



**I-LINC**  
INCLUSION + ICT + LEARNING



# EntreLearn

Toolkit per docenti per  
promuovere l'apprendimento  
delle competenze imprenditoriali



Questo toolkit, creato da insegnanti per insegnanti, offre molte idee per promuovere lo spirito di iniziativa e la mentalità imprenditoriale negli studenti. Si può utilizzare in qualsiasi disciplina scolastica e con studenti di qualunque età.

E' stato scritto e curato da Kornélia Lohyňová, insegnante presso l'Hotel Academy di Bratislava, edito da European Schoolnet (Óscar Güell, Tomislava Recheva, Anusca Ferrari e Silvia Giacon) ed è un prodotto del progetto I-LINC. La traduzione della versione originale all'italiano è stata fatta dalla Associazione Docenti e Dirigenti scolastici Italiani nella persona di Silvia Faggioli.

La struttura del toolkit segue il quadro metodologico EntreComp sviluppato dal Joint Research Centre. Il quadro metodologico completo si può trovare al seguente link <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/european-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework>. La traduzione italiana delle aree di competenza e le competenze del quadro metodologico utilizzato in questa pubblicazione non sono una traduzione ufficiale dell'Unione Europea.

Pubblicato online nel luglio 2017

Versione italiana pubblicata online nel dicembre 2017

## Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

## Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

## Entrare in azione

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

# INTRODUZIONE

L'educazione all'imprenditorialità non deve essere appannaggio dei soli uomini d'affari. Tutti possono essere o diventare "imprenditoriali", tutti possono promuovere l'imprenditorialità e lo spirito d'iniziativa, così come possono impegnarsi nello studio delle competenze imprenditoriali per capire come queste possano migliorare numerosi aspetti della vita. Questo toolkit è stato concepito per supportare e ispirare tutti i docenti interessati alle competenze imprenditoriali, indipendentemente dalla materia che insegnano e dall'età dei loro studenti.

## Che cos'è l'imprenditorialità?

L'imprenditorialità è la capacità di cogliere opportunità e idee per trasformarle in valore per gli altri. Il valore aggiunto che ne consegue può essere di tipo finanziario, culturale o sociale. Pertanto, essere imprenditoriali significa molto più che essere pronti a iniziare un proprio business. Significa essere in grado di promuovere cambiamenti, affrontare sfide, creare valore aggiunto e migliorare il mondo in cui viviamo. Le competenze imprenditoriali possono essere utili in qualunque ambito della nostra vita: tempo libero, studio, lavoro. Essere imprenditoriali significa promuovere lo sviluppo personale, creare partecipazione attiva nella società, favorire l'occupazione e permettere alle persone di crescere e costruire il proprio futuro.

L'imprenditorialità come competenza, riguarda sia gli individui che i gruppi. Pertanto, si può essere

"imprenditoriali" come docenti, oppure come i studenti. Anche una classe o la scuola stessa possono diventare più imprenditoriali.

## Perché dovrei essere interessato all'apprendimento delle competenze imprenditoriali?

L'educazione all'imprenditorialità è un metodo piuttosto che una disciplina. Impariamo come diventare imprenditoriali impegnandoci a trasformare le nostre idee in azione, non studiando il funzionamento delle imprese. Un docente potrebbe essere interessato all'imprenditorialità per favorire lo sviluppo, nei propri studenti, di competenze comunicative più persuasive. Oppure è il docente stesso a voler diventare pro-attivo. Diversi aspetti dell'apprendimento dell'imprenditorialità, così come viene presentato, aiutano gli studenti ad acquisire consapevolezza e a costruire il proprio futuro.

## Come si utilizza questo toolkit?

Le competenze che fanno parte dell'imprenditorialità (come sono definite nel framework EntreComp) vengono qui presentate una ad una. Sul lato destro si trova l'elenco delle competenze. Per ogni competenza, suggeriamo diverse idee per concepire lezioni e attività adatte a qualunque soggetto o gruppo di età. Basta cliccare sulla competenza di interesse e lasciarsi ispirare.

## Introduzione

### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

- Presa d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

# IDEE E OPPORTUNITÀ

Per essere un imprenditore di successo o per avere successo in qualunque campo, bisogna essere in grado di riconoscere un'opportunità quando la si incontra, sapere identificare un problema e trovare una soluzione che rappresenti un valore aggiunto per gli altri, sia essa innovativa oppure no.

Cosa si può fare per sviluppare queste competenze nelle scuole? Ci sono molte attività che si possono implementare ogni giorno. La capacità di creare idee è una competenza che può essere incoraggiata già a partire dalla prima infanzia e può essere sviluppata durante tutto l'arco degli studi. Generare idee aiuta gli studenti a focalizzarsi su un problema, un argomento.

Come insegnanti, noi dovremmo sempre incoraggiare gli studenti a pensare in maniera non convenzionale e ad affrontare i problemi analizzandoli da diverse prospettive. Dovremmo incoraggiarli a pensare autonomamente.

Gli studenti beneficeranno di questo approccio e individueranno nuove opportunità per imparare e per fare. Spesso organizziamo le lezioni in maniera tale per cui i ragazzi devono reagire ad una sfida, piuttosto che proporne una su cui lavorare. Cosa succederebbe se lasciassimo loro più spazio e più tempo per proporre argomenti che li interessano e che vogliono esplorare? Responsabilizzare gli studenti, facendoli studiare e cooperare in modi nuovi, permetterà loro di diventare adulti indipendenti, in grado di costruire il proprio futuro.



## Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità  
Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

## Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

## Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

## Identificazione delle opportunità

Lasciamo abbastanza tempo e spazio ai nostri studenti per creare valore aggiunto per gli altri? I ragazzi possono essere molto bravi nell'individuare e valutare le opportunità, inoltre sono in grado di migliorare l'ambiente che li circonda e la comunità. Individuare le opportunità significa ascoltare i bisogni degli altri, guardare il mondo che ci circonda e creare collegamenti tra idee diverse. Questo crea opportunità che possono essere sviluppate all'interno di un contesto che viene analizzato e compreso meglio. Le attività che vengono proposte qui di seguito intendono aiutare docenti e studenti a riconoscere le opportunità e a proporre cambiamenti.

### 1- La sfida dei codici QR

Posizionate codici QR in tutta la scuola, in diversi ambienti. Ogni codice incoraggerà i ragazzi a proporre idee innovative riguardanti l'utilizzo degli spazi o il loro miglioramento, chiedete cosa farebbero se la scuola fosse loro. Attraverso i codici QR gli studenti possono scambiarsi opinioni. Ad esempio: nell'atrio della scuola si può mettere un codice per chiedere come migliorare l'entrata degli studenti. Questa attività permetterà agli studenti di osservare i problemi collegati con l'arrivo mattutino dei ragazzi (forse troppi studenti arrivano contemporaneamente, oppure il corridoio è troppo stretto, il pavimento è scivoloso o non ci sono abbastanza parcheggi). Osservando la situazione e proponendo

soluzioni si impegnano a identificare i bisogni e ad immaginare opportunità di cambiamento.

*Questa attività è stata sviluppata da Elena Rodriguez (@iElenaR).*

### 2- Tenere un diario delle opportunità



I problemi non esistono, esistono solo le opportunità! Esistono soluzioni diverse per ogni problema e ognuna di queste genererà valore aggiunto per coloro che sono coinvolti nel problema. E' utile elogiare i ragazzi nel momento in cui individuano piccoli problemi o situazioni della loro vita che causano angoscia. Incoraggiatevi a prestare attenzione ai problemi e alle lamentele di

#### Idee e opportunità

#### Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

genitori, amici o altre persone e ad annotare in un diario le esperienze negative.

Organizzate “l'ora dei suggerimenti” ed effettuate dei brainstorming per trovare possibili soluzioni. Se i ragazzi si focalizzano in maniera positiva sulle soluzioni, invece che sui problemi, impareranno a creare valore, generando idee che, un giorno, potranno diventare realtà, impareranno inoltre ad avere un approccio positivo ai problemi.

### 3- Mettersi nei panni degli altri

Dividete gli studenti in gruppi. Assegnate ad ogni gruppo il nome di un personaggio (di una celebrità o di un rappresentante di una determinata professione ecc). Gli studenti dovranno descrivere la giornata tipo di quella persona. Si potranno focalizzare sui dettagli (come si sveglia, che tipo di colazione farà, che mezzi di trasporto utilizzerà ecc). Chiedete agli studenti quali problemi dovrà affrontare durante la propria giornata. Si possono assegnare diversi personaggi oppure lo stesso a tutti i gruppi. Incoraggiate i gruppi a trovare possibili soluzioni ai problemi che il personaggio dovrà affrontare.

### 4- Cosa si prova ad essere un gatto?

Mettete i ragazzi in situazioni insolite e loro vedranno il mondo secondo una diversa prospettiva e individueranno nuove opportunità. Come ci si sente ad essere una persona diversa o un animale? Chiedete agli studenti di

immaginare di essere dei gatti e di riflettere su cosa si può provare ad essere un gatto. Cosa vedono i gatti? Cosa attira la loro attenzione in una stanza? Qual'è il primo pensiero che viene loro in mente? Quali bisogni hanno? Quali problemi devono affrontare? Lasciate che i ragazzi provino ad immaginarsi nei panni di altri personaggi e chiedete loro di fare un brainstorming e di chiedersi come li si possa aiutare a risolvere problemi o a soddisfare determinati bisogni.

*Questa attività è stata sviluppata da Andy Penaluna (@AndyPena).*

### 5- La scatola dei suggerimenti



#### Introduzione

#### Idee e opportunità

#### Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

Mettete una “scatola dei suggerimenti” a scuola o in classe e chiedete ai ragazzi di scrivere idee per migliorare l’ambiente scolastico. Ispirateli, incoraggiatevi a identificare anche il più piccolo cambiamento che possa aiutare la scuola o la classe ad essere più accogliente. Prestate attenzione ai suggerimenti che vengono proposti e, se possibile, sfidate i ragazzi a mettere in pratica qualche idea e supportateli in questo.

## 6- Andate ed esplorate

Portate i ragazzi in giro per la scuola o fuori dalla scuola. Chiedete loro di notare cosa c’è, cosa manca, e cosa ci potrebbe essere. Lasciate che preparino questionari e pongano domande alla gente. Le persone intervistate possono essere turisti, persone che fanno shopping per le strade o semplicemente passanti. I ragazzi potrebbero porre domande del tipo: Di cosa hanno bisogno? Sono soddisfatti? Cosa vorrebbero acquistare che non riescono a trovare?

## 7- Design Thinking

Il Design Thinking è un metodo di problem solving sviluppato principalmente da professori della Stanford University. Essi cercavano un metodo per decodificare il processo che porta alla creazione di un nuovo prodotto, enfatizzandone la capacità di originare soluzioni creative che rispondono ai bisogni dell’utilizzatore. Insita nella

metodologia Design Thinking è la fiducia nella capacità umana di originare idee nuove e migliori e di farle diventare realtà. Questo è un approccio imprenditoriale. Come funziona? Esistono diversi modi per implementare il design thinking, ad esempio: <https://www.slideshare.net/lohynova/design-thinking-73093881>

Inoltre si può trovare una descrizione dettagliata del metodo INDEX ( alternativa al design thinking) qui: <https://www.slideshare.net/lohynova/design-thinking-73093881>

## 8- I problemi nelle notizie

Dividete gli studenti in gruppi. Fornite giornali e riviste, questi possono anche riguardare nello specifico le discipline che insegnate. Chiedete ad ogni gruppo di trovare articoli riguardanti i problemi nella comunità, incidenti o altre sventure. Fate un brainstorming sul perché sono avvenuti, su cosa è andato storto ecc. Chiedete agli studenti di fornire suggerimenti su come si sarebbero potuti evitare. ■

### Introduzione

#### Idee e opportunità

#### Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d’iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l’esperienza

# Creatività

Non è detto che i bambini nascano creativi. Non solo, via che crescono, spesso chiediamo loro di mettere da parte la creatività e di focalizzarsi sulla precisione, il pensiero critico e il ragionamento logico. Eppure si possono creare lezioni in qualunque disciplina, con strumenti e ambienti di apprendimento che favoriscano lo sviluppo della mentalità creativa. Sviluppare una moltitudine di idee nuove aiuta gli studenti a osservare i problemi secondo una diversa prospettiva e permette loro di essere o restare curiosi e di ampie vedute. Proponiamo alcune semplici attività che aiuteranno gli studenti a pensare in maniera creativa.



*"Oggi la creatività riveste nell'educazione la stessa importanza dell'alfabetizzazione e per questo dovremmo considerarla allo stesso modo!" - Ken Robinson*

## 1- Brain writing

Molte idee innovative sono state create da team di persone che effettuano brainstorming e discutono per migliorare l'idea iniziale. La tecnica del brain writing è un processo generatore di idee tramite il quale si permette a tutti di partecipare. È simile al brainstorming, ma sblocca i membri del gruppo mettendo ognuno nelle condizioni di partecipare alle stesse condizioni. Dividete gli alunni in gruppi. Consegnate ad ogni gruppo un foglio di carta. Chiedete loro di scrivere in alto, sul foglio, il problema che devono risolvere. Il problema può essere diverso



## Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

## Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

## Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

## Entrare in azione

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

**Introduzione****Idee e opportunità**Identificazione delle  
opportunità**Creatività**

Vision

Valorizzazione  
delle ideePensiero etico  
e sostenibile**Risorse**Autoconsapevolezza  
e autostimaMotivazione e  
perseveranzaMobilitazione  
delle risorseAlfabetizzazione  
finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

**Entrare in azione**

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza,  
ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento  
attraverso l'esperienza

a seconda del gruppo. Date tre minuti ad ogni gruppo per scrivere tre idee per risolvere il problema. Dopo tre minuti prendete i fogli e ridistribuiteli. Chiedete ai gruppi di scrivere tre nuove idee sui fogli appena ricevuti. Possono rielaborare le idee scritte dai gruppi precedenti o pensare a soluzioni diverse. Il moderatore decide quante volte ripetere il processo. Quando il brainstorming è terminato, raccogliete i fogli e consegnate ad ogni gruppo il foglio che aveva all'inizio, quindi lasciate che decidano quali soluzioni possono essere le migliori.

**2- Disegna e risolvi**

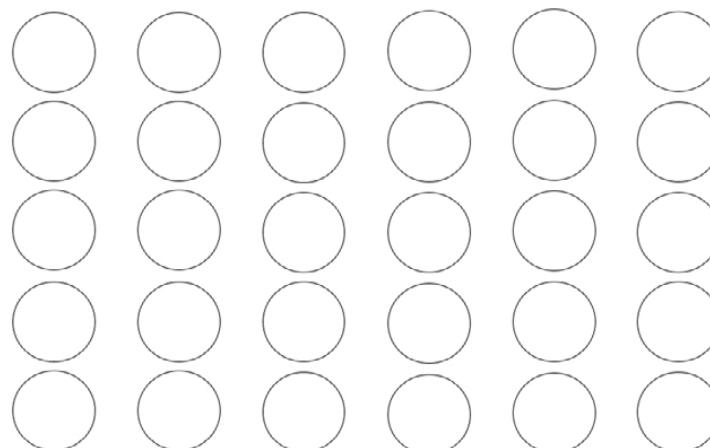
I colori e la natura collaborativa di questo esercizio genereranno soluzioni creative! Mettete un certo numero di fogli di carta in giro per l'aula, in genere da tre a sette fogli sono sufficienti. Preparate abbastanza penne in modo che tutti possano scrivere, anche i pennarelli colorati sono utili. Presentate una sfida o un problema. Chiedete ai partecipanti di andare uno alla volta a disegnare sui fogli qualcosa che sia associato al problema. Non devono usare parole e non devono occupare l'intero foglio! Ogni alunno si muoverà da un foglio all'altro disegnando qualcosa di nuovo a partire da quanto è già disegnato. In breve tempo i fogli si riempiranno. Chiedete ai partecipanti cosa vedono nei disegni che hanno creato, cosa viene loro in mente e come questo possa essere di aiuto per generare idee che risolvano il problema. Scrivete le nuove idee!

*Attività presa da Creative Cards, [www.testguide.eu](http://www.testguide.eu)*

**3- Il metodo dei 30 cerchi**

Questo esercizio è stato creato da Bob Mc Kim (Università di Stanford). E' un divertente esercizio di riscaldamento che mostra l'equilibrio tra fluidità (velocità e quantità di idee generate) e flessibilità (differenza o divergenza tra le idee generate). E' un'attività che si può svolgere sia individualmente che in gruppo. Consegnate ad ogni partecipante una penna e un foglio di carta con trenta cerchi. Chiedete di trasformare quanti più cerchi possibile in qualcosa di riconoscibile, in sessanta secondi. E' importante la quantità, non la qualità dei disegni. Confrontate i risultati. Chiedete quante persone sono riuscite a trasformare 10, 15, 20 o anche più cerchi. Guardate la quantità e la varietà delle idee. Ci sono idee e disegni ricorrenti ? I partecipanti quanti cerchi sono riusciti a trasformare? Qualcuno ha infranto le regole?

La sfida dei 20 cerchi. Trasformate quanti più cerchi possibile in oggetti riconoscibili in 60 secondi. E' importante solo la quantità, quindi non pensate troppo al disegno, fate degli schizzi.



**Introduzione****Idee e opportunità**Identificazione delle  
opportunità**Creatività**

Vision

Valorizzazione  
delle ideePensiero etico  
e sostenibile**Risorse**Autoconsapevolezza  
e autostimaMotivazione e  
perseveranzaMobilitazione  
delle risorseAlfabetizzazione  
finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

**Entrare in azione**

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza,  
ambiguità e rischio

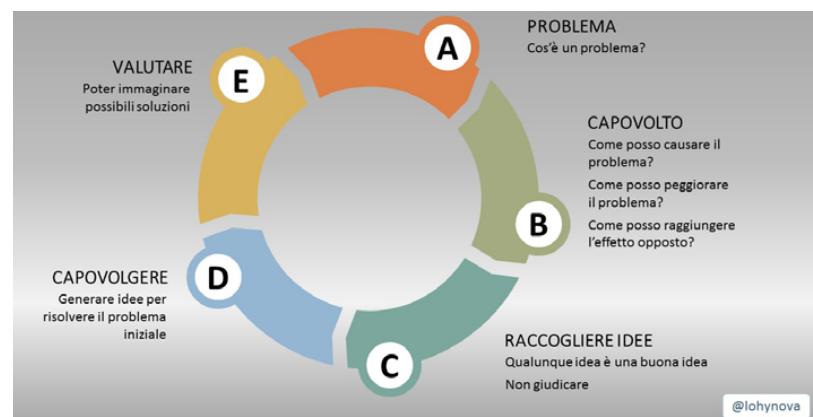
Lavoro in gruppo

Apprendimento  
attraverso l'esperienza**4- I tre “se”**

E' utile spiegare ai ragazzi che spesso gli innovatori non creano idee nuove, considerano piuttosto un concetto già esistente e si chiedono "Come posso migliorarlo o farlo diventare il migliore?". Sfidate i ragazzi e chiedete loro i tre "se", tutte le volte che potete:

- Cosa succede se lo cambio ( un prodotto, un sistema, un servizio ecc.)?
- Cosa dovrei cambiare o migliorare se volessi usare questo oggetto tra 5 o 10 anni?
- Cosa potrei cambiare o migliorare se volessi soddisfare uno specifico gruppo?

Si possono modificare queste domande a proprio piacimento oppure si possono fare elaborare tre domande agli studenti.

**5- Il percorso a ritroso (brainstorming a ritroso)**

Nel momento in cui si capovolge tutto, spesso spuntano idee nuove. Dividete gli studenti in gruppi e illustrate un problema che devono risolvere. Ribaltate la sfida o il problema chiedendovi: "Come posso peggiorare il problema?", oppure "Come posso ottenere il risultato opposto rispetto a quello che desidero raggiungere?". Lasciate che sia il gruppo a fare un brainstorming a ritroso per arrivare a generare le soluzioni opposte. Non scartate nessuna delle soluzioni che vengono suggerite! Quando il gruppo ha raggiunto un numero di soluzioni che considerate sufficienti, ribaltate nuovamente il problema e create nuove idee per risolvere il problema iniziale.

**6- Cosa potrebbe essere?**

Prendi un appendiabiti o un qualsiasi altro semplice oggetto di uso quotidiano a portata di mano. Chiedi ai gruppi di alunni di stare cinque minuti a pensare al maggior numero possibile di diversi utilizzi dell'oggetto scelto. In questo esercizio la quantità è più importante della qualità! Riguardate insieme l'esercizio. Potete utilizzare il pensiero inverso o fare un brainstorming chiedendovi questa domanda: "Come non va utilizzato questo oggetto?" ■

# Vision

Potere prevedere come sarà il futuro, avere una visione di come il futuro potrebbe portare valore aggiunto a se stessi e agli altri, pensare e agire strategicamente per poter fare diventare questa visione realtà: tutte queste abilità favoriranno, nei giovani, la consapevolezza che il futuro è nelle loro mani e permetterà loro di raggiungere gli obiettivi prefissati. I giovani hanno grandi aspettative per il loro futuro e, in genere, sono bravi nel prevedere cosa accadrà in seguito. I docenti possono aiutare i ragazzi a sviluppare le abilità e le strategie che permetteranno loro di concretizzare questa visione.

## 1- Immaginare il futuro

Questa semplice attività può essere utilizzata per qualunque disciplina si insegni:

1. I ragazzi leggono un articolo su un certo argomento (un prodotto, un servizio, un evento) del passato oppure guardano un video.
2. Fanno confronti con la situazione attuale per valutare i cambiamenti avvenuti.
3. Si chiede loro di fare previsioni sul futuro, immaginando cosa avverrà tra 20 anni.
4. Gli studenti creano storie o immagini del futuro.
5. Riflettete sul futuro insieme: perché è importante pensarci? Fate capire agli studenti che avranno un ruolo importante nel modellare il futuro e devono prepararsi per questo.

## 2- Vision board

Le persone di successo hanno una visione di quella che sarà la loro vita. Anche le aziende di successo hanno una vision. Pare sappiano cosa succederà, come se potessero prevedere il futuro. Chiedete ai ragazzi di creare il loro “vision board”. Il vision board ricorderà loro per quale ragione stanno lavorando. E’ utile per motivare i ragazzi e fare in modo che restino concentrati sugli obiettivi.

### Fasi:

1. Chiedete agli studenti cosa pensano delle seguenti domande e date loro tempo per rispondere. Le risposte saranno alla base della loro visione.
  - Che vita vorrai avere vissuto a 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 anni ?
  - Che tipo di persone vorresti avere vicino ?
  - Cosa c’è di speciale in te?
  - Quali grandi cose potresti fare?
  - Cosa vorresti cambiare nel mondo ?
  - Cosa vorresti che la gente dicesse e ricordasse di te?
2. Date loro un grande foglio, colla, penne, pennarelli e una rivista sulla quale ritagliare. Gli studenti devono ritagliare immagini e parole che li affascinano perché collegate alla loro vision
3. Lasciate che gli studenti organizzino le immagini e le parole scelte e le incollino sul foglio
4. Chiedete loro di scrivere una lista di cose di cui hanno bisogno per fare diventare la loro vision realtà.

## Introduzione

### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità  
Creatività

### Vision

Valorizzazione delle idee  
Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d’iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l’esperienza

### 3- La scuola che voglio

Nel 2001 il giornale The Guardian ha lanciato una competizione in cui chiedeva ai ragazzi di immaginare la scuola perfetta. Nel 2011 hanno chiesto nuovamente il parere dei giovani ed è stato creato il manifesto dei ragazzi: <https://www.theguardian.com/education/2011/may/03/school-i-would-like-childrens-manifesto>

Chiedete ai vostri studenti di fare la stessa cosa nella vostra scuola. Lasciate che siano creativi e che scelgano le modalità con le quali vogliono esprimere le loro idee. Potrebbero creare un documento scritto, ma anche un video, un audio, un poster o uno story board, una commedia ecc.

### 4- Immagina

Selezionate un'immagine colorata, sorprendente e interessante. Più è originale meglio è! Chiedete ai gruppi di guardare l'immagine per 30 secondi. Quindi dite loro di chiudere gli occhi e di pensare all'immagine. Dopo un minuto tutti devono riaprire gli occhi. Lasciate che parlino di quello che vedono, di quello che li sorprende o li ispira. L'obiettivo è costruire connessioni tra la figura e un problema scelto.

Attività presa da Creative Cards, [www.tesguide.eu](http://www.tesguide.eu) ■

### Introduzione

#### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

#### Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

**Idee e opportunità**

Identificazione delle opportunità  
Creatività  
Vision

**Valorizzazione delle idee**

Pensiero etico e sostenibile

**Risorse**

Autoconsapevolezza e autostima  
Motivazione e perseveranza  
Mobilitazione delle risorse  
Alfabetizzazione finanziaria ed economica  
Mobilitazione degli altri

**Entrare in azione**

Presa d'iniziativa  
Pianificazione e gestione  
Gestione di incertezza, ambiguità e rischio  
Lavoro in gruppo  
Apprendimento attraverso l'esperienza

## Valorizzazione delle idee

Tutte le idee nascono uguali. Tuttavia per ottenere il massimo dobbiamo essere in grado di valutare il valore e il potenziale delle opportunità che noi o altri hanno generato o individuato. Questo significa riconoscere il valore delle idee che erroneamente possono essere state accantonate, ma anche trovare strategie per ottenere il massimo da un'idea, così come considerare criticamente l'impatto che un'opportunità può avere su noi stessi, sul nostro ambiente e sulle nostre relazioni. Attraverso le attività che suggeriamo, gli studenti impareranno ad analizzare e giudicare idee e opportunità e a sviluppare il pensiero critico.

### 1- 4x3 SWOT

Scegliete un'idea. Dividete i ragazzi in gruppi. I gruppi scrivono tre aspetti positivi (punti di forza) dell'idea e tre punti deboli (rischi). Continuate ponendo le seguenti domande: "Come si possono sviluppare i punti di forza?" "Come si possono eliminare i rischi?"

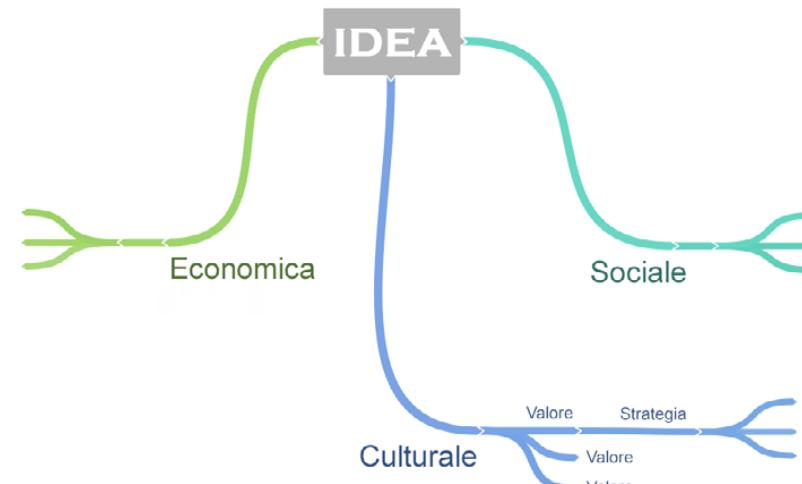
### 2- Assolutamente non quello!

Scegliere tra molte opzioni diverse non è facile, tuttavia è più facile individuare le idee cattive piuttosto che quelle buone! Non è facile scegliere un'opzione tra le molte possibili. Il metodo che descriviamo di seguito elimina le opzioni peggiori. Chiedete al gruppo di considerare tutte

le idee. Dividete le idee in due gruppi : "no" e "forse". Se il gruppo ha dei dubbi, l'idea dovrebbe essere catalogata tra i "forse". Ricordate al gruppo che la categoria " forse" dovrebbe contenere idee nuove ed eccitanti, non solo quelle razionali ed obiettive.

Attività presa da Creative Cards [www.tesguide.eu](http://www.tesguide.eu)

### 3- Mind mapping



Dividete i ragazzi in due gruppi. Scrivete l'idea (un bisogno, una soluzione ad un problema, ecc.) al centro di un grande foglio di carta. Tracciate tre grandi linee che collegano l'idea con le parole "economico", "sociale", "culturale". Date loro pennarelli e matite colorate. Gli

studenti scrivono o disegnano l'importanza dell'idea dal punto di vista economico, sociale, culturale. Il passo successivo è di ipotizzare una strategia per ottenere il massimo dall'idea. Ogni gruppo presenta la propria mappa, quindi se ne crea una complessiva finale.

#### **4- Attraverso gli occhiali colorati**

Costruite, assieme agli studenti, degli occhiali di carta di quattro colori, quindi seguite le istruzioni:

1. Dividete gli studenti in cinque gruppi.
2. Scegliete un certo numero di idee e presentatele per cinque minuti ciascuna.
3. Fate un brainstorming sulla base di questi parametri:
  - Blu: quali sono i fatti che conosciamo?
  - Verde: cosa c'è di positivo nell'idea?
  - Nero: cosa c'è di negativo?
  - Rosso: che sentimenti proviamo quando l'idea si realizza?
4. Fate indossare gli occhiali colorati a turno ad ogni membro del gruppo.
5. Scrivete le risposte. Il passo finale è presentare le risposte dei gruppi e trarre le conclusioni.

Si possono creare variazioni a questa attività a seconda dei bisogni. Ad esempio, ogni gruppo potrebbe utilizzare solo un tipo di occhiali e presentare le proprie opinioni sulla stessa idea.

<https://www.slideshare.net/lohynova/valuing-ideas-77395565>

#### **5- Chiarire e visualizzare un'immagine più ampia**

Dividete i ragazzi in gruppi di sei o tre studenti. Chiedete ai ragazzi di scrivere un problema specifico al centro di un grande foglio di carta. I gruppi devono quindi cercare di identificare i fattori importanti collegati al problema. Scrivete dei post it e posizionatevi attorno alla descrizione del problema. Finite l'attività dopo quattro minuti. Chiedete al gruppo di guardare i post it. Riescono a dare un ordine di priorità alle annotazioni? Chiedete al gruppo di scegliere i sei post it più importanti. Lasciate che l'immagine sia dinamica e che gli studenti organizzino le annotazioni in modo che il tutto il gruppo comprenda il problema. ■

#### **Introduzione**

##### **Idee e opportunità**

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision

##### **Valorizzazione delle idee**

- Pensiero etico e sostenibile

#### **Risorse**

- Autoconsapevolezza e autostima

- Motivazione e perseveranza

- Mobilitazione delle risorse

- Alfabetizzazione finanziaria ed economica

- Mobilitazione degli altri

#### **Entrare in azione**

- Presa d'iniziativa

- Pianificazione e gestione

- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

- Lavoro in gruppo

- Apprendimento attraverso l'esperienza

## Pensiero etico e sostenibile

Riusciamo a sfidare i nostri studenti a pensare in maniera etica e sostenibile? Consideriamo l'impatto e le conseguenze che le nostre azioni hanno sugli altri e sull'ambiente? Proporre riflessioni sugli aspetti etici e sostenibili permetterà ai nostri studenti di essere o diventare consapevoli del mondo che ci circonda. Le attività che vengono proposte in questo capitolo permetteranno agli studenti di riflettere su queste tematiche e di valutare le conseguenze e l'impatto delle proprie idee ed azioni.

### 1- Scenari problematici

Risolvere in aula problemi della vita reale è un buon metodo per introdurre i ragazzi al pensiero etico. Utilizzate scenari, storie che li impegnino e incoraggino a discutere e dibattere temi etici. Preparate domande che accendano la discussione. Si possono trovare esempi di problematiche collegate alla vita reale al seguente link <http://www.goodcharacter.com/dilemma/archive.html>

Utilizzate un ampio spettro di metodologie quali discussioni, dibattiti in classe o esercitazioni scritte.

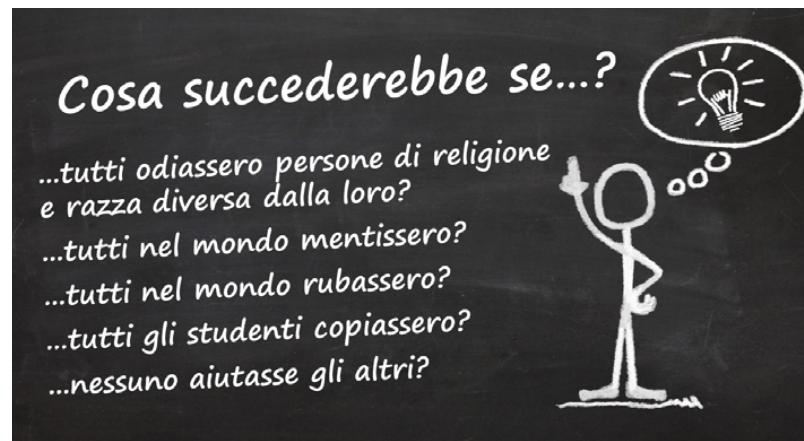
- **Discussioni in classe:** sono conversazioni su una certa tematica, per prendere una decisione o per scambiarsi idee. Servono per fare in modo che gli studenti scambino il proprio punto di vista su una determinata situazione con implicazioni etiche.

- **Dibattiti:** la classe viene divisa in gruppi che presentano argomentazioni opposte riguardanti la stessa questione

etica che viene presentata. Questo approccio è utile per abituare i ragazzi a considerare diversi punti di vista.

- **Esercitazioni scritte:** si chiede agli studenti di scrivere il proprio punto di vista su un argomento con risvolti etici. Possono presentare il proprio lavoro e ricevere e dare feedback ai compagni.

### 2- Cosa succederebbe se...?



Utilizzate il reverse brainstorming per analizzare i dilemmi etici quotidiani. Potrete fare più domande, o chiedere agli studenti di elaborarle. Discutete le risposte in gruppi. Lasciate i gruppi liberi di presentare i risultati con poster o sketch.

Al termine dell'attività, chiedete loro di scrivere dei suggerimenti per comportarsi in maniera etica.

### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

### Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

**Introduzione****Idee e opportunità**

Identificazione delle  
opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione  
delle idee

**Pensiero etico  
e sostenibile****Risorse**

Autoconsapevolezza  
e autostima

Motivazione e  
perseveranza

Mobilitazione  
delle risorse

Alfabetizzazione  
finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

**Entrare in azione**

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza,  
ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento  
attraverso l'esperienza

### **3- Valori Universali**

Quando si fanno scelte che implicano i concetti di giusto e sbagliato, si prendono decisioni che hanno a che fare con l'etica. Esistono valori universali indipendenti dal posto in cui ci si trova o dalla cultura in cui si è immersi, esistono infatti principi che tutti riconoscono come fondamentali per vivere - alcuni vengono proposti nell'immagine in basso. Dividete i ragazzi in gruppi. Chiedete loro di elencare cinque dilemmi etici con cui hanno a che fare a scuola quotidianamente, quindi chiedete loro che elenchino i valori etici universali collegati ad ognuno di essi. Prima dell'attività, fornite esempi di dilemmi etici che possono

sorgere a scuola, ad esempio se sia giusto o no prendere in giro un compagno. I gruppi possono organizzare le informazioni in una T chart. La T chart contiene due colonne etichettate come "problemi comuni a scuola" e "valori universali". Gli studenti organizzeranno le informazioni nelle due colonne.

Incoraggiate gli studenti a riguardare le loro T chart per individuare quali valori siano più importanti. Incoraggiate una breve discussione in classe: quali valori dovrebbero guidare i comportamenti e le relazioni all'interno della classe?

*Attività sviluppata da JA Business Ethics Course.*



## 4- Il mio stemma

Nel medioevo le persone venivano identificate grazie al loro stemma. In genere lo stemma si trovava sullo scudo. I simboli che venivano utilizzati negli stemmi venivano scelti per rappresentare un individuo o l'intera famiglia. Create un modello di scudo per i ragazzi. Chiedete che creino il loro stemma basandosi sui loro valori, i loro talenti e i loro ideali. Possono prendere spunto dai simboli araldici, oppure crearli loro. Fate in modo che riflettano sui loro valori fondamentali poiché dovranno occupare la maggioranza dello spazio nello stemma. Fate presentare ai ragazzi i loro stemmi, incoraggiandoli a spiegare i simboli e i colori che hanno scelto.

## 5- Il pensiero sostenibile

Ogni imprenditore, così come ognuno di noi, dovrebbe avere sempre in mente che ciò che facciamo oggi avrà un impatto sul futuro di tutti. Questo implica pensare a quali conseguenze possa avere un'azione sulla comunità, sull'ambiente, sull'economia e sulla società nel suo insieme. Il commercio equo e solidale è un buon esempio di argomento che si può affrontare in aula. Studiando il commercio equo, gli studenti possono imparare di più sulle relazioni tra agricoltori, aziende e consumatori e su come produrre cibo in modo sostenibile. Esplorate e utilizzate le risorse della Fairtrade Foundation: <http://schools.fairtrade.org.uk/resource/#page-1> ■

### Introduzione

#### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee

#### Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

#### Autoconsapevolezza e autostima

#### Motivazione e perseveranza

#### Mobilitazione delle risorse

#### Alfabetizzazione finanziaria ed economica

#### Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

#### Presenza d'iniziativa

#### Pianificazione e gestione

#### Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

#### Lavoro in gruppo

#### Apprendimento attraverso l'esperienza

# RISORSE

Gli imprenditori devono essere in grado di gestire le risorse che hanno e di cui hanno bisogno, per poter trasformare le loro idee in azioni. Questo vale per qualunque cosa si faccia nella vita: tutti, non solo gli imprenditori, devono imparare a ottenere il massimo dalle risorse di cui dispongono o che possono acquisire. Gli imprenditori hanno la capacità di ottenere tutte le risorse necessarie per trasformare le loro idee in valore per gli altri.

Per risorse si intendono sia i beni materiali che le risorse intangibili. Si fa inoltre riferimento sia alle risorse personali che a quelle esterne. Questo perché lo sviluppo della mentalità imprenditoriale non comporta solo l'acquisizione e l'organizzazione di risorse esterne - del bilancio e dei beni materiali per attirare e motivare le persone - ma vuole anche dire tirare fuori il meglio di sé stessi. Le competenze di cui si parla promuovono l'autoefficacia degli studenti, l'empatia, la comprensione di sé stessi e degli altri.

Inoltre le competenze che rientrano in quest'area rafforzano la crescita personale dei ragazzi. La maggior parte di esse permettono agli studenti di sviluppare un'intelligenza sociale ed emotiva e di sviluppare competenze trasversali e "soft skill" fondamentali per ogni impresa e per ogni fase della propria vita. Una competenza in particolare (l'alfabetizzazione finanziaria ed economica) aiuta a sviluppare abilità fondamentali per la vita e l'indipendenza.



## Introduzione

### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

# Autoconsapevolezza e autostima

Ogni docente ha incontrato, durante la propria carriera, uno o più studenti che non erano in grado di autovalutarsi. Alcuni sovrastimavano le proprie performance, altri le sottostimavano, altri ancora non riuscivano a valutare l'esito di un loro esame o di un certo compito. Conoscere i propri punti di forza e di debolezza è fondamentale per migliorare. Sappiamo tutti che non si smette mai di imparare, di seguito troverete una serie di metodologie per guidare i vostri studenti nella riflessione delle proprie abilità, finalizzata allo sviluppo e al miglioramento di se stessi.

## 1- Valutazione del metodo di apprendimento

Questo metodo fa uso della valutazione come strumento che permette agli insegnanti di capire come e se gli studenti stiano imparando, in modo da poter adeguare i loro metodi di insegnamento ai risultati ottenuti dagli allievi.

Allo stesso tempo questo metodo permette agli studenti di capire quanto hanno appreso e di potersi mettere quindi nelle condizioni di migliorare le loro strategie di apprendimento. L'obiettivo di questa valutazione è di fornire un feedback sia agli insegnanti che agli studenti, in modo tale che entrambi possano riflettere sul proprio metodo di insegnamento/metodo di studio per migliorarlo. Sono di seguito elencati alcuni esempi di come mettere in pratica quanto scritto sopra:

- **3-2-1.** Fai scrivere o dire agli studenti 3 cose che hanno imparato, 2 cose che ancora non sanno e vogliono imparare e 1 domanda. Puoi anche usare numeri o argomenti diversi.

- **Domande ai compagni.** Gli studenti scrivono le proprie domande sull'argomento illustrato e se le pongono l'un l'altro. Per migliorare la comprensione dell'argomento, parte del tempo verrà speso tra gli studenti per trovare una soluzione alle risposte sbagliate.

- **Diario 5x5.** È stato dimostrato che avere un diario è uno dei migliori strumenti di riflessione per l'apprendimento. Fai appuntare agli studenti le cinque migliori idee che hanno avuto durante la lezione. Successivamente, per ogni idea gli studenti dovranno trovare cinque cose che trovano importanti spiegandone il perché. Altre idee: <https://globaldigitalcitizen.org/15-assessment-activities-fast-formative>

## 2- Sviluppo del lavoro di squadra tramite l'analisi delle competenze

In quest'attività gli studenti cercano di riconoscere le abilità necessarie al lavoro di squadra o necessarie ad un gruppo per raggiungere un obiettivo o per completare un compito. Il compito potrebbe essere una ricerca o un progetto. L'attività dimostra come la consapevolezza e l'auto efficacia si applichino sia agli individui che ai

### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

#### Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

gruppi. Presentate una sfida di gruppo ( potrebbe essere una valutazione o un'attività in classe) e chiedete ai ragazzi di identificare i ruoli necessari per completare e consegnare un compito. Il compito potrebbe essere una ricerca, o un progetto di gruppo. In primo luogo, chiedete agli alunni di identificare il numero e il tipo di ruoli richiesti per consegnare una proposta, un progetto o una sfida di gruppo.

In genere, si concentreranno sui risultati del progetto, ma assicuratevi che pensino anche alle competenze necessarie all'interno del gruppo, ad esempio alle capacità di comunicazione; alla necessità di una leadership; alla capacità di organizzare le persone; alla necessità di avere persone pazienti e buoni ascoltatori.

Utilizzando una lavagna a fogli mobili possono iniziare a descrivere le responsabilità abbinate ai ruoli o ai lavori. Alcune delle loro abilità possono essere collegate direttamente ai ruoli, altre possono essere elementi indipendenti che per loro sono importanti in un team e possono essere scritti su post it.

Fornite immagini di persone oppure nuovi fogli e chiedete loro di presentare i ruoli necessari per portare a termine il lavoro e vincere la sfida. Lo si può fare tramite una presentazione al gruppo oppure creando un “poster vetrina” con la descrizione del progetto e delle soluzioni trovate (descrizione dei ruoli e delle attività).

Al fine di valutare le competenze che si sono sviluppate grazie a questo compito, è importante revisionare con il gruppo il processo e i risultati ottenuti. Le domande per

stimolare la riflessione possono essere le seguenti:

- Chi ha dimostrato leadership?
- Chi ha analizzato il compito in maniera efficace?
- Come sono stati superati gli ostacoli incontrati durante il lavoro?
- Su quali risorse potevate contare? Quali abilità di networking hanno supportato il lavoro?

Chiedete al gruppo di riflettere sull'analisi delle competenze che hanno appena fatto e sulla loro capacità di vincere la sfida/portare a termine il compito.

Di cosa hanno bisogno all'interno del gruppo per diventare la “squadra ideale” e di quali qualità hanno bisogno? Quali passi devono compiere (personalmente e professionalmente) per sviluppare le competenze di cui ha bisogno la squadra per vincere la sfida?

*Questa attività è stata sviluppata da Etctoolkit.org.uk*

### 3- Eliminare i pensieri negativi

Fornite diversi pezzi di carta agli studenti e chiedete loro di scrivere perché pensano di non potere andare bene nella vostra materia. Si possono dare esempi di frasi o suggerimenti, ad esempio “penso di essere troppo pigro per potere andare bene” oppure “penso di non essere abbastanza intelligente”. Rassicurateli dicendo che nessuno vedrà cosa scrivono, solo loro lo sapranno. Si può anche permettere di scrivere pensieri negativi su sé stessi, come “penso di essere troppo grasso”. Infine potreste anche pensare di condividere i pensieri negativi

### Introduzione

#### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

#### Autoconsapevolezza e autostima

- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

- Presa d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

**Introduzione****Idee e opportunità**Identificazione delle  
opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione  
delle ideePensiero etico  
e sostenibile**Risorse****Autoconsapevolezza  
e autostima**Motivazione e  
perseveranzaMobilitazione  
delle risorseAlfabetizzazione  
finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

**Entrare in azione**

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza,  
ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento  
attraverso l'esperienza

che avevate alla loro età. Agli studenti piace sentire che siamo empatici nei loro confronti e condividiamo le loro esperienze. Quindi costruite una messinscena durante la quale gli studenti si liberino di questi pensieri. Chiedete loro di strappare i fogli o di gettarli nel cestino. Siate di esempio, state i primi a buttare via i vostri pensieri negativi. Fornite nuovi pezzi di carta e chiedete ora di scrivere frasi positive su se stessi. Possono completare la frase: "credo di essere abbastanza intelligente da..." e scrivere "dichiarazioni di azione". Incoraggiatevi a portare con sé queste dichiarazioni per tutto l'anno nel portafoglio o in borsa. Ogni tanto dovranno rileggerle. Siate di esempio e leggete in classe le vostre frasi positive.

*Attività sviluppata da Shelly S. Terrell ([www.shellyterrell.com](http://www.shellyterrell.com)).*

**4- Il quiz sulle competenze e i punti di forza**

Date agli studenti l'opportunità di valutare le loro capacità, per individuare i loro punti di forza e le loro debolezze, per impostare i propri obiettivi e per riflettere sui progressi compiuti con i propri compagni e con il docente. A questo scopo si può utilizzare un'attività progettata dalla scuola Hyde Park Junior in Gran Bretagna.

- Come punto di partenza per l'autovalutazione, all'inizio dell'anno scolastico date agli studenti il quiz e la descrizione delle competenze da raggiungere, oppure un progetto all'interno del quale identificare i propri ruoli.

- Chiedete agli studenti di registrare tutti i risultati ottenuti per ogni competenza descritta.

- Potete aiutarli a fissare obiettivi e compiti per sviluppare certe competenze.

- Rivedete il quiz durante il corso del progetto o dopo un certo periodo di tempo per riflettere sui progressi fatti dagli studenti.

- Lasciate che gli studenti parlino dei risultati tra di loro, fornite loro feedback e continuate nel processo di sviluppo.

Puoi scaricare il quiz di Hyde Park Junior School completo qui: <http://www.tesguide.eu/tool-method/skills-strengths-quiz.htm>

**5- Riflessione**

Chiedi agli studenti di pensare a un incarico stimolante che hanno affrontato di recente. Il compito può essere legato alla scuola o a qualcosa che hanno fatto a casa o con gli amici. Quali sono i primi pensieri che hanno avuto riguardo alla loro capacità di completare il compito? Sono stati positivi? Come pensano questo abbia influenzato la loro abilità di portare a termine questa mansione? Sono stati negativi? Come li hanno fatti sentire questi pensieri al completamento del compito?

Fai scrivere agli studenti possibili pensieri positivi che potrebbero provare la prossima volta che affronteranno un compito stimolante. ■

## Motivazione e perseveranza

È molto difficile per qualsiasi studente (come anche per gli insegnanti) mantenere alta la motivazione in ogni momento. La determinazione e la capacità di riprendersi da momenti difficili ci garantiscono la possibilità di raggiungere i nostri obiettivi. Nonostante ciò molti studenti si arrendono e perdono la concentrazione troppo facilmente ed hanno difficoltà ad accettare i propri fallimenti. Le attività proposte in questa sezione ti permetteranno di capire come, in quanto insegnante, puoi influenzare la motivazione e la mentalità dei tuoi studenti e di come li puoi aiutare a rimanere determinati.

### 1- La Genius Hour

La Genius Hour è un progetto di inquiry-based learning nel quale gli studenti lavorano su progetti individuali incentrati sulle loro passioni. La Genius Hour è stata introdotta per la prima volta dalle aziende Google e 3M. Queste società concedono ai propri dipendenti il 20% del loro orario di servizio per lavorare su progetti di loro interesse (anche progetti non direttamente legati al loro lavoro).

Perché non provi a concedere ai tuoi studenti il 20% (o anche solo il 10%) del loro orario scolastico per esplorare, imparare, creare, inventare o seguire qualsiasi passione di loro interesse? Perché non provi a dar loro una libertà creativa?

Scopri di più sulla Genius Hour qui: <http://www.geniushour.com/what-is-genius-hour/>

### 2- Come elogiare i ragazzi

Per raggiungere i nostri obiettivi è molto importante avere il giusto atteggiamento. Non elogiare i talenti, l'intelligenza e i risultati dei ragazzi o in futuro non avranno più stimoli di miglioramento ma solo paura di sbagliare. Elogia i loro sacrifici, la concentrazione e la perseveranza, i tentativi di miglioramento. Questo è il miglior modo per uscire dalle situazioni difficili. Crea insieme ai tuoi studenti un grafico con affermazioni utili a sviluppare una mentalità volta alla crescita, come quello disegnato nell'immagine qui sotto.



### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima

### Motivazione e perseveranza

- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

- Presa d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

### 3- Perché è necessario sbagliare

Chiedi agli studenti di fermarsi qualche minuto a pensare a un episodio in cui hanno commesso un errore davvero grave e chiedi loro di scrivere quello che è successo. Qual è stato l'errore commesso? Perché l'hanno fatto? Come si sono sentiti? Cosa avrebbero potuto fare in alternativa? Chiedi quindi agli studenti di spendere un po' di tempo a riflettere e a scrivere quello che hanno imparato facendo quell'errore (riguardo a quello che stavano cercando di fare o riguardo a loro stessi).

Dividi i ragazzi in piccoli gruppi e chiedi loro di condividere l'esperienza con i compagni. In alternativa poni loro una sfida: "Lavora come un giornalista investigativo e chiedi a più persone possibili di raccontarti di un grave errore da loro commesso e di quello che hanno imparato da quell'errore. Prendi nota delle risposte e condividile con i compagni".

### 4- Saggezza mentale

Chiedi agli studenti di mettere per iscritto un momento in cui hanno dovuto lavorare intensamente. Poni loro diverse domande: Per quale motivo hai dovuto lavorare in maniera così intensa? Hai mai pensato di arrendersi? Che cosa ti ha spinto a continuare? Come è andata a finire? Come ti sei sentito quando tutto è finito?

Lascia quindi del tempo affinché gli studenti possano dividersi in gruppetti e condividere le loro riflessioni. Chiedi loro di scegliere un'abilità che sono interessati a

sviluppare o migliorare e di preparare, includendo idee e consigli di amici e insegnanti, un programma di sette giorni per allenare, un'ora al giorno, l'abilità scelta. Concedi loro il tempo di fare quanto chiesto in precedenza e di tenere nota quotidianamente sull'andamento delle cose. Dopo sette giorni proponi agli studenti di condividere il loro diario e di fare riflessioni su di esso.

*Questa attività è stata sviluppata da WKCD (What Kids Can Do), [www.wkcd.org](http://www.wkcd.org)* ■

#### Introduzione

#### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima

#### Motivazione e perseveranza

- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

- Presenza d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

## Mobilitazione delle risorse

Quando si preparano le lezioni, c'è la tendenza ad assicurarsi che tutte le risorse siano disponibili per gli studenti, affinché non ci siano problemi durante il loro svolgimento. È però possibile programmare anche lezioni più stimolanti, nelle quali sono gli stessi studenti a dover trovare, raccogliere e gestire le risorse utili alla lezione. Le idee qui proposte metteranno i tuoi studenti nelle condizioni di trovare soluzioni alternative nel momento in cui non tutte le risorse necessarie alla lezione fossero disponibili.

### 1- La sfida degli “Occhiali Creativi”

Sfida i tuoi studenti a creare gli “Occhiali Creativi”. Questi occhiali dovranno essere utilizzati per stimolare in loro un atteggiamento consapevole di ricerca e aiutarli ad allenarsi a guardare oltre “l'ovvio”, ad essere capaci di osservare da più prospettive, ad essere capaci di individuare i problemi e cercarne una soluzione, a trovare nuove prospettive anche nel quotidiano, ad esempio guardando la televisione.

Dividi gli studenti in gruppi da quattro e distribuisci ad ogni gruppo un foglio fatto di materiale gommoso dal quale verranno costruiti gli “Occhiali Creativi”. Con questi “Occhiali Creativi” i ragazzi saranno in grado di osservare le cose da diverse prospettive. In questo caso, però, è molto più importante il processo di creazione che il risultato ottenuto. Dai agli studenti 20 minuti per creare

gli occhiali lasciandoli liberi di uscire dall'aula ed utilizzare risorse a portata di mano.

**PROBLEMA:** Le forbici non sono state fornite dall'insegnante e non ce ne sono in vista, ma se qualcuno ne trova un paio può liberamente usarlo.

Quest'attività aiuta gli studenti evidenziando l'importanza di affrontare il problema della limitatezza delle risorse disponibili e l'importanza di avere una buona gestione del tempo. Se vuoi fare un ulteriore passo, puoi chiedere agli studenti di spiegare il processo di creazione degli occhiali attraverso un cartellone, una mappa mentale o altro.

*Questa attività è stata sviluppata da Paz Fernández de Vera (@pazfdevera), insegnante e consulente di carriera nel VET education, in Spagna.*

Immagine ceduta da Paz Fernández de Vera



### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

### Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

## 2- Progetto del drago di fuoco

Assegna agli studenti sfide verosimili nelle quali devono trovare soluzioni vere, in modo da acquisire conoscenze e abilità nella progettazione, nella creazione e nella vendita di prodotti o servizi.

La lezione include:

1. Selezionare i ruoli di lavoro, scegliere la persona più adatta ad ogni ruolo e lavorare in gruppo.
2. Design del prodotto, sviluppo e valutazione dei prezzi/costi.
3. Produzione e sicurezza.
4. Vendita e marketing.
5. Assistenza clienti.

Sebbene gli studenti possano anche offrire un servizio, il prodotto deve essere qualcosa che potrebbe essere prodotto realmente. Il progetto funziona meglio se il prodotto ha un tema ben preciso, come ad esempio dover creare qualcosa per un'occasione speciale. Gli studenti avranno bisogno di parecchie settimane per completare l'intero procedimento.

Puoi approfondire l'argomento al seguente link:

<http://www.tesguide.eu/tool-method/dragon-fire-project.htm> ■

### Introduzione

#### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza

#### Mobilitazione delle risorse

- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

- Presa d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

# Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Istruendo i tuoi alunni all'utilizzo del denaro, li aiuti ad apprendere la relazione esistente tra guadagnare, spendere e risparmiare. Questo tipo di capacità può includere un'ampia gamma di aspetti, dal saper gestire la paghetta settimanale, al saper creare un programma per la sostenibilità finanziaria di un progetto. I bambini e i giovani ragazzi dovrebbero conoscere il valore dei soldi. L'alfabetizzazione finanziaria dovrebbe iniziare già da piccoli con semplici concetti, come il saper contare le monete e fare i cambi durante gli acquisti. I ragazzi più grandi possono anche imparare a conoscere i conti di risparmio e a creare un personale bilancio di previsione.

## 1- Bilancio di previsione personale

Sfida i ragazzi ad annotare tutti gli acquisti che faranno, per uso personale e non familiare, durante il mese successivo. Chiedi loro di annotare anche le loro entrate (ad esempio la paghetta dei genitori e dei nonni o altri guadagni). Dopo un mese chiedi loro di confrontare le entrate con le spese e di fissare un obiettivo a lungo termine (ad esempio comprare uno smartphone o fare un viaggio).

Fai analizzare le spese ai ragazzi in modo da ridurle del 10% affinché possano iniziare a risparmiare per il loro acquisto futuro. I ragazzi dovranno quindi stabilire le priorità delle loro spese e pensare a quali sono le loro necessità e quali i loro desideri.

Chiedi quindi di ripetere quest'attività anche il mese successivo. Rifletti su quest'esperienza assieme ai ragazzi e proponi come argomento di discussione il consiglio che danno le persone di successo: "Mai spendere tutti soldi guadagnati, ma risparmiare sempre almeno il 10% di qualsiasi entrata".

## 2- La mia prima vacanza

Chiedi ai tuoi studenti di organizzare le loro vacanze. Chiedi loro di stabilire quali aspettative hanno per la vacanza indicando però un budget massimo che possono spendere. Gli studenti dovranno trovare il modo di capire come spendere il budget per raggiungere il luogo della vacanza e organizzare l'alloggio e le attività che hanno intenzione di fare arrivati a destinazione.

*Questa attività è stata sviluppata da Youth Start ([http://www.youthstart.eu/en/challenges/my\\_first\\_vacation/](http://www.youthstart.eu/en/challenges/my_first_vacation/))*

## 3- Pensaci due volte prima di fare una spesa

Chiedi ai tuoi studenti che acquisti hanno fatto loro e i rispettivi genitori nell'ultimo mese. Dividi i ragazzi in gruppi e chiedi loro di scrivere un elenco dei vari acquisti. Successivamente dai loro una stampa dell'immagine qui sotto, spiegala e chiedi loro di decidere se gli articoli che hanno elencato in precedenza sono vizi, desideri

### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

### Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

**Introduzione****Idee e opportunità**

Identificazione delle  
opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione  
delle idee

Pensiero etico  
e sostenibile

**Risorse**

Autoconsapevolezza  
e autostima

Motivazione e  
perseveranza

Mobilitazione  
delle risorse

**Alfabetizzazione  
finanziaria ed economica**

Mobilitazione degli altri

**Entrare in azione**

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza,  
ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento  
attraverso l'esperienza

o bisogni. Parla con loro di quali cambiamenti possono essere fatti nella lista degli acquisti e di come si potrebbe ridurla.

**CONSIGLI PER UNA VITA FINANZIARIA FELICE**

accorgeranno di dover scegliere a cosa dare la priorità e fare dei compromessi all'interno del gruppo.

Chiedi ai vari gruppi di esporre le scelte fatte e di confrontarne i risultati. Fai inoltre in modo che ci sia uno scambio di opinioni tra gli alunni. ■

<https://www.slideshare.net/lohnova/simple-activity-to-teach-financial-literacy-at-school>

**4- Venti euro per festeggiare**

Dividi i ragazzi in gruppi da 2/4 persone. Chiedi a ogni gruppo di immaginare la spesa da fare per preparare una festa di compleanno tra amici potendo spendere 20 euro. Per conoscere il prezzo dei prodotti i ragazzi possono tranquillamente fare ricerche su internet o guardare volantini di negozi (che puoi preparare tu). Per prima cosa i ragazzi dovranno scrivere quel che vogliono comprare per la festa (cibo, bibite, decorazioni...) ed elencarli segnando per ognuno il relativo prezzo. Successivamente dovranno fare in modo che il costo totale dei prodotti selezionati non sia maggiore di 20 euro. Molto probabilmente si

# Mobilitazione degli altri

Sviluppare questa competenza permetterà ai tuoi studenti di influenzare e coinvolgere altre persone in un progetto. Le abilità di comunicazione, di persuasione e di negoziazione consentiranno ai tuoi ragazzi di essere persuasivi, motivatori e leader. Le attività qui proposte possono essere applicate ad ogni materia ed adattate a ragazzi di ogni età.

## 1- I quattro angoli

Questa attività può essere usata in ogni materia. Presenta ai tuoi ragazzi un'affermazione controversa e poni loro una domanda aperta collegata all'argomento. Dai quindi agli studenti 4 risposte diverse sulla questione, scrivendo ciascuna di esse su fogli posizionati nei quattro angoli



della stanza (puoi ad esempio mettere un'opinione fortemente a favore, una a favore, una contraria e una fortemente contraria). Chiedi poi agli studenti di spostarsi nell'angolo dove è posizionata la risposta che più rispecchia la loro opinione. Gli studenti di ogni angolo devono quindi parlare delle ragioni per cui hanno scelto uno specifico angolo e preparare le loro argomentazioni per persuadere gli "altri angoli". Ogni gruppo dovrà poi selezionare un rappresentante che parli a nome dell'intero gruppo, presentare i propri argomenti alla classe e preparare domande da fare agli altri gruppi. Il secondo round sarà poi utilizzato per rispondere alle domande. L'obiettivo di quest'attività è convincere i membri degli altri gruppi a cambiare idea e quindi "angolo" della classe. Il gruppo vincente sarà quello che riuscirà a convincere più persone degli altri gruppi a cambiare opinione.

## 2- Il triangolo retorico

La retorica è un'antica arte che utilizza il linguaggio per persuadere le persone. Insegnare ai ragazzi come applicare i principi della retorica li aiuterà a preparare argomenti e a presentarli davanti a gruppi di diverso tipo. Per prima cosa spiega ai ragazzi i 3 elementi del Triangolo.

Per essere veramente efficace e persuasivo, un discorso deve attenersi a tutti e tre gli elementi del triangolo retorico.

### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica

### Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

- Presenza d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

**Introduzione****Idee e opportunità**

Identificazione delle opportunità  
Creatività  
Vision

Valorizzazione delle idee  
Pensiero etico e sostenibile

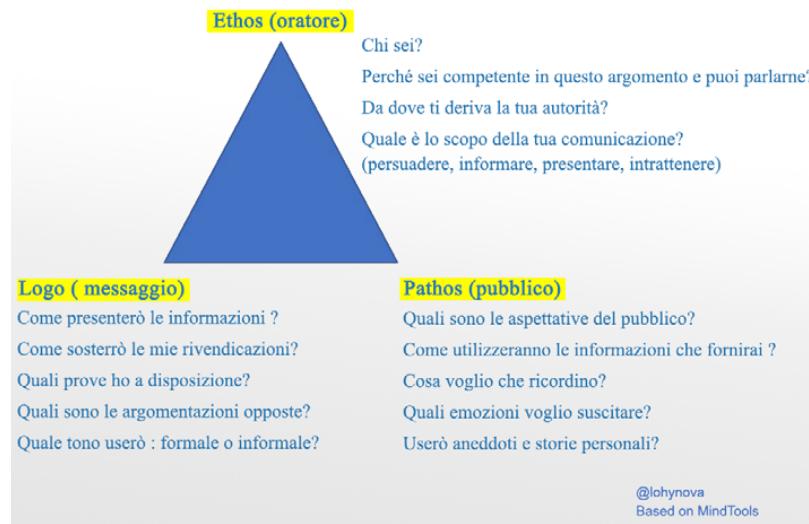
**Risorse**

Autoconsapevolezza e autostima  
Motivazione e perseveranza  
Mobilitazione delle risorse  
Alfabetizzazione finanziaria ed economica

**Mobilitazione degli altri****Entrare in azione**

Presa d'iniziativa  
Pianificazione e gestione  
Gestione di incertezza, ambiguità e rischio  
Lavoro in gruppo  
Apprendimento attraverso l'esperienza

Un ragionamento basato soltanto sulle emozioni non porterà molto lontano. Allo stesso modo, se l'unica cosa che fai è presentare dati e cifre, perderai tutta l'attenzione del pubblico, che non sarà in grado di immedesimarsi in quel che stai raccontando. Infine, puoi anche essere una persona assolutamente credibile, ma se non risultti comprensibile o i tuoi ragionamenti non sono logici, non verrai più considerato attendibile.



Chiedi agli studenti di preparare un discorso in grado di convincere diversi stakeholder a sostenere le loro idee (come raccogliere fondi per le attrezzature tecnologiche della classe o per un progetto di beneficenza). Dividi i ragazzi in gruppi e fai preparare ad ognuno di questi il loro discorso adattato al loro "pubblico" (investitori, genitori, preside o autorità locali). Proponi ad ogni gruppo

di presentare il proprio discorso o presentazione e di esprimere un'opinione su quello degli altri.

*Questa attività è basata su [www.mindtools.com](http://www.mindtools.com)*

**3- Sviluppare le capacità da leader**

Ci sono tre livelli di leadership che si posso sviluppare a scuola:



- **Leadership di se stesso.** Viene insegnata a scuola. Gli insegnanti chiedono sempre: "Qualcuno ha un'altra opinione?". Un buon insegnante sostiene il pensiero degli studenti, che è un buon modo per favorire l'indipendenza.
- **Essere attivi.** Dai la possibilità ai tuoi ragazzi di spingere gli amici a fare diverse attività come praticare sport all'aperto, suonare uno strumento musicale o parlare in pubblico.

- **Fondare coalizioni.** Proponi ai tuoi ragazzi un piccolo progetto aziendale che possa essere fatto a scuola, stimolandoli a pensare a domande tipo: “Cosa si può fare per aiutare l’ambiente e le persone anziane del quartiere...”

#### 4- Gioco di ruolo

Organizza un gioco di ruolo dove ogni persona viene scelta per recitare un ruolo: uno presenterà l’idea, uno sarà lo sponsor, le altre persone del gruppo saranno reporter che daranno vita a una storia intorno all’idea di partenza.

1. Fai iniziare il gioco di ruolo. Chi ha proposto l’idea deve provare a convincere lo sponsor che la sua è un’idea su cui vale la pena investire. I reporter osservano la discussione e prendono appunti. Concedi due minuti per questa prima attività.
2. Simula in seguito una conferenza stampa nella quale i reporter possono fare domande a chi ha proposto l’idea e allo sponsor.
3. Dai ai reporter tre minuti per scrivere una bozza dei loro articoli. Chiedi ad alcuni di loro di leggere ad alta voce quel che si sono appuntati.
4. Qualsiasi nuova opinione aiuterà a sviluppare ulteriormente l’idea per la presentazione e l’implementazione della storia.

*Questa attività è stata sviluppata da [www.tesguide.eu](http://www.tesguide.eu)* ■

#### Introduzione

#### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

#### Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

Presa d’iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l’esperienza

# ENTRARE IN AZIONE

Qual è il vantaggio di avere grandi idee se poi non siamo in grado di metterle in pratica? Gli imprenditori sono molto bravi in questo: portano sempre a termine le cose che avevano intenzione di fare, non si arrendono mai quando incontrano avversità, accettano sempre le sfide e fanno in modo che le cose accadano. Tutte queste caratteristiche, insieme all'abilità di mettere in pratica le cose, interessano senza dubbio chiunque.

Per mettere in pratica le proprie idee è necessario avere la capacità di prendere l'iniziativa e di pianificare le attività definendo obiettivi e priorità. Ogni mente imprenditoriale ha l'abilità di superare le incertezze mostrando flessibilità, adattabilità e capacità di prendere buone decisioni. Anche tutti questi aspetti aiutano gli studenti a diventare autonomi e indipendenti. Ciò nonostante parte delle competenze descritte qui sotto hanno anche lo scopo di migliorare il modo di lavorare con gli altri e di imparare dagli altri (sia da coetanei che da insegnanti e modelli).

Uno degli aspetti che verrà sottolineato in questo paragrafo è l'importanza di imparare dall'esperienza. Gli imprenditori sono molto bravi ad imparare (e migliorare) tanto dai successi quanto dai fallimenti. Riflettere su quel che ha funzionato e quello che non ha funzionato permetterà ai tuoi ragazzi di essere degli studenti migliori. Il fallimento non deve essere visto come un giudizio ma come un'opportunità per imparare, un'esperienza che ti aiuterà a lavorare meglio in futuro.



Introduzione

**Idee e opportunità**

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

**Risorse**

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

**Entrare in azione**

- Presa d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

## Presa d'iniziativa

Prendere l'iniziativa significa essere indipendente ed intraprendente, portare avanti gli incarichi senza il bisogno della guida di qualcuno, prendersi la responsabilità del proprio lavoro. Sebbene non sempre sia facile, prendere iniziative e dare responsabilità può essere fatto anche con bambini molto piccoli, ovviamente fornendo loro un aiuto nello svolgere il compito. Le idee qui sotto danno suggerimenti su come illustrare alla classe i vantaggi di prendere iniziative.

### 1- Sorprendi i ragazzi a fare la cosa giusta

Solitamente cerchiamo di sorprendere i ragazzi a fare cose sbagliate, ma possiamo incoraggiare il loro spirito di iniziativa sorprendendoli a fare cose giuste come prendere iniziative e fare cose senza che nessuno abbia detto loro di fare. Come possiamo fare ciò? Per prima cosa, parla di cosa significa fare la cosa giusta. Puoi scrivere una lista di buone azioni e lasciare uno spazio vuoto per far intervenire gli studenti.

Prendi nota quando vedi l'iniziativa di qualcuno (che può essere prendersi cura di qualcosa o aiutare i compagni). Ogni settimana chiedi a un paio di ragazzi di aiutarti a "cogliere" i compagni a comportarsi correttamente. Dai a tutti la possibilità di essere un tuo aiutante. Prepara certificati per i ragazzi. Puoi costruire una bacheca per i ragazzi più partecipi. Questo aiuterà non solo a sostenere l'iniziativa ma anche a migliorare il loro comportamento.

### 2- Giornata del “Fare la differenza”

È importante per i ragazzi sentire di essere membri stimati di una comunità. Permetti ai ragazzi di fare qualcosa per la comunità. Presenta ai ragazzi questa citazione di John F. Kennedy: “Una persona può fare la differenza e ogni persona dovrebbe provare”. L'idea principale è di far aprire gli occhi ai ragazzi in modo che diventino consapevoli del mondo e di come esso necessiti che tutti facciano la differenza. Parla con loro di come contribuire:

1. Dividi i ragazzi in squadre e invitali a raccogliere idee tipo “Come possiamo aiutare...? Quali sono i bisogni e i problemi della comunità?”
2. Dai loro il tempo per discutere, scegliere un'idea e preparare una presentazione seguendo i seguenti punti:
  - Cosa possiamo fare?
  - Per chi?
  - Cosa dobbiamo fare per far sì che questo accada?
  - Di quanto tempo abbiamo bisogno per organizzarlo?
  - Di quanti soldi abbiamo bisogno e da dove possiamo ricavarli?
3. Dopo le presentazioni e le discussioni, scegli una o più attività e inizia a pianificare e organizzare.  
Esempi: assistere gli anziani o i disabili nelle faccende di casa, coordinare un'attività di riciclaggio, pulire le recinzioni della scuola o di un parco pubblico, raccogliere cibo per i senzatetto, ecc.

#### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

- Presa d'iniziativa**
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

### 3- Ricicla i miei mobili

Questo esempio viene da un progetto di una scuola norvegese. Alla scuola erano state fornite 40 sedie vecchie. Gli studenti, vedendo l'opportunità di organizzare un'attività fattibile, decisero di riciclare le sedie in modo creativo, aggiustandole in diversi modi e vendendole alla comunità locale. Puoi sfidare i tuoi studenti a fare un progetto simile nella tua scuola.

Puoi trovar altre informazioni qui: <http://www.tesguide.eu/tool-method/pimp-my-future.htm>

### 4- Esorta a far domande

Per prendere iniziativa dovremmo sapere come funzionano le cose e come migliorarle. Per questo motivo è molto importante essere curiosi e fare domande. Non premiare soltanto le risposte dei tuoi studenti ma anche le domande. Le nostre scuole hanno spesso un sistema "basato sulle risposte" e in alcune culture fare domande è visto come segno di debolezza o addirittura come cosa fastidiosa. Fare domande sviluppa la curiosità e la creatività.

Crea condizioni in cui i ragazzi possano sentirsi sicuri e spinti a fare domande. Chiedi ai tuoi ragazzi di fare domande anche quando introduci nuovi argomenti. L'insegnante di scuola elementare Julie Grimm utilizza l'esercizio "10 per 10" nel quale i bambini sono incoraggiati a tirar fuori 10 domande importanti relative ad un specifico argomento nel giro di 10 minuti. Puoi anche applicare i

"Cinque Perchè". È un metodo che aiuta te e i tuoi ragazzi ad approfondire, capire il procedimento e trovare la soluzione ad un problema. Fai pensare ai ragazzi Cinque Perché, aiutandoli all'inizio ad elaborare le domande.

*Esempio preso da www.amorebeautifulquestion.com*



### Introduzione

#### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabettizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

##### Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

## Introduzione

## Idee e opportunità

Identificazione delle  
opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione  
delle idee

Pensiero etico  
e sostenibile

## Risorse

Autoconsapevolezza  
e autostima

Motivazione e  
perseveranza

Mobilitazione  
delle risorse

Alfabetizzazione  
finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

## Entrare in azione

## Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza,  
ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento  
attraverso l'esperienza

## 5- Fai una sfida

Crea una cultura di "sfide" nella tua classe. Puoi trovare ispirazioni qui: <http://www.youthstart.eu/en/challenges/>

**Ciao! Sono LEWI.  
Andiamo a fare qualcosa  
di divertente!**

**IDEEN** **20 EURO** **Meine Gedanken  
sind Vögel** **Wir schaffen  
es!-N** **Verkaufen  
wollen wir auch** **Compassion  
Zeigt Weichenherzen**

**YouthStart  
ENTREPRENEURIAL  
CHALLENGES**  
[www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

**ANDIAMO A SVILUPPARE LE TUE IDEE**

**NON AVERE PAURA A PROVARE NUOVE COSE!  
COINVOLGI ANCHE GLI ALTRI!**

**USA LE TUE IDEE PER AIUTARE GLI ALTRI**

### Le sfide imprenditoriali

<b>IDEA SFIDA</b> Porta avanti le tue idee. Creare valore aggiunto <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA EROICA</b> Tu sei il mio eroe <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA EMPATICA</b> I miei sentimenti+ i tuoi sentimenti <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA NARRATIVA</b> La narrazione creativa <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA CON IL COMPAGNO</b> Potenzia i tuoi amici <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA CON LA MIA COMUNITÀ</b> Sii responsabile <input type="checkbox"/> OK
<b>LA MIA SFIDA PERSONALE</b> Cosa ha valore? <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA DEL BANCHETTO DI LIMONATA</b> Fare esperienza di mercato <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA DELLE PROSPETTIVE</b> seguire il percorso di 20 euro <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA DEL VALORE DEI RIFIUTI</b> Riciclare porta valore <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA DELLA PORTA APERTA</b> Trova la strada! <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA DEL DIBATTITO</b> Parliamone! <input type="checkbox"/> OK
<b>LA SFIDA DEL MERCATO REALE</b> Diventa un giovane manager <input type="checkbox"/> OK	<b>INIZIA IL TUO PROGETTO DI SFIDA</b> Il mio primo progetto <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA ESTREMA</b> Posso praticare sport <input type="checkbox"/> OK	<b>SII POSITIVO NELLA SFIDA</b> I miei punti di forza <input type="checkbox"/> OK	<b>SFIDA EXPERTA</b> Dare feedback <input type="checkbox"/> OK	<b>LA SFIDA DEL VOLONTARIATO</b> Posso fare volontariato <input type="checkbox"/> OK

The LEWI Programme empowers kids at the primary school level and enhances their entrepreneurial skills.

For mindfulness exercises and the "YouthStart" mindfulness videos see the "Mind & Body" section at [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

# Pianificazione e gestione

Pianificare e organizzare implica stabilire obiettivi, definire priorità e piani d'azione e monitorare i progressi rispetto a quel che ti eri prefissato di fare. Questa è una competenza che può essere applicata ad ogni impresa, dal progettare un piano industriale ad organizzare un programma settimanale per i compiti a casa. Le idee qui sotto ti forniscono ispirazioni per supportare i tuoi studenti nel diventare più organizzati e più esperti nelle pianificazioni.

## 1- Obiettivi intelligenti



Insegnare ai ragazzi a stabilire obiettivi è molto utile per la loro vita. Dare agli studenti la responsabilità di stabilire i propri obiettivi è una grande motivazione. Definire gli obiettivi insegna ad avere la responsabilità dei risultati e a saper gestire il tempo. Sapevi che gli obiettivi messi per iscritto hanno l'80% di possibilità in più di essere realizzati? Parla con i tuoi ragazzi, chiedi loro se hanno mai avuto un'esperienza del genere. Insegna agli studenti a stabilire obiettivi che siano intelligenti. Fai scegliere ai ragazzi un obiettivo che possa avere il più grande impatto positivo nella loro vita. Chiedi loro di farsi un'immagine dell'obiettivo e di creare una sequenza temporale con le tappe da seguire per realizzarlo.

## 2- Pianificare un progetto o un evento

Durante la pianificazione di un progetto i ragazzi dovrebbero essere in grado di definirne gli obiettivi e sviluppare un piano d'azione su come questi dovranno essere raggiunti. Questo comprende anche dover stabilire priorità e risorse. Durante la realizzazione di un progetto è importante monitorare i progressi e fare modifiche quando necessario.

Come si può organizzare un progetto? Il modo più semplice è utilizzare i Post-it. Dividi i ragazzi in gruppi e distribuisci dei Post-it. Chiedi loro di scrivere tutte le attività che pensano sia necessario svolgere per portare

### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

- Presa d'iniziativa
- Pianificazione e gestione**
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza

a termine il progetto. Ogni attività deve essere scritta su un Post-it diverso. Dai loro del tempo per esporre le attività. Il passo successivo consiste nel riassumere le attività, scegliere quelle che più sono necessarie e stabilirne la priorità. Chiedi ai ragazzi di incollare i Post-it in un grande foglio i carta come se fossero su una linea del tempo (cosa bisogna fare prima, cosa dopo...). Durante quest'attività stabilisci anche le scadenze e il responsabile di ogni attività. Di conseguenza puoi creare una sequenza temporale definitiva o un calendario delle attività, posizionarlo in un punto visibile nella classe e monitorare i progressi fatti.



### 3- Come sarebbe la tua vita ideale?

Chiedi ai ragazzi di descrivere dettagliatamente la loro vita ideale, immaginandola a distanza di cinque anni o

più (anche 20 o 30), e di rispondere a queste domande: Come mi sento rispetto a quel che sono? Che tipo di persone ci sono nella mia vita? Dove vivo? Che lavoro faccio? Come sono vestito? Che obiettivi sono già riuscito a raggiungere?



Puoi anche aggiungere altre domande a cui rispondere. I ragazzi dovrebbero concentrarsi sul risultato. Il passo successivo è di creare obiettivi a lungo termine e obiettivi a breve termine per avere una visione realistica, e pensare a un piano d'azione per raggiungerli. ■

## Introduzione

### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

### Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

## Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Generalmente le scuole sono avverse ai rischi, e lo sono giustamente. Quando però i giovani affrontano una situazione ambigua o rischiosa può capitare che non abbiano l'esperienza adatta per superare l'ostacolo. Quando facciamo delle scelte siamo sempre di fronte alla possibilità di un rischio. Le idee che condividiamo in questo paragrafo aiuteranno i tuoi studenti a stimare i possibili rischi, valutarli in anticipo e organizzare strategie per ridurli o evitarli.

### 1- CV dei fallimenti

Una tecnica utile per affrontare i fallimenti, che può essere facilmente adattata a un'attività di classe, è il CV dei fallimenti. Per imparare da un fallimento devi "possederlo". Devi comprendere cosa è andato male e cosa dovresti migliorare la prossima volta.

Sfida i tuoi studenti a pensare e mettere per iscritto qualsiasi cosa hanno provato ma non sono riusciti a fare durante un progetto o nel corso dell'anno scolastico. Chiedi loro anche di descrivere quel che hanno imparato da questa esperienza. Questo li aiuta a riconoscere i loro errori e ad evitare di ripeterli in futuro. Li farà anche pensare a come sono riusciti a migliorare, che è molto importante per l'autosviluppo e la fiducia in se stessi. Per rendere il procedimento più divertente i ragazzi possono creare un Visual CV dei fallimenti, presentarlo alla classe o a un piccolo gruppetto e discutere della lezione imparata.

### 2- La “Settimana del Fallimento”



**7 Modi per fallire meglio**  
Hai mai tentato? Hai mai fallito? Non ha importanza. Prova ancora. Fallisci ancora. Fallisci meglio.

by @inner\_drive | www.innerdrive.co.uk

Dopo un fallimento a quante di queste domande puoi rispondere sì?

- 1 Stavi tentando qualcosa di nuovo?
- 2 Dopo eri ancora motivato?
- 3 Era la cosa giusta da tentare?
- 4 Hai chiesto suggerimenti?
- 5 Hai utilizzato i suggerimenti?
- 6 Hai riflettuto sull'esperienza?
- 7 E' chiaro cosa dovrebbe essere fatto in maniera diversa la prossima volta?

#### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

Realizza una Settimana del Fallimento nella tua classe per incoraggiare i ragazzi ad assumere dei rischi. Quest'idea viene dalla scuola femminile Wimbledon High School. La preside Heather Hanbury ha detto di aver dato grande importanza allo sviluppo della capacità di ripresa e della resistenza tra le ragazze e di voler mostrare che “è del tutto ammissibile e completamente normale non riuscire a volte ad avere successo nella vita”. Quando realizzi quest'attività è importante per i ragazzi imparare come “fallire in modo migliore”. Puoi trovare altre informazioni qui: <http://blog.gdst.net/post/17155939514/when-failure-is-an-option>

### 3- Rischia!

Un'attività interessante da fare assieme a tuoi studenti è il gioco “Rischia!”, sviluppato dal Governo del Galles. Puoi trovare le slide relative a queste attività al seguente link: [www.slideshare.net/europeanschoolnet/managing-risk-big-ideas-wales](http://www.slideshare.net/europeanschoolnet/managing-risk-big-ideas-wales)

### 4- Affrontare l'ambiguità

Ambiguità significa che le cose attorno a noi possono risultare poco comprensibili. Ti piacciono le cose in ordine? Ti piace che le cose siano o bianche o nere? Non lo sono.

Oggi giorno il cambiamento è l'unica cosa certa in questo mondo e la velocità dei cambiamenti è in aumento.

L'ambiguità crea incertezza e stress. Ciò nonostante al giorno d'oggi per avere successo è necessario essere bravi ad affrontare le ambiguità. Come sviluppare questa abilità a scuola? Dai uno sguardo all'immagine qui sotto. ■



### Introduzione

### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

## Lavoro in gruppo

Le persone imprenditoriali possono essere percepite come solitarie. Molto spesso però le menti imprenditoriali mettono da parte il loro ego e le loro idee e ascoltano gli altri. Essere capaci di cooperare, di lavorare insieme e di contribuire ai risultati di un gruppo permette a chiunque di migliorare. Lavorare con gli altri significa accettare il punto di vista altrui, essere tolleranti ed empatici. Le idee di lezione in questa sezione promuoveranno il lavoro di gruppo e la cooperazione.

### 1- Attività di apprendimento collaborative

Collaborazione significa che:

- Gli studenti lavorano insieme.
- Gli studenti hanno responsabilità condivise per il loro lavoro.
- L'attività di apprendimento è ideata in modo che sia necessario che gli studenti prendano insieme decisioni significative.
- Il lavoro dello studente è interdipendente e necessita il contributo di tutti gli studenti affinché il team abbia successo.

Ci sono molti strumenti gratuiti che consentono ai ragazzi di collaborare e creare un risultato comune (una storia collaborativa, una cronologia degli eventi, video, e-book, blog, una mappa mentale...). Prendi ispirazione e scegli gli strumenti più adatti a questo link: <http://www.educatorstechnology.com/p/teacher-tools.html>

Questi strumenti ti consentono anche di collaborare con altre classi di diverse nazioni. Puoi facilmente trovare partner per i progetti e creare e portare a termine progetti comuni all'interno della rete di eTwinning. Visita il sito [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net), registrati e dai ai tuoi ragazzi la possibilità di prepararsi per i loro futuri progetti internazionali. Puoi usare la galleria di progetti per trarre ispirazione e iniziare progetti in collaborazione con altri paesi.

### 2- La strategia “Puzzle”

Dividi i ragazzi in piccoli gruppi, i gruppi “Puzzle”. Dai ad ogni gruppo uno stesso compito o una domanda a risposta aperta a cui rispondere. Tutti i membri di ogni gruppo hanno la responsabilità di trovare la risposta ad una domanda collegata al compito. Le domande all'interno del gruppo sono diverse. Se hai 4 gruppi composti da 4 membri, in ogni gruppo ci saranno membri con le stesse domande. I ragazzi devono preparare una relazione e presentarla ai membri degli altri gruppi. Prima della presentazione, però, i ragazzi che hanno fatto la ricerca non devono tornare al loro gruppo “Puzzle”. Devono prima incontrarsi con i ragazzi che hanno le loro stesse domande (uno per ogni gruppo “Puzzle”). Loro sono gli “esperti” del loro campo e possono discutere delle loro scoperte e preparare insieme una presentazione per i membri dei loro gruppi. Gli “esperti” tornano quindi ai

### Introduzione

#### Idee e opportunità

- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

- Presa d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

#### Lavoro in gruppo

- Apprendimento attraverso l'esperienza

## Idee e opportunità

Identificazione delle  
opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione  
delle idee

Pensiero etico  
e sostenibile

## Risorse

Autoconsapevolezza  
e autostima

Motivazione e  
perseveranza

Mobilitazione  
delle risorse

Alfabetizzazione  
finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

## Entrare in azione

Presa d'iniziativa

Pianificazione e gestione

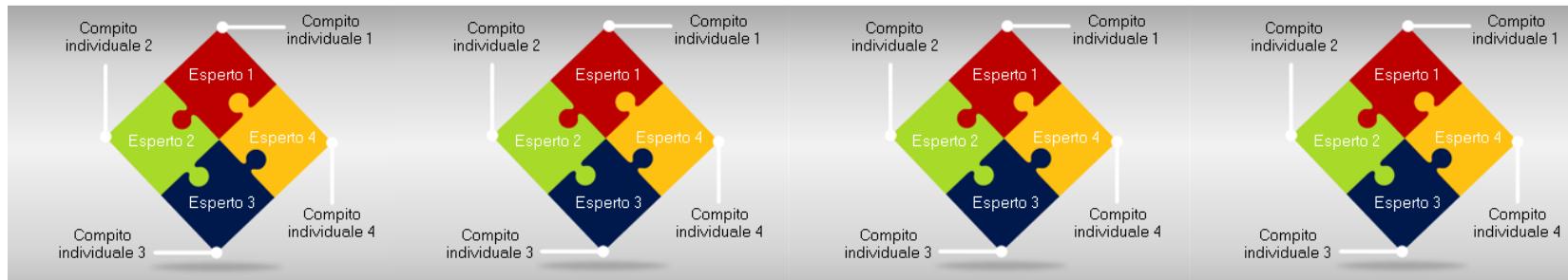
Gestione di incertezza,  
ambiguità e rischio

## Lavoro in gruppo

Apprendimento  
attraverso l'esperienza

# La strategia “Puzzle”

## La sfida o il compito per tutta la squadra



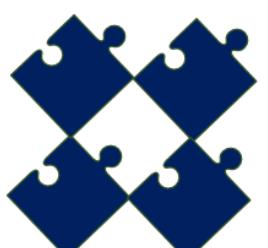
Gruppo esperti 1



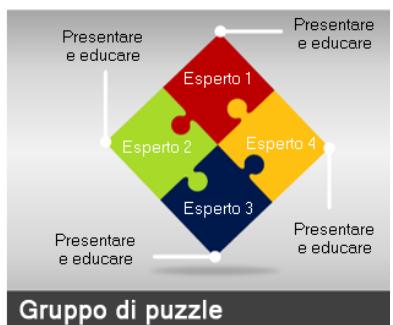
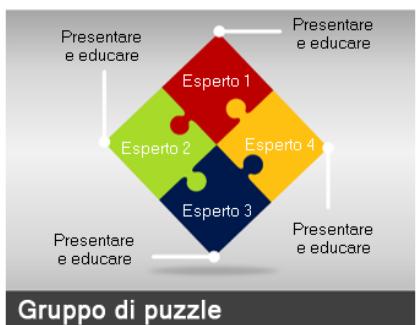
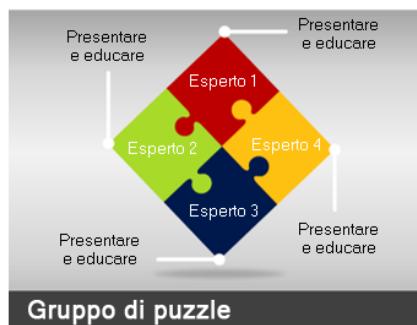
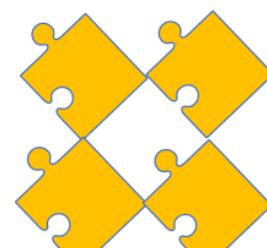
Gruppo esperti 2



Gruppo esperti 3



Gruppo esperti 4



loro gruppi “Puzzle” di partenza per la presentazione (in questo modo si istruiscono reciprocamente). L’ultimo passo consiste nel testare quel che è stato appreso sull’argomento. Il test deve però essere formativo, come un quiz.

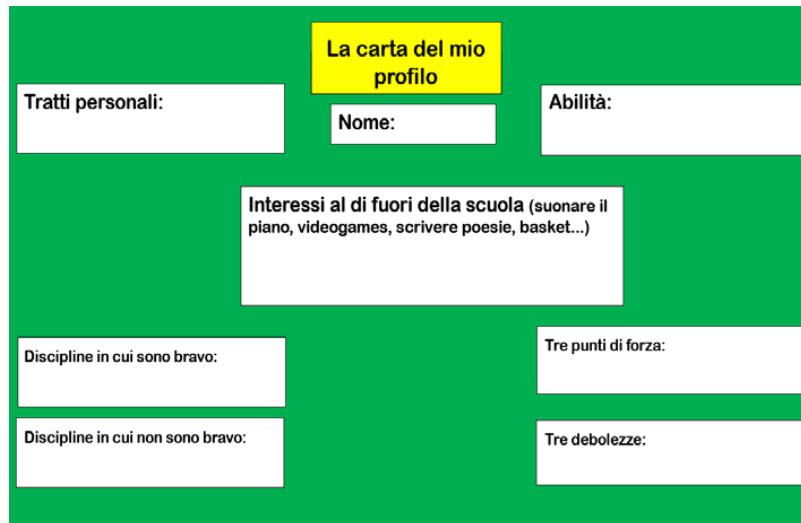
Questo approccio insegna ai ragazzi a collaborare e a valutare reciprocamente il contributo alla loro sfida comune.

### 3- Le profile card

Le menti imprenditoriali riconoscono i propri punti di forza e le proprie limitazioni e sono in grado di valutare in che modo possono contribuire ad un lavoro di squadra. Vedono il potenziale che hanno gli altri colleghi e apprezzano la varietà di abilità e conoscenze. Quando si lavora in gruppo su attività collaborative i membri della squadra dovrebbero sostenersi a vicenda nei loro bisogni di apprendimento. Ogni membro del gruppo dovrebbe avere una responsabilità specifica in base al suo ruolo. Questo rende possibile l’interazione tra gli studenti e la sensazione di essere responsabile dei risultati della squadra.

È importante verificare che ogni membro creda di poter contribuire al lavoro di squadra. Gli studenti dovrebbero essere raggruppati in base al contributo che ognuno di loro può dare dal punto di vista scolastico. Come fare? Chiedi agli studenti di creare le loro profile card. Gli studenti si devono valutare in merito ai loro punti di forza nelle

materie scolastiche, alle loro abilità e alle loro debolezze. Questo può aiutare gli insegnanti a formare i gruppi e a differenziare le lezioni. Aiuta gli studenti fornendo loro una lista di abilità e tratti caratteriali.



Puoi trovare ispirazioni a questo link:

<http://blog.timesunion.com/careers/the-10-most-important-personality-trait-for-career-success/633/> ■

### Introduzione

#### Idee e opportunità

Identificazione delle opportunità

Creatività

Vision

Valorizzazione delle idee

Pensiero etico e sostenibile

#### Risorse

Autoconsapevolezza e autostima

Motivazione e perseveranza

Mobilitazione delle risorse

Alfabetizzazione finanziaria ed economica

Mobilitazione degli altri

#### Entrare in azione

Presenza d'iniziativa

Pianificazione e gestione

Gestione di incertezza, ambiguità e rischio

#### Lavoro in gruppo

Apprendimento attraverso l'esperienza

# Apprendimento attraverso l'esperienza

L'elenco delle attività presentate in seguito è probabilmente il nucleo del tuo lavoro: insegnare ai tuoi studenti ad imparare. In un contesto imprenditoriale questo significa imparare dagli errori commessi, imparare dagli altri e imparare facendo. Comprende anche riflettere sul tuo apprendimento e considerare ogni tua esperienza come un'opportunità da cui imparare qualcosa.

## 1- Apprendimento basato sul progetto

Mostra ai tuoi studenti l' "active learning". Invece di farli stare seduti in silenzio, lascia che sperimentino la magia di fare domande, scoprire informazioni, trovare idee che provengono da loro stessi e poi, certamente, creare ed esporre ad un vero e proprio pubblico. Metti in relazione il loro apprendimento con il mondo vero.

Per sapere di più su questo apprendimento:

<https://www.slideshare.net/lohynova/how-to-implement-pbl-steps>

## 2- Il giorno del "Drop down"

Le scuole partecipano al giorno del "Drop down", conosciuto anche come "giornate "senza orario", nei quali si sostituiscono le lezioni in classe con diverse attività o progetti con lo scopo di collegare le scuole con il mondo reale e di rendere gli studenti più sicuri sulla pratica delle loro abilità. Molte scuole usano questo modello per dare

agli studenti la possibilità di potenziare le loro abilità sia sociali che emotive, cruciali per il successo.

Il giorno del "Drop down" può essere tenuto diversamente. Alcune scuole invitano esperti per rilanciare laboratori, altre si focalizzano su gite al di fuori della scuola. È inoltre possibile utilizzare viaggi virtuali oppure fare videoconferenze con esperti, compagnie, organizzazioni oppure affiliarsi ad altri paesi.

Puoi organizzare delle giornate dedicate ai progetti nei quali unisci studenti che vengono da diverse classi per lavorare su argomenti di loro interesse. La cosa più importante è rendere l'apprendimento più pertinente per gli studenti.

## 3- Il ciclo riflessivo di Gibbs

Tutti noi impariamo meglio grazie alle esperienze. Ma è importante riflettere sulla nostra esperienza, capire cosa abbiamo fatto bene e cosa potremmo fare meglio la volta successiva. Per insegnare agli studenti come riflettere, usa quest'utile modello, pubblicato dal professor Graham Gibbs nel 1988.

<https://www.slideshare.net/lohynova/gibbsreflective-cycle-77394157> ■

### Idee e opportunità

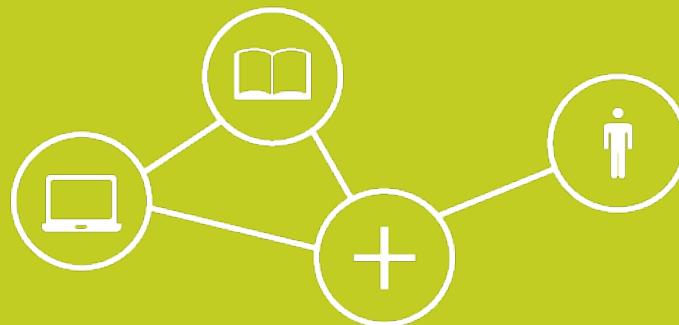
- Identificazione delle opportunità
- Creatività
- Vision
- Valorizzazione delle idee
- Pensiero etico e sostenibile

### Risorse

- Autoconsapevolezza e autostima
- Motivazione e perseveranza
- Mobilitazione delle risorse
- Alfabetizzazione finanziaria ed economica
- Mobilitazione degli altri

### Entrare in azione

- Presenza d'iniziativa
- Pianificazione e gestione
- Gestione di incertezza, ambiguità e rischio
- Lavoro in gruppo
- Apprendimento attraverso l'esperienza



# I-LINC

INCLUSION + ICT + LEARNING

This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 645909.

