un esempio, quindi chiede agli studenti di apportare modifiche a un documento, utilizzando una o entrambe le opzioni presentate sopra.

SICUREZZA

L'insegnante avvia una discussione sul software antivirus e sull'uso efficiente delle password. Poi, l'attenzione si sposta sulla protezione dei dati personali e sul concetto di impronta digitale. Agli studenti viene chiesto di fare alcuni quiz online (per scoprire maggiori informazioni sull'impronta digitale).

Anche il cyberbullismo è discusso in questa sezione, con l'aiuto di un materiale intitolato *How to Prevent Cyberbullying - A Guide for Parents, caregivers and Youth*. L'insegnante e gli studenti potrebbero anche parlare di tutela dell'ambiente quando si utilizza la tecnologia per scopi didattici (risparmio energetico, riciclo di parti dei dispositivi, scelta di una soluzione tecnologica piuttosto che non tecnologica quando si vede che la scelta digitale ha un impatto minore sul pianeta).

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

I partecipanti parlano dei vari tipi di problemi tecnici e teorici che potrebbero verificarsi quando si utilizza la tecnologia, nonché delle possibili soluzioni a cui possono pensare (trovare risposte online, chiedere a qualcuno, leggere la sezione Aiuto di un'applicazione/programma, *guardare* YouTube tutorial, ecc.). Hanno anche una dispensa che include alcune domande/esercizi da considerare.

REVISIONE E VALUTAZIONE

I formatori conducono una discussione, partendo dalle seguenti domande: Cosa ti è piaciuto di più durante questo workshop? Menziona alcune attività che hai trovato interessanti/nuove/utili per la tua carriera di insegnante.

I partecipanti completano un sondaggio online, attraverso il quale valutano le attività a cui hanno partecipato e le prestazioni dei formatori.

Partecipazione degli studenti

Esempi pratici e resoconto della sperimentazione con gli studenti

Gli studenti sono stati invitati a prendere parte al concorso di imprenditorialità sociale "My School Enterprise", il cui scopo è identificare potenziali aree di miglioramento nella propria scuola (mentoring, coaching, sociale, ambientale, ecc.). "My School Enterprise" riguarda le capacità di imprenditorialità sociale, idee innovative e piani aziendali orientati ai risultati. Gli studenti hanno prima imparato a conoscere l'imprenditoria sociale (8 workshop) e poi hanno pianificato e

implementato la propria impresa sociale (per un periodo di 5 mesi). Questo concorso offre agli studenti l'opportunità di creare valore sociale e di contribuire attivamente al miglioramento della loro vita scolastica utilizzando le loro capacità imprenditoriali sociali.

Questo concorso è stato lanciato presso il Liceul Teoretic "Ovidius" il 10 settembre 2022 (*fase informativa*) e la pre-registrazione per le idee progettuali è stata aperta il 14 novembre 2022 (*fase idee*). Si sono registrati un totale di 43 team (113 studenti), che hanno dimostrato un chiaro interesse per l'imprenditoria sociale e le competenze a disposizione degli studenti attraverso sia attività pratiche che conoscenze teoriche accessibili attraverso la piattaforma di e-learning.

Le idee del progetto erano molto diverse e affrontavano ciò che gli studenti identificavano come bisogni a livello della loro scuola. Pertanto, un certo numero di team ha organizzato workshop su argomenti quali *comunicazione efficace, sviluppo personale, carriere, educazione finanziaria, primo soccorso*, ecc. Altri si sono concentrati sulla creatività degli studenti: *disegno, pittura, progetti fatti a mano, recitazione*, ecc. Alcuni dei team hanno deciso di creare progetti online rendendoli facilmente accessibili a tutti gli interessati: *School 's Magazine, Ovidius Safe Space*, ecc. Delle 43 squadre iniziali, 27 squadre (67 studenti) sono riuscite a presentare i loro progetti per una valutazione iniziale alla fine di febbraio 2023.

Ai team è stato chiesto di presentare un documento che delineasse la motivazione del progetto, le fasi e il numero di studenti coinvolti, e di descrivere i risultati ottenuti a seguito delle loro attività. Inoltre, hanno dovuto creare una presentazione PowerPoint in inglese contenente una versione dettagliata del piano del progetto. I punti sono stati assegnati a ciascun progetto in base alla chiarezza del piano, ai dettagli forniti e ai risultati individuati.

Di seguito sono riportati frammenti delle presentazioni create da due gruppi di studenti.

Ovidius Safe Space

“Legati dal desiderio di aiutarci a vicenda ad affrontare lo stress in cui viviamo come studenti delle scuole superiori, ci è venuta l'idea di creare una comunità cooperativa e interconnessa tramite un sito Web creato da studenti per studenti e insegnanti con il nome di **Ovidius Spazio sicuro**: <https://ovidiusafespace.ro/> .”

Ecco i numeri che attestano il fatto che abbiamo ricevuto risposte da diverse classi:

Studenti: 94 risposte

Insegnanti: 10 risposte

Tutte queste risposte evidenziano il fatto che esiste un problema di comunicazione tra studente-insegnante e insegnante-studente.



Strategia di branding

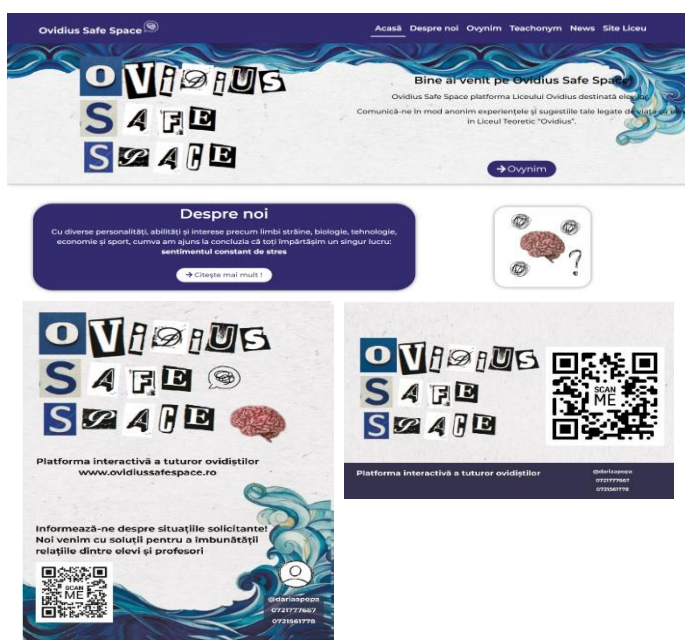
Riteniamo che per essere facilmente identificati e riconosciuti dai beneficiari, l'unità del nostro progetto sia essenziale.

Abbiamo creato il nostro marchio analizzando i fattori dell'ambiente in cui ci rivolgiamo. Abbiamo scelto l'indaco come colore predominante e le onde che rappresentano la posizione del Liceul Teoretic “Ovidius” in riva al mare, ma anche il colore blu emblematico del nostro liceo. Questo modello è stato trovato anche su manifesti, volantini e sulla nostra piattaforma.



Ovidius Safe Space Schedule

MONTH	TITLE	DESCRIPTION	DATE	PUBLISH DATE
November	When the project started	A meeting where we brainstormed for 2 hours in which we put all our ideas on paper.	22-Nov-22	N/A
November	The website development (domain, server, SSL certificate, etc.)	Establishing the name of the project, the name of the domain, and what the site will contain.	30-Nov-22	N/A
December	Making the Google Forms	Establishing and implementing questions for teachers and students.	10-Dec-22	N/A
December	Starting to build the website	The construction of the design, but also of the pages, contents and its functionalities.	24-Dec-22	N/A
January	Establishing and implementing promotion methods	Design preparation, printing and lamination of posters and flyers.	6-Jan-23 -> 10-Jan-23	16-Jan-23
January	Inauguration of the project	Sharing the information, flyers, posters along with QR codes.	16-Jan-23	16-Jan-23
January	Inauguration of the platform	On Monday, January 16, we launched ovidiusafespace.ro	16-Jan-23	16-Jan-23
January	Brief presentations of the project	Short 15 minute presentations (we teach students and teachers how to use the	Usually on Mondays (after 12:30), Thursdays and Fridays	16-Jan-23 -> 17-Feb-23
January	Posting the answers from Ovyrim and Teacherym	Filtering and posting the answers regularly, with the help of psychoanalysts.	First post on 23-Jan-23	(answers posted weekly)
February	Making some statistics	With the help of Google Analytics, but also with other methods, we created some statistics.	16-Feb-23	N/A



Rivista Liceului Ovidius

“La motivazione per la creazione della *rivista scolastica digitale* nel Liceo “Ovidius” è nata dall'assenza *della rivista scolastica tradizionale* per un lungo periodo di tempo e dalla *necessità di promuovere gli altri progetti Erasmus+*. I nostri obiettivi:

- *risolvere il problema della mancanza di informazione* di studenti, insegnanti e genitori
- *condivisione di informazioni rilevanti tra cui eventi scolastici*, risultati degli studenti e altre notizie importanti

- **contribuendo a ridurre i costi** associati alla stampa, alla distribuzione e all'archiviazione delle riviste tradizionali.

La nostra idea per questo progetto è nata dalla domanda a noi stessi: **di cosa ha veramente bisogno la nostra scuola e cosa possiamo fornire?**

Il giornale racchiude tutti gli aspetti che si voleva fornire:

- **date e risultati** di vari concorsi e gare (fig.1)
- **articoli** di interesse per gli studenti (fig.2)
- **calendario delle vacanze** (fig.3)
- **sezione workshop** per pubblicizzare tutti i progetti degli studenti delle scuole superiori
- **sezione con giochi** per trovare un modo per rilassarsi sul nostro sito web.

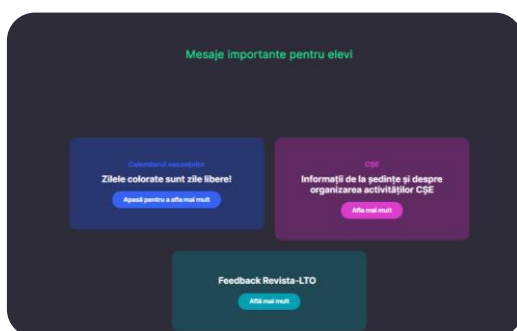


fig.3

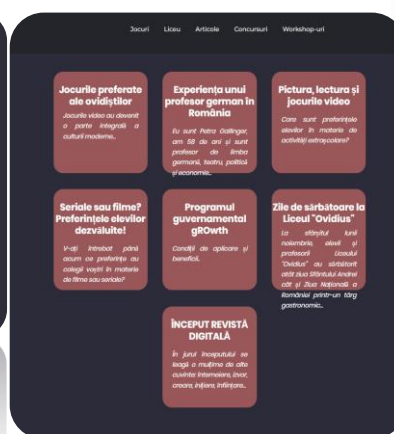


fig.2



fig.1

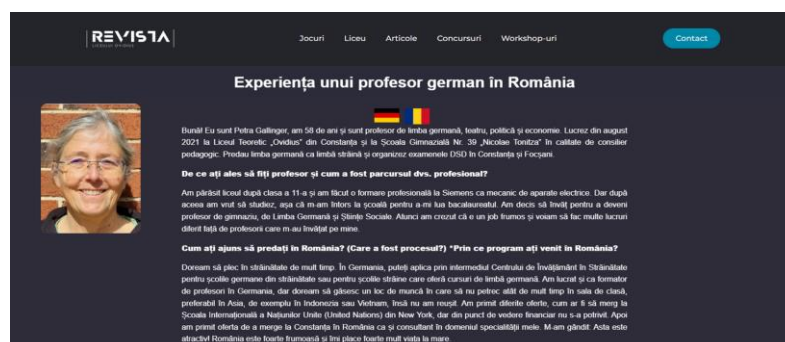
Per promuovere il nostro progetto, abbiamo posizionato volantini e codici QR in ogni classe e informato gli studenti sul giornale. Un poster è stato esposto anche nel corridoio del piano terra.

Inoltre, abbiamo inviato settimanalmente messaggi di testo alla chat di gruppo di ciascuna classe che includevano collegamenti al giornale e ai forum online. Questo approccio ha incoraggiato gli studenti a interagire con i loro contenuti e a fornire un prezioso feedback sui loro articoli.

Abbiamo anche implementato un sistema di newsletter che consente ai nostri lettori di ricevere immediatamente nuove informazioni. Questa funzione ci aiuta a interagire con il nostro pubblico in modo più efficace e a tenerlo aggiornato con i nostri ultimi contenuti. Inoltre, abbiamo stabilito una collaborazione con il "Consiliul Şcolar al Elevilor", che ci ha permesso di espandere ulteriormente la nostra portata e creare preziose partnership all'interno della comunità educativa.

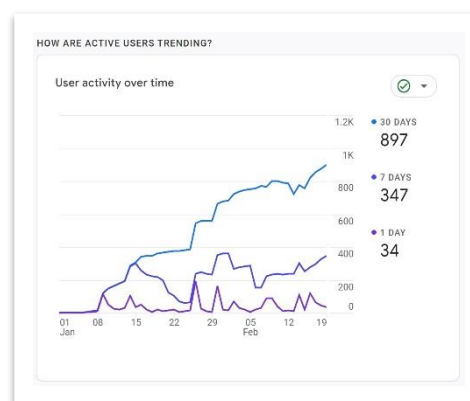
In questo modo, siamo riusciti a creare consapevolezza e coinvolgere il loro pubblico in modo efficace.

Il nostro giornale online è stato lanciato il 9 gennaio, il primo giorno di ritorno a scuola dopo la pausa invernale. Da quel momento in poi, abbiamo pubblicato articoli settimanali su vari argomenti, inclusi videogiochi, film e attività extrascolastiche. Abbiamo basato questi articoli sul feedback degli studenti, che abbiamo raccolto attraverso i nostri forum. Abbiamo aggiornato regolarmente le informazioni nella categoria Concorsi per garantire che i nostri lettori fossero tenuti informati sulle ultime modifiche.



Page title and screen class	↓ Views	Users	Views per user
	8,339 100% of total	1,169 100% of total	7.13 Avg 0%
1 Revista-LTO	1,737	528	3.29
2 Interview Frau Gallinger	553	206	2.68
3 Consiliul Școlar al Elevilor	525	77	6.82
4 Articole Revista-LTO	505	204	2.48
5 Concursuri	413	154	2.68
6 Workshop-uri&Voluntariat	347	160	2.17
7 Olimpiade Limbi Străine	293	32	9.16
8 Calendar Vacante	286	139	2.06
9 Statistica Jocuri	274	171	1.60
10 Statistica Filme	269	183	1.47

Nella sesta settimana dal lancio del nostro sito web, questo è stato approvato da Google AdSense. Si tratta di un risultato importante, perché significa che il nostro sito aveva informazioni di qualità e soddisfaceva i requisiti necessari per la pubblicità



Dal 9 gennaio, il nostro progetto è stato consultato da un totale di 1.169 utenti e ha ricevuto 2.639 sessioni sui nostri server. La maggior parte delle pagine viste, 1.975, sono state effettuate tramite link, mentre quasi 500 persone hanno utilizzato i codici QR e altre 200 hanno cercato il nostro giornale sul web.

La pagina più vista del nostro sito è stata la Home Page, con circa 1.700 accessi. Seguono l'articolo "Experiența unui profesor german în România" e la pagina "Consiliul Scolar al Elevilor", entrambi con circa 500 visualizzazioni. Queste informazioni indicano che la Home Page è un prezioso punto di ingresso per i visitatori del nostro sito Web e che gli articoli relativi alle esperienze educative e ai consigli studenteschi sono di interesse per il nostro pubblico.

Siamo lieti di poter dire che i lettori hanno apprezzato gli articoli che abbiamo scritto e si sono congratulati con noi per il nostro lavoro. Attraverso il voto, abbiamo scoperto che la categoria più popolare era Articoli, seguita dalla categoria Giochi e dal calendario. "

Risultati principali

Gli studenti hanno migliorato diverse abilità e competenze durante i progetti, alcune delle quali sono descritte di seguito:

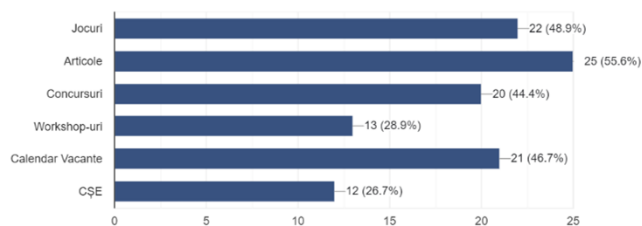
- hanno compreso la reale possibilità di creare imprese sociali;
- hanno capito che possono risolvere problemi reali, anche se sono ancora studenti;
- hanno migliorato il loro apprendimento cooperativo, poiché hanno dovuto lavorare insieme per realizzare le loro idee;
- hanno capito l'importanza dei diversi ruoli in una squadra (ogni squadra aveva un leader e ogni persona nella squadra aveva una certa responsabilità);
- hanno compreso meglio il valore delle loro competenze e la necessità di migliorarle costantemente, incontrando diversi ostacoli lungo il percorso, che hanno richiesto loro flessibilità, ricerca costante di soluzioni e idee innovative;
- hanno migliorato le loro capacità di marketing (tutti i team hanno dovuto divulgare i loro progetti tra la comunità scolastica);
- hanno migliorato il loro pensiero critico e le loro abilità interpersonali (capacità di presentazione e comunicazione);

- hanno imparato a essere più indipendenti (hanno solo chiesto consiglio ai loro insegnanti coordinatori, la maggior parte del lavoro è stato svolto da soli);
- hanno migliorato le proprie competenze digitali, che hanno dovuto utilizzare nella maggior parte dei loro progetti.

Care este categoria ta preferată din revista școlii?

 Copy

45 responses



Malone college, Northern Ireland

Background teorico

La cittadinanza attiva è un concetto che si riferisce all'idea che gli individui assumano un ruolo attivo nelle loro comunità, esercitino i propri diritti e responsabilità e lavorino insieme per creare un cambiamento sociale positivo. Fondamentalmente, la cittadinanza attiva è radicata nei principi di democrazia, uguaglianza e giustizia sociale.

Il quadro teorico per la cittadinanza attiva si basa su una serie di discipline e prospettive teoriche, tra cui la filosofia politica, la sociologia e l'educazione. Alcuni dei principali autori e pensatori in questo campo includono:

1. Robert Putnam: Putnam è uno scienziato politico che ha scritto molto sul concetto di capitale sociale e sul suo rapporto con l'impegno civico e la cittadinanza attiva. Nel suo libro "Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community", Putnam sostiene che il calo dei livelli di capitale sociale negli Stati Uniti sta contribuendo a un declino dell'impegno civico e della cittadinanza attiva.
2. Jürgen Habermas: Habermas è un filosofo e teorico sociale tedesco che ha scritto molto sul concetto di sfera pubblica, che considera un luogo chiave per lo sviluppo della cittadinanza attiva e della partecipazione democratica. Secondo Habermas, la sfera pubblica è uno spazio in cui i cittadini possono riunirsi per impegnarsi in dibattiti critici e deliberazioni su questioni pubbliche.
3. Paulo Freire: Freire è un educatore e filosofo brasiliano noto soprattutto per il suo lavoro sulla pedagogia critica. Il suo approccio sottolinea l'importanza del dialogo, della riflessione e dell'azione nel processo di apprendimento ed è strettamente legato al concetto di cittadinanza attiva.

4. Robert Dahl: Dahl è uno scienziato politico che ha scritto molto sul concetto di democrazia e sulla sua relazione con la partecipazione dei cittadini. Nel suo libro "On Democracy", Dahl sostiene che la partecipazione dei cittadini è una condizione necessaria per il governo democratico e che la cittadinanza attiva è essenziale per la salute e la vitalità delle società democratiche.

Il campo di applicazione della cittadinanza attiva è ampio e comprende una serie di settori tra cui lo sviluppo della comunità, l'istruzione, l'attivismo politico e la giustizia sociale. In pratica, la cittadinanza attiva può assumere molte forme, tra cui il volontariato, l'organizzazione di eventi comunitari, la partecipazione a campagne politiche e la promozione di cambiamenti politici. Alcuni dei principali argomenti di ricerca in questo campo includono:

1. La relazione tra capitale sociale e cittadinanza attiva: i ricercatori hanno esplorato i modi in cui i social network, le norme e la fiducia facilitano o ostacolano l'impegno civico e la cittadinanza attiva.
2. L'impatto dell'educazione civica sulla cittadinanza attiva: gli studi hanno esaminato l'efficacia di vari approcci all'educazione civica nel promuovere la cittadinanza attiva e la partecipazione democratica.
3. Il ruolo della tecnologia nella promozione della cittadinanza attiva: i ricercatori hanno esplorato il potenziale dei social media e di altre piattaforme digitali per facilitare l'impegno e la partecipazione dei cittadini.
4. La relazione tra cittadinanza attiva e disuguaglianza sociale: gli studiosi hanno esaminato i modi in cui la cittadinanza attiva può servire come strumento per promuovere la giustizia sociale e sfidare le disuguaglianze sistemiche.

Il modulo per la cittadinanza attiva si riferisce alla partecipazione degli individui alla vita civica e alla loro volontà di contribuire al miglioramento della loro comunità, paese e mondo. Implica assumersi la responsabilità delle proprie azioni, tenersi informati sui problemi che interessano la società e impegnarsi in attività che promuovono il bene comune. Uno degli aspetti chiave della cittadinanza attiva è rimanere informati sulle questioni che riguardano la società. Ciò significa essere al

corrente dell'attualità, seguire le fonti di notizie e rimanere aggiornati sulle decisioni politiche. Con l'ascesa dei social media e di altre piattaforme online, è più facile che mai rimanere informati su ciò che sta accadendo nel mondo.

La cittadinanza attiva implica anche l'impegno in attività che promuovono il bene comune. Ciò può assumere molte forme, dal volontariato presso una mensa locale alla promozione di cambiamenti politici a livello nazionale. Lavorando insieme, le persone possono creare cambiamenti positivi nelle loro comunità e oltre. Questa è una parte essenziale della vita scolastica e gli studenti e il personale possono fare la differenza a scuola, in famiglia e nella comunità locale. Oltre a portare benefici alla società, la cittadinanza attiva ha anche vantaggi personali e, partecipando alle proprie comunità, gli individui possono sviluppare nuove competenze, costruire relazioni e acquisire un senso di scopo e realizzazione. La cittadinanza attiva può anche aiutare le persone a sentirsi più connesse alle loro comunità e al resto del mondo.

Nonostante i numerosi vantaggi della cittadinanza attiva, ci sono anche delle sfide. Per alcune persone, essere coinvolti nella vita civica può essere intimidatorio o opprimente. Altri possono sentirsi delusi o frustrati dal processo politico. Tuttavia, è importante ricordare che anche i piccoli gesti possono fare la differenza. Iniziando in piccolo e lavorando insieme, le persone possono creare cambiamenti positivi nelle loro comunità e oltre.

In conclusione, la cittadinanza attiva è essenziale per il funzionamento di una sana democrazia e per creare cambiamenti positivi nella società. Rimanendo informati, impegnandoci in attività che promuovono il bene comune e assumendoci la responsabilità delle nostre azioni, possiamo tutti contribuire a un mondo migliore.

Come è stato implementato lo strumento

Modulo 4- Essere sensibili alle questioni globali ed essere protagonisti del cambiamento.

Il modulo inizia con un'introduzione e un benvenuto da parte dei facilitatori per garantire che la scena sia impostata per creare un ambiente positivo che consenta a tutti gli studenti di essere coinvolti attivamente e partecipare pienamente a tutti i workshop. L'obiettivo è migliorare le loro conoscenze e abilità, ma anche il loro interesse e la loro empatia per le persone e le questioni al di fuori della loro vita quotidiana. Il modulo si riferisce a questioni del mondo reale e un'opportunità per aumentare il loro impegno accademico generale, la motivazione e le capacità di pensiero critico. Il lavoro svolto con gli altri migliorerà il tipo di abilità interpersonali - come la comunicazione, la cooperazione e la risoluzione dei problemi insieme all'interazione con persone di altri contesti/culture e potranno sperimentare una crescita dell'interesse interculturale, della sensibilità e dell'empatia.

Dopo l'introduzione e l'ambientazione del modulo, il modo migliore in cui gli studenti traducono le loro conoscenze, abilità e attitudini in cittadinanza attiva è fornire opportunità di partecipazione positiva a casa, a scuola e nelle comunità. Questa riflessione su ciò che stanno attualmente facendo consente al gruppo di sentirsi apprezzato per il contributo che apporta a tutti gli ambiti della vita. La presa di appunti è un resoconto personale della loro vita e non deve necessariamente essere condiviso, ma consente ad alcuni studenti di fornire un feedback e di avviare la conversazione sulle loro capacità e contributi. Ciò evidenzia che non tutti i ruoli di cittadinanza attiva devono avere un impatto enorme e questi piccoli passi possono essere fatti per fare la differenza nella vita di tutti i giorni. La condivisione delle informazioni, permette al gruppo di rendersi conto di essere già partecipanti attivi e che ci sono opportunità per essere il ' *cambiamento* ' ogni giorno.

Un altro strumento utilizzato nel modulo è il lavoro di gruppo incentrato sulla capacità di utilizzare le conoscenze e le abilità interpersonali in un gruppo per essere efficaci. Questo focalizza le persone a

- Capire i sentimenti e i bisogni degli altri.
- Essere in grado di esprimere le proprie idee e bisogni ed esprimere emozioni.
- Risolvi i problemi e negoziare.
- Essere in grado di “leggere” accuratamente le situazioni sociali.
- Avviare e mantenere amicizie.

I vantaggi del lavoro di gruppo per gli studenti sono enormi! In primo luogo, gli studenti possono imparare a pianificare e gestire il proprio tempo quando lavorano. Il lavoro di gruppo consente inoltre agli studenti di essere esposti a un'ampia varietà di prospettive e idee. Soprattutto, gli studenti imparano a lavorare con altri studenti e offrono agli insegnanti una fantastica opportunità di monitorare e osservare mentre gli studenti collaborano. Ciò consente agli insegnanti di vedere la crescita dei loro studenti in azione mentre gli studenti applicano l'apprendimento e analizzano situazioni/decisioni e possono identificare punti di forza e aree di interesse. Gli studenti hanno maggiori probabilità di essere impegnati quando sono motivati da un progetto di lavoro di gruppo. Gli studenti sviluppano responsabilità e autodisciplina che sono vantaggiose per la classe e che sono necessarie per diventare cittadini attivi.

La mappatura mentale può essere definita come " L'atto di disegnare diagrammi o altre illustrazioni per organizzare le informazioni, tipicamente utilizzando una struttura ad albero. " Con questa applicazione, è diventato più comodo tenere tutti i tuoi pensieri e le tue idee in un unico posto e molti scoprono che l'utilizzo di una mappa mentale li aiuta a vedere e capire qualcosa in modo più chiaro di quanto potrebbero fare semplicemente leggendo da soli. Una mappa mentale ti aiuta a delineare rapidamente i tuoi appunti, ti fornisce le informazioni in modo chiaro e mette tutto nel contesto. L'utilizzo di questo metodo per concentrarsi sulle competenze necessarie per diventare un cittadino attivo, consente agli studenti di

pensare davvero ai propri punti di forza e di utilizzare le informazioni del compito per rompere il ghiaccio, per vedere come hanno già sviluppato alcune delle competenze necessarie e per vedere come potrebbero migliorare e sviluppare gli altri.

Uno strumento aggiuntivo utilizzato in questo modulo è il gioco di ruolo. Il gioco di ruolo è qualsiasi attività verbale, quando ti metti nei panni di qualcun altro, o quando rimani nei tuoi panni ma ti metti in una situazione immaginaria! Incorporare il gioco di ruolo in classe aggiunge varietà, un cambio di ritmo e opportunità per molta produzione linguistica e tanto divertimento! Gli studenti possono anche assumere le opinioni di qualcun altro. Si possono usare dibattiti 'a favore e contro' e la classe può essere divisa in coloro che esprimono opinioni a favore e coloro che sono contrari al tema. Questo funziona molto bene nel compito dell'impresa sociale con la sfida per l'imprenditore di bilanciare gli obiettivi sociali e commerciali insieme alla pratica della cura di sé piuttosto che del sacrificio di sé. Agli studenti vengono presentati diversi scenari che possono essere affrontati in un contesto di impresa sociale insieme a diverse opzioni. Ogni risposta può essere discussa e questo apre ulteriori opportunità per l'interazione di gruppo e conversazioni stimolanti più profonde.

Il brainstorming è uno dei modi più creativi per risolvere i problemi in cui lavoriamo sulle idee. Possiamo inventare una nuova idea o costruire anche su un'idea esistente. Poiché non esiste una regola empirica nel brainstorming, può essere applicata individualmente o in gruppo.

- In primo luogo, viene definito un obiettivo per capire quale sia lo scopo principale del brainstorming.
- Una volta che abbiamo un obiettivo finale da raggiungere o un problema da risolvere, vengono esplorate varie sfide che si presentano.
- Inoltre, vengono esplorati diversi aspetti del problema o della situazione ed elenchiamo i modi per superare le sfide.

- Non esiste una struttura nel brainstorming e nessuna idea è considerata sbagliata. Tutte le idee vengono annotate durante le sessioni di brainstorming e alcune possono anche essere raggruppate insieme.

Il brainstorming è utile in questa situazione in quanto consentirà di condividere opinioni e creare idee che possono essere utili quando è necessario prendere decisioni finali.

Da quali parti è composto

STAGE E ATTIVITA'	PROCESSI	DURATA
1. RISCALDAMENTO/GUIDA/REVISIONE	Benvenuto, presentazione e aspettative	20 minuti
2. ROMPERE IL GHIACCIO	Il mio profilo personale	30 minuti
3. LABORATORIO	Il giocatore di squadra (I miei punti di forza)	30 minuti
	PAUSA CAFFE'	25 minuti
4. LABORATORIO	Ciò che conta per me	30 minuti
5. LABORATORIO	Impresa sociale	30 minuti
	PAUSA PRANZO	30 minuti
6. LABORATORIO	Problemi globali	30 minuti
7. LABORATORIO	Brainstorming	10 minuti

8. LABORATORIO	Organizzazione per l'aiuto	30 minuti
	BREVE PAUSA	
9. PLENARIA	Revisione e valutazione	45 minuti

Come usarlo

Per utilizzare questo modulo e scoprire le risorse a supporto dell'apprendimento, fare clic sul collegamento al sito Web Make SENSE.

<https://www.makesense-project.info/uploads/results/io2/IO2-3-MODULE-ACTIVE-CITIZENSHIP-ENGLISH.pdf>

Applicazione dei moduli nel progetto

Dove viene utilizzato

Il modulo è stato testato nel progetto Make Sense dai partner dell'Irlanda del Nord nel Malone Integrated College. Per noi, le relazioni tra il personale, gli studenti, i genitori e la comunità in generale sono la pietra angolare del nostro successo fino ad oggi. Nel Collegio, ogni persona è apprezzata e rispettata e i nostri studenti hanno molte e varie opportunità di imparare, crescere, raggiungere i loro obiettivi.

I giovani di tutte le abilità sono i benvenuti al Malone Integrated College e hanno l'opportunità di raggiungere il loro pieno potenziale, per tutta la durata del loro percorso educativo. Attraverso il nostro curriculum e l'ampia gamma di attività extrascolastiche offerte, gli studenti partecipano a un'eccezionale esperienza educativa che facilita il loro sviluppo a tutto tondo e consente loro di svolgere un ruolo attivo nella società quando se ne vanno da giovani adulti.

Abbiamo grandi aspettative da tutti gli studenti e il College ha un ambiente premuroso in cui gli alunni sono incoraggiati a identificare e superare eventuali problemi o difficoltà. I risultati dei nostri esami continuano ad aumentare poiché offriamo agli studenti la migliore possibilità di raggiungere il loro massimo potenziale ogni giorno. Ci impegniamo a sviluppare la fiducia, l'autostima e l'autodisciplina in tutti i nostri studenti e a renderli membri integrali della " famiglia " del nostro college.

Il Malone College ritiene che tutti gli alunni, indipendentemente dalle loro capacità, abbiano diritto al meglio che l'istruzione può offrire. Il College ha grandi aspettative nei confronti di tutti i suoi alunni e adotta approcci didattici che incoraggiano le persone a impegnarsi e raggiungere i propri obiettivi personali. Il College si impegna a garantire che il curriculum sia stimolante, interessante e pertinente e che i metodi di insegnamento siano vari e innovativi, consentendo agli alunni di accedere ai contenuti curriculari attraverso i propri stili di apprendimento.

Agli studenti viene data la possibilità di promuovere l'apprendimento collaborativo ma anche di trovare un comune terreno di "cittadinanza attiva" su cui riflettere. Incoraggiamo tutti i nostri studenti a partecipare a tutte le attività e da impegnarsi in tutti gli aspetti della vita scolastica. Incoraggiamo i nostri studenti a sostenere la scuola e la comunità locale in iniziative che aiutano gli altri e fanno una differenza positiva nella vita di ognuno di noi.

Come viene utilizzato

Nelle parole di Isaiah Bowman, "La cittadinanza viene prima di tutto, oggi nel nostro mondo affollato. Nessun uomo può godere dei privilegi dell'istruzione e successivamente con la coscienza pulita rompere il suo contratto con la società. Rispettare quel contratto significa essere maturi, rafforzarlo è essere un buon cittadino, fare più di quanto la tua parte sotto di esso sia nobile ".

È importante che gli studenti abbiano una comprensione chiara e consapevole della cittadinanza e di tutti gli aspetti ad essa associati. Avendo una chiara definizione e schema degli aspetti associati all'argomento, gli studenti svilupperanno una serie di abilità per far fronte ai problemi della vita quotidiana e avranno le risorse per implementare il pensiero critico quando necessario.

Sviluppare abilità interpersonali

L'apprendimento nell'ambito dello sviluppo interpersonale aiuta gli studenti ad avviare, mantenere e gestire relazioni sociali positive con una serie di persone in una serie di contesti. La comunicazione interpersonale è il processo di condivisione di idee ed emozioni a livello verbale e non verbale con un'altra persona. Ci permette di interagire con gli altri e comprenderli, cosicché gli studenti possano sviluppare le loro capacità in questo modulo. Vengono create opportunità per il pensiero individuale e per il lavoro di gruppo, in modo che tutti gli studenti possano essere coinvolti nei compiti e ciascuno possa offrire qualcosa di positivo al risultato.

Lavoro di gruppo

Le attività di gruppo permettono agli studenti di scoprire il significato più profondo dei contenuti e di migliorare le capacità di pensiero. L'uso più efficace del lavoro di gruppo è quello che impegna gli studenti con contenuti di livello superiore che stimolano la riflessione, sono difficili da capire o hanno molteplici interpretazioni. I laboratori di cittadinanza attiva sono incentrati sulla creazione di un'idea per fare la differenza nel loro ambiente locale e quindi danno la libertà di condividere e sviluppare le idee. Gli studenti possono crescere e costruire sui loro punti di forza e hanno l'opportunità di concentrarsi su come migliorare la loro fiducia e la capacità di comunicare in modo efficace. Lavorando in modo interattivo con gli altri, gli studenti imparano a fare domande, a condividere idee, a chiarire le differenze, a risolvere problemi e a costruire nuove conoscenze.

Brainstorming

Il brainstorming dà alla classe la possibilità di attingere alle proprie conoscenze pregresse e di creare collegamenti tra l'argomento attuale e quanto già appreso. Inoltre, li incoraggia ad ascoltare e a prendere in considerazione le idee degli altri, mostrando così rispetto per i compagni. Il brainstorming in classe può motivare gli studenti a esprimere spontaneamente le loro idee e i loro pensieri su un argomento. Il brainstorming è stato svolto come compito individuale e ha permesso a piccoli gruppi di alunni di lavorare insieme a stretto contatto prima di condividere le idee con il resto della classe. Poiché non ci sono risposte giuste o sbagliate, l'attività fornisce agli studenti una piattaforma in cui possono esprimere i loro pensieri senza paura di fallire. Le idee degli studenti hanno fatto sì che tutti i punti di vista venissero valorizzati e l'atmosfera positiva nella stanza ha favorito il flusso di comunicazione.

Partecipazione degli studenti

Gli studenti hanno esaminato le loro esperienze di vita nel loro profilo personale e come sono stati coinvolti nell'essere cittadini attivi a casa, a scuola e nella comunità locale. Questo ha permesso agli alunni di culture diverse di condividere le loro esperienze di vita e di aprire gli occhi agli altri su alcune delle sfide che hanno dovuto affrontare. In un'area così eterogenea ci sono molte comunità che vengono sostenute dagli studenti del Malone College e il sostegno al miglioramento delle relazioni e dell'ambiente locale ha creato un vero e proprio fermento e la positività nella stanza era tutta da celebrare.

L'attività del gioco di squadra ha permesso agli individui di esaminare i propri punti di forza e le aree di miglioramento, mentre venivano loro poste domande reali su come avrebbero reagito se fossero stati messi in una determinata situazione. L'attività ha fatto riflettere gli studenti su chi sono e ha permesso al tutor di dare consigli sui mezzi più efficaci per comunicare e svolgere un ruolo chiave nel team. Questo compito si è rivelato fondamentale per la preparazione degli studenti al resto del workshop, poiché si conoscevano già e per loro è stato molto facile rientrare nelle categorie del gruppo e sostenere i punti di forza degli altri. Inoltre, ha permesso al tutor di spiegare che per essere un team efficace sono necessarie

diverse competenze e che ogni studente ha un ruolo da svolgere per il suo successo.

Capi squadra, portavoce, annotatori, organizzatori, tutti si sono resi conto del valore del loro ruolo.

Passando a ciò che conta per me, l'attività ha fatto sì che gli studenti lavorassero insieme e pensassero a ciò che potevano cambiare a scuola e nell'area locale. Sono state presentate molte buone idee per il cambiamento e l'adempimento del ruolo di cittadinanza attiva e gli studenti hanno votato quelle che potevano essere realizzate in un breve lasso di tempo. Alcune delle idee condivise per l'impresa sociale sono le seguenti

1. Creare un gruppo "Youth Link" per contribuire a finanziare le associazioni di beneficenza locali attraverso azioni sociali. Gite in bicicletta sponsorizzate, ultramaratone di gruppo e lotterie.
2. Creare un "team ambientale" che si concentri sul miglioramento dell'ambiente scolastico e sulla creazione di spazi all'aperto in cui gli studenti possano incontrarsi e imparare. È stato suggerito di piantare alberi e creare aree per la coltivazione di ortaggi, con collegamenti sponsorizzati alle aziende locali per aiutare e sostenere il progetto.
3. Creare un prodotto da vendere e far parte del "programma giovani imprese" che fornisce finanziamenti alle imprese sociali. I prodotti sono stati venduti a scuola e nei mercatini pop-up in vari periodi (Halloween/Natale/Valentino) e tutti i proventi sono stati utilizzati per sostenere/finanziare i progetti scolastici. È stato suggerito di creare legami con le imprese locali dopo una presentazione del progetto come mezzo per raccogliere il capitale iniziale.
4. Creare un sostegno alle famiglie a basso reddito. L'idea era quella di fornire una colazione/pasto gratuito agli alunni delle famiglie a basso reddito durante una crisi del costo della vita. Si tratta di un'iniziativa vantaggiosa per la nostra scuola e per le scuole circostanti. Il progetto avrà bisogno di sponsorizzazioni da parte di aziende della zona e il team utilizzerà i social media come mezzo di comunicazione.

L'opzione che secondo gli studenti avrebbe avuto il maggiore impatto sociale e creato risultati visibili è stata la colazione gratuita per tutti gli studenti della scuola.

Si tratta di un'iniziativa che sta a cuore a molti e che aiuterebbe la comunità locale. L'idea, chiamata "Food for Thought" (Cibo per il pensiero), sarebbe stata guidata dagli studenti e sarebbe stato formato un consiglio studentesco per trovare finanziamenti da parte di aziende locali già legate alla scuola e sarebbe stato fatto un "pitch". I social media sarebbero la principale fonte di pubblicità e il link al sito web della scuola offrirebbe ai finanziatori l'opportunità di promuovere la propria azienda/attività. Si è pensato che altre aziende vorrebbero essere coinvolte e ottenere un mercato più ampio in termini di pubblicità positiva e di essere legate a una causa così meritevole.

Pensieri spot:

“Non potremo mai ricreare una comunità e guarire la nostra società senza dare ai nostri cittadini un senso di appartenenza”. - Patch Adams

“Nessuno nasce buon cittadino; nessuna nazione nasce democratica. Piuttosto, entrambi sono processi che continuano ad evolversi nel corso della vita. I giovani devono essere inclusi fin dalla nascita. Una società che si separa dai suoi giovani si priva della sua ancora di salvezza” - Kofi Annan

“Gli uomini e le donne comuni possono spesso sentirsi demotivati a esercitare la loro cittadinanza, o perché non sanno distinguere tra le diverse alternative, o perché hanno perso la fiducia nelle classi politiche, o perché sentono che le questioni veramente importanti non sono in loro potere di decidere”. - Patricio Aylwin Azócar

“Tutti noi abbiamo l'obbligo, come cittadini di questa terra, di lasciare il mondo un posto più sano, più pulito e migliore per i nostri figli e le generazioni future”. - Blythe Danner

“Una generazione che acquisisce conoscenze senza mai capire come queste possano essere utili alla comunità è una generazione che non sta imparando cosa significa essere cittadini in una democrazia”. - Elizabeth L. Hollander

Risultati principali

Gli studenti erano incuriositi da questo nuovo argomento. Si sono impegnati nei diversi laboratori e hanno esplorato una serie di scenari di vita reale in cui potrebbero trovarsi. I laboratori hanno permesso agli studenti di sviluppare competenze per affrontare determinate pressioni. Alla fine di ogni laboratorio, gli studenti hanno compreso meglio il valore e la specificità delle proprie competenze, come il problem solving, l'attitudine relazionale, l'iniziativa, la flessibilità, la visione d'insieme e molte altre di cui non erano a conoscenza in precedenza. Un risultato particolarmente visibile è stato l'atteggiamento verso le nuove attività e la terminologia con cui gli studenti non avevano familiarità, spingendoli fuori dalla loro zona di comfort. Gli studenti hanno lavorato a fianco dei loro compagni in modo proattivo, ascoltando i punti di vista e le opinioni degli altri. Le attività hanno dato agli studenti l'opportunità di esprimersi. Il fatto che le loro idee potessero fare la differenza e avere un impatto positivo sulla vita di qualcuno ha creato ulteriore entusiasmo e alcuni individui del gruppo hanno reagito in modo molto positivo. Da un'idea ne è nata un'altra e si è iniziato a discutere di come il gruppo potesse espandersi e di come si potessero fare delle differenze. L'apprendimento cooperativo ha funzionato perché tutti gli studenti stavano lavorando per lo stesso scopo e stavano acquisendo una comprensione più completa della cittadinanza attiva e di come questa possa essere implementata nelle attività quotidiane della vita di tutti i giorni. Dare alle persone la possibilità di influenzare le decisioni che riguardano la loro vita. Conoscenza e comprensione del contesto politico, sociale ed economico della loro partecipazione, in modo da poter prendere decisioni informate. Capacità di sfidare le strutture esistenti.

Risultati complessivi – Fondazione Monnalisa Onlus

In questa produzione intellettuale sono presenti, oltre a una serie di riferimenti teorici e pratici implementati, una serie di risultati sui quali sembra importante porre l'accento, soprattutto per quanto riguarda il lavoro degli studenti coinvolti. Possiamo vedere l'impatto positivo di una serie di laboratori che hanno permesso agli studenti di sviluppare competenze in materia di cittadinanza attiva e imprenditorialità sociale. Gli studenti, inizialmente incuriositi dal nuovo argomento, si sono subito impegnati nei laboratori e hanno esplorato scenari di vita reale. I laboratori hanno permesso agli studenti di sviluppare competenze per affrontare determinate pressioni e di acquisire una migliore comprensione del valore e della specificità delle proprie competenze. Un risultato particolarmente visibile è stato l'atteggiamento verso le nuove attività, che inizialmente hanno spinto gli studenti fuori dalla loro zona di comfort, ma che alla fine hanno portato a un aumento dell'entusiasmo e a reazioni positive. Gli studenti hanno lavorato insieme in modo proattivo, ascoltando i punti di vista e le opinioni degli altri, esprimendo le proprie idee e creando discussioni su come espandersi e fare la differenza. Nel corso dei progetti, gli studenti hanno migliorato diverse abilità e competenze, tra cui la comprensione della possibilità reale di creare imprese sociali, il miglioramento dell'apprendimento cooperativo, la comprensione del valore delle loro competenze, il miglioramento delle capacità di marketing e di pensiero critico, l'indipendenza e il miglioramento delle competenze digitali. Tuttavia, è emersa la necessità di maggiori conoscenze in campo economico e di una maggiore indipendenza degli studenti. Per integrare le imprese sociali nel programma di studi, è necessario concentrarsi su attività pratiche incentrate su affari, finanze, cooperazione e lavoro di gruppo. Nel complesso, i laboratori hanno avuto un impatto significativo sul modo di pensare degli studenti e sullo sviluppo di idee per le imprese sociali, rendendoli più proattivi e indipendenti. Gli studenti si sono impegnati in laboratori che hanno permesso loro di sviluppare le capacità di gestire determinate pressioni e di comprendere il valore e la specificità delle proprie soft skills. Hanno lavorato a fianco dei loro compagni in modo proattivo, ascoltando i punti di vista e le opinioni degli altri. Le attività hanno dato agli studenti l'opportunità di esprimersi e sono

nate discussioni su come il gruppo potesse espandersi e fare la differenza nella società. Attraverso l'apprendimento cooperativo, tutti gli studenti hanno acquisito una maggiore comprensione della cittadinanza attiva e di come questa possa essere attuata nella vita quotidiana. Gli studenti hanno migliorato diverse abilità e competenze durante i progetti, come la risoluzione dei problemi, l'attitudine relazionale, l'iniziativa, la flessibilità, la visione d'insieme, il marketing, il pensiero critico, le abilità interpersonali, le competenze digitali e altro ancora. I test hanno dimostrato che le attività hanno avuto un impatto sul modo di pensare, di sviluppare idee e di lavorare su un'impresa degli studenti. Tuttavia, gli studenti hanno bisogno di maggiori conoscenze in campo economico e di maggiore indipendenza. Per integrare le imprese sociali nel programma scolastico generale, i programmi di studio dovrebbero offrire più attività pratiche incentrate su affari, finanze, cooperazione e lavoro di gruppo. Gli studenti hanno assorbito la possibilità reale di creare imprese sociali creative guardando alla ricchezza e all'innovazione presenti nella loro area. L'apprendimento cooperativo ha funzionato perché ha permesso a tutti di convergere verso un unico scopo, promuovendo al contempo un'interdipendenza positiva tra le persone coinvolte.

Conclusioni e direzioni future

L'imprenditorialità sociale è destinata a continuare a evolversi e a crescere nelle scuole, in quanto educatori e studenti ne riconoscono l'importanza nell'affrontare le sfide sociali e ambientali. In futuro, le scuole integreranno l'imprenditorialità sociale nei programmi di studio di varie discipline, consentendo agli studenti di comprendere i principi dell'imprenditorialità e di promuovere un senso di responsabilità nei confronti della società. Progetti di collaborazione, stage e programmi di mentorship forniranno agli studenti preziose opportunità di apprendimento esperienziale e di networking. Con il progredire della tecnologia, l'imprenditoria sociale sfrutterà le tecnologie emergenti per affrontare in modo più efficace i problemi sociali e ambientali. Le scuole creeranno centri di incubazione o hub imprenditoriali per sostenere gli aspiranti imprenditori sociali, fornendo risorse, tutoraggio, opportunità di finanziamento e piattaforme di networking. La crescente interconnessione del mondo incoraggerà un approccio più globale all'imprenditorialità sociale nelle scuole, favorendo l'empatia, la comprensione culturale e lo scambio di idee innovative. I quadri e gli strumenti di misurazione dell'impatto saranno integrati nel processo educativo per garantire un'attenzione al cambiamento sostenibile e misurabile. L'educazione all'imprenditoria sociale metterà gli studenti in condizione di diventare sostenitori della giustizia sociale e dei cambiamenti politici, dotandoli delle conoscenze e delle competenze necessarie per influenzare le decisioni politiche. Le scuole metteranno l'accento sulla scalabilità delle imprese sociali per raggiungere un pubblico più vasto e ottenere un impatto maggiore, mantenendo la sostenibilità finanziaria e la missione sociale dell'organizzazione. In generale, il futuro dell'imprenditoria sociale nelle scuole è incentrato sulla creazione di una generazione di individui socialmente consapevoli e imprenditoriali, dotati delle competenze, della mentalità e delle risorse necessarie per affrontare le sfide sociali più urgenti.



Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.