



**make sense**



**Rezultatul Intelectual 4**

**Manual pentru Antreprenoriatul Social în Școală**

**Lider de proiect: Fondazione Monnalisa**



## Cuprins

Introducere - Fondazione Monnalisa.....	2
Cadrul de învățare pe tot parcursul vieții și competențe-cheie - Fondazione Monnalisa .....	3
Cadrul european al competențelor antreprenoriale - Fondazione Monnalisa.....	14
Antreprenoriatul social în școală - Fondazione Monnalisa .....	17
Proiectul Make-Sense (scurtă descriere a proiectului) - Eulab.....	19
Modulele implementate și aplicarea acestora .....	23
• Fondazione Monnalisa, Italia.....	23
• Eulab, Italia .....	35
• Gimnazija Celje, Slovenia .....	43
• Liceul Teoretic Ovidius, România.....	54
• Malone College, Irlanda de Nord.....	75
Rezultate Generale - Fondazione Monnalisa .....	89
Concluzii și sugestii .....	91

## Introducere - Fondazione Monnalisa

"Raportul mondial al tineretului" al ONU (2019) stabilește importanța promovării antreprenoriatului social.

Proiectul Make Sense (34 de luni) a sprijinit profesorii să promoveze antreprenoriatul social, oferindu-le instrumentele și metodologiile educaționale bazate pe utilizarea integrată a două modele:

- EntreComp (Cadrul European pentru Competențe Antreprenoriale)
- Arena competitivă (model de inovare și dezvoltare a pieței care are ca scop creșterea antreprenoriatului, care urmează să fie transferat în contextul școlii)

Scopul principal este de a dezvolta 5 abilități cheie pentru antreprenoriatul social, identificate printr-o analiză comparativă a modelelor EntreComp și Competitive Arena:

Alfabetizarea - în special alfabetizarea economică

Digital și bazat pe tehnologie - capacitatea de a căuta și de a utiliza cunoștințe pe scară largă pe internet

Interpersonal - lucrul în echipă, comunicarea eficientă

Cetățenia activă - să fim sensibili la problemele globale și să fim protagoniști ai schimbării

Antreprenoriat - utilizarea creativității și inovării pentru a crea valoare adăugată atât din punct de vedere profesional, cât și social

Proiectul a fost realizat în fiecare țară cu activități principale comune:

- În fiecare țară parteneră, un liceu a creat și testat cursuri de antreprenoriat social la școală; cursuri care vizează dezvoltarea competențelor-cheie atât pentru profesori, cât și pentru elevi, menite să stimuleze capacitatea de inserție profesională și participarea civică.
- 20 de elevi din fiecare școală au testat un parcurs de antreprenoriat social
- Cel puțin 5 profesori din fiecare școală au participat la un atelier de formare mixtă (la clasă și online) pentru a sprijini elevii și pentru a asigura o abordare coerentă a proiectului.

În acest produs intelectual vom raporta cadrul teoretic al proiectului și toate activitățile și rezultatele obținute, din perspectiva profesorilor, studenților și părților interesate implicate.

## Cadrul de învățare pe tot parcursul vieții și competențe-cheie - Fondazione Monnalisa

Cadrul teoretic al învățării pe tot parcursul vieții se bazează pe convingerea că învățarea nu ar trebui să se limiteze la școală sau la mediul de formare, ci ar trebui să continue pe tot parcursul vieții pentru a îmbunătăți abilitățile personale, sociale și profesionale.

Competențele transversale, cunoscute și sub denumirea de competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, sunt acele abilități care depășesc cunoștințele tehnice și teoretice specifice subiectului și sunt utile în mai multe contexte, atât personale, cât și profesionale. Aceste abilități includ, de exemplu, capacitatea de a comunica eficient, de a lucra în echipă, de a rezolva probleme, de a gândi critic, de a învăța independent și de a se adapta la schimbări.

Prin urmare, învățarea pe tot parcursul vieții se concentrează pe dezvoltarea acestor competențe non-tehnice printr-o mare varietate de activități și contexte de învățare, care pot include educația formală, învățarea informală, învățarea la locul de muncă și învățarea personală. Aceasta înseamnă că învățarea pe tot parcursul vieții nu se limitează la transmiterea cunoștințelor specifice, ci se concentrează pe formarea persoanelor care sunt capabile să se adapteze și să învețe continuu într-o lume în continuă schimbare.

Pe scurt, cadrul teoretic al învățării pe tot parcursul vieții se bazează pe noțiunea că învățarea este un proces continuu, pe tot parcursul vieții, care are ca scop dezvoltarea abilităților soft esențiale pentru succesul personal și profesional.

Competențele-cheie ale Uniunii Europene, cunoscute și sub denumirea de cele opt competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, reprezintă un set de competențe pe care UE le-a identificat ca fiind esențiale pentru educația și formarea profesională în Europa. Aceste competențe se concentrează asupra abilităților și cunoștințelor care sunt considerate importante pentru participarea activă în societate și capacitatea de inserție profesională.

Cele opt competențe-cheie ale UE sunt următoarele (UE 2018):

Competențe cheie (2018)	Definiție
Competențe de alfabetizare	<p>Competența de alfabetizare înseamnă capacitatea de a identifica, înțelege, exprima, crea și interpreta concepte, sentimente, fapte și opinii, atât oral, cât și scris, folosind materiale vizuale, sonore și digitale din diferite discipline și contexte. Aceasta implică capacitatea de a comunica și de a relaționa eficient cu ceilalți într-un mod adecvat și creativ.</p> <p>Dezvoltarea sa constituie baza pentru învățarea ulterioară și interacțiunea lingvistică. În funcție de context, competențele de alfabetizare funcțională pot fi dezvoltate în limba maternă, în limba învățământului școlar și/sau în limba oficială a unei țări sau regiuni.</p> <p><b>Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență</b></p> <p>Această competență include cunoștințe de citire și scriere și o bună înțelegere a informațiilor scrise și, prin urmare, presupune cunoașterea vocabularului, a gramaticii funcționale și a funcțiilor limbajului.</p> <p>Oamenii ar trebui să aibă capacitatea de a comunica oral și în scris într-o varietate de situații și de a-și monitoriza și adapta comunicarea la situație. Această competență include, de asemenea, capacitatea de a distinge și utiliza diferite tipuri de surse, de a căuta, colecta și prelucra informații, de a utiliza ajutoare, de a formula și de a exprima argumente convingător și adecvat contextului, atât oral, cât și în scris. Aceasta include gândirea critică și capacitatea de a evalua și utiliza informațiile.</p> <p>O atitudine pozitivă față de această competență implică dorința de a se angaja într-un dialog critic și constructiv, o apreciere a calităților estetice și un interes de a interacționa cu ceilalți. Aceasta implică conștientizarea impactului limbajului asupra celorlalți și necesitatea de a înțelege și de a folosi limba într-un mod pozitiv și responsabil din punct de vedere social.</p>

## Competență multilingvă

Această competență definește capacitatea de a utiliza mai multe limbi într-un mod adecvat și eficient în scopul utilizării obișnuite. În principiu, împărtășește principalele competențe cu competența alfabetizării: se bazează pe capacitatea de a înțelege, exprima și interpreta concepte, gânduri, sentimente, fapte și opinii atât în formă orală, cât și în scris (înțelegere orală, exprimare orală, înțelegere scrisă și exprimare scrisă) într-o gamă adecvată de contexte sociale și culturale, în funcție de dorințele sau nevoile individuale. Competențele lingvistice includ o dimensiune istorică și competențe interculturale. Această competență se bazează pe capacitatea de mediere între diferite limbi și mijloace de informare în masă, astfel cum se prevede în Cadrul European Comun de Referință. În funcție de circumstanțe, aceasta poate include menținerea și dezvoltarea competențelor lingvistice materne și dobândirea limbii (limbilor) oficiale ale unei țări.

### **Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență**

Această competență necesită cunoașterea vocabularului și a gramaticii funcționale a diferitelor limbi și cunoașterea principalelor tipuri de interacțiune verbală și a registrelor lingvistice. Cunoașterea convențiilor sociale, a aspectului cultural și a variabilității limbilor este importantă.

Competențele esențiale pentru această competență sunt capacitatea de a înțelege mesajele orale, de a începe, de a opri și de a încheia conversații și de a citi, înțelege și scrie texte, la diferite niveluri de competență în diferite limbi, în funcție de nevoile individuale. Aceasta presupune, de asemenea, respectarea profilului lingvistic individual al fiecărei persoane, incluzând atât respectarea limbii materne a celor care aparțin minorităților și/sau provin dintr-un context de migrație, cât și aprecierea limbii (limbilor) oficiale ale unei țări ca un cadru comun de interacțiune.

Competență matematică și competență în știință, tehnologie și inginerie

A. Competența matematică este abilitatea de a dezvolta și aplica gândirea și înțelegerea matematică pentru a rezolva o serie de probleme în situații de zi cu zi. Pornind de la o stăpânire solidă a competenței aritmetice matematice, accentul se pune pe aspectele procesului și activității, precum și pe cunoștințe. Competența matematică implică, la diferite niveluri, capacitatea de a utiliza modele matematice de gândire și prezentare (formule, modele, construcții, grafice, diagrame) și dorința de a face acest lucru.

**Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență**

A. Cunoștințele necesare în matematică includ o cunoaștere solidă a numerelor, măsurătorilor și structurilor, operațiilor fundamentale și prezentărilor matematice de bază, o înțelegere a termenilor și conceptelor matematice și o conștientizare a întrebărilor la care matematica poate răspunde.

Oamenii ar trebui să poată aplica principiile și procesele matematice de bază în viața de zi cu zi, acasă și la locul de muncă (de exemplu, în sfera financiară) și să urmărească și să examineze subiecte concatenate. Oamenii ar trebui să fie capabili să efectueze raționamente matematice, să înțeleagă testele matematice și să comunice în limbaj matematic, precum și să utilizeze mijloace auxiliare, inclusiv date statistice și grafice, și să înțeleagă aspectele matematice ale digitalizării. O atitudine pozitivă în raport cu matematica se bazează pe respectul pentru adevăr și dorința de a căuta cauze și de a evalua validitatea acestora.

B. Competența în știință se referă la capacitatea de a explica lumea din jurul nostru folosind toate cunoștințele și metodologiile, inclusiv observarea și experimentarea, pentru a identifica problemele și a trage concluzii bazate pe fapte empirice și dorința de a face acest lucru. Abilitățile în tehnologie și inginerie sunt aplicații ale unor astfel de cunoștințe și metodologii pentru a răspunde dorințelor sau nevoilor resimțite de ființele umane. Competența în știință, tehnologie și inginerie implică înțelegerea schimbărilor aduse de activitatea umană și responsabilitatea individuală a cetățeanului.

**Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această**

**competență**

B. În știință, tehnologie și inginerie, cunoștințele esențiale includ principiile de bază ale lumii naturale, concepte științifice fundamentale, teorii, principii și metode, tehnologii și produse și procese tehnologice și o înțelegere a impactului științei, tehnologiei și ingineriei, precum și a activității umane în general, asupra mediului natural.

Abilitățile includ înțelegerea științei ca proces de investigare prin metodologii specifice, inclusiv observații și experimente controlate, capacitatea de a folosi gândirea logică și rațională pentru a testa o ipoteză și dorința de a renunța la credințele cuiva dacă sunt contrazise de noi descoperiri empirice. Această competență include o atitudine critică de evaluare și curiozitate, un interes pentru problemele etice și atenția acordată atât siguranței, cât și durabilității mediului, în special în ceea ce privește progresul științific și tehnologic în raport cu problemele individuale, familiale, comunitare și globale.



## Competențe digitale

Competența digitală presupune un interes pentru tehnologiile digitale și utilizarea lor cu familiaritate și cu spirit critic și responsabil pentru a învăța, a lucra și a participa în societate. Aceasta include alfabetizarea informatică și digitală, comunicarea și colaborarea, educația în domeniul mass-mediei, crearea de conținut digital (inclusiv programarea), securitatea (inclusiv confortul în lumea digitală și competențele de securitate cibernetică), problemele legate de proprietatea intelectuală, soluționarea problemelor și gândirea critică.

### **Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență**

Oamenii ar trebui să înțeleagă modul în care tehnologiile digitale pot sprijini comunicarea, creativitatea și inovarea, fiind totodată conștienți de oportunitățile, limitările, efectele și riscurile implicate. Aceștia ar trebui să înțeleagă principiile, mecanismele și raționamentele generale care stau la baza evoluției tehnologiilor digitale, precum și funcționarea și utilizarea de bază a diferitelor dispozitive, programe informatice și rețele. Oamenii ar trebui să adopte o abordare critică în ceea ce privește validitatea, fiabilitatea și impactul informațiilor și datelor puse la dispoziție prin mijloace digitale și să fie conștienți de principiile etice și juridice implicate în utilizarea tehnologiilor digitale.

Interacțiunea cu tehnologiile și conținutul digital necesită o atitudine atentă și critică, dar și curioasă, deschisă și interesată de viitorul evoluției lor. Aceasta necesită, de asemenea, o abordare etică, sigură și responsabilă a utilizării unor astfel de instrumente.

Competențe personale, sociale  
și de a învăța să înveți

Competența personală, socială și de a învăța să înveți constă în capacitatea de a reflecta asupra propriei persoane, de a gestiona timpul și informațiile în mod eficient, de a lucra cu ceilalți în mod constructiv, de a rămâne rezilient și de a-ți gestiona învățarea și cariera. Aceasta include capacitatea de a face față incertitudinii și complexității, de a învăța să învețe, de a-și promova bunăstarea fizică și emoțională, de a-și menține sănătatea fizică și mentală și de a putea duce o viață conștientă de sănătate și orientată spre viitor, de a empatiza și de a gestiona conflictele într-un mediu favorabil și incluziv.

**Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență**

Pentru relații interpersonale de succes și participare în societate, este esențial să înțelegem codurile de conduită și standardele de comunicare general acceptate în diferite medii și societăți. Aceasta necesită cunoașterea strategiilor de învățare preferate, a nevoilor de dezvoltare a competențelor și a diferitelor modalități de dezvoltare a competențelor și de căutare a oportunităților de educație, formare și carieră sau identificarea formelor disponibile de orientare și sprijin.

Această competență se bazează pe o atitudine pozitivă față de bunăstarea personală, socială și fizică și învățarea pe tot parcursul vieții. Se bazează pe o atitudine de colaborare, asertivitate și integritate, inclusiv respect pentru diversitatea celorlalți și nevoile lor, precum și dorința atât de a depăși prejudecățile, cât și de a face compromisuri.

## Competență cetățenească

Competența cetățenească se referă la capacitatea de a acționa ca cetățeni responsabili și de a participa pe deplin la viața civică și socială, pe baza unei înțelegeri a structurilor și conceptelor sociale, economice, juridice și politice, precum și a evoluțiilor globale și a durabilității.

### **Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență**

Competența cetățenească se bazează pe cunoașterea conceptelor și fenomenelor de bază privind indivizii, grupurile, organizațiile de lucru, societatea, economia și cultura.

Acesta include cunoașterea evenimentelor contemporane, precum și interpretarea critică a evenimentelor majore din istoria națională, europeană și mondială. Aceasta cuprinde, de asemenea, cunoașterea obiectivelor, valorilor și politicilor mișcărilor sociale și politice, precum și a sistemelor durabile, în special schimbările climatice și demografice globale și cauzele acestora.

Competența cetățenească necesită capacitatea de a se angaja efectiv cu alții pentru a realiza un interes comun sau public, cum ar fi dezvoltarea durabilă a societății.

Participarea constructivă necesită dorința de a participa la procesul decizional democratic la toate nivelurile și la activitățile civice. Aceasta include sprijin pentru diversitatea socială și culturală, egalitatea de gen și coeziunea socială, stiluri de viață durabile, promovarea unei culturi a păcii și non-violenței, precum și dorința de a respecta viața privată a celorlalți și de a fi responsabil față de mediu.

## Competență antreprenorială

Competența antreprenorială se referă la capacitatea de a acționa asupra ideilor și oportunităților și de a le transforma în valori pentru ceilalți. Se bazează pe creativitate, gândire critică și rezolvarea problemelor, inițiativă și perseverență, precum și pe capacitatea de a lucra în colaborare pentru a planifica și gestiona proiecte care au valoare culturală, socială sau financiară.

### **Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență**

Competența antreprenorială necesită conștientizarea faptului că există diferite oportunități și contexte în care ideile pot fi transformate în acțiuni, în activități personale, sociale și profesionale și o înțelegere a modului în care apar aceste oportunități.

Competențele antreprenoriale se bazează pe creativitate, care include imaginația, gândirea strategică și rezolvarea problemelor, precum și reflecția critică și constructivă într-un context de inovare și procese creative în evoluție.

O atitudine antreprenorială se caracterizează prin inițiativă și conștiință de sine, proactivitate, previziune, curaj și perseverență în atingerea obiectivelor. Aceasta include dorința de a-i motiva pe ceilalți și capacitatea de a-și aprecia ideile, de a simți empatie și grijă pentru oameni și lume și de a accepta responsabilitatea prin aplicarea abordărilor etice în orice moment.

<p>Competențe de sensibilizare și exprimare culturală</p>	<p>Competența de sensibilizare și exprimare culturală implică înțelegerea și respectarea modului în care ideile și semnificațiile sunt exprimate și comunicate creativ în diferite culturi și printr-o serie de arte și alte forme culturale. Aceasta necesită un angajament de a înțelege, dezvolta și exprima ideile cuiva și semnificația funcției sau rolului său în societate într-o varietate de moduri și contexte.</p> <p><b>Cunoștințe, abilități și atitudini esențiale legate de această competență</b></p> <p>Această competență necesită cunoașterea culturilor și expresiilor locale, naționale, regionale, europene și mondiale, inclusiv a limbilor, a patrimoniului și tradițiilor lor expresive și a produselor culturale, precum și înțelegerea modului în care aceste expresii se pot influența reciproc și pot afecta ideile persoanelor.</p> <p>Abilitățile conexe includ capacitatea de a exprima și interpreta idei, experiențe și emoții figurative și abstracte cu empatie și capacitatea de a face acest lucru în diferite arte și alte forme culturale. Acestea includ, de asemenea, capacitatea de a recunoaște și de a realiza oportunități de îmbunătățire personală, socială sau comercială prin arte și alte forme culturale și capacitatea de a se angaja în procese creative, atât individual, cât și colectiv.</p>
---	--

Aceste abilități sunt considerate transcureculare și depășesc cunoștințele specifice unei materii sau ale unei discipline. În schimb, se concentrează pe dezvoltarea abilităților și cunoștințelor esențiale pentru succesul personal și profesional într-o societate din ce în ce mai complexă și în schimbare.

UE promovează dobândirea acestor competențe-cheie prin educație formală și informală, formare profesională și învățare pe tot parcursul vieții. Cunoașterea și dezvoltarea acestor competențe sunt considerate esențiale pentru participarea activă la viața socială și creșterea capacității de inserție profesională într-o lume a muncii în continuă schimbare.

Promovarea competențelor non-tehnice în școală a devenit un aspect din ce în ce mai important al educației moderne. Există mai multe motive pentru care competențele non-tehnice au devenit o prioritate în educație, inclusiv necesitatea de a pregăti elevii pentru provocările pieței muncii, necesitatea de a dezvolta cetățeni activi și responsabili și necesitatea de a dezvolta persoane care se pot adapta la schimbare.

Pentru a promova competențele non-tehnice în școală, este important să se includă activități specifice și strategii de predare în toate disciplinele și la toate nivelurile de educație. De exemplu, activitățile de grup pot fi folosite pentru a dezvolta abilități de colaborare și de lucru în echipă, în timp ce exercițiile de rezolvare a problemelor pot ajuta la dezvoltarea abilităților de gândire critică. În plus, utilizarea tehnologiilor digitale și a platformelor de e-learning poate contribui la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor.

În plus, pentru a promova abilitățile non-tehnice, este important ca profesorii să fie instruiți să recunoască și să evalueze aceste abilități. Acest lucru se poate face prin utilizarea unor instrumente specifice de evaluare, care pot fi utilizate pentru a evalua abilitățile elevilor în domenii precum comunicarea, rezolvarea problemelor și abilitățile de lucru în echipă.

În cele din urmă, este important ca elevii să fie implicați în activități extracurriculare, cum ar fi voluntariatul, activitățile sportive și artistice, care pot contribui la dezvoltarea abilităților soft și la lărgirea experiențelor lor.

Pe scurt, promovarea competențelor non-tehnice în școală necesită integrarea unor strategii specifice de predare în toate disciplinele și evaluarea competențelor elevilor. În plus, este important ca elevii să fie implicați în activități extracurriculare care îi ajută să-și dezvolte abilitățile soft și să-și lărgescă experiențele.

## Cadrul european al competențelor antreprenoriale - Fondazione Monnalisa

Cadrul European al Competențelor Antreprenoriale (EntreComp/EECF) este un cadru dezvoltat de Uniunea Europeană pentru a defini competențele antreprenoriale necesare pentru a începe și a conduce o afacere de succes. Cadrul a fost elaborat pe baza unei ample consultări publice și a contribuțiilor din partea experților din industrie și a cadrelor universitare.

Cadrul este format din 15 competențe antreprenoriale, organizate în trei domenii:

1. Gândirea și comportamentul antreprenorial: această zonă acoperă mentalitatea și comportamentele asociate cu începerea și conducerea unei afaceri. Acesta include abilități precum creativitatea, motivația și perseverența.

2. Competențe inovatoare: acest domeniu se referă la competențele de inovare, atât în ceea ce privește produsul/serviciul, cât și procesul, necesare pentru a face diferența față de concurenți. Acesta include abilități precum proiectarea inovatoare a produselor / serviciilor și gestionarea inovării.

3. Abilități operaționale: acest domeniu acoperă abilitățile operaționale necesare pentru a începe și a conduce o afacere, inclusiv planificarea, managementul financiar, managementul resurselor umane și comunicarea.

EECF poate fi utilizat în diverse contexte, inclusiv educație, formare și dezvoltare profesională. Acesta poate fi folosit ca bază pentru proiectarea programelor de formare antreprenorială și evaluarea competențelor antreprenorilor. În plus, EECF a fost utilizat ca referință pentru dezvoltarea instrumentelor de autoevaluare a competențelor antreprenoriale, care pot ajuta antreprenorii să își identifice punctele forte și punctele slabe.

Cadrul european al competențelor antreprenoriale este un cadru dezvoltat de Uniunea Europeană pentru a defini competențele antreprenoriale necesare pentru

a începe și a conduce o afacere de succes. Cadrul constă din 15 competențe distincte în trei categorii principale:

1. Ideeație antreprenorială:

- Creativitate și inovație;
- Identificarea oportunităților;
- Asumarea de riscuri;
- Gândire critică.

2. Competențe antreprenoriale:

- Dezvoltarea afacerii;
- Planificarea și managementul financiar;
- Networking;
- Abilități organizatorice și manageriale.

3. Aptitudini personale:

- Motivație și perseverență;
- Conducere;
- Stima de sine și încrederea;
- Orientare către client;
- Adaptabilitate;
- Empatia și atenția la relații;
- Responsabilitate socială și de mediu.

EECF poate fi utilizat în diverse contexte, inclusiv educație, formare și dezvoltare profesională.

Cadrul european al competențelor antreprenoriale poate fi, de asemenea, utilizat ca referință pentru promovarea competențelor antreprenoriale în școli. Într-



adevăr, școlile pot juca un rol important în pregătirea tinerilor pentru piața muncii și antreprenariat, oferindu-le competențele necesare pentru a începe și a conduce o afacere de succes.

În special, EECF poate fi utilizat ca bază pentru proiectarea programelor de formare antreprenorială pentru elevi pentru a le dezvolta abilitățile antreprenoriale necesare pentru a înființa și conduce o afacere. De exemplu, școlile pot organiza cursuri de formare și ateliere practice care îi ajută pe elevi să-și dezvolte creativitatea, abilitățile de rezolvare a problemelor, gestionarea resurselor și comunicarea.

În plus, EECF poate fi folosit ca instrument de autoevaluare a abilităților antreprenoriale ale elevilor, ajutându-i să-și identifice punctele forte și punctele slabe și să identifice abilitățile pe care trebuie să le dezvolte. Acest lucru poate fi deosebit de util pentru programele de educație antreprenorială bazate pe învățarea experiențială, în care elevii dobândesc abilități antreprenoriale prin practică și muncă pe teren.

EECF poate fi folosit ca referință pentru promovarea competențelor antreprenoriale în școli. Școlile pot utiliza EECF ca bază pentru proiectarea programelor de educație antreprenorială și ca instrument de autoevaluare a abilităților antreprenoriale ale elevilor. În acest fel, școlile pot contribui la pregătirea tinerilor pentru piața muncii și antreprenariat, oferindu-le competențele de care au nevoie pentru a reuși.

## Antreprenoriatul social în școală - Fondazione Monnalisa

Antreprenoriatul social este un model de afaceri care, pe lângă dimensiunea economică, ia în considerare și dimensiunile sociale și de mediu, cu scopul de a crea un impact pozitiv asupra comunității și teritoriului. Antreprenoriatul social este astfel o alternativă la antreprenoriatul tradițional, care pune accentul exclusiv pe maximizarea profitului.

Antreprenoriatul social are rădăcini istorice datând din secolul al 19-lea, dar termenul "antreprenoriatul social" a fost inventat abia în secolul 20. Unul dintre primele exemple de antreprenoriatul social sunt cooperativele de producție, care își au originea în Anglia la sfârșitul secolului al 19-lea și au promovat participarea lucrătorilor la gestionarea întreprinderii și distribuirea echitabilă a profiturilor.

În anii 1960 și 1970, antreprenoriatul social s-a dezvoltat în America Latină ca răspuns la inegalitatea socială profundă și dificultățile economice. Un exemplu al acestei evoluții sunt întreprinderile economiei solidare din Brazilia, care au promovat autosuficiența comunităților locale prin producția și distribuția de bunuri și servicii.

În anii 1980 și 1990, antreprenoriatul social s-a răspândit în Europa, datorită activității unui număr de antreprenori sociali, cum ar fi Muhammad Yunus, fondatorul Băncii Grameen din Bangladesh, care a creat un sistem de microcredite pentru a sprijini dezvoltarea activităților antreprenoriale ale celor mai săraci.

În ultimele decenii, antreprenoriatul social a fost recunoscut ca un model de afaceri care combină crearea de valoare economică cu un impact social și de mediu pozitiv. În plus, antreprenoriatul social a atras o atenție sporită din partea guvernelor, organizațiilor internaționale și investitorilor, care i-au recunoscut potențialul de a rezolva unele dintre cele mai presante probleme ale societății.

Deși apropiate unele de altele ca și concepte, antreprenoriatul social și sectorul terțiar sunt două domenii cu multe asemănări, dar și unele diferențe.

Sectorul terțiar este o colecție de organizații nonprofit, care diferă atât de sectorul public, cât și de cel privat cu scop lucrativ. Organizațiile din sectorul terțiar pot desfășura o varietate de activități, de la promovarea culturii la apărarea drepturilor omului, de la protejarea mediului la promovarea bunăstării sociale.

Antreprenoriatul social, pe de altă parte, este un model de afaceri care încearcă să combine crearea de valoare economică cu un impact social și de mediu pozitiv. Întreprinderile sociale pot lua multe forme, cum ar fi cooperativele sociale, corporațiile de beneficii și întreprinderile sociale nou-înființate.

Cu toate acestea, există unele zone în care cele două zone se suprapun. De exemplu, multe organizații din sectorul terțiar se angajează în activități antreprenoriale pentru a genera resurse economice pentru a reinvesti în obiectivele lor sociale. În mod similar, multe întreprinderi sociale au o misiune socială și își desfășoară activitatea în domenii considerate în mod tradițional de competența celui de-al treilea sector, cum ar fi acordarea de asistență persoanelor vulnerabile sau promovarea durabilității mediului.

În plus, multe întreprinderi sociale au luat ființă tocmai cu scopul de a umple lacunele pieței și de a oferi soluții inovatoare la problemele sociale, devenind astfel adevărați actori din sectorul terțiar.

Antreprenoriatul social și sectorul terțiar au multe asemănări, dar sunt două domenii distincte. Cu toate acestea, colaborarea dintre cele două poate duce la sinergii pozitive pentru a aborda provocările sociale și economice ale timpului nostru, astfel încât promovarea competențelor și viziunilor la elevii de astăzi să devină un obiectiv educațional.

Școlile pot juca un rol important în promovarea antreprenoriatului social în rândul tinerilor. În special, predarea antreprenoriatului social poate oferi elevilor instrumentele de care au nevoie pentru a crea o întreprindere care nu numai că generează profituri, ci contribuie și la bunăstarea comunității.

Antreprenoriatul social poate fi introdus în școli prin cursuri de formare și ateliere practice care le permit elevilor să dezvolte abilitățile antreprenoriale necesare pentru a începe și a conduce o întreprindere socială. În plus, școlile pot organiza

proiecte de antreprenoriat social în care elevii au posibilitatea de a dezvolta idei de afaceri și proiecte care abordează nevoi sociale și de mediu specifice.

În plus, școlile pot colabora cu întreprinderi sociale și organizații din sectorul terțiar pentru a oferi elevilor oportunități de a învăța la locul de muncă și de a-și dezvolta abilitățile antreprenoriale prin proiecte din lumea reală. În acest fel, elevii pot dobândi abilități practice și pot dezvolta o înțelegere mai profundă a rolului pe care antreprenoriatul social îl poate juca în crearea unui impact pozitiv asupra societății.

Antreprenoriatul social poate fi introdus în școli prin cursuri de formare, ateliere practice și proiecte de antreprenoriat social. Școlile pot, de asemenea, să colaboreze cu întreprinderile sociale și organizațiile din sectorul terțiar pentru a oferi elevilor oportunități de a-și dezvolta abilitățile antreprenoriale prin proiecte din lumea reală. În acest fel, școlile pot contribui la formarea tinerilor antreprenori sociali ai viitorului.

## **Proiectul Make-Sense (scurtă descriere a proiectului) - Eulab**

Proiectul Make Sense se concentrează pe atenția crescândă a comunității europene și internaționale pe tema educației antreprenoriale. Accentul a fost deja inițiat în 2003 cu "Cartea verde privind antreprenoriatul în Europa" și tema educației antreprenoriale a fost inclusă în 2006 ca una dintre cele 8 competențe-cheie pe care Parlamentul European urmează să le includă în programele de învățământ superior (Obj. Gen. 23 din Comunicarea "Regândirea educației", 2012). Organizația Națiunilor Unite, în Raportul mondial al tineretului din 2019, a introdus importanța stimulării unui anumit tip de antreprenoriat în rândul tinerilor: antreprenoriatul social.

Acest discurs, axat pe crearea de valoare, prezintă un interes deosebit pentru profesori, care trebuie să se refere din ce în ce mai mult la interdependența dezvoltării personale și sociale în activitățile didactice care nu pot avea doar un scop educațional, ci contribuie și la generarea unui impact pozitiv pentru lume.

Proiectul MAKE SENSE sprijină profesorii în această direcție prin furnizarea atât a instrumentelor, cât și a metodologiilor de predare bazate pe utilizarea integrată a două modele:

EntreComp (European Reference Framework for Entrepreneurial Competence) și Competitive Arenas (model de inovare și dezvoltare util pentru formarea competențelor antreprenoriale, care urmează să fie transferat în contextul școlii).

Activitățile au avut în vedere implicarea unei școli secundare pentru fiecare dintre cele 4 țări implicate (Slovenia, România, Marea Britanie și Italia), pentru construirea și experimentarea căilor de antreprenariat social la școală, care vizează dezvoltarea competențelor de bază atât pentru profesori, cât și pentru elevi, capabile să crească în același timp implicarea profesionale și participarea civică.

20 de elevi din fiecare școală (aproximativ 80 în total și dintre care cel puțin 30% cu rezultate slabe, astfel încât să se garanteze șanse egale de participare) au testat parcursurile sub formă de activități complementare și/sau suplimentare care pot fi recunoscute drept credite școlare, activități didactice de tip atelier ca o nouă programă de predare sau ca integrare a parcursului în una sau mai multe programe de învățământ existente, ca metodă educațională inovatoare.

Un minim de 5 profesori din fiecare școală (tot. 20) au participat la ateliere de formare (în clasă și la distanță) pentru a construi OI necesar, implicând și formatori (1 pentru fiecare țară) pentru a garanta replicabilitatea intervenției.

Din punct de vedere metodologic, proiectul ia ca referință Modelul Arenelor Competitive (Storbacka & Nenonen, 2012), un model de analiză a pieței și inovație testat anterior de Eulab Consulting în contextul de afaceri, este transferat în contextul educațional pentru a promova generarea de idei de afaceri inovatoare și funcționale ca răspuns la unul dintre SDG-urile Agendei 2030.

Modelul introduce conceptul de "Arena Competitivă", o configurație particulară de dimensiuni și categorii ale unei probleme complexe și identificată prin tehnici precum Analiza Morfologică și Cercetarea Acțiunii care sunt foarte potrivite pentru a dezvolta punctele forte și punctele slabe ale Generației Z, respectiv creativitatea / inovația și munca în echipă.

În același timp, au fost concepute și testate noi instrumente de evaluare, capabile să detecteze 5 competențe extrem de angajabile, comune modelului Entrecomp (2016) și Recomandării Consiliului European privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții (2018), legate de antreprenoriatul social: *alfabetizare* - în special alfabetizare economică, pentru a evalua transformarea unei idei într-o afacere capabilă să genereze valoare; *competențe digitale și bazate pe tehnologie* - pentru a putea căuta și utiliza cunoștințele răspândite pe web; *competențe interpersonale* - lucrul într-o echipă, comunicarea eficientă, oferirea și primirea de feedback; *cetățenie activă* - cetățenie globală și digitală; *competența antreprenorială* - creativitate și inovație (și datorită modelului Arenelor Competitive).

Rezultatele sunt legate de includerea parcurșurilor de antreprenoriat social în școală, pentru a evidenția legătura dintre educație și capacitatea de inserție profesională prin îmbunătățirea predării nu numai în conținut, ci mai ales în metode, folosind un limbaj mai apropiat de nevoile și caracteristicile generației Z.

Protagonismul tinerilor studenți în atingerea obiectivelor Agendei 2030 este stimulat prin promovarea inițiativelor care pot, în același timp, să crească capacitatea lor de angajare. Generația Z este mai puțin implicată în activități de implicare civică decât generațiile trecute (Addor, 2011), în ciuda faptului că la nivel profesional preferă să înceapă inițiative antreprenoriale (Adecco, 2015).

Prin urmare, MAKE SENSE se concentrează pe crearea și adoptarea inițiativelor de antreprenoriat social în școli, pentru a crește atât capacitatea lor viitoare de angajare (prin competențe inovatoare și modele de afaceri), cât și angajamentul lor civic (legături către ODD ale Agendei 2030).

Impactul așteptat este un protagonism mai mare al tinerilor și al instituțiilor școlare, unite pentru a realiza ODD-urile.

Rezultatul comun așteptat pentru profesori și elevi este reprezentat de noi competențe și instrumente practice în domeniul antreprenoriatului social, pentru a stimula atât inițiativele individuale, cât și cele de grup utile din punct de vedere social.

Datorită proiectului MAKE SENSE, un model educațional inovator, cu o bază științifică solidă, legat de antreprenoriatul social al tinerilor, este transferat și validat în școli, capabil să stimuleze politicile educaționale europene care au un impact pozitiv nu numai asupra calității educației, ci și asupra capacității sale de a genera locuri de muncă și de a răspunde problemelor sociale.

## Modulele implementate și aplicarea acestora

---

- Fondazione Monnalisa, Italia

### *Contextul Teoretic*

Storbacka & Nenonen de la Hanken School of Economics, în lucrarea lor "Competitive Arena Mapping: Market Innovation Using Morphological Analysis in Business Markets (2012)", introduc conceptul de arenă competitivă, pentru a oferi un nou model care să faciliteze identificarea segmentelor de piață în care să concureze și să inoveze. O arenă competitivă poate fi definită ca o situație de concurență în care mărci din diverse industrii vizează același set de clienți oferind produse și servicii alternative. În centrul acestei competiții se află nevoile specifice ale clienților care pot fi satisfăcute cu oferte din diferite industrii care nu se află neapărat într-o relație de substituție strânsă. O arenă competitivă este cea mai mică zonă de piață în care este posibil să fii un concurent valabil. Este reprezentată de suprapunerile diferitelor segmente de piață, care se intersectează între ele, dar nu neapărat congruente între ele. Principalele criterii ale arenelor competitive sunt următoarele 5:

1. Logic - combinație de segmente (categorii) de piață logic plauzibilă
2. Empiric - realizabil concret în realitate
3. Normat - aliniat la valorile și obiectivele Agendei 2030
4. Inovativ - include o valoare adăugată care distinge soluția propusă de celelalte deja existente
5. Integrativ - combină creativ și cu succes factorii de cerere și ofertă

Toate aceste criterii sunt îndeplinite prin implementarea unui proces în șase etape care va lega arenele competitive de procesul strategic (Storbacka & Nenonen 2012): (1) identificarea și selectarea dimensiunilor arenelor competitive; (2) crearea unei casete morfologice prin definirea categoriilor pentru fiecare dimensiune; (3) configurarea morfotipurilor viabile, adică a arenelor competitive; (4) dezvoltarea cardurilor de identificare pentru a descrie și cuantifica fiecare



arenă; (5) selectarea unui set de arene competitive pe care să se concentreze; și (6) demararea punerii în aplicare.

Prin urmare, provocarea este cum să construim un modul de formare simplificat bazat pe aceste concepte, care ar putea fi utilizat de elevi pentru a promova și planifica o posibilă întreprindere socială, promovând astfel competența-cheie (RECOMANDAREA CONSILIULUI din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții) a "competenței antreprenoriale" la elevii de liceu.

Modulul trebuie apoi să se refere la cadrul arenelor competitive, dar din punctul de vedere al mediului de învățare al elevilor și al perspectivei învățării pe tot parcursul vieții. În acest sens, elevii pot folosi modelul CAM ca instrument de promovare a competențelor transversale precum creativitatea, comunicarea, competențele digitale, învățarea învățării și, desigur, competențele antreprenoriale. De fapt, metodologia include analiza morfologică care găsește soluții inovatoare la probleme complexe care sunt compuse din mai mulți factori, definirea dimensiunilor și a categoriilor posibile, apoi selectarea modelelor creative ale categoriilor, care se leagă puternic de competența cheie "Competența personală, socială și de învățare a învățării". Aceasta este abilitatea de a reflecta asupra propriei persoane, de a gestiona eficient timpul și informațiile, de a lucra cu ceilalți într-un mod constructiv, de a rămâne rezilient și de a-și gestiona propria învățare și carieră. Aceasta include capacitatea de a face față incertitudinii și complexității, de a învăța să învețe, de a sprijini bunăstarea fizică și emoțională, de a menține sănătatea fizică și mentală și de a putea duce o viață conștientă de sănătate, orientată spre viitor, de a empatiza și de a gestiona conflictele într-un context incluziv și de susținere.

Brainwriting-ul este o altă componentă a procesului, ceea ce ar stimula comunicarea, creativitatea și competențele de citire ale elevilor, adică capacitatea de a acționa ca cetățeni responsabili și de a participa pe deplin la viața civică și socială, pe baza înțelegerii conceptelor și structurilor sociale, economice, juridice și politice, precum și a evoluțiilor globale și a durabilității.

Mai mult, sintetizarea și prezentarea ideii finanțatorilor și părților interesate va avea un impact asupra competențelor digitale ale studenților, ceea ce implică

utilizarea încrezătoare, critică și responsabilă și implicarea în tehnologiile digitale pentru învățare, la locul de muncă și pentru participarea în societate.

Evident, impactul principal ar trebui să fie asupra competenței antreprenoriale, de exemplu, capacitatea de a acționa asupra oportunităților și ideilor și de a le transforma în valori pentru alții. Se bazează pe creativitate, gândire critică și rezolvarea problemelor, luarea inițiativei, perseverență și capacitatea de a lucra în colaborare pentru a planifica și gestiona proiecte cu valoare culturală, socială sau financiară.

Astfel, modulul în complexitatea sa ar trebui să abordeze diferite competențe și să permită elevilor nu numai să creeze o oportunitate reală de întreprindere socială, ci și să își dezvolte competențele generale. În acest sens, principalul rezultat ar trebui să fie ideea de antreprenoriat, dar școala ar trebui să evalueze și să certifice, la nivel individual, câștigul elevilor în astfel de abilități, iar această evaluare ar trebui inclusă în curricula școlară a fiecărui elev.

#### *Cum a fost pus în aplicare instrumentul*

Modulul începe astfel cu o reflecție asupra arenelor competitive și o lucrare privind conectarea teoriei și a aplicațiilor generale la nevoile elevilor și la curriculumul școlar. Principala competență pe care se concentrează modulul este cea a "antreprenoriatului social", deși, așa cum am menționat mai devreme, evident prin însăși natura abilităților transversale, alte competențe-cheie sunt stimulate de modulul în sine, cum ar fi abilitățile cetățenești, abilitățile de comunicare, abilitățile digitale și abilitățile matematice. Arenele competitive sunt astfel punctul de plecare pentru implementarea modulului, dar modulul în sine conține părți și indicii din alte modele și instrumente utile în lumea planificării afacerilor. În prima fază a modulului, de fapt, este prezentat cadrul **Entrecomp** (<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>), **cadru european al competențelor antreprenoriale** ca un cadru de referință pentru a explica ce se înțelege prin mentalitate antreprenorială.

EntreComp oferă o descriere cuprinzătoare a cunoștințelor, abilităților și atitudinilor de care oamenii au nevoie pentru a fi antreprenori și pentru a crea

valoare financiară, culturală sau socială pentru alții. Acest lucru va permite elevilor să reflecteze asupra acestor subiecte, să se concentreze asupra scopului modulului și să reflecteze asupra abilităților personale asociate cu antreprenoriatul. De fapt, EntreComp are potențialul de a fi utilizat într-o varietate de moduri, inclusiv:

- sprijinirea politicilor și practicilor pentru dezvoltarea competențelor antreprenoriale
- evaluarea competențelor antreprenoriale
- sprijinirea formării educatorilor, formatorilor și profesorilor pentru a oferi competențe antreprenoriale
- să proiecteze programe și oportunități de învățare
- recunoașterea și certificarea competențelor

După această primă reflecție, al doilea pas și instrument propus în modul este cel al CV-ului creativ, unde elevii au posibilitatea de a construi o prezentare inițială a abilităților pe care le posedă. Curriculum-ul creativ are, de asemenea, o valoare educațională, deoarece elevii sunt, de asemenea, ajutați și instruiți cu privire la modul în care își pot compune creativ CV-urile. De fapt, indicațiile generale (<https://www.careers.ox.ac.uk/cvs-for-creative-careers#collapse1543716>) sunt aplicate pentru construirea unor astfel de CV-uri, cum ar fi: Fii concis (de exemplu, "Utilizați una sau două pagini complete pentru un document Word / PDF, o singură pagină web fără o bară de derulare prea lungă dacă este online sau un CV video care încorporează secțiuni clare, toate având doar un minut sau două în lungime. Amintiți-vă, interviuatorul dvs. poate avea multe CV-uri de revizuit și nu va putea petrece o cantitate imensă de timp pe unul."); Amintiți-vă scopul (de exemplu, "CV-ul dvs. este de a vă obține interviul sau întâlnirea, nu locul de muncă în sine - evidențiați ceea ce ați realizat lucru care îl face pe cititor să dorească să afle mai multe întâlnindu-vă. Nu este un almanah al întregii tale vieți, ci un document funcțional care se adresează cerințelor lor."); Verificați funcționalitatea (de exemplu, "Dacă ochiul unui angajator îl scanează, va percepe ceva care îl face să continue? Dacă un angajator îl imprimă sau îl deschide într-o versiune anterioară de Word sau pe un alt sistem de operare, îi va păstra formatarea?"); Adaptați-l (de exemplu, "Prezentați-vă abilitățile și experiența pe

care le caută angajatorul respectiv, în designul care ar putea atrage cel mai bine"); Subliniați relevanța (de exemplu, "Descrieți-vă experiența într-un mod care se concentrează pe lucrurile pe care le-ați învățat, abilitățile pe care le-ați folosit cu succes, responsabilitățile și realizările dvs. Evitați să vă concentrați asupra detaliilor care nu se traduc în lumea lor"); Nu uitați diploma (de exemplu, "Arătați cum cursul la care ați participat v-a oferit cunoștințe, competențe și v-a dezvoltat abilitățile"); Verificați dacă funcționează (de exemplu, "Este ușor să pierdeți din vedere utilizatorul final cu un proiect condus de design - testați-l împărtășindu-l cu prietenii, rezervați o întâlnire cu un consilier în carieră și, cel mai important, cereți opinia specialiștilor din industrie din domeniul ales").

Un alt instrument din interiorul modulului este instrumentul moodboard. Un moodboard este, de obicei, o serie de imagini unite împreună ca într-un colaj, care este folosit de designeri pentru a arăta un design și concepte de produs conexe într-un format vizual. Există diferite tipuri de moodboard-uri: prima subdiviziune macro le clasifică între fizic și digital. Versiunile fizice sunt panouri (orizontale sau verticale) în care sunt colectate fotografiile, decupaje din ziare, țesături sau alte materiale care sunt legate de un singur fir care este apoi firul comun al proiectului: inspirația. În versiunile digitale, pe de altă parte, se utilizează software care ajută la colectarea fișierelor (de obicei a imaginilor) și le permite să fie reorganizate vizual într-un mod care simulează ceea ce s-ar face în versiunea fizică. Utilitatea este legată de faptul că este mai ușor pentru mintea umană să vizualizeze imagini decât să citească text. În plus, privirea în întregime poate identifica rapid elementele care nu se potrivesc perfect designului sau poate identifica corelațiile dintre ele, uneori evidențiind sub-zone ale designului, aducând imaginile care se potrivesc cel mai bine între ele. Această parte a modulului ar permite studenților să înceapă să reflecteze asupra ideilor de întreprindere socială.

Brain writing este un alt instrument prezent în modul. Brain writing este o tehnică de generare a ideilor în care participanții își scriu ideile despre o anumită întrebare timp de câteva minute fără să vorbească. Apoi, fiecare persoană își transmite ideile următoarei persoane care le folosește ca declanșator pentru adăugarea sau rafinarea propriilor idei.

Cum să implementeze o campanie socială este un alt instrument introdus în modul. Acest lucru va permite elevilor să se angajeze în practici de promovare a ideilor lor, să le prezinte și, sperăm, să fie finanțate de părțile interesate. Această parte va permite elevilor să se îmbunătățească și să găsească modalități de comunicare.

### Structura modulului

ETAPE ACTIVITĂȚI	ȘI	PROCES	TIMP
1. ÎNCĂLZIRE INTRODUCERE REVIZUIRE	/	Prezentarea parcursului	10 Minute
2. CAPTAREA ATENȚIEI		M'impredo (Devin antreprenor)	30 Minute
		PAUZĂ	
3. Activitatea 2		CV-ul meu creativ	60 Minute
4. Activitatea 3		Am o viziune	60 Minute
5. Activitatea 4		Școala mea este diferită	60 Minute
		PAUZĂ	
6. Activitatea 5		Promovez social / mental	40 Minute
7. Plenară		Recapitulare și prezentarea produsului final	40 Minute

## *Utilizare*

Acesta este link-ul către modulul online, unde puteți vedea o prezentare a fiecărei activități, împreună cu sugestii de utilizare practică în clasă.

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

## **Aplicarea modulelor în proiect**

Modulul a fost testat în cadrul proiectului Make Sense de către parteneri italieni în două licee principale din Arezzo. Cele două licee sunt două licee teoretice. Educația oferită de un “liceo” este în mare parte academică. Liceele acoperă subiectele de bază și specializează în domenii specifice de studiu; acestea pot fi științele umaniste, știința sau arta. Principalul obiectiv este pregătirea studenților pentru învățământul universitar și superior. În acest caz, tipul de “liceo” implicat a fost: Liceo scientifico (liceu științific) (din 1911) - dedicat studiilor științifice; împarte o parte din programul său cu “liceo classico” în predarea limbii italiene, latine, istorie și filozofie, dar este orientat mai mult spre matematică, fizică, chimie, biologie, știința pământului și informatică.

Al doilea a fost Liceo linguistico (MFL) (din 1973) - pune accent pe învățarea limbilor străine moderne; limbile predate de obicei sunt engleza, franceza, spaniola și germana - deși recent au fost introduse și rusa, araba și, în special, chineza. Ca și în liceo classico, sunt predate și matematica, fizica, chimia, biologia, știința pământului, istoria și filosofia.

De asemenea, alegem să legăm cele două grupuri, pentru a promova învățarea colaborativă, dar și pentru a găsi un teren comun de "antreprenariat social" asupra căruia să reflectăm. Elevii au fost apoi instruiți să colaboreze și să găsească idei comune pentru a fi puse în aplicare.

## *Cum se utilizează*

### Implementarea - Cadrul Entrecomp

Reflecția și recunoașterea propriilor competențe antreprenoriale ale studenților prin intermediul Cadrului european al competențelor antreprenoriale. Pornind de la definiția studiului Entrecomp "antreprenoriatul înseamnă a acționa asupra oportunităților și ideilor pentru a le transforma în valoare pentru ceilalți", am continuat să înțelegem și să evaluăm împreună abilitățile soft ale fiecăruia necesare pentru a dezvolta idei și oportunități în ceva tangibil prin mobilizarea resurselor. Aceste resurse pot fi personale (de exemplu, conștiința de sine și autoeficacitatea, motivația și perseverența), materiale (de exemplu, mijloace de producție și resurse financiare) sau intangibile (de exemplu, cunoștințe, abilități și atitudini specifice).

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

### CV creativ

Conectarea lumii școlii la lumea muncii cu flexibilitate necesită, de asemenea, o nouă idee de prezentare și profilare care nu ia în considerare atât formalismele, cât temperamentul și imaginația individului care își spune povestea în principal prin pasiunile și abilitățile sale transversale în loc de noțiuni biografice și învățate. Prin urmare, curriculum-ul nu va mai fi scris, ci animat sau grafic, în funcție de abilitățile și resursele digitale ale elevului, ca primul test real al inventivității și creativității cuiva, adevărate trepte ale antreprenoriatului. Elevii au vizualizat în grupuri CV-uri creative găsite pe Pinterest și Youtube pentru inspirație și apoi au lucrat pe șabloane de pânză sau direct video.

### Brainwriting

Momentul brainstorming-ului are adesea limitarea de a obține o soluție bazată pe doar câteva idei, adesea cele ale celor mai străluciți sau mai extrovertiți membri ai grupului care se impun tovarășilor lor mai timizi, lăsând perspective și observații valoroase în fundal și nerealizând un schimb real de idei sau un dialog capabil să asculte, cu atât mai mult într-un context în care partenerii sunt două școli diferite

și clase diferite, unde mulți elevi sunt împreună pentru prima dată. Acesta este motivul pentru care s-a decis implementarea procesului de brainwriting.

În loc de 6 persoane care participă activ la proces, 3 idei pe rundă și 5 minute de timp pentru fiecare rundă, conform metodei a fost preferat să se bazeze pe numărul real de grupuri de studenți și un număr mai mic de idei, dar care a fost apoi corectat și îmbunătățit în rundele ulterioare de către colegi pentru a descuraja gândirea defetistă și negativă. De fapt, brainstorming-ul clasic generează adesea prea multă reverberație care se pierde pe detalii și critică, în loc să se concentreze pe bogăția, coerența și factualitatea unei idei. Prin brainwriting, pe de altă parte, o cantitate enormă de creativitate este generată într-o perioadă foarte scurtă de timp, oferind tuturor șanse egale de a avea o voce, bazându-se întotdeauna pe o abordare constructivă și pozitivă și munca în echipă.

Moodboard. Odată ce ideea a fost definită pentru a o vizualiza împreună, elevii au fost invitați să realizeze un style board cu o serie de imagini îmbinate ca într-un colaj; instrumentul moodboard, care vine din lumea modei, poate da o idee imediată despre conceptul de business, un fel de proiect vizual care să indice coordonatele. Elevii au lucrat în principal pe Canvas, dar au folosit și platforme sociale, cum ar fi Ig sau alte platforme netradiționale, pentru a spune prin imagini sugestive, culoare, spirit și design, care ar trebui să promoveze ideea gândită prin sesiunea de brainwriting.

### *Participarea studenților*

Exemple practice și raport de experimentare cu elevii

Elevii au făcut mai întâi o cercetare web a întreprinderilor sociale creative ale tinerilor din zonă, analizând competitivitatea, inovația, durabilitatea și comunicarea acestora, apoi încercând să distingă perspective și imaginație și să înțeleagă mai bine despre ce este vorba atunci când vine vorba de servicii, bunăstare creativă și valoare socială.

Ca o primă activitate li s-a administrat testul de autoevaluare Entrecomp pentru a-și înțelege propriile abilități antreprenoriale pe care tind să nu le recunoască sau cred că nu le au, moment în care au trecut la realizarea în perechi (astfel încât



fiecare să aibă propriul martor/oglină dar și operator tehnic în cele din urmă) un CV creativ inspirat din șabloanele preexistente pe Pinterest, Canvas, Youtube. Elevii au folosit în principal telefonul mobil și aplicația instagram spunându-și punctele forte.

Pentru brainstorming, a fost încercată soluția de brainwraiting, care într-un timp scurt a generat multe idei și creativitate depășind impasul dezbaterii de grup mult mai conflictual și disruptiv. Elevii s-au împărțit în patru grupuri, trei din Liceo Colonna și unul din Liceo Scientifico, și și-au notat cele trei idei pe o foaie pe care au transmis-o apoi celorlalte grupuri care, la rândul lor, au trebuit să rescrie prin îmbunătățirea sau definirea în continuare a ideii transmise de următorul grup. Am ajuns într-o singură sesiune la definiția aproximativă a proiectului antreprenorial, care constă în crearea unui spațiu fizic de hangout și atelier condus chiar de studenți, unde logica reciclării și reutilizării într-o perspectivă de modă este pusă în sistem.

(Nudge. The Gentle Push, H. Thaler)

Trecând la scrierea în comun, elevii au putut să vadă ideile finale, să le voteze și să le aranjeze mai coerent, ajungând la concluzia că locul va fi un bar-studio-laborator de creativitate care va fi înființat într-un chioșc vacant deținut de oraș pentru a fi închiriat gratuit școlilor orașului, prin faptul că elevii îl gestionează printr-un Pon inovator privind cetățenia activă (posibil hashtag #aponescenti) și o sistematizare a recunoașterii creditului pentru cei care servesc sau participă la activități acolo.

Întreprinderea socială care administrează chioșcul este responsabilă pentru administrarea micului dejun școlilor participante dimineața și a activităților de studiu remedial după-amiaza, dar și a cursurilor și atelierelor de modă, artizanat și creativitate care au ca rezultat o săptămână anuală a modei organizată în întregime de studenți, care promovează filosofia și bunele practici ale reciclării (atât alimente, cât și textile) pe care elevii le-au numit "gustul urâtului".

Cele trei grupuri formate anterior s-au reformat din nou, cu alegerea unui lider pentru fiecare echipă pe baza expertizei fiecărei echipe și pe domenii de interes,

pentru a dezvolta părțile individuale ale proiectului în profunzime: planul de afaceri și sustenabilitatea, organizarea și logistica, designul și comunicarea.

Numele ales pentru inițiativă a fost DesKafé și a fost găsit din nou folosind metoda Brainwritting. În prezent un student face logo-ul din moodboard-urile propuse de cele trei grupuri. Pe lângă nume, estetica va porni, de asemenea, de la reutilizarea și reciclarea materialelor școlare, cum ar fi bănci rupte pentru mese, scaune renovate, cărți în loc de cărămizi pentru tejghea sau material de hârtie pentru acoperirea pereților.

În schimb, săptămâna modei care va fi evenimentul final al cursurilor de creativitate, modă și design care vor avea loc la în locația proiectului se va numi "Nimeni nu mă poate judeca"

Cafeneaua va fi gestionată printr-o aplicație gratuită descărcabilă de către studenți, care va înlocui și va spori posibilitățile unui card de membru, aflat în prezent în studiu de grupul logistic, dar care include posibilitatea de a prelua și de a stabili schimburi, rezervări pentru micul dejun, înregistrări la ateliere, disponibilitate de îndrumare și repetiție și achiziție de credite prin ore dedicate activităților de la cafenea.

Planul de afaceri este, de asemenea, în curs de dezvoltare, dar ia în considerare investiția inițială care este profund durabilă datorită materiilor prime, alimentelor și textilelor, care sunt de fapt deșeurile altor producții (acord cu fundația Monnalisa pentru textile și cu Coldiretti pentru alimente) și abordarea digitală care reduce unele costuri de operare.

Gânduri pe temă:

"Creativitatea este, fără îndoială, cea mai importantă resursă umană. Fără creativitate nu ar exista progres și am repeta mereu aceleași tipare." Edward De Bono

"A crea ceva ce nu există încă trebuie să fie ambiția tuturor celor care sunt în viață." Paulo Freire

“A fi creativ înseamnă, în primul rând, a face ceva neobișnuit... Pe de altă parte, oricât de neobișnuită, ideea trebuie să fie suficient de logică pentru ca oamenii să o ia în serios.” (Howard Gardner)

“Creativitatea înseamnă pur și simplu conectarea lucrurilor. Când întrebi oamenii creativi cum au făcut ceva, aproape că se simt vinovați pentru că nu au făcut-o cu adevărat, doar au văzut ceva și, după un timp, totul li s-a părut clar. Asta pentru că au reușit să conecteze experiențele pe care le-au avut și să le sintetizeze în lucruri noi.” Steve Jobs

“Învață regulile ca un profesionist, astfel încât să le poți încălca ca un artist” Pablo Picasso

### *Principalele rezultate*

Elevii au înțeles mai întâi că există posibilitatea reală de a face întreprinderi sociale creative, uitându-se la bogăția și inovația prezente în zona Arezzo, care se mândrește cu un număr foarte mare de întreprinderi sociale în comparație cu media națională.

Ei au înțeles mai bine valoarea și specificul propriilor abilități soft, cum ar fi rezolvarea problemelor, aptitudinea relațională, inițiativa, flexibilitatea, imaginea de ansamblu și multe altele pe care nu bănuiau că le au.

Un rezultat deosebit de vizibil a fost atitudinea față de lucrul nou și niciodată făcut care, dacă inițial înspăimânta și împingea elevul într-un mod defetist în zona sa de confort, a fost ulterior metabolizat diferit.

Nu se mai spune despre ceva ce nu se poate face, ci doar despre cum ar putea fi făcut.

Lucrul în echipă într-un mod proactiv după neîncrederea inițială și conflictul asupra propunerilor de proiectare a întreprinderii sociale.

Învățarea prin cooperare a funcționat pentru că a făcut posibil ca toată lumea să conveargă către un singur scop, încurajând interdependența pozitivă între cei implicați, responsabilitatea individuală prin contribuțiile individuale aduse grupului și operaționalizarea și fundamentarea ideii gândite care necesită flexibilitate, dar și logică și consecvență.

- 
- Eulab, Italia

În timpul **Zilelor Erasmus** din 13 octombrie 2022, Eulab a organizat un eveniment de diseminare în colaborare cu partenerul consorțiului său - Antares - la Istituto Omnicomprensivo Orte pentru a disemina rezultatele obținute și imaginea de ansamblu a proiectului MAKE SENSE, favorizând astfel, oportunitatea diseminării către participanții din sectorul școlar: profesori și elevi din teritoriul Lazio, dar și internaționali, reprezentanți ai AP și formatori și consultanți de diferite tipuri.

Cu această ocazie, partenerii proiectului nu au fost prezenți la eveniment, dar au fost totuși implicați prin invitarea lor la transmisiunea live pe Facebook care a fost prezentată de pagina oficială a proiectului. Eulab s-a asigurat, datorită contribuției lui Antares, că programul zilei a fost, de asemenea, distribuit online pe site-ul Zilelor Erasmus, așa cum a fost aprobat. Eulab a implicat mai multe persoane și colaboratori din rețeaua sa din Roma, care au participat cu entuziasm, având în vedere și proximitatea și ușurința de a ajunge la locul evenimentului în sine. De asemenea, au fost mulți spectatori ai paginii proiectului și ai distribuiri video pe paginile sociale, cum ar fi partenerii celorlalte proiecte prezentate (Family-School Network, Think Diverse!, etc). Publicarea online a evenimentului a făcut posibilă diseminarea eficientă a rezultatelor Make Sense și a proiectului în ansamblu.

Eulab, colaborând cu școala italiană din Orte, a asigurat astfel participarea a **76 de persoane**. Aproximativ 60% din total au fost **elevi**.

Proiectul Make Sense se încadrează perfect în context, deoarece subliniază importanța educației antreprenoriale și, în special, în conformitate cu atenția crescândă a Comunității Europene asupra importanței dezvoltării unor căi de stimulare a unui anumit tip de antreprenoriat în rândul tinerilor. A fost oferită o prezentare generală a proiectului și a site-ului web, precum și modulele de formare și setul de instrumente de evaluare.

Proiectul este prezentat cu privire la crearea de valoare, cu impact în special asupra profesorilor, care trebuie să se refere întotdeauna la interdependența dezvoltării personale și sociale în activitățile educaționale care pot avea nu numai un scop educațional, ci și să contribuie la generarea unui impact pozitiv pentru lume.

Au fost prezentate rezultatele obținute ale IO și funcționalitatea acestora. Atelierele de instruire și setul de instrumente metodologice (IO1) au fost prezentate ca bază teoretică. Proiectul își propune să stimuleze prezența instituțiilor de învățământ în sine, oferind o oportunitate de a colabora activ cu instituțiile europene în dezvoltarea politicilor educaționale pe tema antreprenoriatului social.

Impactul măsurabil pe care Make Sense dorește să îl creeze este, fără îndoială, asupra instituțiilor de învățământ, astfel încât acestea să promoveze o temă a antreprenoriatului social legată de ODD la școală, bazată pe modelul Arenelor competitive, care permite o mare flexibilitate, deoarece poate lua forma unor activități complementare și / sau recunoscute ca credit școlar sau ca activitate educațională de tip atelier sau ca metodă educațională inovatoare.

O altă țintă cheie a proiectului Make Sense sunt profesorii, deoarece proiectul oferă oportunitatea de a prezenta în afara parteneriatului noi metodologii de predare bazate pe creativitate și organizarea informațiilor, lucrând la punctele forte ale Generației Z. Aceste metodologii, așa cum sunt ilustrate, se bazează pe modelul Arenelor Competitive: Analiza Morfologică și Cercetarea Acțiunii. Instrumentul Competitive Arena va fi util profesorilor pentru a promova noi modalități de analiză și rezolvare a problemelor complexe.

Scopul IO4 a fost prezentat, subliniind rolul jucat de instituțiile școlare în stimularea tinerilor să participe activ în societate, combinând capacitatea de angajare și impactul social în ofertele lor educaționale. Pentru prezentarea manualului final IO4, prezentarea în școli a fost crucială, deoarece a ajuns la un număr mare de persoane din afara parteneriatului proiectului, stimulând rolul lor de lider în crearea de predare cu impact social asupra lumii și a capacității de inserție profesională a tinerilor, rezultând din adoptarea unor subiecte de interes

internațional apropiate de generația Z (antreprenoriat social) și instrumente inovatoare validate în literatura de specialitate (arene competitive).

Eulab a prezentat, de asemenea, modulul privind abilitățile interpersonale, una dintre cele 5 competențe comune din modelul Entrecomp (2016).

În IO2 al proiectului Make Sense, setul de instrumente de evaluare își propune să sprijine profesorii în monitorizarea și evaluarea abilităților care favorizează angajarea ale elevilor înșiși legate de antreprenoriatul social, acesta din urmă fiind principalul rezultat al învățării proiectului. Competențele de formare care alcătuiesc IO2 sunt: alfabetizare, competente digitale și bazate pe tehnologie, interpersonale, cetățenie activă, competențe antreprenoriale.

Eulab a prezentat în Orte modulul său privind abilitățile interpersonale, concentrându-se la început pe principalele tehnici de comunicare și relații interne și externe pentru a ajuta profesorii și elevii să-și sporească abilitățile interpersonale pentru a construi o întreprindere socială, deoarece un proces de afaceri sănătos se bazează pe comunicarea internă și externă care favorizează sinergiile.

Acest modul se concentrează pe 3 subiecte principale

- Principii de comunicare
- Ascultare activă
- Asertivitate

Este un modul de formare privind abilitățile interpersonale, obiectivul său este de a ajuta profesorii și elevii să devină conștienți de importanța abilităților interpersonale și de instrumentele de îmbunătățire a acestora.

Au fost prezentate cele trei tipuri diferite de comunicare:

- De jos în sus: cum să vorbești cu cei responsabili (șeful tău, consiliul tău de administrație).
- Comunicare orizontală, peer-to-peer: găsirea celor mai potrivite canale pentru a colabora, a interacționa sau a primi sprijin din partea colegilor.

- Comunicarea externă: metode și tehnici de interacțiune constructivă cu utilizatorii și părțile interesate.

Obiectivul principal al modului a fost de a ajuta profesorii și elevii să-și îmbunătățească abilitățile interpersonale pentru a putea efectua anumite activități necesare într-o întreprindere socială: ascultarea, comunicarea cu colegii și părțile interesate, lucrul în echipă.

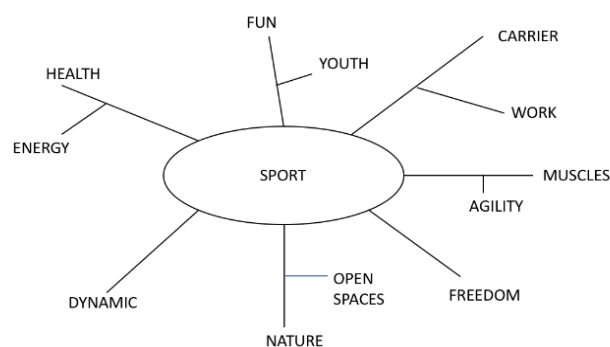
Metodele de instruire utilizate sunt: prelegere participativă, exerciții, jocuri de rol, lucru de proiect.

La sfârșitul acestui modul, cursantul este capabil să cunoască principiile principale ale comunicării și semnificația ascultării active, empatiei, feedback-ului, asertivității; să utilizeze aceste instrumente (ascultare activă, empatie, feedback, principii de comunicare) pentru a învăța cum să construiască relații de lucru utile și pozitive, bazate pe o comunicare clară; să înțeleagă pașii cheie necesari pentru a utiliza o comunicare eficientă, bazată pe ascultare și oferire/solicitare de feedback. În plus, metodele incluse se bazează pe abordarea andragogică a învățării prin practică. În prezentarea modului privind abilitățile interpersonale, au fost propuse mai multe activități pentru implementarea principiilor comunicării. Următoarele sunt activitățile prezentate la eveniment:

## 1. CAPTAREA ATENȚIEI: COPACUL GÂNDURILOR NOASTRE

Scopul sesiunii: Brainstorming cu privire la semnificația "relațiilor interpersonale".

Materiale și resurse necesare: flipchart, hârtie pentru tablă, markere.



## DESCRIEREA ACTIVITĂȚII.

Activitatea este programată să dureze aproximativ 1 oră. Participanții, împărțiți în grupuri de 3/5 persoane, vor construi împreună "copacul gândurilor lor", având în minte cuvântul: **RELAȚIE**.

### Pași:

Scrieți pe o foaie de hârtie toate cuvintele, imaginile, conceptele, gândurile și emoțiile care vă vin în minte atunci când vă gândiți la cuvântul "RELAȚIE", ca în exemplu, referindu-vă și la temele modulului de instruire.

Reconsiderați cuvintele pe care le-ați scris pe foaie, gândiți-vă cât de importante sunt pentru dumneavoastră și clasificați-le în funcție de importanța atribuită-le un număr.

În cele din urmă, dați cuvintelor pe care le-ați identificat un semn: pozitiv (+), negativ (-) sau neutru (0), în funcție de conotația emoțională pe care fiecare cuvânt o are pentru dvs. în acest context.

**PLENAR:** Discuție despre cele mai importante 3 cuvinte pentru fiecare grup.

## **2. PILULA TEORETICĂ: PRINCIPIILE COMUNICĂRII**

Sesiunea va arăta importanța înțelegerii și utilizării eficiente a regulilor de comunicare.

Materiale și resurse necesare: video, boxe, diapozitive PPT.

### Descrierea activității:

Activitatea se va desfășura ca o lecție participativă, formatorul arătând și comentând diapozitive power point, cu ajutorul unor videoclipuri (filme).

## **3. EXERCIȚII PRIVIND COMUNICAREA EFICIENTĂ**

Cele două exerciții vor dura aproximativ 30 de minute.

### **1) Trenul de comunicare**

Scopul sesiunii: să arate cât de ușor este să ratezi punctul principal al ceea ce comunicăm.



Materiale și resurse necesare: fără materiale, dar trebuie făcut în prezență (sau la telefon).

Descrierea activității: Prima persoană va spune o propoziție complexă în urechea persoanei care stă lângă ea și fiecare participant o va repeta persoanei de lângă ea. La final, prima și ultima propoziție vor fi comparate.

## **2) Spune-mi o poveste de comunicare eficientă / ineficientă**

Scopul sesiunii: implicarea participanților în reflectarea asupra atitudinii lor față de comunicare.

Materiale și resurse necesare: nu sunt necesare materiale.

Descrierea activității: Fiecare persoană va descrie un exemplu de comunicare care a mers bine și unul care a mers prost. Dacă sunt prea mulți participanți, pot face acest exercițiu în grupuri.

De asemenea, au fost sugerate videoclipuri privind comunicarea eficientă, link-urile urmează:

<https://www.youtube.com/watch?v=MMc8AP9KhEM>

(Reprezentare comportamentală)

<https://youtu.be/t685WM5R6aM> (INSIDE OUT - Ascultare empatică)

[https://youtu.be/3\\_dAkDsBQyk](https://youtu.be/3_dAkDsBQyk) (Teoria Big Bang - Ascultare activă)

<https://youtu.be/fLvd7IAU35o> (Înapoi în viitor - Comportament pasiv)

## **4. PILULA TEORETICĂ 2**

**PILULA TEORETICĂ:** Tehnici de ascultare activă

**Scopul sesiunii:** să arate semnificația și importanța ascultării active, cum să o practicăm.

**Materiale și resurse necesare:** video, boxe, diapozitive PPT.

**Descrierea activității:** Activitatea se va desfășura ca o lecție participativă, formatorul arătând și comentând diapozitive power point, cu ajutorul unor videoclipuri (filme).

## 5. EXERCIȚIU DE ASCULTARE ACTIVĂ

Titlu: TESTEAZĂ ECOUL

Scopul sesiunii: de a oferi participanților un exemplu despre cum să folosească ascultarea activă în viața lor: acasă, la școală, la locul de muncă.

Materiale și resurse necesare: niciuna.

Descrierea activității: Participanții, împărțiți în perechi, își vor spune o poveste unul altuia (de exemplu, descrierea a ceea ce au făcut cu o zi înainte sau explicarea motivului pentru care literatura este subiectul lor preferat).

Persoana care ascultă va verifica dacă a înțeles, folosind tehnicile ecoului, reformularea simplă și reformularea complexă.

## 6. PILULA TEORETICĂ 3

PILULA TEORETICĂ: Asertivitate

Scopul sesiunii: participanții vor învăța cum să obțină o atitudine asertivă și cum acest lucru le poate ajuta relațiile interpersonale. Ei vor învăța, de asemenea, cum să recunoască comportamentul pasiv, agresiv sau asertiv la ceilalți.

Materiale și resurse necesare: video, boxe, diapozitive PPT.

Descrierea activității: Activitatea se va desfășura sub forma unei lecții participative, formatorul prezentând și comentând diapozitive Power Point, cu ajutorul unor videoclipuri (filme).

## 7. EXERCIȚIU DE ASERTIVITATE

Titlu: STÂND ÎNTR-UN TREN

Scopul sesiunii: exercițiul este un joc de rol în care participanții își vor testa capacitatea de a convinge o persoană agresivă și una pasivă să le urmeze exemplul.

Materiale și resurse necesare: nu există materiale, dar trebuie făcut în prezență.

Descrierea activității: Jocul de rol are loc într-un tren, într-un compartiment în care unul dintre ocupanți începe să fumeze.

Participanții vor juca în echipe și vor trebui să găsească o modalitate de a convinge fumătorul să-și stingă țigara. Fiecare dintre jucători va avea propriul personaj, cu un scenariu de proiect.

## 8. PLENARĂ

### DEBRIEFING / RECAPITULARE

Scopul sesiunii: debriefing-ul final este esențial pentru a se asigura că participanții au înțeles efectiv ceea ce s-a discutat în timpul lecției. Având în vedere subiectul, se sugerează utilizarea tehnicilor de ascultare activă ale ecoului și reformulării simple / complexe pentru a evalua nivelul de înțelegere (acesta poate fi, de asemenea, un instrument metodologic util pentru profesori).

Materiale și resurse necesare: nu este nevoie de materiale, doar de o discuție.

Descrierea activității: Formatorul va conduce debriefing-ul, având grijă să-și amintească toate contribuțiile participanților. După aceea, participanții vor fi rugați să spună tuturor 2 lucruri pe care le-au învățat în timpul modulului.

Prezentarea modulului și a proiectului își propune să promoveze noi metode de predare care sunt foarte aplicabile și bazate pe creativitate și organizarea informațiilor, lucrând astfel la punctele forte ale generației Z. În cadrul evenimentului, datorită numărului mare de participanți, impactul a fost măsurabil și tangibil asupra școlilor, profesorilor, elevilor și organizațiilor din sectorul terțiar, conducând la rezultate pozitive și inovatoare legate de obiectivele de sustenabilitate ale proiectului Make Sense. Rezultatele proiectului sunt destinate să fie proiectate și personalizate pe baza diferitelor nevoi ale profesioniștilor din domeniul educației. Modelul Arenelor Competitive testat și transferat în contextul educațional a fost urmărit dintr-un model validat în literatura de specialitate și testat anterior de Eulab Consulting într-un context de afaceri. Acest lucru garantează durabilitatea tuturor instrumentelor și metodologiilor produse, bazându-se pe referințe științifice solide care garantează replicabilitatea și transferabilitatea în alte contexte.

- 
- Gimnazija Celje, Slovenia

### *Considerații teoretice*

Pentru a implementa competențele economice ne-am bazat pe EntreComp (Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The Entre-preneur-ship Competence Framework. Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884) și EntreComp into Action (McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., EntreComp into Action: get inspired, make it happen (M. Bacigalupo & W. O’Keeffe Eds.), EUR 29105 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018. ISBN 978-92-79-79360-8, doi:10.2760/574864, JRC109128).

EntreComp definește antreprenoriatul ca fiind “o competență transversală ce se aplică în toate domeniile: dezvoltarea personală, participarea activă în cadrul societății, (re)intrarea pe piața muncii ca angajat sau liber-profesionist și inițierea de activități (culturale, sociale sau comerciale).”

Această competență prezintă trei elemente principale: idei / oportunități, resurse și acțiune.

Am început prin dezvoltarea de idei și căutarea de oportunități. Există ghiduri pentru diverse materii care au legătură cu antreprenoriatul (engleză antreprenorială, geografie, matematică, științele naturii și istorie), acestea fiind baza noastră pentru teoria și practica din cadrul proiectului Make Sense.

În al doilea rând, am cercetat moduri în care elevii noștri pot identifica susținere financiară în funcție de legislația națională, precum și modul în care școala îi poate ajuta. O școală parteneră este Liceul Economic, unde există cursuri și profesori care predau afaceri. De aceea am apelat la ajutorul și experiența lor - există și un centru sloven pentru afaceri pentru elevi și studenți, și cei de acolo îi ajută pe elevii noștri cu idei pentru a începe afaceri.

Nu în ultimul rând trebuie menționată partea de acțiune. În teorie cercetăm diferite abordări prin care elevii noștri pot iniția activități. Ne-am concentrat asupra modului în care elevii noștri pot coopera și lua inițiativă în acțiunile lor.

### *Implementare*

Pentru ca elevii să înțeleagă partea teoretică ce ține de competențe financiare și economice, ar trebui ca acestea să fie implementate într-un mod cât se poate de practic. De aceea, toate atelierelor de lucru se bazează pe probleme cât mai realiste, pe care elevii trebuie să le rezolve pe baza cunoștințelor economice pe care le dobândesc în timpul modulului.

Dorim să ne învățăm elevii cum să folosească oportunitățile, să fie independenți și să poată lucra în echipă.

Pe lângă cunoștințele teoretice - credite, prețuri, monopol și competiție, inflație și ratele dobânzilor, dorim să ne învățăm elevii cum să își planifice resursele financiare - parte integrantă a ideii de a fi independent și de a-ți administra propriile resurse. Astfel, elevii își pot dezvolta ideile de afaceri. De aceea, o parte a modulului este “Salariul de 20 boabe de fasole” - o simulare de management al bugetului.

Prima etapă s-a numit “Ce pot face?”, în care elevii noștri au vorbit despre aptitudinile lor și au oferit sugestii despre ce domenii să abordeze. Au analizat oportunitățile și s-au gândit ce pot face și în ce mod.

Al doilea atelier a fost despre interesele elevilor - aceștia au trebuit să aleagă un singur domeniu de lucru și a fost o încercare de a limita alegerile făcute în primul atelier. I-am ajutat să obțină o perspectivă asupra intereselor și punctelor lor forte. În teorie, aceasta este o parte a competenței de a identifica oportunități, deoarece au trebuit să vadă oportunitățile și să se gândească la domeniul lor de activitate.

După ce am restrâns domeniul de interes, am cerut elevilor noștri să cerceteze domeniul. Și-au folosit cunoștințele, colegii, familiile și profesorii pentru a găsi cât mai multe informații despre domeniul lor de activitate. Aceasta face parte din

etapa “idei și oportunități” - elevii au lucrat în mod independent, au luat inițiativă și s-au gândit la viziunea lor.

A urmat autoevaluarea aptitudinilor lor. Elevii au folosit modelul spațiului concurențial pentru a găsi cea mai bună idee pentru activitatea lor. Au prezentat ideile tuturor celorlalți studenți, au comentat toate ideile și au primit feedback de la toată lumea.

Apoi a trebuit să ne hotărâm asupra modelului de afaceri. Ne-am ajutat elevii cu diferite modele de afaceri, astfel încât să poată găsi cel mai bun model pentru domeniul lor.

Următorul a fost atelierul financiar - elevii au investigat cum pot obține fonduri și dacă există proiecte, oportunități de finanțare sau orice alte opțiuni pentru a obține finanțare din țară sau oraș. Acest lucru i-a făcut, de asemenea, pe elevii noștri să își îmbunătățească independența, capacitatea de acțiune și, mai ales, gestionarea resurselor.

Deoarece cea mai mare parte a muncii noastre a fost finalizată, era timpul să decidem asupra planului de acțiune - ce să facem, care sunt obiectivele, care sunt resursele, rolurile tuturor celor implicați și planificarea timpului. Aceasta face parte din toate cele trei domenii ale competenței (acțiune, idei și resurse) - elevii și-au îmbunătățit independența, învățarea prin practică, cooperarea, planificarea și activarea oamenilor și a resurselor.

După aceste ateliere de lucru, a sosit momentul ca elevii să lucreze la proiecte pe cont propriu, dezvoltându-și propriile idei.

## Structura modulului

ETAPE ȘI ACTIVITĂȚI	PROCES	TIMP
1. INTRODUCERE	Cuvânt de bun venit, explicarea regulilor, prezentare	30 minute
2. ICE BREAKER	Comerțul cu boabe de fasole	20 minute
	PAUZĂ DE CAFEA	10 minute
3. ATELIER	Creșterea prețurilor	25 minute
4. ATELIER	Prețurile biletelor	15 minute
5. ATELIER	Monopol & concurență	20 minute
	PRÂNZ / PAUZĂ	30 minute
6. ATELIER	Inflația	20 minute
7. ATELIER	Ratele dobânzilor	20 minute
8. ATELIER	Managementul creditelor	20 minute
9. ATELIER	“Salariul de 20 boabe de fasole”	45 minute
10. CONCLUZII	Recapitulare și evaluare	45 minute

## *Utilizare*

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

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

### **Aplicarea modulelor în cadrul proiectului**

Prima problemă a sistemului nostru școlar este că nu există timp pentru ateliere antreprenoriale și pentru elaborarea unui plan de afaceri dacă școala nu este o școală cu profil economic sau are parte din programa antreprenorială. De aceea am decis să încercăm atelierelor și activitățile noastre în lecțiile de clasă pentru elevii din anul II și III și cea mai nouă parte a curriculumului - cetățenia activă, care face parte din programa pentru anul III de studiu.

Deoarece cursurile sunt ținute de profesorii clasei, i-am familiarizat cu etapele proiectului Make Sense, dar i-am încurajat să-și folosească propriile idei, module și activități.

## *Utilizare*

### **Comerțul cu boabe de fasole**

Prima activitate îi învață pe elevi cum să negocieze prețurile și să vândă cât de mult posibil.

### **Creșterea prețurilor**

Prețurile sunt în general crescute atunci când cererea este mare. De aceea, această activitate este un exemplu pentru acest tip de situație.

### **Prețurile biletelor**

Un exemplu este prețul biletelor la concerte care, de multe ori, este crescut nejustificat, sau așa pare; această activitate le arată elevilor în ce mod fixarea prețului afectează persoanele care sunt interesate de bunurile / serviciile oferite.



## **Monopol și concurență**

Economia reală se bazează pe concurență, dar multe domenii sunt monopolizate - de aceea prin această activitate le arătăm elevilor ce este monopolul, ce este concurența și cum afectează aceasta prețurile și economia.

## **Inflație**

Aproape toate țările din lume au inflație - este un subiect greu de înțeles pentru elevii noștri - de ce ar crește prețurile în timp? Această activitate arată cum prețurile s-au schimbat de-a lungul anilor și cum ne afectează acum.

## **Ratele dobânzilor**

Depozitele și creditele sunt dependente de ratele dobânzilor. Această activitate este în strânsă legătura cu următoarea.

## **Managementul creditelor**

Majoritatea achizițiilor mai mari se fac cu ajutorul creditelor, motiv pentru care această activitate este realizată pentru a explica studenților noțiunea de credit.

## **“Salariul de 20 boabe de fasole”**

Ultima activitate este un exemplu practic de gestionare a unui buget - primind 20 de boabe de fasole, trebuie să decideți cum să le cheltuiți (și pe ce), trebuie să decideți dacă să investiți mai mult în alimente, energie, etc.

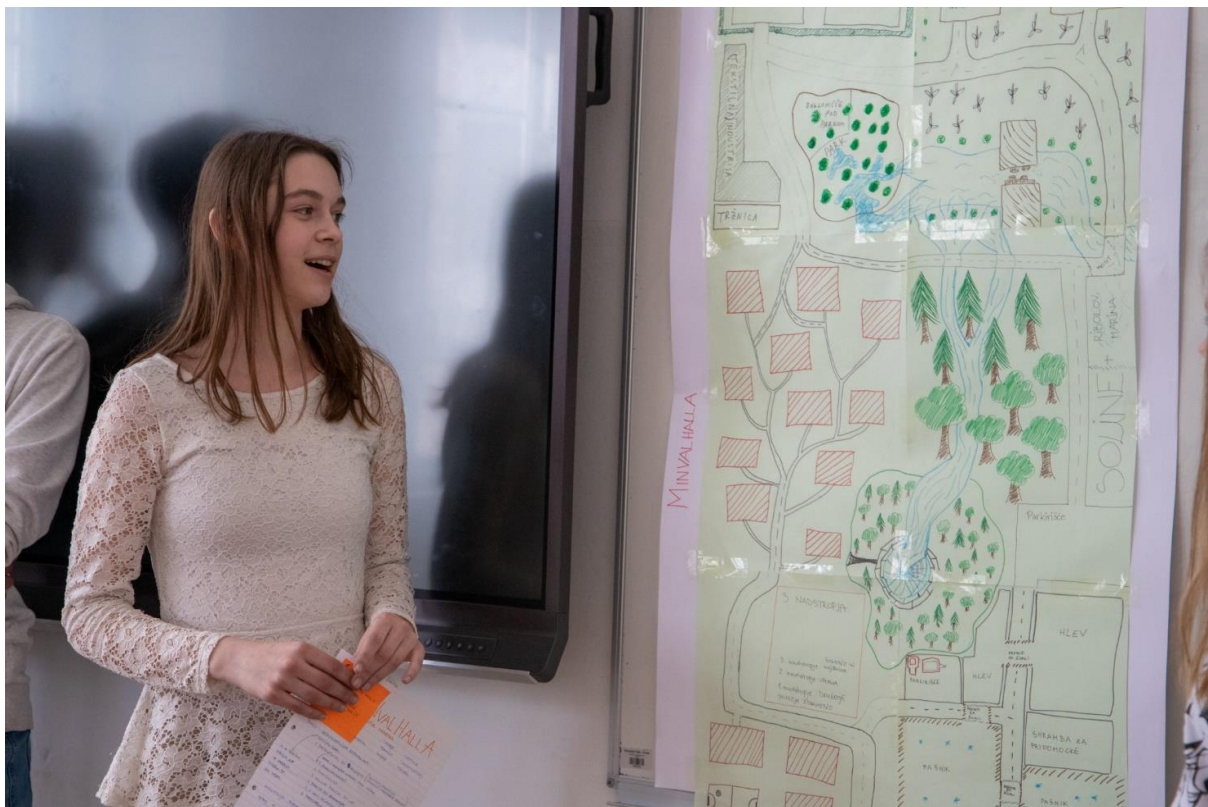
## *Rezultate principale*

Elevii noștri au trecut prin procesul de dezvoltare a competențelor antreprenoriale cu ajutorul nostru, prin diferiți pași și activități.

## Autoevaluare:



## Insula viitorului:





## Brainstorming:



Elevii noștri au identificat diferite idei dar acestea nu au devenit afaceri în adevăratul sens al cuvântului, deoarece au decis sa aplice la proiectul național de finanțare POPRI, SPIRIT și la Junior Achievement Slovenia pentru validarea proiectelor.

## Rezultate principale

Testarea a arătat că activitățile noastre, pașii și întregul plan au avut un impact asupra modului de gândire al elevilor noștri, dezvoltând idei de afaceri. Ei și-au făcut planuri de afaceri, pe care nu le-ar fi făcut, dacă această metodă nu le-ar fi fost prezentată. Au căutat opțiuni de finanțare, s-au gândit cum să susțină o afacere, făcând-o inovatoare și cu impact social.

Ceea ce am descoperit a fost că elevii noștri ar avea nevoie de mult mai multe cunoștințe în domeniul afacerilor, deoarece acestea nu fac parte din curriculum acum. Nu au idei despre taxe, deținerea unei afaceri, plata facturilor, plasarea comenzilor, etc.

Trebuie să lucrăm și la independența lor. Majoritatea activităților școlare sunt ghidate de profesori și nu de elevi, ceea ce îi face dependenți de noi și nu de ei înșiși.

Pentru ca întreprinderile sociale să facă parte din programa generală, ar trebui să reorganizăm programele de învățământ astfel încât să ofere activități mai practice și mai puțin teoretice, să se concentreze pe afaceri, finanțe, cooperare și lucru în echipă. Nu totul ar trebui să aibă ca rezultat o notă, ci ar fi mai bine dacă rezultatul ar fi un proiect, un produs sau o afacere.

- 
- Liceul Teoretic Ovidius, România

### ***Considerații teoretice***

Raportul JRC Science for Policy<sup>1</sup> (Bacigalupo, Kampylis, Punie și Van den Brande, 2016) se referă la necesitatea de a crea instrumentele necesare care pot ajuta la abordarea provocărilor educaționale identificate în ceea ce privește dobândirea de competențe. Printre competențele necesare se numără competențele digitale, care au devenit o necesitate în fiecare domeniu de activitate și în aproape fiecare etapă a vieții. Prin urmare, este cert că furnizarea instrumentelor necesare pentru dobândirea și dezvoltarea acestor abilități ar trebui să fie o prioritate. Din acest motiv, **Modulul 2 - Competențe digitale și bazate pe tehnologie** a fost dezvoltat ca parte a modulelor de formare „Make Sense”.

Modulul 2 - **Competențe digitale și bazate pe tehnologie** se concentrează pe dobândirea și dezvoltarea abilităților digitale cheie care le-ar permite cursanților să funcționeze adecvat în orice loc de studiu sau loc de muncă. Scopul său principal este de a se asigura că elementele de bază ale unor astfel de abilități sunt prezentate într-o manieră care să fie accesibilă unui public mai tânăr, adică indivizilor cu vârsta cuprinsă între 14 și 19 ani. Deși majoritatea sistemelor educaționale europene oferă elevilor lor materii obligatorii asociate domeniului IT (de exemplu, bazele de programare) sau utilizarea calculatorului, nu înseamnă că elevii, după dobândirea conținuturilor prezentate, pot aplica cunoștințele și în alte domenii. De exemplu, elevii pot studia software de procesare a textului și pot învăța cum să folosească astfel de programe, dar este esențial să înțeleagă cum

---

<sup>1</sup> “Scopul este ca toată lumea să aibă setul de competențe-cheie necesare pentru dezvoltare personală, incluziune socială, cetățenie activă și ocuparea forței de muncă. Aceste competențe includ alfabetizare, calcul, științe și limbi străine, precum și abilități mai transversale, cum ar fi **competența digitală**, competența antreprenorială, gândirea critică, rezolvarea problemelor sau a învăța să înveți.” (Bacigalupo, Kampylis, Punie, & Van den Brande, 2016)

pot folosi în mod activ aceste cunoștințe în viața lor de zi cu zi. Predarea competențelor digitale ca disciplină separată, aparent fără legătură cu conținutul altor materii, poate fi contraproductivă, deoarece studenții pot înțelege că pot și ar trebui să-și folosească abilitățile numai atunci când se ocupă de subiecte asociate cu subiectele IT.

Din acest motiv, tendința europeană în aproape toate sistemele de învățământ este de a folosi abordări ale predării și învățării care activează abilitățile digitale, indiferent de materia predată sau învățată. Au existat numeroase studii și proiecte menite să descrie modul în care diverse abilități digitale pot fi folosite atât de profesori, cât și de elevi în procesul de studiu. Poate cel mai important de remarcat este **Planul de Acțiune pentru Educația Digitală (2021 - 2027)**. Principalul său obiectiv este „sprijinirea adaptării sistemelor de educație și formare din statele membre la era digitală”<sup>2</sup>. **Planul de Educație Digitală** are două priorități strategice și paisprezece acțiuni care le sprijină. În dezvoltarea **Modulului 2 - Competențe digitale și bazate pe tehnologie**, am fost inspirați de Recomandarea Consiliului privind dezvoltarea abordărilor de învățare mixtă (Prioritatea 1, Acțiunea 2).

Deși motivul pentru care au apărut atât de multe practici de învățare digitală este pandemia COVID-19, impactul acestora asupra sistemului de învățământ este incontestabil. Pandemia, în ciuda perturbărilor pe care le-a adus multor sisteme educaționale, nu numai că a creat un mediu care încurajează învățarea mixtă, dar s-a asigurat că acest mediu va continua să crească și să încurajeze o multitudine de abordări de învățare care se bazează în mare măsură pe abilitățile și competențele digitale ale profesorilor și elevilor.

În același timp, un alt stimul a fost realitatea incontestabilă a decalajului care există între „nativii digitali”<sup>3</sup> (adică elevii) și „generația Gutenberg” sau „imigranții digitali”<sup>4</sup> (adică profesorii). Acest decalaj a condus la apariția ipotezei

---

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

<sup>3</sup> (Selwyn, n.d.)

<sup>4</sup> (Prensky, n.d.)



populare că majoritatea elevilor au o capacitate înnăscută de a înțelege și de a utiliza echipamentele, instrumentele și aplicațiile digitale, în timp ce generația părinților lor (inclusiv profesorii) sunt mai puțin pricepuți în utilizarea tehnologiei. Dar cercetările actuale (Selwyn, n.d.) demonstrează că aceasta este doar o presupunere și că ușurința cu care elevii utilizează tehnologia nu înseamnă neapărat că înțeleg și știu cum funcționează tehnologia pentru ei. Acest factor ne-a permis să proiectăm **Modulul 2 - Competențe digitale și bazate pe tehnologie** într-o manieră pe care atât elevii, cât și profesorii o pot aprecia și utiliza.

Un ultim factor care a influențat proiectarea **Modulului 2 - Competențe digitale și bazate pe tehnologie** - și poate cel mai important - au fost informațiile sau cunoștințele pe care am decis să le includem. S-a înțeles că modulul nu va oferi conținut care este deja accesibil prin intermediul disciplinelor predate ca parte a curriculum-ului național. Scopul acestui modul este de a adăuga și nu de a dubla conținut deja predat și/sau învățat. În mod similar, activitățile și materialele incluse în acest modul îi ajută pe elevi să-și dezvolte punctele forte. Raționamentul din spatele acestor decizii (cu privire la conținut și activități) a fost că **Make Sense**, proiectul în sine, se referă la prezentarea elevilor de noi concepte, noi informații care există la îndemâna lor, dar care nu sunt predate oficial elevilor din niciuna dintre țările partenere.

### **Implementare**

**Modulul 2 - Competențe digitale și bazate pe tehnologie** constă din 6 ateliere. Întregul modul a fost proiectat să funcționeze atât ca parte a unui set mai mare de module, cât și independent. În plus, conținutul întregului modul poate fi livrat într-o perioadă mai scurtă de timp; cu elevii mai mari perioada de timp poate fi de până la 8 ore (pauze incluse). Motivele din spatele acestei structuri sunt:

1. Conținutul informațional este familiar elevilor. Prin implicarea în activitățile asociate fiecărui atelier, elevii vor înțelege cum să folosească instrumentele și cunoștințele pe care le au deja. Scopul nu este de a preda ceva

nou, ci de a ajuta elevii să înțeleagă cum funcționează lucrurile. Deoarece conținutul informațional nu este nou, elevii nu vor avea nevoie de perioade mai lungi de timp pentru a asimila cunoștințele.

2. Modulul nu este conceput pentru a face parte din sistemul formal de educație. Din acest motiv este necesar ca acesta să poată fi prezentat într-o perioadă mai scurtă de timp, ca parte a unui proiect extracurricular.

După cum s-a menționat anterior, scopul întregului proiect **Make Sense** este de a oferi un punct de plecare pentru introducerea antreprenoriatului social în școli. Până când aceasta va deveni parte a structurii formale a unui sistem educațional, modulele didactice trebuie concepute și prezentate în așa fel încât orice școală să le poată include ca parte a proiectelor extracurriculare.

În plus, structura modulului este gândită pe structura unui curs de o zi. Prin urmare, ea constă dintr-o fază introductivă și una finală, care implică întregul grup de elevi în ansamblu, și șase ateliere în care elevii pot lucra în grup sau în perechi, contribuind astfel la o mai bună înțelegere și dobândire a abilităților și competențelor.

Faza introductivă constă dintr-o **Introducere** și un **Ice-breaker**. Acestea sunt activități care încurajează elevii să își reactiveze cunoștințele pe care le au deja despre instrumentele și tehnologiile digitale. **Introducerea** conține o prezentare a structurii modulului, a conținutului și a scopurilor acestuia. Scopul **Ice-breaker** - intitulat **Ce este internetul** - este de a face elevii să înțeleagă că familiaritatea lor cu internetul ca instrument nu înseamnă neapărat că știu de fapt cum a fost creat internetul sau de ce. Considerăm că este esențial ca elevii să înțeleagă de la început că internetul a apărut pentru a permite cercetătorilor să colaboreze, că internetul este mult mai mult decât un instrument care permite o comunicare mai rapidă, că a fost conceput în primul rând ca un instrument care permite colaborarea.

Primul atelier se intitulează **Devices** (Dispozitive) și prezintă unele dintre cele mai frecvent utilizate dispozitive. Elevii au deja aceste cunoștințe și acest atelier nu face decât să-i ajute pe aceștia să devină conștienți de aspectele comune (sau diferențele lor). Activitatea asociată acestui atelier este un sondaj

online pe care elevii îl pot completa și apoi examina și discuta rezultatele. O variantă a acestei activități ar fi o discuție simplă în grupuri, permițând elevilor să se concentreze mai mult pe diversitatea dispozitivelor digitale utilizate în prezent în propriile grupuri sau mai departe.

Al doilea atelier, **Informații**, se concentrează pe **Motoarele de Căutare**, deoarece este esențial ca elevii să înțeleagă două lucruri:

- majoritatea oamenilor din zilele noastre folosesc internetul în principal pentru a căuta informații;
- majoritatea oamenilor din zilele noastre nu prea știu cum să caute informații.

Atelierul prezintă elevilor șase operatori de bază care îi vor ajuta să efectueze căutări mai eficiente în viitor; acești operatori sunt fie „operatori booleani”, fie „modificatori de căutare”. Exercițiile care urmează ajută la demonstrarea eficienței căutărilor efectuate cu ajutorul acestor instrumente.

Acest atelier mai introduce un instrument foarte util: metoda RADAR<sup>5</sup> (Jane Mandalios, 2013). Acest instrument a fost conceput ca un memorator pentru a-l ajuta pe elevi să rețină cei mai importanți factori care trebuie luați în considerare atunci când se verifică veridicitatea unei informații.

În concluzie, acest atelier nu îi învață pe elevi ce este un motor de căutare sau care sunt cele mai bune motoare de căutare. Atelierul se bazează pe presupunerea că elevii au deja aceste cunoștințe. Ceea ce au nevoie de fapt este o rafinare a abilităților lor: în timp ce majoritatea elevilor sunt capabili să găsească informații - uneori mai repede decât adulții - ei ar trebui să știe că există modalități prin care pot efectua căutări mult mai precise. De asemenea, este imperativ ca aceștia să înțeleagă că nu toate informațiile sunt corecte și că vor exista întotdeauna modalități care vor ajuta la validarea sau invalidarea rezultatelor unei căutări pe internet.

---

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

Al treilea atelier, **Comunicare**, se bazează pe cunoștințele pe care elevii le au deja. Prezintă cele mai comune mijloace și modalități de comunicare folosind tehnologia. Unele dintre instrumentele online sunt mai familiare studenților acum, în special din cauza pandemiei de COVID-19, care a forțat atât de multe clase să se mute în mediul online. Cu toate acestea, deoarece mutarea a fost atât de rapidă, multe dintre caracteristicile acestor instrumente online nu au fost explorate în detaliu. De fapt, această parte a atelierului se bazează pe o colaborare între elevi și profesor (nu pe predare și învățare), fiecare prezentând caracteristicile pe care le preferă sau le folosesc mai des.

În a doua parte, atelierul se concentrează pe regulile de comportament în timp ce sunt online - mai ales că aceste reguli sunt într-o permanentă schimbare din cauza dezvoltării rapide a instrumentelor de comunicare online. Pe măsură ce instrumentele de comunicare digitală devin din ce în ce mai prezente în viața noastră de zi cu zi, regulile referitoare la ceea ce este politicos și ce nu sunt create pentru a ajuta utilizatorii să mențină o atmosferă online civilizată.

Al patrulea atelier, **Crearea de Conținut**, îi duce pe studenți într-un tur de investigație a produselor software și al rezultatelor. Scopul este de a ajuta elevii să conștientizeze numărul mare de programe software, să-și demonstreze cunoștințele despre astfel de produse software (adică extensii care identifică diferite fișiere) și să înțeleagă că, în ciuda existenței atâtor programe, majoritatea utilizatorilor ajung foarte des să folosească doar un număr limitat. Sperăm că până la sfârșitul acestui atelier curiozitatea studenților va fi trezită și aceștia vor începe să exploreze numeroasele posibilități de creare de conținut disponibile online sau offline. Prezentarea fiecărui program individual ar necesita prea mult timp și poate fi inutilă. A le spune elevilor despre oportunitățile variate și numeroase de creare de conținut se poate dovedi mai eficient. Cel puțin, aceștia vor fi familiarizați cu gestionarea diferitelor tipuri de fișiere disponibile online.

Cel de-al cincilea workshop, **Siguranța**, abordează o problemă extrem de importantă: protejarea în timp ce utilizați instrumente digitale. Deși unei astfel de probleme ar trebui să i se aloce mai mult timp în educația formală, este, paradoxal, încă insuficient predată și foarte puțin discutată în orice cadru educațional formal. Pe baza presupunerii false că „nativii digitali” sunt

familiarizați cu toate aspectele legate de utilizarea instrumentelor și tehnologiei digitale, se așteaptă ca majoritatea elevilor să posede și o formă înnăscută de capacități de autoapărare online. Adevărul este că **siguranța** nu este ceva la care ei (și cei mai mulți dintre noi, de asemenea) sunt foarte atenți. Acest atelier se concentrează pe patru aspecte care sunt prezentate în detaliu:

- Dispozitive de protecție. Elevii citesc și discută despre antivirusuri și parole, stabilind de ce sunt atât de importante și cum ar trebui utilizate.
- Protejarea intimității personale. Elevii citesc și discută despre cât de mult poate/trebuie să dezvăluie prezența lor online despre ei ca indivizi. Conceptul de „*amprentă digitală*” este prezentat mai detaliat, alături de exerciții menite să consolideze cunoștințele prezentate.
- Protejarea sănătății. Când vorbim despre cât de mult ne afectează computerele (și alte instrumente digitale) sănătatea, majoritatea oamenilor s-ar concentra asupra sănătății fizice: vedere, postură, tulburări de somn, etc. Foarte puțini oameni ar menționa și de la început cum poate fi afectată sănătatea mintală. Această secțiune a atelierului se concentrează pe cyberbullying, deoarece acesta este unul dintre cele mai înșelătoare și dăunătoare tipuri de acțiuni care îi afectează pe tineri. Elevii citesc și discută despre hărțuirea cibernetică și despre metodele de prevenire.
- Protejarea mediului înconjurător. Utilizarea tehnologiei poate dăuna mediului. Elevii citesc și discută despre metodele pe care le pot folosi pentru a reduce daunele aduse mediului.

Al șaselea și ultimul atelier - **Rezolvarea Problemelor** - îi ajută pe elevi să-și amintească sau să descopere modalități în care pot gestiona probleme tehnice sau teoretice în timp ce folosesc instrumente digitale și tehnologie. Acest atelier este mai practic, deoarece fiecare grup de elevi va aduce cu el experiențele lor individuale.

Modulul se încheie cu o sesiune de **Recapitulare și Evaluare** în cadrul căreia tot grupul de elevi discută. Este o oportunitate pentru elevi de a-și aminti punctele mai importante descoperite în timpul discuțiilor și activităților în care s-au implicat pe parcursul acestui modul.

## Structura modulului

Urmează o prezentare a etapelor **Modulului 2 - Competențe digitale și bazate pe tehnologie**, așa cum sunt concepute pentru un curs de o zi. Fiecare etapă este asociată cu un interval de timp sugerat; pauzele sunt și ele incluse în acest plan, dar doar ca estimare. În funcție de vârsta elevilor, modulul se poate prelungi pe mai multe zile. De asemenea, în funcție de tipul de proiect extracurricular implementat, care se bazează pe elevii care au studiat informațiile cuprinse în acest modul, intervalul de timp și structura atelierelor pot fi modificate. O posibilitate ar putea fi abordarea „clasă inversată”, în care elevii accesează informațiile acasă și studiază conținutul prezentat în propriul ritm, iar activitățile practice („temele”) se fac la școală.

<b>ETAPE ȘI ACTIVITĂȚI</b>	<b>PROCES</b>	<b>TIMP (minute)</b>
<b>1. INTRODUCERE</b>	Introducere, reguli, prezentare	15'
<b>2. ICE BREAKER</b>	Ce este internetul?	15'
	<b>PAUZĂ DE CAFEA</b>	15'
<b>3. ATELIER</b>	Tipuri de dispozitive	15'
<b>4. ATELIER</b>	Informații	40'
<b>5. ATELIER</b>	Comunicare	30'
	<b>PAUZĂ DE PRÂNZ</b>	30'
<b>6. ATELIER</b>	Crearea de conținut	30'

<b>7. ATELIER</b>	Siguranța	30'
<b>8. ATELIER</b>	Rezolvarea problemelor	20'
<b>9. CONCLUZII</b>	Recapitulare și evaluare	30'

### *Utilizare*

Accesând link-ul următor, puteți vedea o prezentare a fiecărei activități, precum și sugestii pentru utilizarea practică, la clasă.

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

### **Bibliografie:**

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>

## Aplicarea modului în cadrul proiectului

### *Unde este utilizat*

Modulul ‘**Competențe digitale și bazate pe tehnologie**’ a fost testat în proiectul Make Sense de către partenerul român din cadrul Liceului Teoretic ‘Ovidius’, Constanța.

Instituția noastră este o prezență de prestigiu în județul Constanța, impunându-se ca un centru de excelență în cei peste 50 de ani de existență. Liceul „Ovidius” oferă specializări orientate spre știință: Matematică-Informatică și Științe ale Naturii, dintre care unele oferă și o specializare în limbi străine (studiu bilingv engleză, franceză sau germană). Elevii noștri de liceu au vârse cuprinse între 15 și 19 ani. Din anul 2000 au fost create clase de gimnaziu (10-15 ani) care fac parte acum din profilul nostru.

Curriculumul la decizia școlii pe care personalul nostru didactic îl dezvoltă în fiecare an se bazează pe nevoile și dorințele elevilor noștri. Opțiunile pe care le creăm în fiecare an ca răspuns la solicitările sau nevoile elevilor noștri le oferă acestora ore suplimentare pentru un studiu mai intens al disciplinelor obligatorii, dar oferă și multe discipline suplimentare legate de diverse domenii precum:

- Științe - Educație pentru dezvoltare durabilă, Educație pentru mediu, Educație pentru sănătate, Management de proiecte interdisciplinare, Astronomie, Meteorologie-știința evoluției vremii, Fizica aplicată, Proiecte NASA, Biologie aplicată, Știința alimentației; etc.
- Informatică - Lab view, Programare computer, Programare web, Php și My Sql, HTML și CSS, JavaScript, Implementare algoritmi; etc.
- Limbi străine - 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, English at Work.

Acestea sunt doar câteva exemple ale tipurilor de cursuri pe care le dezvoltăm ca răspuns la interesele și nevoile elevilor noștri. Curricula opțională este



dezvoltată continuu, pe baza evaluării anuale a utilității, popularității și oportunității acestora.

Activitățile extracurriculare reprezintă o componentă interesantă a vieții elevilor noștri din Liceul „Ovidius”. Atât personalul didactic, cât și elevii încearcă să creeze oportunități de exprimare activă a intereselor, cunoștințelor și creativității lor.

Mulți dintre elevii noștri sunt implicați în activități de mediu. Cadrele noastre didactice promovează și creează permanent oportunități de educație pentru mediu și educație pentru dezvoltare durabilă. În același timp, asociația de elevi a liceului nostru menține legături active cu mai multe ONG-uri importante din regiune (cum ar fi „Mare Nostrum”, „Împreună pentru viitor” și altele). Un exemplu este Grupul de Ecologie, care a fost fondat în 1999. Membrii săi au dezvoltat diverse proiecte și programe de monitorizare pe teme precum biocombustibili, microplastice, biodiversitatea Mării Negre și multe altele, cu care au obținut mai multe premii la diferite competiții județene și naționale.

### *Utilizare*

#### **ICE BREAKER - CAPTAREA ATENȚIEI**

Profesorul inițiază o discuție despre prezența Internetului în viața noastră (în ce măsură îl folosim / depindem de el). Elevilor li se oferă un material de citit, *O scurtă istorie a Internetului*. După citirea textului, ei discută despre competențele lor digitale; ar trebui să se gândească dacă aceste abilități s-au îmbunătățit de la începutul anului 2020.

Profesorul le-ar putea oferi o definiție a alfabetizării digitale: „Abilitățile digitale cuprind abilitățile individuale, tehnologice și sociale necesare pentru a naviga în mod eficient printr-o gamă în continuă creștere și în continuă schimbare de canale de comunicare digitală. Aceste abilități includ capacitatea de a interpreta, gestiona, împărtăși și crea în mod eficient sens prin aceste canale.” (De la OUP Global Skills - Creating Empowered 21st century citizens, pagina 8, disponibil la <https://elt.oup.com/feature/global/expert/global-skills?cc=ro&selLanguage=en&mode=hub> )

## DISPOZITIVE

Profesorul inițiază o discuție cu privire la tipurile de dispozitive folosite în zilele noastre în educație / la locul de muncă: computer desktop/ laptop / telefon mobil / ceas inteligent / brățară inteligentă / tabletă / asistent vocal. Participanții completează un sondaj online pentru a determina ce tip de dispozitiv folosesc în principal. Se analizează rezultatele și se trag concluziile.

## INFORMAȚII

Profesorul inițiază o discuție despre motoarele de căutare, pentru a vedea pe care le cunosc / folosesc participanții. Elevii sunt rugați apoi să citească materialul numit *Motoare de căutare*.

Profesorul prezintă câteva combinații de căutare și le cere elevilor să dea câteva exemple de astfel de combinații. Elevii sunt rugați să facă un exercițiu în care trebuie să realizeze câteva căutări și să prezinte rezultatele.

Profesorul prezintă abordarea RADAR, un instrument care este util în evaluarea informațiilor găsite pe Internet. Este esențial să introduceți și să comentați cele cinci criterii: relevanța, autoritatea, data, aspectul și motivul. Studenții sunt rugați să citească materialul despre abordarea RADAR și apoi li se cere să compare două site-uri cu ajutorul criteriilor menționate mai sus. Răspunsurile lor sunt discutate și comparate.

Profesorul sugerează un joc online în care elevii sunt rugați să evalueze dacă unele știri sunt autentice sau false. Apoi, profesorul redă un videoclip YouTube care include sfaturi pentru detectarea știrilor false.

## COMUNICARE

Profesorul începe o discuție despre diferitele mijloace de comunicare: e-mail, mesaje text, telefoane mobile, rețele sociale, conferințe video și diferitele modalități prin care putem partaja informații cu ceilalți (atașamente de e-mail,

site-uri de transfer, OneDrive, Google Drive, Dropbox etc.), în funcție de situație. Se discută conceptul de video-conferințe. Profesorul prezintă opțiunea Breakout Rooms în Microsoft Teams și redă un videoclip despre această opțiune.

Următoarea activitate se concentrează pe conceptul de netiquette. Profesorul explică semnificația acesteia și le cere elevilor să dea exemple din propria lor practică. Cu toții pot viziona un videoclip despre netiquette și apoi pot face un test online (zece întrebări, pot comenta răspunsurile greșite și pot trage câteva concluzii).

## CREAREA DE CONȚINUT

Participanții rezolvă un test online, în care trebuie să asocieze tipurile de fișiere cu programul corespunzător. Apoi, au și o fișă de lucru în care ar trebui să identifice pictogramele unor tipuri de fișiere des utilizate.

Profesorul începe o discuție despre diferitele tipuri de licențe folosite la crearea conținutului: *copyright*, *copyleft*, *creative commons*. Elevii pot viziona un videoclip despre aceste concepte.

Elevii fac apoi câteva activități legate de modul în care oamenii pot colabora la un document. Următoarele două opțiuni sunt prezentate și discutate: urmăriți modificările în documentele Microsoft Word și Google docs - lucrând simultan pe un fișier. Profesorii oferă un exemplu și apoi le cer elevilor să aducă modificări unui document, folosind una sau ambele opțiuni prezentate mai sus.

## SIGURANȚA

Profesorul inițiază o discuție despre software-ul antivirus și utilizarea eficientă a parolelor. Apoi, accentul se mută către protecția datelor cu caracter personal și conceptul de amprentă digitală. Elevii sunt rugați să completeze niște chestionare online (pentru a afla mai multe informații despre amprenta digitală).

Cyberbullying-ul este, de asemenea, discutat în această secțiune, cu ajutorul unui material numit *How to Prevent Cyberbullying - A Guide for Parents*,

*Caregivers and Youth*. Profesorul și elevii ar putea vorbi și despre protejarea mediului atunci când se utilizează tehnologia în scopuri educaționale (economisirea energiei, reciclarea unor părți ale dispozitivelor, alegerea unei soluții tehnologice mai degrabă decât a uneia netehnologice atunci când vezi că alegerea digitală are un impact mai mic asupra planetei).

## REZOLVAREA PROBLEMELOR

Participanții discută despre diferitele tipuri de probleme tehnice și teoretice care pot apărea la utilizarea tehnologiei, precum și despre posibilele soluții la care se pot gândi (găsirea de răspunsuri online, pot întreba pe cineva, citirea secțiunii Ajutor a unei aplicații / un program, vizionarea de tutorial YouTube, etc.). Ei au, de asemenea, o fișă care include câteva întrebări / exerciții de rezolvat.

## RECAPITULARE ȘI EVALUARE

Profesorii inițiază o discuție, pornind de la următoarele întrebări: *Ce ți-a plăcut cel mai mult în timpul acestui atelier? Menționați câteva activități pe care le-ați găsit interesante / noi / utile pentru cariera dvs. didactică.*

Participanții completează un sondaj online, prin intermediul căruia evaluează activitățile la care au participat și calitatea prezentărilor făcute de către profesori.

### *Participarea elevilor*

#### *Exemple practice și raport asupra activității elevilor*

Elevii au fost invitați să participe la concursul de antreprenoriat social „My School Enterprise”, al cărui scop este identificarea potențialelor domenii care pot fi îmbunătățite în propria școală (mentorat, coaching, social, de mediu etc.). „My School Enterprise” este despre abilitățile de antreprenoriat social, despre idei

inovatoare și planuri de afaceri orientate spre rezultate. Elevii au învățat mai întâi despre antreprenoriatul social (8 ateliere) și apoi și-au planificat și implementat propria întreprindere socială (pe o perioadă de 5 luni). Această competiție oferă elevilor posibilitatea de a crea valoare socială și de a contribui activ la îmbunătățirea vieții lor școlare prin utilizarea abilităților lor de antreprenoriat social.

Această competiție a fost lansată în Liceul Ovidius în data de 10 septembrie 2022 (*etapa de informare*) iar preînscrisura pentru idei de proiecte a fost deschisă pe 14 noiembrie 2022 (*etapa de idei*). S-au înscris un total de 43 de echipe (113 studenți), care au demonstrat un interes clar pentru antreprenoriatul social și seturile de abilități disponibile elevilor atât prin activități practice, cât și prin cunoștințe teoretice accesibile prin intermediul platformei de e-learning.

Ideile de proiect au fost foarte diverse și au abordat ceea ce elevii au identificat ca fiind nevoi la nivelul școlii lor. Prin urmare, o serie de echipe au organizat ateliere pe teme precum comunicare eficientă, dezvoltare personală, carieră, educație financiară, prim ajutor etc. Altele s-au concentrat pe creativitatea elevilor: desen, pictură, proiecte handmade, actorie etc. Unele dintre echipe au decis să creeze proiecte online făcându-le ușor accesibile de către toți cei interesați: Revista Școlii, Ovidius Safe Space etc. Din cele 43 de echipe inițiale, 27 de echipe (67 de elevi) au reușit să-și depună proiectele pentru o evaluare inițială la sfârșitul lunii februarie 2023.

Echipele au fost rugate să elaboreze un document în care să prezinte motivația proiectului, etapele și numărul de elevi implicați și să descrie rezultatele obținute în urma activităților lor. De asemenea, li s-a cerut să creeze o prezentare PowerPoint în limba engleză care să conțină o versiune detaliată a planului proiectului. Punctele au fost acordate fiecărui proiect pe baza clarității planului, a detaliilor furnizate și a rezultatelor identificate.

În continuare sunt fragmente din prezentările create de două echipe de elevi.



## Ovidius Safe Space

„Legați de dorința de a ne ajuta reciproc să facem față stresului în care trăim ca elevi de liceu, am venit cu ideea de a crea o comunitate cooperantă și interconectată prin intermediul unui site creat de studenți pentru elevi și profesori sub numele de Ovidius. Safe Space: [https://ovidiusafespace.ro/.](https://ovidiusafespace.ro/)”

Iată cifrele care atestă faptul că am primit răspunsuri de la diferite clase:

**Elevi: 94 răspunsuri**

### 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 <a href="https://ovidiusafespace.ro">ovidiusafespace.ro</a>	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 Teachonym	Filtering and posting the answers regularly, with the help of psychologists.	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

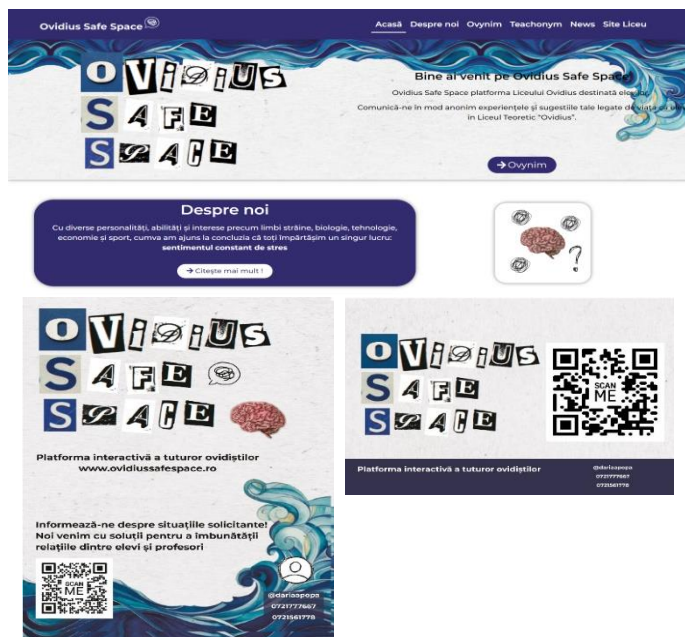
**Profesori: 10 răspunsuri**

Toate aceste răspunsuri subliniază faptul că există probleme de comunicare între elevi și profesori.

### Strategia de promovare

Considerăm că pentru a fi ușor de identificat și recunoscut de către beneficiari, unitatea proiectului nostru este esențială.

Ne-am creat brandingul analizând factorii mediului în care ne adresăm. Am ales indigo ca fiind culoarea predominantă și valurile care reprezintă locația



Liceului Teoretic „Ovidius” lângă mare, dar și culoarea albastră emblematică a liceului nostru. Acest model a fost găsit pe afișe, fluturași și pe platforma noastră.

### Revista Liceului Ovidius

„Motivația pentru crearea revistei școlare digitale în Liceul Ovidius a apărut ca urmare a absenței revistei școlare tradiționale pentru o perioadă lungă de timp, și a necesității ca celelalte proiecte Erasmus+ să fie promovate. Obiectivele noastre sunt:

- rezolvarea problemei lipsei de informare a elevilor, profesorilor și părinților;
- partajarea de informații relevante, inclusiv evenimente școlare, realizările elevilor și alte știri importante;
- reducerea costurilor asociate cu tipărirea, distribuția și depozitarea revistelor tradiționale;

Ideea noastră pentru acest proiect a apărut din întrebarea: De ce are cu adevărat nevoie școala noastră și ce putem oferi?

Revista cuprinde toate aspectele pe care se dorește să le ofere:

- datele și rezultatele diferitelor concursuri și competiții (fig.1)
- articole de interes pentru elevi (fig.2)
- calendarul vacanțelor (fig.3)
- secțiunea atelier de promovare a tuturor proiectelor elevilor de liceu
- secțiune cu jocuri pentru a găsi o modalitate de relaxare pe site-ul nostru.

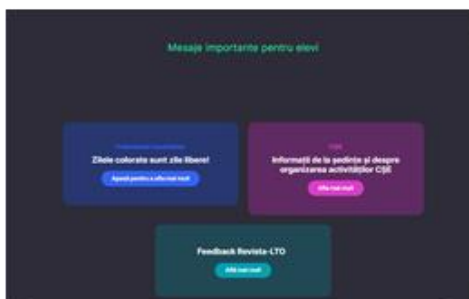


fig.3



fig.2



fig.1

Pentru a ne promova proiectul, am plasat fluturași și coduri QR în fiecare sală de clasă și am informat elevii despre revistă. Pe holul de la parter a fost plasat și un afiș.

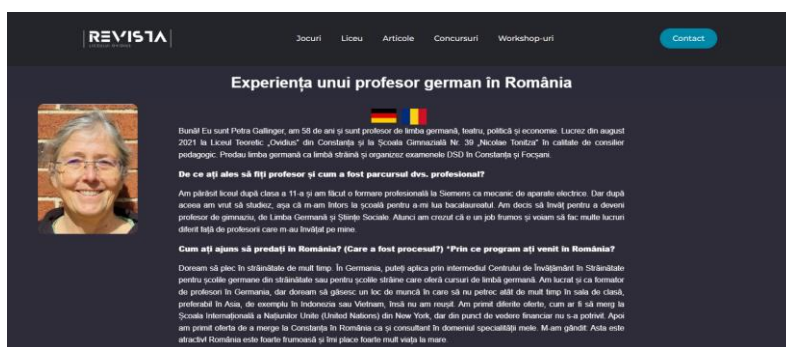
În plus, am trimis săptămânal mesaje text către grupul din fiecare clasă, care includeau link-uri către revista online și forumuri. Această abordare a încurajat elevii să se implice în conținutul lor și să ofere feedback valoros cu privire la articole.

De asemenea, am implementat un sistem de buletine informative care permite cititorilor noștri să primească imediat informații noi. Această funcție ne ajută să interacționăm mai eficient cu publicul nostru și să-l ținem la curent cu cel mai recent conținut. În plus, am stabilit o colaborare cu „Consiliul Școlar al Elevilor”, ceea ce ne-a permis să ne extindem și mai mult raza de acțiune și să creăm parteneriate valoroase în cadrul comunității școlare.



În acest fel, am reușit să creăm conștientizare și să implicăm publicul în mod eficient.

Revista noastră online a fost lansată pe 9 ianuarie, prima zi de școală după vacanța de iarnă. De atunci, am postat săptămânal articole pe diverse subiecte, inclusiv jocuri video, filme și activități extracurriculare. Am bazat aceste articole pe feedback-ul elevilor, pe care le-am adunat prin forumurile noastre. Am actualizat periodic informațiile din categoria Competiții pentru a ne asigura că cititorii noștri sunt ținuți la curent cu cele mai recente modificări.



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

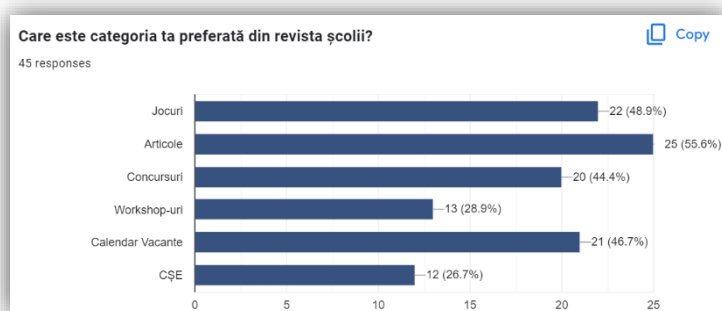


În a șasea săptămână după lansarea site-ului nostru web, acesta a fost inclus în Google AdSense. Aceasta este o realizare semnificativă, deoarece înseamnă că site-ul nostru a avut informații de calitate și a îndeplinit cerințele necesare pentru publicitate.

Din 9 ianuarie, proiectul nostru a fost accesat de un total de 1.169 de utilizatori și a primit 2.639 de sesiuni pe serverele noastre. Majoritatea vizualizărilor de pagini, 1.975, au fost realizate prin link-uri, în timp ce aproape 500 de persoane au folosit codurile QR, iar alte 200 au căutat revista noastră pe web.

Cea mai vizualizată pagină de pe site-ul nostru a fost Pagina Home, cu aproximativ 1.700 de accesări. Au urmat articolul „Experiența unui profesor german în România” și pagina „Consiliul Scolar al Elevilor”, ambele primind aproximativ 500 de vizualizări. Aceste informații indică faptul că Pagina Home este de interes pentru vizitatorii site-ului nostru web și că articolele legate de experiențele educaționale și consiliul elevilor sunt de interes pentru publicul nostru.

Ne face plăcere să spunem că cititorii au apreciat articolele pe care le-am scris și ne-au felicitat pentru munca noastră. Prin vot, am constatat că cea mai



populară categorie a fost Articole, urmată de categoria Jocuri și Calendar.”

## Rezultate

Elevii și-au îmbunătățit mai multe abilități și competențe pe parcursul proiectelor, unele fiind descrise mai jos:

- au înțeles posibilitatea reală de a crea întreprinderi sociale;
- au înțeles faptul că pot rezolva probleme reale, chiar dacă sunt încă elevi;
- și-au îmbunătățit învățarea prin cooperare, deoarece au fost nevoiți să lucreze împreună pentru a-și implementa ideile;
- au înțeles importanța diferitelor roluri dintr-o echipă (fiecare echipă avea un lider, iar fiecare persoană din echipă avea o anumită responsabilitate);
- au înțeles mai bine valoarea aptitudinilor lor și nevoia de a le îmbunătăți constant, întrucât au întâmpinat diverse obstacole pe parcurs, care le-au impus să fie flexibili, să caute în permanență soluții și să vină cu idei inovatoare;
- și-au îmbunătățit abilitățile de marketing (toate echipele au fost nevoite să-și popularizeze proiectele în rândul comunității școlare);
- și-au îmbunătățit gândirea critică și abilitățile interpersonale (abilități de prezentare și comunicare);
- au învățat să fie mai independenți (au cerut doar îndrumare de la profesorii coordonatori, cea mai mare parte a muncii făcându-se pe cont propriu);
- și-au îmbunătățit abilitățile digitale, pe care au trebuit să le folosească în cea mai mare parte a proiectelor lor.

- 
- Malone College, Irlanda de Nord

### *Considerații teoretice*

Cetățenia activă este un concept care se referă la ideea că indivizii își asumă un rol activ în comunitățile lor, își exercită drepturile și responsabilitățile și lucrează împreună pentru a crea schimbări sociale pozitive. În esență, cetățenia activă este înrădăcinată în principiile democrației, egalității și justiției sociale.

Cadrul teoretic pentru cetățenia activă se bazează pe o serie de discipline și perspective teoretice, inclusiv filozofia politică, sociologia și educația. Unii dintre autorii importanți din acest domeniu sunt:

1. Robert Putnam: Putnam este un autor de științe politice care a scris pe larg despre conceptul de capital social și relația acestuia cu angajamentul civic și cetățenia activă. În cartea sa „Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community”, Putnam susține că nivelurile în scădere ale capitalului social în Statele Unite contribuie la o scădere a angajamentului civic și a cetățeniei active.
2. Jürgen Habermas: Habermas este un filozof și teoretician social german care a scris pe larg despre conceptul de sferă publică, pe care o vede ca un loc-cheie pentru dezvoltarea cetățeniei active și a participării democratice. Potrivit lui Habermas, sfera publică este un spațiu în care cetățenii se pot reuni pentru a se angaja într-o dezbatere critică și deliberare asupra problemelor publice.
3. Paulo Freire: Freire este un educator și filozof brazilian, cel mai bine cunoscut pentru munca sa de pedagogie critică. Abordarea sa subliniază importanța dialogului, reflecției și acțiunii în procesul de învățare și este strâns legată de conceptul de cetățenie activă.

4. Robert Dahl: Dahl este un autor de științe politice care a scris pe larg despre conceptul de democrație și relația acesteia cu participarea cetățenilor. În cartea sa „Despre Democrație”, Dahl susține că participarea cetățenilor este o condiție necesară pentru guvernarea democratică și că cetățenia activă este esențială pentru sănătatea societăților democratice.

Domeniul de aplicare al cetățeniei active este larg și cuprinde o serie de domenii, inclusiv dezvoltarea comunității, educația, activismul politic și justiția socială. În practică, cetățenia activă poate lua mai multe forme, inclusiv voluntariat, organizarea de evenimente comunitare, participarea la campanii politice și susținerea schimbării politicii. Unele dintre subiectele-cheie de cercetare în acest domeniu includ:

1. Relația dintre capitalul social și cetățenia activă: cercetătorii au explorat modalitățile în care rețelele sociale, normele și încrederea facilitează sau împiedică implicarea civică și cetățenia activă.

2. Impactul educației civice asupra cetățeniei active: studiile au examinat eficiența diferitelor abordări ale educației civice în promovarea cetățeniei active și a participării democratice.

3. Rolul tehnologiei în promovarea cetățeniei active: cercetătorii au explorat potențialul rețelelor sociale și al altor platforme digitale pentru a facilita implicarea și participarea cetățenilor.

4. Relația dintre cetățenia activă și inegalitatea socială: oamenii de știință au examinat modalitățile în care cetățenia activă poate servi ca instrument pentru promovarea justiției sociale și contestarea inegalităților sistemului.

Modulul pentru cetățenia activă se referă la participarea indivizilor la viața civică și la dorința lor de a contribui la îmbunătățirea comunității, țării și lumii. Ea implică asumarea responsabilității pentru acțiunile cuiva, a fi informat cu privire la problemele care afectează societatea și angajarea în activități care promovează binele comun. Unul dintre aspectele cheie ale cetățeniei active este de a fi informat cu privire la problemele care afectează societatea. Aceasta înseamnă să

fii la curent cu evenimentele actuale, să urmărești sursele de știri și să fii la curent cu deciziile politice. Odată cu dezvoltarea rețelelor sociale și a altor platforme online, este mai ușor ca niciodată să fii informat despre ceea ce se întâmplă în lume.

Cetățenia activă implică și angajarea în activități care promovează binele comun. Acest lucru poate lua multe forme, de la voluntariat la o cantină locală până la susținerea schimbărilor politice la nivel național. Lucrând împreună, indivizii pot crea schimbări pozitive în comunitățile lor și nu numai. Aceasta este o parte esențială a vieții școlii, iar elevii și personalul fac diferența în școală, în familie și în comunitatea locală. Pe lângă faptul că aduce beneficii societății, cetățenia activă are și beneficii personale și, implicându-se în comunitățile lor, indivizii își pot dezvolta noi abilități, pot construi relații și pot obține un sentiment de împlinire. Cetățenia activă poate ajuta, de asemenea, persoanele să se simtă mai conectate la comunitățile lor și la lume în general.

În ciuda numeroaselor beneficii ale cetățeniei active, există și provocări. Pentru unii oameni, implicarea în viața civică poate fi intimidantă sau copleșitoare. Alții se pot simți dezamăgiți sau frustrați de procesul politic. Cu toate acestea, este important să ne amintim că până și acțiunile mici pot face diferența. Începând de jos și lucrând împreună, indivizii pot crea schimbări pozitive în comunitățile lor și nu numai.

În concluzie, cetățenia activă este esențială pentru funcționarea unei democrații sănătoase și pentru crearea unei schimbări pozitive în societate. Rămânând informați, angajându-ne în activități care promovează binele comun și asumându-ne responsabilitatea pentru acțiunile noastre, cu toții putem contribui la o lume mai bună.

## *Implementare*

### Modulul 4 - Sensibilitate la problemele globale și implicarea în schimbare

Modulul începe cu o introducere și cuvânt de bun venit de către profesori pentru a se asigura pot crea un mediu pozitiv care să permită tuturor cursanților să se implice activ și să participe pe deplin la toate atelierelor. Scopul este de a le îmbunătăți cunoștințele și abilitățile, dar și interesul și empatia față de oameni și probleme din afara vieții lor de zi cu zi. Modulul se referă la probleme din lumea reală și o este o oportunitate de a-și dezvolta angajamentul academic general, motivația și abilitățile de gândire critică. Munca desfășurată cu alții va îmbunătăți tipul de abilități interpersonale, cum ar fi comunicarea, cooperarea și rezolvarea problemelor, împreună cu interacțiunea cu oameni din alte context / culturi și aceștia pot experimenta o creștere a interesului intercultural, a sensibilității și a empatiei.

După introducerea și pregătirea atmosferei, cel mai bun mod în care elevii își transferă cunoștințele, abilitățile și atitudinile în cetățenie activă este de a oferi oportunități de participare pozitivă în casa, școlile și comunitățile lor. Această reflecție a ceea ce fac în prezent permite grupului să se simtă apreciat în ceea ce privește contribuția pe care o aduc în toate domeniile vieții. Luarea notițelor este o relatare personală a vieții lor și nu trebuie neapărat împărtășită, dar le permite unor elevi să ofere feedback și să înceapă conversația despre abilitățile și contribuțiile lor. Acest lucru evidențiază faptul că nu toate rolurile cetățeniei active trebuie să aibă un impact uriaș și acești pași mici pot fi făcuți pentru a face diferența în viața de zi cu zi. Prin schimbul de informații, acesta permite grupului să realizeze că sunt deja participanți activi și că există oportunități de a fi „schimbarea” în fiecare zi.

Un alt instrument folosit în modul este lucrul în grup, accentul fiind abilitatea de a utiliza cunoștințele și abilitățile interpersonale într-un grup pentru a fi eficient. Acest lucru îi ajută pe indivizi să:

- înțeleagă sentimentele și nevoile celorlalți;
- fie capabili să își exprime propriile idei și nevoi și să își exprime emoția;
- rezolve probleme și să negocieze;
- fie capabili să „citească” situațiile sociale cu acuratețe;
- inițieze și să mențină relații de prietenie.

Beneficiile muncii în grup pentru elevi sunt enorme! În primul rând, elevii pot învăța cum să-și planifice și să-și gestioneze timpul când lucrează. De asemenea, munca în grup permite elevilor să fie expuși la o mare varietate de perspective și idei. Cel mai important, elevii învață cum să lucreze cu colegii și le oferă profesorilor o oportunitate fantastică de a monitoriza și observa în timp ce elevii colaborează. Acest lucru le permite profesorilor să observe dezvoltarea elevilor lor în acțiune, pe măsură ce elevii aplică învățarea și analizează situațiile și deciziile și pot identifica punctele forte și domeniile în care au lipsuri. Există o probabilitate mai mare ca elevii să fie preocupați de sarcină atunci când sunt motivați de un proiect de lucru în grup. Elevii dezvoltă responsabilitate și autodisciplină, care sunt benefice pentru clasă și care sunt necesare pentru a deveni eficienți ca cetățeni activi.

Harta mentală poate fi definită ca „acțiunea de a desena diagrame sau alte ilustrații pentru a organiza informațiile, de obicei prin utilizarea unei structuri arborescente”. Cu această aplicație, a devenit mai confortabil să vă păstrați toate gândurile și ideile într-un singur loc și mulți consideră că folosirea unei hărți mentale îi ajută să vadă și să înțeleagă ceva mai clar decât ar putea citi doar. O hartă mentală vă ajută să vă conturați rapid notele, vă oferă informațiile în mod clar și pune totul în context. Utilizarea acestei metode pentru a se concentra asupra abilităților necesare pentru a deveni un cetățean activ le permite elevilor să se gândească cu adevărat la punctele lor forte și să folosească informațiile din



activitatea Ice-breaker pentru a vedea cum au acumulat deja unele dintre abilitățile necesare și pentru a vedea cum le-ar putea îmbunătăți și dezvolta pe altele.

Un instrument suplimentar folosit în acest modul este jocul de rol. Jocul de rol este orice activitate în care fie te pui în pielea altcuiva, fie te pui pe tine însuși într-o situație imaginară. Încorporarea jocului de rol în sala de clasă adaugă varietate, o schimbare de ritm și oportunități pentru multă producție lingvistică și multă distracție. Elevii pot, de asemenea, să-și asume opiniile altcuiva. Dezbaterile „Pro și Contra” pot fi folosite și clasa poate fi împărțită în cei care își exprimă opiniile în favoarea și cei care sunt împotriva temei. Acest lucru funcționează foarte bine în cazul întreprinderii sociale, cu provocarea pentru antreprenor de a echilibra obiectivele sociale și comerciale împreună cu grija de sine, mai degrabă decât sacrificiul de sine. Mai multe scenarii sunt prezentate elevilor, cu care se pot confrunta într-un cadru de întreprindere socială, împreună cu mai multe opțiuni. Fiecare răspuns poate fi discutat, iar acest lucru deschide noi oportunități pentru interacțiunea de grup și conversații mai profunde care generează idei.

Brainstormingul este una dintre cele mai creative moduri de rezolvare a problemelor în care lucrăm la idei. Putem fie să venim cu o idee nouă, fie să dezvoltăm o idee existentă. Deoarece nu există o regulă generală în brainstorming, aceasta poate fi aplicată individual sau în grup.

- În primul rând, este definit un scop pentru a înțelege care este obiectivul principal al brainstorming-ului.
- Odată ce avem un obiectiv final de atins sau o problemă de rezolvat, sunt explorate diverse provocări care apar.
- În plus, sunt explorate diferite aspecte ale problemei sau situației și enumerăm modalități de a depăși provocările.
- Nu există nicio structură fixă în brainstorming și nicio idee nu este considerată greșită. Toate ideile sunt notate în timpul sesiunilor de brainstorming, iar unele pot fi chiar combinate.

Brainstormingul este util în această situație, deoarece va permite împărtășirea opiniilor și crearea de idei care pot fi utile atunci când trebuie luate decizii finale.

### Structura modulului

ETAPE ȘI ACTIVITĂȚI	PROCESE	TIMP
1. INTRODUCERE	Introducere	20 minute
2. ICE BREAKER	Profilul Meu	30 minute
3. ATELIER	Membru de Echipă (Abilitățile mele)	30 minute
	Pauză de cafea	25 minute
4. ATELIER	Ce contează pentru mine	30 minute
5. ATELIER	Întreprindere Socială	30 minute
	Pauză de prânz	30 minute
6. ATELIER	Probleme globale	30 minute
7. ATELIER	Brainstorming – strângere de idei	10 minute
8. ATELIER	Organizații	30 minute
	Pauză scurtă	
9. CONCLUZII	Recapitulare și evaluare	45 minute

## *Utilizare*

Pentru a utiliza acest modul și a descoperi resursele, accesați link-ul către website-ul Make Sense.

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

## **Aplicarea modului în cadrul proiectului**

### *Unde a fost utilizat*

Modulul a fost testat în cadrul proiectului Make Sense de către partenerii din Irlanda de Nord din Malone Integrated College. Pentru noi, relațiile dintre personal, elevi, părinți și comunitatea mai largă sunt piatra de temelie a succesului nostru de până acum. În cadrul școlii, fiecare persoană este prețuită și respectată, iar elevii noștri au oportunități variate de a învăța, de a crește și de a se realiza.

Malone Integrated College acceptă elevi cu diverse abilități și le oferă oportunitatea de a-și atinge întregul potențial, pe toată durata parcursului lor educațional. Prin programa noastră și prin gama largă de activități extracurriculare oferite, elevii participă la o experiență educațională remarcabilă, facilitând dezvoltarea lor completă și permițându-le să joace un rol activ în societate atunci când devin tineri adulți.

Avem așteptări mari de la toți elevii, iar liceul nostru îi încurajează să identifice și să rezolve orice probleme sau dificultăți. Rezultatele examenelor noastre continuă să devină din ce în ce mai bune, deoarece oferim elevilor cea mai bună șansă posibilă de a-și atinge potențialul maxim în fiecare zi. Ne angajăm să le dezvoltăm încrederea, stima de sine și autodisCIPLINA și să îi facem membri integranți ai „familiei” liceului nostru.

Liceul Malone consideră că toți elevii, indiferent de abilități, au dreptul la tot ce le poate oferi educația. Liceul nostru are așteptări mari de la toți elevii săi și adoptă abordări de predare care încurajează indivizii să se străduiască și să își atingă propriile obiective personale. Liceul se angajează să se asigure că programa este interesantă și relevantă și că metodele de predare sunt variate și inovatoare, permițând elevilor să acceseze conținutul curricular prin propriile stiluri de învățare.

Elevilor li se oferă posibilitatea de a promova învățarea colaborativă, dar și de a găsi un teren comun de „cetățenie activă” la care să reflecteze. Îi încurajăm pe toți elevii noștri să se implice în toate activitățile și aspectele vieții școlare. Încurajăm elevii să sprijine școala și comunitatea locală prin acțiuni care îi ajută pe alții și fac o diferență pozitivă în viața fiecăruia dintre noi.

### *Utilizare*

Conform lui Isaiah Bowman, „Cetățenia este pe primul loc astăzi în lumea noastră aglomerată. Niciun om nu se poate bucura de privilegiile educației și apoi, cu conștiința curată, să rupă contractul cu societatea. A respecta acel contract înseamnă a fi matur, a-l îmbunătăți este a fi un bun cetățean, a face mai mult decât partea ta este nobil.”

Este important ca elevii să aibă o înțelegere clară și bine informată a cetățeniei și a tuturor aspectelor asociate cu aceasta. Având o definiție și o schiță clară a aspectelor asociate subiectului, elevii vor dezvolta o serie de abilități pentru a

face față problemelor din viața de zi cu zi și vor avea resursele pentru a implementa gândirea critică atunci când este necesar.

### Dezvoltarea abilităților interpersonale

Acest domeniu îi ajută pe elevi să inițieze, să mențină și să gestioneze relații sociale pozitive cu o serie de oameni într-o serie de contexte. Comunicarea interpersonală este procesul de împărtășire a ideilor și emoțiilor prin canale verbale și nonverbale cu o altă persoană. Ne permite să interacționăm și să-i înțelegem pe alții, iar elevii își pot dezvolta abilitățile în acest modul. Sunt create oportunități pentru gândirea individuală precum și munca în grup, astfel încât toți elevii să se poată implica în sarcini și fiecare să poată contribui cu ceva la rezultat.

### Lucrul în grup

Activitățile de grup le permit elevilor să descopere un sens mai profund în conținut și să își îmbunătățească abilitățile de gândire. Cea mai eficientă utilizare a muncii în grup este aceea care cere elevilor să se confrunte cu probleme avansate, greu de înțeles sau cu interpretări multiple. Atelierele de cetățenie activă sunt despre crearea unei idei care va face diferența în mediul lor local și, astfel, oferă libertatea de a împărtăși și dezvolta idei. Elevii pot crește și își pot dezvolta punctele forte și au oportunitatea de a se concentra asupra modului în care își pot îmbunătăți încrederea și capacitatea de a comunica eficient. Când lucrează interactiv cu alții, elevii învață să se întrebe, să împărtășească idei, să clarifice diferențele, să rezolve probleme și să descopere noi sensuri.

### Brainstorming

Brainstormingul oferă elevilor șansa de a profita de cunoștințele lor anterioare și de a forma conexiuni între subiectul curent și ceea ce a învățat deja. De asemenea, îi încurajează să asculte și să ia în considerare ideile celorlalți, arătând astfel respect față de colegii lor. Brainstormingul în clasă poate motiva elevii să-și

exprime în mod spontan ideile și gândurile asupra unui subiect. Aceasta a fost realizată ca o sarcină individuală și a permis, de asemenea, unor grupuri mici de elevi să lucreze îndeaproape înainte de a împărtăși ideile cu restul clasei. Deoarece nu există răspunsuri corecte sau greșite, activitatea oferă elevilor un context în care își pot exprima gândurile fără teama de eșec. Ideile elevilor au însemnat că toate punctele de vedere sunt valorificate și o atmosferă pozitivă în sală a sporit fluxul de comunicare.

### *Participarea elevilor*

Elevii și-au analizat propriile experiențe de viață în profilul lor personal și modul în care au fost deja cetățeni activi acasă, la școală și în comunitatea locală. Acest lucru a permis elevilor din diferite culturi să împărtășească cum era viața pentru ei și să deschidă ochii altora pentru a vedea unele dintre provocările cu care s-au confruntat. Într-o zonă atât de diversă există multe comunități care sunt susținute de elevii de la Malone College și o parte din sprijinul în îmbunătățirea relațiilor și a mediului local a creat o atmosferă pozitivă, apreciată de către toți participanții.

Activitatea de lucru în echipă le-a permis indivizilor să-și analizeze propriile puncte forte și domeniile care pot fi îmbunătățite, deoarece au primit întrebări realiste cu privire la modul în care ar reacționa dacă ar fi puși într-o anumită situație. Activitatea i-a făcut pe elevi să se gândească la cine sunt și a permis profesorului să ofere sfaturi despre cele mai eficiente mijloace de comunicare și de a juca un rol cheie în echipă. Această sarcină s-a dovedit a fi esențială pe măsură ce elevii s-au pregătit pentru restul atelierelor, deoarece se cunoșteau deja și le-a fost foarte ușor să își găsească rolul în grup și să-și susțină punctele forte unul altuia. De asemenea, i-a permis profesorului să explice că pentru a fi o echipă eficientă ai nevoie de mai multe abilități și că fiecare elev a avut un rol de jucat în realizarea obiectivului. Liderii echipei, purtătorul de cuvânt și organizatorii și-au dat seama de valoarea rolului lor.

Trecând la *Ceea ce contează pentru mine*, activitatea i-a făcut pe elevi să lucreze împreună și să se gândească la ce ar putea schimba în școală și în comunitate. Au fost prezentate multe idei bune pentru schimbare și îndeplinirea rolului de cetățenie activă, iar elevii le-au votat pe cele care ar putea fi realizate într-un interval scurt de timp. Unele dintre ideile împărtășite pentru întreprinderea socială sunt:

1. Crearea unui grup „Youth Link” pentru a ajuta la finanțarea organizațiilor caritabile locale prin acțiuni sociale (plimbări cu bicicleta sponsorizate, ultramaratoane de grup și tombole).
2. Crearea unei „echipe de mediu” care să se concentreze pe îmbunătățirea mediului școlar și crearea de spații în aer liber pentru ca elevii să se întâlnească și să învețe. Plantarea copacilor și crearea de zone pentru cultivarea legumelor au fost sugerate, cu link-uri sponsorizate către companiile locale pentru a ajuta și susține proiectul.
3. Crearea unui produs pentru vânzare și pentru a face parte din „schema de antreprenoriat pentru tineri” care oferă finanțare pentru întreprinderile sociale. Produsele vândute în școală și piețele temporare (pop-up) în diferite momente (Halloween / Crăciun / Valentine’s Day), toate veniturile fiind folosite pentru a sprijini / finanța proiecte școlare. Legăturile cu companiile locale în urma unei prezentări a proiectului au fost sugerate ca mijloc de strângere a capitalului inițial.
4. Oferirea de sprijin pentru familiile cu venituri mici. Ideea a fost de a oferi mic dejun / masă gratuit elevilor din familiile cu venituri mici, idee benefică pentru școala noastră și școlile din jur. Proiectul va avea nevoie de sponsorizare din partea companiilor din zonă, iar echipa va folosi rețelele de socializare ca mijloc de a atrage atenția.

Opțiunea despre care elevii credeau că va avea cel mai mare impact social și va crea rezultate vizibile a fost micul dejun gratuit pentru toți elevii. Acesta este ceva care este aproape de inimile multora și ar ajuta comunitatea locală. Activitatea numită „Food for Thought” ar fi realizată de elevi și un consiliu școlar format pentru a găsi finanțare de la companiile locale care au deja legătură cu școala, și s-ar face promovare. Social Media ar fi principala sursă de publicitate, iar linkul către site-ul școlii ar oferi finanțatorilor oportunități de a-și promova compania / afacerea. Se crede că și alte companii ar dori să se implice și să câștige o piață mai mare în ceea ce privește publicitatea pozitivă și să fie legate de o cauză nobilă.

Opinii:

„Nu putem obține niciodată o recreare a comunității și să ne vindecăm societatea fără a oferi cetățenilor noștri sentimentul de apartenență”.

-- Patch Adams

"Nimeni nu se naște un cetățean bun; nicio națiune nu se naște în democrație. Mai degrabă, ambele sunt procese care continuă să evolueze de-a lungul vieții. Tinerii trebuie să fie incluși încă de la naștere. O societate care se desparte de tinerețea ei își rupe linia vieții."

-- Kofi Annan

„Oamenii obișnuiți se pot simți adesea nemotivați să-și exercite cetățenia, fie pentru că nu pot face diferența dintre diferitele alternative, fie pentru că și-au pierdut încrederea în clasele politice, fie pentru că simt că nu au putere de decizie în problemele cu adevărat importante.”

-- Patricio Aylwin Azócar

„Cu toții avem obligația ca cetățeni ai acestui pământ să lăsăm în urmă un loc mai sănătos, mai curat și mai bun pentru copiii noștri și generațiile viitoare.”

-- Blythe Danner



„O generație care dobândește cunoștințe fără să înțeleagă vreodată cum aceste cunoștințe pot aduce beneficii comunității este o generație care nu învață ce înseamnă să fii cetățean într-o stat democratic.”

-- Elizabeth L. Hollander

### *Rezultate principale*

Elevii au fost interesați de ce presupune acest nou subiect. Ei s-au implicat în diferitele ateliere și au explorat o serie de scenarii din viața reală în care s-ar putea găsi. Atelierele au permis elevilor să dezvolte abilități pentru a face față anumitor presiuni. La sfârșitul fiecărui atelier, elevii au înțeles mai bine valoarea și specificul propriilor abilități, cum ar fi rezolvarea de probleme, aptitudinea relațională, inițiativa, flexibilitatea, privirea de ansamblu și multe altele pe care nu le cunoșteau anterior.

Un rezultat deosebit de vizibil a fost atitudinea față de noile activități și noua terminologie, elevii fiind scoși din zona lor de confort. Elevii au lucrat alături de colegii lor într-un mod proactiv, ascultând opiniile celorlalți. Activitățile au oferit elevilor posibilitatea de a se exprima. Faptul că ideile lor urmau să facă diferența și să aibă un impact pozitiv în viața cuiva a creat un plus de entuziasm și anumiți indivizi din grup au reacționat foarte pozitiv la acest lucru. O idee a dus la alta și au început discuții despre cum se poate extinde grupul și despre cum pot fi aduse schimbări.

Învățarea prin colaborare a funcționat pentru că toți elevii au lucrat pentru același scop și au obținut o înțelegere mai deplină a cetățeniei active și a modului în care aceasta poate fi implementată în activitățile de zi cu zi. Indivizii influențează decizii care le pot schimba viața. Cunoașterea și înțelegerea contextului politic, social și economic al participării lor, astfel încât să poată lua decizii informate. Posibilitatea de a provoca structurile existente.

## Rezultate Generale - Fondazione Monnalisa

În această etapă a proiectului există, pe lângă referințe teoretice și practice implementate, o serie de rezultate care trebuie evidențiate, mai ales în ceea ce privește munca elevilor implicați. Putem observa un impact pozitiv al unei serii de ateliere care au permis elevilor să-și dezvolte competențe în cetățenia activă și antreprenoriatul social. Elevii s-au implicat rapid în ateliere și au explorat scenarii din viața reală. Atelierele au permis elevilor să dezvolte abilități de a face față anumitor presiuni și de a obține o mai bună înțelegere a valorii și specificului propriilor abilități. Un rezultat deosebit de vizibil a fost atitudinea față de noile activități, care inițial i-au împins pe elevi în afara zonelor lor de confort, dar în cele din urmă au dus la o entuziasm crescut și la reacții pozitive. Elevii au lucrat împreună într-un mod proactiv, ascultându-și părerile și opiniile, exprimându-și ideile și creând discuții despre cum ar putea să se extindă și să aducă schimbări. Pe parcursul proiectelor, elevii și-au îmbunătățit diverse abilități și competențe, inclusiv înțelegerea posibilității reale de a crea întreprinderi sociale, îmbunătățirea învățării prin cooperare, o mai bună înțelegere a valorii abilităților lor, îmbunătățirea abilităților de marketing și gândire critică, a fi mai independenți și îmbunătățirea abilităților digitale. Cu toate acestea, s-a constatat că sunt necesare mai multe cunoștințe în domeniul afacerilor și că elevii trebuie să fie mai independenți. Pentru a include antreprenoriatul social în curriculum, trebuie să se concentreze asupra activităților practice axate pe afaceri, finanțe, cooperare și lucru în grup. În general, atelierele au avut un impact semnificativ asupra modului de gândire al elevilor și a dezvoltării ideilor pentru întreprinderile sociale, făcându-i mai proactivi și independenți. Elevii s-au implicat în ateliere care le-au permis să dezvolte abilități de a face față anumitor presiuni și de a înțelege valoarea și specificul propriilor abilități digitale. Au lucrat alături de colegii lor într-un mod proactiv, ascultând opiniile celorlalți. Activitățile au oferit elevilor posibilitatea de a se exprima în discuțiile despre modul în care grupul s-ar putea extinde și poate face diferența în societate. Prin învățarea prin cooperare, toți elevii au dobândit o înțelegere mai deplină a cetățeniei active și a modului în care aceasta poate fi implementată în viața de zi cu zi. Elevii și-au îmbunătățit

mai multe abilități și competențe în timpul proiectelor, cum ar fi rezolvarea de probleme, aptitudinea relațională, inițiativa, flexibilitatea, privirea de ansamblu, marketingul, gândirea critică, abilitățile interpersonale, abilitățile digitale și multe altele. Testarea a arătat că activitățile au avut un impact asupra modului de gândire al elevilor, de dezvoltare a ideilor și de lucru la o întreprindere. Cu toate acestea, elevii au nevoie de mai multe cunoștințe în domeniul afacerilor și de mai multă independență. Pentru a include antreprenoriatul social în programul școlar general, programele ar trebui să ofere activități mai practice axate pe afaceri, finanțe, cooperare și lucru în grup. Elevii au absorbit posibilitatea reală de a dezvolta întreprinderi sociale creative, privind bogăția și inovația prezente în zona lor. Învățarea prin cooperare a funcționat deoarece a făcut posibil ca toată lumea să lucreze având același obiectiv, încurajând în același timp interdependența pozitivă între cei implicați.

## Concluzii și sugestii

Antreprenoriatul social va continua să evolueze și să se dezvolte în școli, pe măsură ce educatorii și elevii îi recunosc importanța în abordarea provocărilor sociale și de mediu. În viitor, școlile vor integra antreprenoriatul social în curriculumul la diferite discipline, permițând elevilor să înțeleagă principiile antreprenoriatului, încurajând în același timp simțul responsabilității față de societate. Proiectele de colaborare, stagiile și programele de mentorat vor oferi elevilor oportunități valoroase de învățare practică și de networking. Pe măsură ce tehnologia avansează, antreprenoriatul social va folosi tehnologiile emergente pentru a aborda mai eficient problemele sociale și de mediu. Școlile vor înființa centre de incubare sau centre de antreprenorat pentru a sprijini antreprenorii sociali aspiranți prin furnizarea de resurse, mentorat, oportunități de finanțare și platforme de comunicare. Interconexiunea din ce în ce mai mare a lumii va încuraja o abordare mai globală a antreprenoriatului social în școli, încurajând empatia, înțelegerea culturală și schimbul de idei inovatoare. Cadrele și instrumentele de măsurare a impactului vor fi integrate în procesul educațional pentru a asigura un accent pe schimbare durabilă și măsurabilă. Educația pentru antreprenorat social va permite elevilor să devină susținători ai justiției sociale și a schimbării politicilor, dotându-i cu abilitățile și cunoștințele necesare pentru a influența deciziile politice. Școlile vor pune accent pe extinderea întreprinderilor sociale pentru a ajunge la un public mai larg și pentru a obține un impact mai mare, menținând în același timp sustenabilitatea financiară și misiunea socială a organizației. În general, viitorul antreprenoriatului social în școli se concentrează pe crearea unei generații de indivizi conștienți din punct de vedere social și antreprenori, dotați cu abilitățile, mentalitatea și resursele necesare pentru a face față provocărilor presante ale societății.

**Acest manual a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Acest Ghid este responsabilitatea exclusivă a editorului, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru orice utilizare a informațiilor conținute în acesta.**