



makesense

Intellectual Output 4

Manuale finale per l'imprenditoria sociale a scuola

Responsabile: Fondazione Monnalisa Onlus



SOMMARIO

Moduli utilizzati dalle scuole (Celje, Ovidius, Malone)

46

Gimnazija Celje – Center, Slovenia

Background teorico

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

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

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

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

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

Come è stato implementato lo strumento

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Da quali parti è composto

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

Come usarlo

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

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

Applicazione dei moduli nel progetto

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

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

Come viene utilizzato

Acquisto e vendita di chicchi di caffè

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

Truffa sui prezzi

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

Prezzi del biglietto

Collegato alla truffa c'è l'esempio dei prezzi dei biglietti: i concerti sono spesso troppo cari, o almeno così sembra, ecco perché questa attività ha lo scopo di mostrare agli studenti come l'impostazione del prezzo influisce sul gruppo di persone interessate ad acquistare il tuo prodotto/servizio.

Monopolio o competizione

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

Inflazione

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

Tassi di interesse

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

Gestione del prestito

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

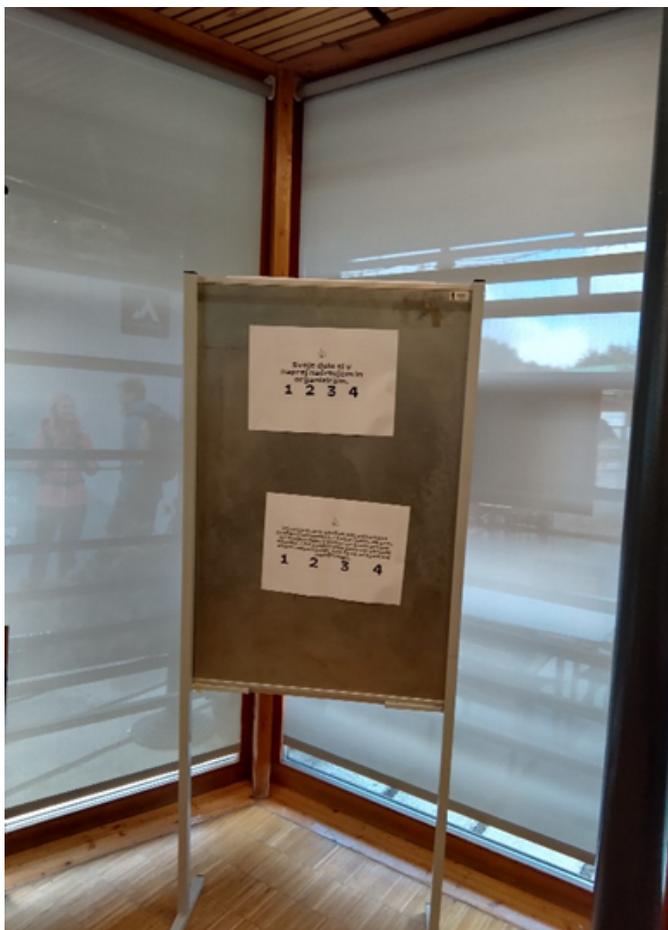
Vivere con uno " stipendio di 20 fagioli "

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

Risultati principali

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

Self-assessment:



Isola del future:





Idee di brainstorming



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

Risultati principali

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

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

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

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

Liceul Teoretic “Ovidius”, Romania

Background teorico

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

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

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

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

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

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

Allo stesso tempo, un altro fattore ispiratore è stata l'innegabile realtà del divario che esiste tra i 'nativi digitali' [2](cioè gli studenti) e la 'generazione Gutenberg' o gli 'immigrati digitali' [3](cioè gli insegnanti). Questo divario ha portato alla comparsa del presupposto popolare che la maggior parte degli studenti abbia un'innata capacità di comprendere e gestire apparecchiature, strumenti e app digitali, mentre la generazione dei loro genitori (insegnanti inclusi) è meno abile nell'uso della tecnologia. Ma la ricerca attuale (Selwyn, nd) dimostra che questa è solo un'ipotesi

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

[1](Selwyn, nd)

[1](Prenskij, nd)

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

Un ultimo fattore che ha influito sulla progettazione del Modulo 2 – Competenze digitali e tecnologiche – e forse il più importante – sono state le informazioni o le conoscenze che abbiamo deciso di includere. Resta inteso che il modulo non fornirà contenuti già accessibili tramite le materie insegnate nell'ambito del curriculum nazionale.

Lo scopo di questo modulo è aggiungere e non duplicare contenuti già insegnati e/o appresi. Allo stesso modo, le attività e i materiali inclusi in questo modulo aiutano gli studenti a sviluppare i propri punti di forza. Il ragionamento alla base di queste decisioni (sul contenuto e sulle attività) era che Make Sense, il progetto stesso, riguarda la presentazione agli studenti di nuovi concetti, nuove informazioni che esistono alla loro portata, ma che non sono formalmente insegnate agli studenti in nessuno dei paesi partner.

Come è stato implementato lo strumento

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

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

2. Il modulo non è stato concepito per far parte del sistema educativo formale. Per questo motivo è necessario che possa essere presentato in un periodo di tempo più breve, come parte di un progetto extracurricolare.

Come accennato in precedenza, l'obiettivo dell'intero progetto Make Sense è fornire un punto di partenza per l'introduzione dell'imprenditorialità sociale nelle scuole. Finché non entrerà a far parte della struttura formale di un sistema educativo, i moduli didattici dovranno essere progettati e presentati in modo tale che ogni scuola possa assimilarli come parte di progetti extracurricolari.

Inoltre, la struttura del modulo è modellata sulla struttura di un corso di un giorno. Pertanto, si compone di una fase introduttiva e di una fase conclusiva, che impegnano l'intero gruppo di studenti nel suo complesso, e di sei workshop in cui gli studenti possono lavorare in gruppo o in coppia, contribuendo così a una migliore comprensione e acquisizione delle abilità e delle competenze previste.

La fase introduttiva consiste in un Warm-up e in un Ice-breaker. Si tratta di attività che impegnano gli studenti a recuperare attivamente le conoscenze che già possiedono sugli strumenti e le tecnologie digitali. Il Warm up contiene una presentazione della struttura del modulo, dei suoi contenuti e dei suoi obiettivi. Lo scopo dell'Ice-breaker - intitolato Cos'è internet - è far capire agli studenti che la loro familiarità con internet come strumento non significa necessariamente che sappiano effettivamente come è stato creato internet o perché. Crediamo che sia essenziale che gli studenti capiscano fin dall'inizio che internet è nato per permettere ai ricercatori di collaborare, che internet è molto più di uno strumento che permette una comunicazione più veloce, che è stato progettato principalmente come uno strumento che permette la collaborazione.

Il primo workshop si intitola Dispositivi ed elenca alcuni dei dispositivi più comunemente utilizzati. Gli studenti hanno già queste conoscenze e questo laboratorio si limita ad aiutarli a prendere coscienza dei loro punti in comune (o delle loro differenze). L'attività associata a questo laboratorio è un sondaggio online che gli studenti possono completare e poi esaminare e discutere i risultati. Una variante di questa attività potrebbe essere una semplice discussione in gruppo, che consenta agli studenti di concentrarsi maggiormente sulla diversità dei dispositivi digitali attualmente in uso nei loro gruppi o in altri paesi.

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

-La maggior parte delle persone al giorno d'oggi utilizza Internet principalmente per cercare informazioni

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

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

Questo workshop introduce anche gli studenti a uno strumento molto utile: il RADAR di [1]Jane Mandalio (Jane Mandalios, 2013). Questo strumento è stato progettato come mnemonico per aiutare gli studenti a ricordare i fattori più importanti che devono essere presi in considerazione quando si decide sull'attendibilità di un'informazione o altro.

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

Il terzo workshop, Comunicazione, si basa sulle conoscenze che gli studenti hanno già. Presenta i mezzi e le modalità di comunicazione più comuni utilizzando la tecnologia. Alcuni degli strumenti online sono ora più familiari agli studenti, soprattutto a causa della pandemia di COVID-19 che ha costretto così tante classi a spostarsi online. Tuttavia, poiché il trasferimento è stato così rapido, molte delle funzionalità di questi strumenti online non sono state esplorate in dettaglio. Infatti, questa parte del workshop si basa su una collaborazione tra studenti e insegnante (non sull'insegnamento e l'apprendimento), ciascuno presentando le caratteristiche che preferisce (preferiva) o usa (usava) più spesso.

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

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

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

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

-Dispositivi di protezione. Gli studenti leggono e discutono di antivirus e password, stabilendo perché sono così importanti e come dovrebbero essere usati.

-Protezione della privacy personale. Gli studenti leggono e discutono su quanto la loro presenza online può/deve rivelare su di loro come individui. Il concetto di “impronta digitale” è presentato in modo più dettagliato, insieme a esercizi intesi a rafforzare le conoscenze presentate.

-Proteggere la salute. Quando si parla di quanto i computer (e altri strumenti digitali) influenzino la nostra salute, la maggior parte delle persone si concentrerebbe sulla propria salute fisica: vista, postura, disturbi del sonno, ecc. Questa sezione del workshop si concentra sul cyberbullismo poiché questo è uno dei tipi di azioni più insidiose e dannose che colpiscono i giovani. Gli studenti leggono e discutono sul cyberbullismo e sui metodi di prevenzione.

-Protezione dell'ambiente. L'uso della tecnologia può danneggiare l'ambiente. Gli studenti leggono e discutono sui metodi che possono utilizzare per ridurre i danni arrecati all'ambiente.

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

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

Di quali parti è composto

Di seguito una presentazione delle fasi del Modulo 2 – Competenze Digitali e Tecnologiche come progettato per un corso di un giorno. Ogni fase è associata a un periodo di tempo suggerito; anche le interruzioni sono incluse in questo piano, ma solo come stima. A seconda dell'età degli studenti, il modulo può essere esteso per più giorni. Inoltre, a seconda del tipo di progetto extracurricolare implementato, che prevede che gli studenti abbiano studiato le informazioni incluse in questo modulo, i tempi e la struttura dei laboratori possono essere modificati. Una possibilità potrebbe essere l'approccio della " classe capovolta ", in cui gli studenti accedono alle informazioni a casa e studiano i contenuti presentati al proprio ritmo, e le attività pratiche (" i compiti ") vengono svolte a scuola.

STAGE E ATTIVITA	PROCESSI	DURATA
1.RISCALDAMENTO/GUIDA/REVISIONE	Benvenuto, definizione delle regole e auto-presentazione	15 minuti
2. ROMPERE IL GHIACCIO	Cos'è internet?	15 minuti
	Pausa Caffè/Comfort	15 minuti
3. LABORATORIO	Tipi di dispositivi	15 minuti
4. LABORATORIO	Prezzi del biglietto	15 minuti
5. LABORATORIO	Comunicazione	30 minuti
	PAUSA PRANZO	30 minuti
6. LABORATORIO	Creazione di contenuti	30 minuti
7. LABORATORIO	Sicurezza	30 minuti
8. LABORATORIO	Problem solving	20 minuti
9. PLENARIA	Revisione e valutazione	30 minuti

Come usarlo

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

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

Riferimenti:

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

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

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

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

Applicazione dei moduli nel progetto

Dove viene utilizzato

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

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

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

-Scienze - Educazione allo sviluppo sostenibile, Educazione ambientale, Educazione alla salute, Gestione di progetti interdisciplinari, Astronomia, Meteorologia - la scienza dell'evoluzione meteorologica, Fisica applicata, Progetti NASA, Biologia applicata, Scienza dell'alimentazione; eccetera.

-Informatica - Lab view, Programmazione informatica, Programmazione web, Php e My Sql, HTML e CSS, JavaScript, Implementazione di algoritmi; ecc.

-Lingue Straniere - Deutsch ist logisch, Spiel und Spass, Ü bungsgrammatik, Deutsch mit Freude, Le franç ais en images, Le franç ais par la chanson, Imparare la lingua italiana, Hablamos Españ ol, The World Today, Exam Check, Inglese al lavoro.

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

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

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

Come viene utilizzato

ROMPERE IL GHIACCIO

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

L'insegnante potrebbe dare loro una definizione di alfabetizzazione digitale: "L'alfabetizzazione digitale comprende le competenze individuali, tecnologiche e sociali necessarie per orientarsi efficacemente attraverso una gamma crescente e in continua evoluzione di canali di comunicazione digitale". Queste abilità includono la capacità di interpretare, gestire, condividere e creare significato in modo efficace attraverso questi canali. " (Da OUP Global Skills – Creazione di cittadini del 21° secolo potenziati, pagina 8, disponibile su

<https://elt.oup.com/feature/global/expert/global-skills-cc=ro&selLanguage=en&mode=hub>)

DISPOSITIVI

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

Si analizzano i risultati e si traggono le conclusioni.

INFORMAZIONE

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

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

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

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

DISPOSITIVI

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

Si analizzano i risultati e si traggono le conclusioni.

INFORMAZIONE

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

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

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

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

DISPOSITIVI

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

Si analizzano i risultati e si traggono le conclusioni.

INFORMAZIONE

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

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

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

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

COMUNICAZIONE

Il docente avvia una discussione sui vari mezzi di comunicazione: e-mail, sms, cellulari, social media, videoconferenze e le varie modalità con cui possiamo condividere le informazioni con gli altri (allegati di posta elettronica, trasferimento di siti Web, OneDrive, Google Drive, Dropbox, ecc.), a seconda della situazione. Viene discusso il concetto di videoconferenza. L'insegnante presenta l'opzione Breakout Rooms in Microsoft Teams e riproduce un video su questa opzione.

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

CREAZIONE DI CONTENUTI

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

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

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

SICUREZZA

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

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

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

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

REVISIONE E VALUTAZIONE

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

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

Partecipazione degli studenti

Esempi pratici e resoconto della sperimentazione con gli studenti

Gli studenti sono stati invitati a prendere parte al concorso di imprenditorialità sociale "My School Enterprise", il cui scopo è identificare potenziali aree di miglioramento nella propria scuola (mentoring, coaching, sociale, ambientale, ecc.). " My School Enterprise " riguarda le capacità di imprenditorialità sociale, idee innovative e piani aziendali orientati ai risultati. Gli studenti hanno prima imparato a conoscere l'imprenditoria sociale (8 workshop) e poi hanno pianificato e implementato la propria impresa sociale (per un periodo di 5 mesi). Questo concorso offre agli studenti l'opportunità di creare valore sociale e di contribuire attivamente al miglioramento della loro vita scolastica utilizzando le loro capacità imprenditoriali sociali.

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

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

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

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

Ovidius Safe Space

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

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

Studenti: 94 risposte.

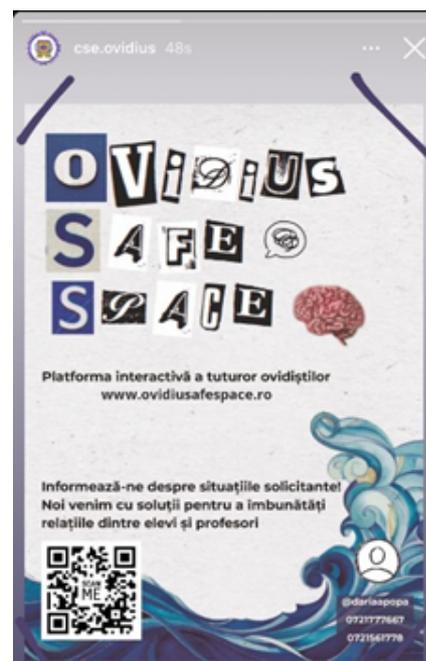
Insegnanti: 10 risposte.

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

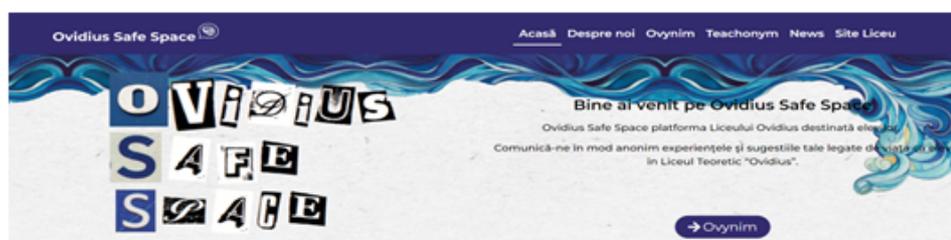
Strategia di branding

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

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



ONTH	TITLE	DESCRIPTION	DATE	PUBLISH DATE
ber	When the project started	A meeting where we brainstormed for 2 hours in which we put all our ideas on paper.	22-Nov-22	NA
ber	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	NA
ber	Making the Google Forms	Establishing and implementing questions for teachers and students.	10-Dec-22	NA
ber	Starting to build the website	The construction of the design, but also of the pages, contents and its functionalities.	24-Dec-22	NA
/	Establishing and implementing promotion methods	Design preparation, printing and lamination of posters and flyers	6-Jan-23 -> 10-Jan-23	16-Jan-23
/	Inauguration of the project	Sharing the information, flyers, posters along with QR codes.	16-Jan-23	16-Jan-23
/	Inauguration of the platform	On Monday, January 16, we launched ovidius.fespace.ro	16-Jan-23	16-Jan-23
/	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
/	Posting the answers from Oynim and Teachonym	Filtering and posing the answers regularly, with the help of psychologists.	First post on 23-Jan-23	(answers posted weekly)
ry	Making some statistics	With the help of Google Analytics, but also with other methods, we created some statistics.	16-Feb-23	NA



Rivista Liceului Ovidius

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

- risolvere il problema della mancanza di informazione di studenti, insegnanti e genitori.
- condivisione di informazioni rilevanti tra cui eventi scolastici, risultati degli studenti e altre notizie importanti.
- contribuendo a ridurre i costi associati alla stampa, alla distribuzione e all'archiviazione delle riviste tradizionali.

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

Il giornale racchiude tutti gli aspetti che si voleva fornire:

- date e risultati di vari concorsi e gare (fig.1)
- articoli di interesse per gli studenti (fig.2)
- calendario delle vacanze (fig.3)
- sezione workshop per pubblicizzare tutti i progetti degli studenti delle scuole superiori

sezione con giochi per trovare un modo per rilassarsi sul nostro sito web.

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

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



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

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

Il nostro giornale online è stato lanciato il 9 gennaio, il primo giorno di ritorno a scuola dopo la pausa invernale. Da quel momento in poi, abbiamo pubblicato articoli settimanali su vari argomenti, inclusi videogiochi, film e attività extrascolastiche. Abbiamo basato questi articoli sul feedback degli studenti, che abbiamo raccolto attraverso i nostri forum.

Abbiamo aggiornato regolarmente le informazioni nella categoria Concorsi per garantire che i nostri lettori fossero tenuti informati sulle ultime modifiche.

Experiența unui profesor german în România



Bună! Eu sunt Petra Gallinger, am 58 de ani și sunt profesor de limba germană, teatru, politică și economie. Lucrez din august 2021 la Liceul Teoretic „Ovidius” din Constanța și la Școala Gimnazială Nr. 39 „Nicolae Tonitza” în calitate de consilier pedagogic. Predau limba germană ca limbă străină și organizez examenele DSD în Constanța și Focșani.

De ce ai ales să fii profesor și cum a fost parcursul dvs. profesional?

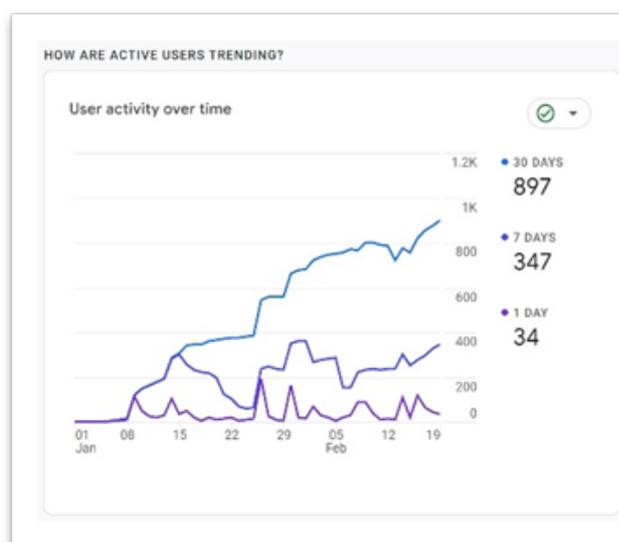
Am părăsit liceul după clasa a 11-a și am început o formare profesională la Siemens ca mecanic de aparate electrice. Dar după aceea am vrut să studiez, așa că m-am întors la școală pentru a-mi lua bacalaureatul. Am decis să învăț pentru a deveni profesor de gimnaziu, de Limba Germană și Științe Sociale. Atunci am crezut că e un job frumos și voiam să fac multe lucruri diferite față de profesori care m-au învățat pe mine.

Cum ai ajuns să predai în România? (Care a fost procesul?) *Prin ce program ai venit în România?

Doream să plec în străinătate de mult timp. În Germania, puteai aplica prin intermediul Centrului de Învățământ în Străinătate pentru școlile germane din străinătate sau pentru școlile străine care oferă cursuri de limbă germană. Am lucrat și ca formator de profesori în Germania, dar doream să găsească un loc de muncă în care să nu petrec atât de mult timp în sala de clasă, preferabil în Asia, de exemplu în Indonezia sau Vietnam, însă nu am reușit. Am primit diferite oferte, cum ar fi să merg la

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

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



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

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

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

Risultati principali

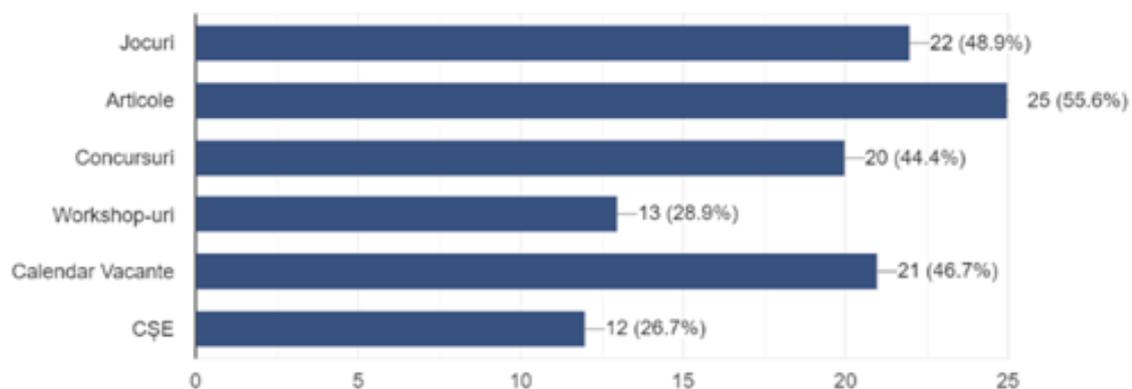
Gli studenti hanno migliorato diverse abilità e competenze durante i progetti, alcune delle quali sono descritte di seguito:

- hanno compreso la reale possibilità di creare imprese sociali;
 - hanno capito che possono risolvere problemi reali, anche se sono ancora studenti;
 - hanno migliorato il loro apprendimento cooperativo, poiché hanno dovuto lavorare insieme per realizzare le loro idee;
 - hanno capito l'importanza dei diversi ruoli in una squadra (ogni squadra aveva un leader e ogni persona nella squadra aveva una certa responsabilità);
 - hanno compreso meglio il valore delle loro competenze e la necessità di migliorarle costantemente, incontrando diversi ostacoli lungo il percorso, che hanno richiesto loro flessibilità, ricerca costante di soluzioni e idee innovative;
 - hanno migliorato le loro capacità di marketing (tutti i team hanno dovuto divulgare i loro progetti tra la comunità scolastica);
 - hanno migliorato il loro pensiero critico e le loro abilità interpersonali (capacità di presentazione e comunicazione);
 - hanno imparato a essere più indipendenti (hanno solo chiesto consiglio ai loro insegnanti coordinatori, la maggior parte del lavoro è stato svolto da soli);
- hanno migliorato le proprie competenze digitali, che hanno dovuto utilizzare nella maggior parte dei loro progetti.

Care este categoria ta preferată din revista școlii?

 Copy

45 responses



Malone college, Northern Ireland

Background teorico

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

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

1. Robert Putnam: Putnam è uno scienziato politico che ha scritto molto sul concetto di capitale sociale e sul suo rapporto con l'impegno civico e la cittadinanza attiva. Nel suo libro "Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community", Putnam sostiene che il calo dei livelli di capitale sociale negli Stati Uniti sta contribuendo a un declino dell'impegno civico e della cittadinanza attiva.

2. Jürgen Habermas: Habermas è un filosofo e teorico sociale tedesco che ha scritto molto sul concetto di sfera pubblica, che considera un luogo chiave per lo sviluppo della cittadinanza attiva e della partecipazione democratica. Secondo Habermas, la sfera pubblica è uno spazio in cui i cittadini possono riunirsi per impegnarsi in dibattiti critici e deliberazioni su questioni pubbliche.

3. Paulo Freire: Freire è un educatore e filosofo brasiliano noto soprattutto per il suo lavoro sulla pedagogia critica. Il suo approccio sottolinea l'importanza del dialogo, della riflessione e dell'azione nel processo di apprendimento ed è strettamente legato al concetto di cittadinanza attiva.

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

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

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

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

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

La cittadinanza attiva implica anche l'impegno in attività che promuovono il bene comune. Ciò può assumere molte forme, dal volontariato presso una mensa locale alla promozione di cambiamenti politici a livello nazionale. Lavorando insieme, le persone possono creare cambiamenti positivi nelle loro comunità e oltre.

Questa è una parte essenziale della vita scolastica e gli studenti e il personale possono fare la differenza a scuola, in famiglia e nella comunità locale. Oltre a portare benefici alla società, la cittadinanza attiva ha anche vantaggi personali e, partecipando alle proprie comunità, gli individui possono sviluppare nuove competenze, costruire relazioni e acquisire un senso di scopo e realizzazione. La cittadinanza attiva può anche aiutare le persone a sentirsi più connesse alle loro comunità e al resto del mondo.

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

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

Come è stato implementato lo strumento

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

Il modulo inizia con un'introduzione e un benvenuto da parte dei facilitatori per garantire che la scena sia impostata per creare un ambiente positivo che consenta a tutti gli studenti di essere coinvolti attivamente e partecipare pienamente a tutti i workshop. L'obiettivo è migliorare le loro conoscenze e abilità, ma anche il loro interesse e la loro empatia per le persone e le questioni al di fuori della loro vita quotidiana. Il modulo si riferisce a questioni del mondo reale e un'opportunità per aumentare il loro impegno accademico generale, la motivazione e le capacità di pensiero critico.

Il lavoro svolto con gli altri migliorerà il tipo di abilità interpersonali - come la comunicazione, la cooperazione e la risoluzione dei problemi insieme all'interazione con persone di altri contesti/culture e potranno sperimentare una crescita dell'interesse interculturale, della sensibilità e dell'empatia.

Dopo l'introduzione e l'ambientazione del modulo, il modo migliore in cui gli studenti traducono le loro conoscenze, abilità e attitudini in cittadinanza attiva è fornire opportunità di partecipazione positiva a casa, a scuola e nelle comunità.

Questa riflessione su ciò che stanno attualmente facendo consente al gruppo di sentirsi apprezzato per il contributo che apporta a tutti gli ambiti della vita. La presa di appunti è un resoconto personale della loro vita e non deve necessariamente essere condiviso, ma consente ad alcuni studenti di fornire un feedback e di avviare la conversazione sulle loro capacità e contributi.

Ciò evidenzia che non tutti i ruoli di cittadinanza attiva devono avere un impatto enorme e questi piccoli passi possono essere fatti per fare la differenza nella vita di tutti i giorni.

La condivisione delle informazioni, permette al gruppo di rendersi conto di essere già partecipanti attivi e che ci sono opportunità per essere il ' cambiamento ' ogni giorno.

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

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

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

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

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

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

- In primo luogo, viene definito un obiettivo per capire quale sia lo scopo principale del brainstorming.

- Una volta che abbiamo un obiettivo finale da raggiungere o un problema da risolvere, vengono esplorate varie sfide che si presentano.

- Inoltre, vengono esplorati diversi aspetti del problema o della situazione ed elenchiamo i modi per superare le sfide.

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

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

Da quali parti è composto

STAGE E ATTIVITA	PROCESSI	DURATA
1.RISCALDAMENTO/GUIDA/REVISIONE	Benvenuto, definizione delle regole e auto-presentazione	20 minuti
2. ROMPERE IL GHIACCIO	Il mio profilo personale	30 minuti
3. LABORATORIO	Il giocatore di squadra (I miei punti di forza)	30 minuti
	PAUSA CAFFE'	25 minuti
4. LABORATORIO	Ciò che conta per me	30 minuti
5. LABORATORIO	Impresa sociale	30 minuti
	PAUSA PRANZO	30 minuti
6. LABORATORIO	Problemi globali	30 minuti
7. LABORATORIO	Brainstorming	10 minuti
8. LABORATORIO	Organizzazione per l'aiuto	30 minuti
	BREVE PAUSA	
9. PLENARIA	Revisione e valutazione	45 minuti

Come usarlo

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

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

Applicazione dei moduli nel progetto

Dove viene utilizzato

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

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

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

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

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

Come viene utilizzato

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

Sviluppare abilità interpersonali

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

Lavoro di gruppo

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

Brainstorming

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

Partecipazione degli studenti

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

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

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

1. Creare un gruppo "Youth Link" per contribuire a finanziare le associazioni di beneficenza locali attraverso azioni sociali. Gite in bicicletta sponsorizzate, ultramaratone di gruppo e lotterie.

2. Creare un "team ambientale" che si concentri sul miglioramento dell'ambiente scolastico e sulla creazione di spazi all'aperto in cui gli studenti possano incontrarsi e imparare. È stato suggerito di piantare alberi e creare aree per la coltivazione di ortaggi, con collegamenti sponsorizzati alle aziende locali per aiutare e sostenere il progetto.

3. Creare un prodotto da vendere e far parte del "programma giovani imprese" che fornisce finanziamenti alle imprese sociali. I prodotti sono stati venduti a scuola e nei mercatini pop-up in vari periodi (Halloween/Natale/Valentino) e tutti i proventi sono stati utilizzati per sostenere/finanziare i progetti scolastici. È stato suggerito di creare legami con le imprese locali dopo una presentazione del progetto come mezzo per raccogliere il capitale iniziale.

4. Creare un sostegno alle famiglie a basso reddito. L'idea era quella di fornire una colazione/pasto gratuito agli alunni delle famiglie a basso reddito durante una crisi del costo della vita. Si tratta di un'iniziativa vantaggiosa per la nostra scuola e per le scuole circostanti. Il progetto avrà bisogno di sponsorizzazioni da parte di aziende della zona e il team utilizzerà i social media come mezzo di comunicazione.

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

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

1. Creare un gruppo "Youth Link" per contribuire a finanziare le associazioni di beneficenza locali attraverso azioni sociali. Gite in bicicletta sponsorizzate, ultramaratone di gruppo e lotterie.

2. Creare un "team ambientale" che si concentri sul miglioramento dell'ambiente scolastico e sulla creazione di spazi all'aperto in cui gli studenti possano incontrarsi e imparare. È stato suggerito di piantare alberi e creare aree per la coltivazione di ortaggi, con collegamenti sponsorizzati alle aziende locali per aiutare e sostenere il progetto.

3. Creare un prodotto da vendere e far parte del "programma giovani imprese" che fornisce finanziamenti alle imprese sociali. I prodotti sono stati venduti a scuola e nei mercatini pop-up in vari periodi (Halloween/Natale/Valentino) e tutti i proventi sono stati utilizzati per sostenere/finanziare i progetti scolastici. È stato suggerito di creare legami con le imprese locali dopo una presentazione del progetto come mezzo per raccogliere il capitale iniziale.

4. Creare un sostegno alle famiglie a basso reddito. L'idea era quella di fornire una colazione/pasto gratuito agli alunni delle famiglie a basso reddito durante una crisi del costo della vita. Si tratta di un'iniziativa vantaggiosa per la nostra scuola e per le scuole circostanti. Il progetto avrà bisogno di sponsorizzazioni da parte di aziende della zona e il team utilizzerà i social media come mezzo di comunicazione.

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

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

Pensieri spot:

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

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

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

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

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

Risultati principali

Gli studenti erano incuriositi da questo nuovo argomento. Si sono impegnati nei diversi laboratori e hanno esplorato una serie di scenari di vita reale in cui potrebbero trovarsi. I laboratori hanno permesso agli studenti di sviluppare competenze per affrontare determinate pressioni. Alla fine di ogni laboratorio, gli studenti hanno compreso meglio il valore e la specificità delle proprie competenze, come il problem solving, l'attitudine relazionale, l'iniziativa, la flessibilità, la visione d'insieme e molte altre di cui non erano a conoscenza in precedenza.

Un risultato particolarmente visibile è stato l'atteggiamento verso le nuove attività e la terminologia con cui gli studenti non avevano familiarità, spingendoli fuori dalla loro zona di comfort. Gli studenti hanno lavorato a fianco dei loro compagni in modo proattivo, ascoltando i punti di vista e le opinioni degli altri. Le attività hanno dato agli studenti l'opportunità di esprimersi. Il fatto che le loro idee potessero fare la differenza e avere un impatto positivo sulla vita di qualcuno ha creato ulteriore entusiasmo e alcuni individui del gruppo hanno reagito in modo molto positivo. Da un'idea ne è nata un'altra e si è iniziato a discutere di come il gruppo potesse espandersi e di come si potessero fare delle differenze.

L'apprendimento cooperativo ha funzionato perché tutti gli studenti stavano lavorando per lo stesso scopo e stavano acquisendo una comprensione più completa della cittadinanza attiva e di come questa possa essere implementata nelle attività quotidiane della vita di tutti i giorni. Dare alle persone la possibilità di influenzare le decisioni che riguardano la loro vita. Conoscenza e comprensione del contesto politico, sociale ed economico della loro partecipazione, in modo da poter prendere decisioni informate. Capacità di sfidare le strutture esistenti.



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