



OS OUTSIDE



TOOLKIT PER DOCENTI

L'EDUCAZIONE AMBIENTALE
ATTRAVERSO
L'OPEN SCHOOLING

Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Il "Toolkit formativo OUTSIDE per docenti" è stato prodotto dai partner del progetto OUTSIDE e pubblicato nel Gennaio 2022.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto: "OUTSIDE- Open commUniTies for Sustainable DevelopmEnt" Nr. 2020-1-IT02-KA201-079803



Questo documento è rilasciato con licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

INDICE

INTRODUZIONE 1

**COME
UTILIZZARE IL
TOOLKIT 3**

MODULO 1 4

MODULO 2 13

MODULO 3 25

MODULO 4 36

MODULO 5 43

MODULO 6 52

MODULO 7 67





MODULO 8 83



INTRODUZIONE

EDUCAZIONE AMBIENTALE ED OPEN SCHOOLING: IL PROGETTO OUTSIDE

OUTSIDE mira a potenziare il ruolo degli studenti (11-16 anni) e degli insegnanti come agenti di cambiamento nelle proprie comunità locali. Le competenze di cui gli studenti di oggi hanno bisogno per avere successo nella loro futura vita professionale possono essere difficilmente sviluppate all'interno dei curricula tradizionali. Tali competenze riguardano:

-  competenze verdi
-  sostenibilità
-  imprenditorialità
-  creatività

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- migliorare l'acquisizione di competenze innovative attraverso la creazione di progetti imprenditoriali basati sullo sviluppo sostenibile,
- promuovere l'educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile attraverso l'integrazione dei 17 SDG nei relativi sistemi educativi
- incentivare il coinvolgimento delle "Comunità Aperte di Apprendimento" (scuole, istituzioni, terzo settore, società civile e mondo imprenditoriale della comunità locale).

OUTSIDE si basa su una metodologia in 3 fasi:

Fase 1: OUTSIDE THE CLASSROOM

Analisi delle necessità, interessi e problematiche ambientali della propria comunità locale

Fase 2: THINK OUTSIDE THE BOX

Identificazione delle idee imprenditoriali

Fase 3: GO OUTSIDE

Trasformazione delle tematiche ambientali in opportunità imprenditoriali.

RISULTATI

Questo Toolkit è il primo risultato del progetto OUTSIDE. Il progetto prevede la realizzazione di 4 risultati:

TOOLKIT FORMATIVO PER DOCENTI

1

Il Toolkit approfondirà gli argomenti alla base del progetto OUTSIDE:

- Outdoor learning
- Open-schooling
- Sviluppo sostenibile
- Educazione all'imprenditorialità

CENTRO DI RISORSE ONLINE

La nostra piattaforma interattiva supporterà studenti e docenti nello sviluppo delle idee imprenditoriali green. Sarà anche uno strumento che faciliterà il coinvolgimento attivo delle Comunità Aperte di Apprendimento locali nello sviluppo del progetto.

2

RACCOLTA DEI PROGETTI IMPRENDITORIALI

3

Conterrà i risultati della sperimentazione europea basata sull'ideazione e sviluppo dei progetti imprenditoriali degli studenti ed incentrati sulla sostenibilità ambientale.

QUADRO DELLE COMPETENZE

Partendo dai risultati della sperimentazione europea, il Quadro definirà le competenze necessarie per sviluppare la mentalità imprenditoriale, con particolare attenzione alla sostenibilità ambientale.

4

DALLA RICERCA AL TOOLKIT

Il "Toolkit OUTSIDE per docenti: L'Educazione ambientale attraverso l'Open Schooling" è il primo risultato del progetto. Lo scopo principale del Toolkit è quello di guidare gli insegnanti nell'attuazione delle tre fasi della metodologia OUTSIDE.

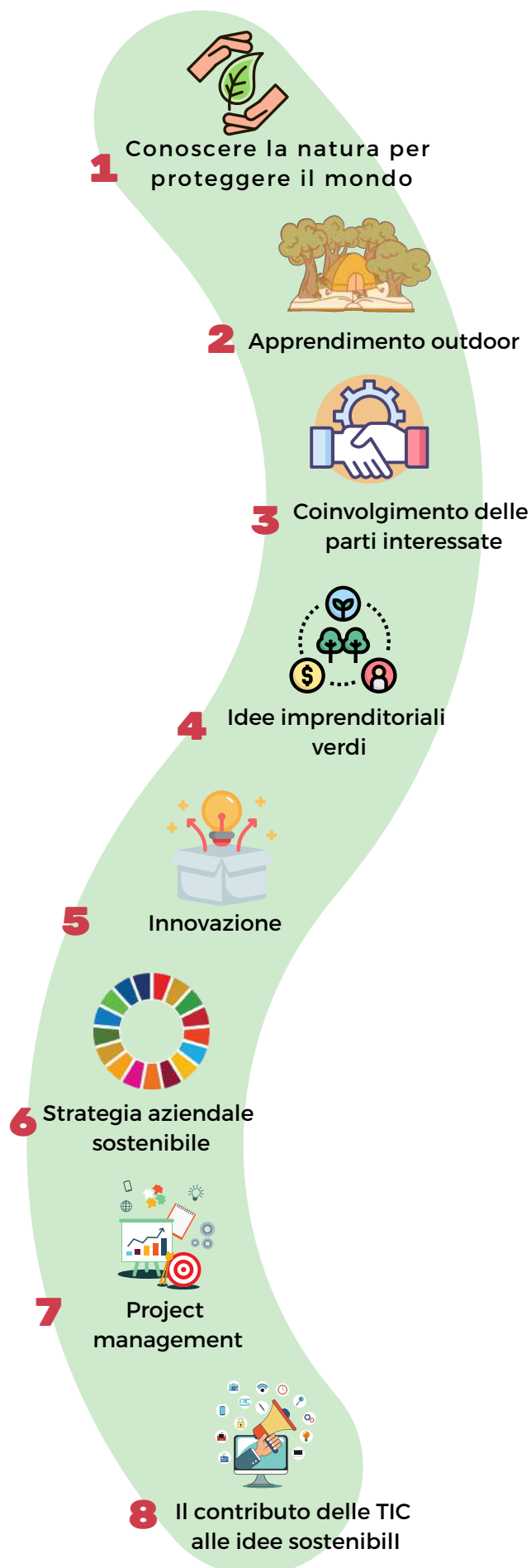
Basandoci sui risultati delle attività della ricerca sullo studio dell'offerta e dei bisogni formativi, abbiamo dapprima identificato i moduli di formativi, per poi sviluppare il materiale presente nel Toolkit. Nella colonna a destra, potete vedere gli 8 moduli che sono stati sviluppati e che gli insegnanti potranno esplorare all'interno di questo strumento.

Lo sviluppo del Toolkit OUTSIDE si è svolto in diverse fasi. Partendo da una ricerca a tavolino e sul campo, abbiamo osservato carenze e bisogni comuni nei tre paesi pilota e in particolare:

- crescita generale dell'outdoor learning: l'apertura di "forest school" (scuole all'aperto), nuovi programmi sull'educazione ambientale e reti sull'outdoor learning stanno fiorendo, ma la creazione di attività outdoor nelle scuole rimane una scelta del singolo insegnante, e spesso intesa come un evento una tantum;
- l'educazione imprenditoriale non risulta ancora come una componente integrata dei curricula scolastici, e non è quasi mai collegata alla sostenibilità. Inoltre, il quadro EntreComp non è raramente considerato come un riferimento nella formazione offerta nei sistemi educativi dei paesi analizzati;
- nonostante l'implementazione di diverse riforme e gli sforzi messi in atto, non c'è stata un'istituzionalizzazione di materie e tematiche come l'outdoor learning, lo sviluppo sostenibile e l'imprenditorialità sostenibile nei curricula scolastici.

Secondo i bisogni identificati e le lacune osservate sia durante la ricerca a tavolino che sul campo, il consorzio OUTSIDE ha sviluppato questo Toolkit che intende rispondere in modo efficace agli insegnanti che vogliono applicare l'educazione ambientale attraverso l'approccio open-schooling che si tradurrà nella creazione di progetti sostenibili sviluppati dagli studenti.

I MODULI FORMATIVI DEL TOOLKIT



COME UTILIZZARE IL TOOLKIT OUTSIDE

UTILIZZARE AL MEGLIO IL TOOLKIT OUTSIDE

Il Toolkit, insieme al materiale formativo, può essere adattato, aggiornato e ampliato dagli utenti interessati e comprende un prezioso pacchetto di apprendimento pronto per l'uso da parte di insegnanti ed educatori.

Questo strumento può rappresentare anche una risorsa interessante per le comunità di apprendimento e le organizzazioni interessate. Il contenuto formativo si basa su risorse educative aperte (OER) che i partner hanno sviluppato e selezionato in base agli obiettivi di apprendimento e ai risultati da raggiungere per ogni modulo.

Il Toolkit ha il duplice scopo di formare insegnanti ed educatori per migliorare le loro competenze (tecniche e trasversali) applicando i principi fondanti della metodologia OUTSIDE (educazione ambientale e all'aperto, scuola aperta, apprendimento basato su progetti ed educazione imprenditoriale) con studenti di 11-16 anni e, allo stesso tempo, fornire materiale formativo che aiuterà il gruppo target a sviluppare competenze in un campo di importanza strategica ma anche in prospettiva futura. Abilità come la creatività, il lavoro di squadra, l'iniziativa, le competenze digitali, la mobilitazione degli altri e delle risorse e la visione sono al centro del Toolkit.

Come utilizzare al meglio il Toolkit? Qui trovate alcuni suggerimenti:

- gli 8 moduli possono essere utilizzati sia come singole esperienze di apprendimento o considerati come un intero pacchetto educativo che segue il percorso OUTSIDE (dal modulo 1 al modulo 8);
- il Toolkit è una risorsa viva, aperta e adattabile. La comunità educativa può

contribuire ad essa utilizzando i suoi strumenti, adattandoli alle esigenze specifiche e poi condividerlo!

- tutte le risorse disponibili in questo Toolkit (OER, risorse esterne, ecc.) sono disponibili anche nel Centro Risorse OUTSIDE. Questo strumento online contiene anche il materiale creato dai partner del progetto durante la sperimentazione della metodologia OUTSIDE, così come il materiale (raccomandazioni per le politiche, progetti, buone pratiche, ricerche etc.) incentrato sull'innovazione nell'educazione applicata alla protezione dell'ambiente e alla sostenibilità attraverso la scuola aperta utile per la formazione degli insegnanti. La piattaforma aiuterà studenti, insegnanti e stakeholder locali a diventare agenti di cambiamento nella loro comunità locale attraverso l'acquisizione di competenze innovative legate alla creatività, alla sostenibilità e all'imprenditorialità verde.
- il Toolkit dovrebbe essere usato come uno strumento integrato con il Centro Risorse. La piattaforma non è solo una versione interattiva di questo Toolkit, ma un hub di apprendimento dove gli insegnanti, i discenti la comunità educativa e gli attori locali interessati a innovare i sistemi scolastici possono incontrarsi.

Il Toolkit OUTSIDE è disponibile in inglese, italiano, croato, olandese e lituano.

Vi invitiamo a scaricarlo e adattare le sue risorse al vostro contesto.

Registratevi in [piattaforma](#) e scoprite di più!

TOOLKIT OUTSIDE: IL VIDEO TUTORIAL

Il video tutorial vi condurrà attraverso il Resource Center spiegandovi non solo cosa potete trovare all'interno ma anche come contribuire all'ulteriore sviluppo del Toolkit.

MODULO 1



**CONOSCERE LA NATURA PER
PROTEGGERE IL MONDO**

INTRODUZIONE




L'importanza della protezione della natura è diventata una priorità nell'educazione del 21° secolo. Dobbiamo conoscere bene ciò che vogliamo proteggere. Che cos'è l'ecologia? Come esplorare la natura? Come diventare un insegnante e un ricercatore migliore grazie alla conoscenza della natura? Cosa possiamo imparare dalla natura? Cos'è la biomimetica? Come può l'insegnante come può supportare gli studenti nel processo di ricerca?

Questo primo modulo mira ad aiutare insegnanti ed educatori a prendere coscienza della protezione della natura.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-  Descrivere l'ecologia come scienza ambientale.
-  Integrare elementi di ecologia nell'insegnamento.
-  Spiegare la teoria del processo di ricerca.
-  Applicare il processo di ricerca nel processo di insegnamento.
-  Realizzare progetti di ricerca in aula.
-  Definire la biomimesi ed identificare il suo valore nell'educazione.
-  Capire l'importanza dello studio della natura per il progresso dell'umanità.
-  Analizzare esempi di buone pratiche di inclusione di contenuti ambientali nel processo di insegnamento.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

-  I docenti saranno in grado di spiegare l'ecologia come scienza ambientale e di integrarla nell'attività didattica.
-  I docenti saranno in grado di utilizzare le fasi della ricerca nelle loro lezioni.
-  I docenti conosceranno la biomimesi come nuova disciplina scientifica.



I docenti saranno in grado di analizzare buone pratiche e realizzare lezioni simili.



I docenti verranno incoraggiati a scambiarsi idee con altri educatori (forum, social media) e ad utilizzare strumenti interattivi (giochi, quiz, ecc.).

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 4 sessioni indipendenti. I beneficiari possono scegliere di utilizzarne solo una, alcune o tutte a seconda delle proprie necessità:



Sessione 1: La natura come parte dell'ambiente: introduzione teorica all'ecologia



Sessione 2: La natura come ricercatrice: introduzione teorica al processo di ricerca



Sessione 3: La forza innovatrice della natura: biomimesi



Sessione 4: La natura come maestra: esempi buone pratiche



VIDEO LEZIONE MODULO 1

SESSIONE 1

LA NATURA COME PARTE DELL'AMBIENTE: INTRODUZIONE TEORICA ALL'ECOLOGIA



INTRODUZIONE TEORICA ALL'ECOLOGIA

Gioco di definizione: ad ogni partecipante o gruppo di partecipanti viene consegnata una carta contenente un termine da spiegare.

Dovrebbero definire il termine più elevato dato e le sue caratteristiche peculiari. I partecipanti non conoscono i termini degli altri gruppi, leggono le loro definizioni, e poi attraverso un ppt mostrano le definizioni reali dei termini. I partecipanti, commenteranno il grado di accuratezza della definizione di termini dati attraverso la conversazione.

COS'È L'ECOLOGIA?

Quando si parla di ecologia, spesso si pensa esclusivamente alla protezione dell'ambiente o alla gestione dei rifiuti, ma l'ecologia non è solo questo.

L'ecologia (eco- + -logia) è una scienza che studia le relazioni tra gli organismi e le relazioni tra gli organismi e il loro ambiente. Nel suo insieme ha un carattere spiccatamente interdisciplinare, poiché studia le relazioni di piante e animali con fattori molto diversi degli ambienti viventi e non viventi.

Questi sono fattori climatici, fattori edafici o fattori del suolo, che subiscono le influenze di

flora e di fauna, e si tratta di cambiamenti della vegetazione, causati da interventi umani, i cosiddetti "fattori antropogenici". Ne consegue che l'ecologia è strettamente legata ad altre scienze, principalmente naturali, come la climatologia, la pedologia, la geologia e altre.

Da quanto sopra, possiamo concludere che l'ecologia è strettamente legata sia alla protezione ambientale che alla gestione dei rifiuti. Tuttavia, essa esplora molto più profondamente la relazione tra la natura vivente e non vivente.

➔ [Ecologia-Definizione-Esempi Spiegazione \(Video\)](#)

Dopo aver visto il video, i partecipanti possono risolvere il quiz:



Uno degli elementi essenziali per preservare l'equilibrio ecologico è la conservazione della diversità biologica. Biodiversità significa il numero, la diversità e la variabilità degli organismi viventi; indica il numero di specie nel loro insieme, in una particolare area, sistema ecologico o habitat.

Le comunità, le biocenosi con più specie sono più stabili, più resistenti alle perturbazioni esterne e si riprendono più velocemente dopo i disastri ambientali (secondo la diversità biologica).

➔ [Cosa è la biodiversità \(Video\)](#)

Dopo aver visto il video, i partecipanti possono risolvere il quiz:



L'ecologia umana si occupa dello studio della relazione tra l'uomo e il suo ambiente. L'interesse allo studio dell'interazione tra l'uomo, come principale inquinatore della natura, e l'ambiente è andato aumentando nel tempo assieme allo sviluppo tecnologico e l'espansione demografica che hanno un impatto drammatico su di esso. La popolazione mondiale sta crescendo molto più velocemente della produzione di cibo. Le risorse naturali vengono consumate in modo irrazionale.

La biosfera è sempre più inquinata dai rifiuti, e la quantità di terra coltivabile sta diminuendo. Ecco perché oggi una parte ragionevole dell'umanità presta molta attenzione alla protezione e al miglioramento del suo ambiente e della biosfera.

DEBRIEFING

Per concludere la sessione, il docente condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti verranno incoraggiati a fare domande ed esprimere dubbi, idee e considerazioni verso la protezione ambientale, l'ecologia, la gestione dei rifiuti.

I partecipanti possono esprimere le loro opinioni sulle possibilità di sensibilizzare gli studenti su questi argomenti in diverse materie.

SESSIONE 2

LA NATURA COME RICERCATRICE: INTRODUZIONE TEORICA AL PROCESSO DI RICERCA



INTRODUZIONE

Breve dibattito sulla citazione di Richard Bach:

"Non dar retta ai tuoi occhi e non credere a quello che vedi. gli occhi vedono solo ciò che è limitato. guarda con il tuo intelletto, allora imparerai come si vola".

LA RICERCA NELLA TEORIA E NELL'INSEGNAMENTO

La scienza è un insieme di conoscenze già verificate e memorizzate (fatti e generalizzazioni). È anche un modo di pensare e di guardare la realtà. La scienza è altresì un metodo logico, sistematico e oggettivo per raccogliere, classificare, definire, misurare, descrivere, generalizzare, spiegare e valutare fatti esperienziali ([Wikipedia](#)).

La ricerca scientifica è un processo di acquisizione della conoscenza che richiede pratica, lavoro attivo. È un'attività intellettuale che deve evolversi costantemente attraverso il pensiero creativo e critico ed il confronto costante con la realtà. La ricerca si svolge ai confini dell'ignoranza e progredisce mettendo tutto in discussione. Fare domande, cioè essere curiosi, è probabilmente la parte più importante della creatività scientifica. Si è porta a chiedersi "se... allora" (cosa sarebbe se fosse), e quindi all'osservazione o alla sperimentazione.

La ricerca è un processo di pensiero critico e creativo motivato dalla curiosità il cui prodotto è una conoscenza verificata e quindi applicabile. La selezione dell'eccellenza nella ricerca scientifica è fatta dagli stessi scienziati. Per impegnarsi nella ricerca, bisogna possedere alcune capacità e caratteristiche. come curiosità, creatività, autocoscienza, comunicabilità, sistematicità, perseveranza, capacità di prevedere sulla base di fatti conosciuti, capacità di rispettare le opinioni altrui, responsabilità...

Indipendentemente dall'area di riferimento della ricerca, essa si sviluppa in sei fasi fondamentali.

Fasi fondamentale della ricerca:

1. Selezione del problema
2. Sviluppo del progetto
3. Raccolta di dati (conduzione della ricerca)
4. Elaborazione dei dati
5. Elaborazione delle conclusioni (e preparazione del rapporto di ricerca)
6. Applicazione nella pratica

➔ [Il processo di ricerca \(Video\)](#)

Quando si progetta e si conduce una ricerca, è importante prestare attenzione a quanto segue:

- Il problema deve essere posto in modo chiaro e inequivocabile, il che permette l'accettazione o il rifiuto su base scientifica delle ipotesi stabilite (un problema troppo ampio è molto difficile da indagare a fondo).
- Il progetto è il documento di base di ogni ricerca (Mužić, 1999). Contiene un problema scientifico - presupposti (ipotesi), spiegazione dei contributi (miglioramento della conoscenza scientifica o della pratica), approccio metodologico generale alla ricerca, attività dettagliate pianificate (il corso della ricerca), materiali necessari, metodi di analisi dei dati raccolti, costi, scadenze.
- Nel corso della ricerca, è importante monitorare e registrare in modo coerente e accurato tutti i dati ottenuti.
- I dati raccolti dovrebbero essere presentati chiaramente e poi elaborati. È importante fare una statistica utilizzando tabelle e grafici, non tenendo conto del campo di attività degli scienziati.
- Sulla base dei dati raccolti, si arriva a delle conclusioni, in modo indipendente o attraverso la discussione con i colleghi.
- È fondamentale sapere come le nuove conoscenze possono essere importanti nella vita quotidiana, sapere dove e come poterle applicare nella pratica.

Per introdurre gli studenti al mondo della scienza e della ricerca, abbiamo bisogno di presentare loro articoli scientifici con i risultati di alcune ricerche reali. Possiamo farlo sia durante le lezioni di scienze che quelle in lingua madre o straniera.

➔ [Come utilizzare articoli scientifici in classe](#) (Video)

Dopo aver visto il video, seguirà un dibattito.

ATTIVITÀ

In classe, gli insegnanti elaboreranno un articolo scientifico adatto agli studenti o condurranno una mini-ricerca/esperimento con gli studenti secondo i suggerimenti di cui sopra.

Suggerimenti:

- [Caso di studio sulle specie invasive per studenti](#)
- [Dati sulla conservazione dei rinoceronti in via d'estinzione - Attività grafica](#)
- [Come influiscono le dighe sulle popolazioni di pesci](#)
- [Glossario di termini scientifici comuni](#).

DEBRIEFING

Per concludere la sessione, il docente condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti verranno incoraggiati a fare domande, ad esprimere dubbi, idee e considerazioni riguardo l'uso della ricerca nel processo di insegnamento.

SESSIONE 3

LA FORZA INNOVATRICE DELLA NATURA: BIOMIMESI



INTRODUZIONE

I partecipanti guarderanno il video Cos'è la biomimesi?

Dopo aver guardato il video, i partecipanti discuteranno e si confronteranno sulla biomimesi.

I partecipanti possono risolvere il quiz:



BIOMIMESI

I partecipanti verranno introdotti alla biomimesi con l'aiuto di un altro video: Biomimesi: quando la tecnologia si ispira alla natura.

Dopo aver guardato il video, i partecipanti individueranno soluzioni suggerite dalla natura stessa nella vita quotidiana.

La biomimesi è un approccio innovativo che cerca di trovare soluzioni sostenibili alle sfide umane emulando i modelli e le strategie della natura. La biomimesi sta rivoluzionando l'educazione, offrendo agli insegnanti un modo per ispirare gli studenti di tutte le età a mettere in relazione biologia, STEM, problem solving creativo, design e pensiero sistemico.

ATTIVITÀ

I partecipanti possono studiare gli strumenti per educatori sviluppati dall'Istituto di biomimetica.

I partecipanti possono anche eseguire il seguente compito: pensa alle soluzioni che vedi nella natura intorno a te.

Hai idea di come qualcuna di esse potrebbe essere usata per risolvere un problema o una sfida nel nostro ambiente? Crea dei semplici prototipi o altre visualizzazioni (disegni, storyboard, ecc.) per la tua idea. Ti aiuta a riconoscere i problemi o le opportunità che potresti esserti perso e rende più facile condividere le tue idee con gli altri per un feedback. Anche i prototipi a bassa risoluzione e non funzionali possono essere molto utili quando si testano i concetti per la prima volta.

DEBRIEFING

Per concludere la sessione, il docente condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti verranno incoraggiati ad esprimere le loro opinioni e considerazioni, per trovare risoluzioni ottimali a problemi e sfide nel campo edilizio, della viabilità e della vita quotidiana.

SESSIONE 4

LA NATURA COME MAESTRA: ALCUNE ESEMPI DI BUONE PRATICHE



INTRODUZIONE

Il docente inizierà la sessione discutendo l'integrazione dei temi ambientali nell'attività didattica quotidiana e la frequenza di attuazione di progetti ambientali complessi nelle scuole da cui provengono i partecipanti.

ESEMPIO DI BUONE PRATICHE

Nelle sessioni precedenti, sono stati presentati vari esempi di implementazione dell'ecologia nell'insegnamento di singole materie.

Qui ci sono ulteriori esempi:



The Silent Forest è stata la prima campagna di conservazione EAZA incentrata principalmente sugli uccelli, in particolare sugli uccelli canori del sud-est asiatico.

Gli uccelli canori sono diventati oggetto di un eccessivo e forte consumo culturalmente radicato per il commercio, le gare di canto, il commercio di animali da compagnia, il loro utilizzo nella medicina tradizionale e come cibo. La campagna è durata dal 2017-2019. La presentazione video del progetto Hallway of silence sotto il motto "I naš glas za ptica spas - E la nostra voce per la salvezza degli uccelli" è stata condotta dalla scuola elementare D. Cesarić su invito dello zoo di Zagabria e di

EAZA (Associazione europea degli zoo e degli acquari). La presentazione video del progetto Hallway of silence sotto il motto "I naš glas za ptica spas - E la nostra voce per la salvezza degli uccelli" è stata condotta dalla scuola elementare D. Cesarić su invito dello Zoo di Zagabria e di EAZA.



Oasi per bambini: un progetto di giardinaggio urbano sviluppato dall'associazione O.A.ZA.



Gli uccelli, i bambini e lo scoiattolo - possono vivere insieme: bilancio di un progetto realizzato in un periodo di 3 anni presso la Scuola

Dobriša Cesarić Elementary di Zagabria.

Il progetto mirava a preservare e aumentare la biodiversità nel cortile della scuola. È stato implementato dagli studenti membri del gruppo ecologico, e i beneficiari sono stati tutti gli studenti e il personale scolastico e i concittadini della comunità locale. Come risultato finale del progetto, è stato realizzato un libro illustrato di bambini e uccelli e scoiattoli (possono farlo insieme) in croato e inglese.



MODULO 1 OER & FONTI

- Caso di studio sulle specie invasive per studenti
- Dati sulla conservazione dei rinoceronti in via di estinzione - Attività grafica per studenti
- Come influiscono le dighe sulle popolazioni di pesci?
- Glossario dei termini scientifici comuni
- 5 esperimenti di biologia che puoi fare a casa
- Attività scientifiche per bambini
- Convenzione sulla diversità biologica
- Biomimesi
- Capire la Biomimesi
- Toolbox sulla Biomimesi
- Lezioni di vita: portare la biodiversità in classe
- Condividere la biomimesi con i giovani (per educatori)
- Chiedi alla natura
- Associazione europea degli zoo e degli acquari
- Esempi di buone pratiche nelle scuole croate: Upcycling, Giardinaggio Urbano
- BIOM
- Osnovna škola Mikleuš
- De Zan, Ivan Metodologia dell'insegnamento della natura e della società
- Mužić, Vladimir Introduzione alla metodologia della ricerca in educazione: Zagreb: Educa, 1999.

MODULO 2



APPRENDIMENTO OUTDOOR


INTRODUZIONE


L'obiettivo di questo modulo è quello di formare insegnanti e altre persone che lavorano con gli adolescenti al fine di poterli sostenere nell'interazione con la società e la vita intorno a loro, sviluppando la consapevolezza di relazionarsi con un ambiente diversificato.

Nella prima parte di questo modulo descriveremo i bisogni che i bambini hanno per il loro sviluppo identificati dalla scienza e dall'esperienza e descriveremo il modo in cui la Scuola aperta democratica L'Arbre des Possibles (Belgio) ha applicato questa metodologia. L'Arbre des Possibles sarà usata come modello di scuola aperta.


La seconda parte del modulo si concentra sul punto di partenza: "Come può una scuola tradizionale aprirsi verso l'esterno?", e mostrerà esempi di attività che gli insegnanti possono proporre ai loro studenti per stare più a contatto con la realtà circostante e con le persone al di fuori dalla scuola.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO


 Capire che la diversità di esperienze, input, relazioni, ambiente, sono elementi chiave per lo sviluppo dell' discente.


 Sviluppare un atteggiamento verso gli studenti che sostenga la loro curiosità, creatività, espressione delle loro emozioni e desideri, partecipazione, cooperazione, empatia, competenze sociali, apprendimento e pensiero autonomo.


 Esplorare l'importanza della rapporto con la natura.


 Scoprire come realizzare attività all'aperto per gli studenti.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

 I docenti saranno un grado di organizzare le giornate nella foresta.


 I docenti saranno in grado di sviluppare relazioni multietà e intergenerazionali all'interno della scuola.

 I docenti saranno in grado di organizzare il "Mercati delle competenze".

 I docenti troveranno ispirazione su come aprire maggiormente la loro scuola a diversi attori e stakeholder.

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 2 sessioni indipendenti. I beneficiari possono scegliere di utilizzarne solo una, alcune o tutte a seconda delle proprie necessità:

 Sessione 1: L'importanza di un ambiente aperto e diversificato nello sviluppo del bambino

 Sessione 2: Imparare all'aperto in una scuola tradizionale

 [VIDEO LEZIONE MODULO 2](#)

SESSIONE 1

L'IMPORTANZA DI UN AMBIENTE APERTO E DIVERSIFICATO NELLO SVILUPPO DEL BAMBINO



CONTESTO SOCIALE E TEORICO

Nel sistema scolastico tradizionale, le attività si svolgono in classe. Il gruppo classe, composto da bambini della stessa età, interagisce con uno o più insegnanti.

Questa separazione, anche se pratica dal punto di vista organizzativo (in linea con la mentalità industriale della società occidentale), viene oggi considerata molto limitante per lo sviluppo dei bambini dalle neuroscienze, dalla nuova pedagogia e dall'esperienza di scuole e associazioni alternative in tutto il mondo.

La nostra società vede messi in discussione molti aspetti del suo funzionamento, a causa dei suoi limiti. L'insegnamento classico viene criticato già da molto tempo. La necessità di cambiare il sistema di istruzione, per il benessere dei bambini e per un apprendimento di qualità, ha portato alla creazione di "scuole alternative" e "scuole esterne". Ispirata da grandi pensatori (Montessori, Rudolph Steiner, Daniel Greenberg etc), questa iniziativa si sta diffondendo e promuove l'adozione di modelli che permettono di sostenere meglio lo sviluppo dei bambini e, di conseguenza, quello della nostra società.

La scuola l'Arbre des Possibles è un esempio di questa nuova tendenza e segue le tracce che sono state precedentemente attuate (La Ferme des Enfants e l'École Écologique in Francia, le scuole Wolf, la scuola Sudbury Valley etc.), attingendo a famosissimi teorici della pedagogia e delle scienze cognitive, così come le nostre esperienze personali con i giovani.

Questa scuola è unica, creata progressivamente dallo staff, dai bambini e dai genitori. È radicata nel suo ambiente, basata sul rispetto delle necessità di ciascuno e su una relazione orizzontale tra adulto e bambino, dove il bambino è l'attore principale del suo processo di apprendimento.

UN MODELLO DI SCUOLA APERTA DEMOCRATICA - L'ARBRE DES POSSIBLES (BELGIO)

La scuola l'Arbre des Possibles ("L'albero delle possibilità") è una scuola privata alternativa situata in Belgio, ed è stata fondata nel settembre 2018. Attualmente ospita 30 bambini dai 3 ai 18 anni. È una cosiddetta "scuola democratica giraffa" in quanto le decisioni sono prese sotto una governance condivisa da adulti e bambini e dove tutti imparano ad usare la comunicazione non violenta (da qui il termine "giraffa").

Il progetto educativo si basa sui seguenti principi: "Liberi di imparare", contatto con la natura, raggruppamento multietà e intergenerazionale, ambiente benevolo e sicuro, ricchezza dell'ambiente sociale, materiale e naturale (qualità dell'equipe, sistemazione, cibo e prodotti farmaceutici). Ognuno è libero di utilizzare il proprio tempo come vuole e di seguire ciò che lo entusiasma. Lo studente, immerso in un ambiente ricco e diversificato, svilupperà naturalmente ciò che gli è necessario per evolversi nel mondo in cui vive.

L'edificio scolastico è circondato da un giardino con un orto ed erbe aromatiche, una capanna per i giochi, un parco giochi di sabbia, un piccolo ruscello, sentieri per il bosco, campi e il villaggio dove vivono i bambini. I bambini dispongono di molto spazio e materiale per esplorare la loro creatività, il movimento, lo studio, gli esperimenti scientifici, l'osservazione della natura, la biblioteca, il computer, la lavorazione del legno, l'artigianato(intreccio di cesti, cuoio ecc.) e molto altro.

"Buone relazioni con se stessi, con gli altri e con la natura": questa è alla base dei valori dell'Arbre. L'apprendimento all'aperto gioca un ruolo essenziale nella nostra scuola: ci sono due "giorni di foresta" alla settimana. Gli studenti stanno tutto il giorno nel bosco, vicino a un fuoco acceso e al riparo se necessario, svolgendo varie attività.

"Educare", "crescere" i giovani studenti significa sostenerli nel loro sviluppo e nella loro realizzazione. Questo compito è troppo spesso svolto in modo insufficiente dalla istruzione tradizionale con esami di certificazione, stress, limitazioni della libertà dei bambini, eccessivo numero di studenti nelle classi, esaurimento degli insegnanti, mancanza di sostegno alla curiosità spontanea.

Per sviluppo del bambino, ci riferiamo non solo al suo apprendimento (teorico, pratico, conoscenza del mondo, esperienze), ma anche al suo benessere, al suo sviluppo psicologico e sociale.

È attraverso l'interazione che gli esseri umani imparano. Scoperta. Esperienza. Andare fuori.

La scuola classica è di solito centrata sullo sviluppo teorico e intellettuale, e per lo più racchiusa nell'edificio della scuola. È cruciale che le scuole di oggi focalizzino i loro obiettivi sulle reali competenze necessarie ai bambini per vivere nella nostra società. In un ambiente benevolo e diversificato, con possibili interazioni, essi acquisiscono le competenze di cui avranno bisogno per tutta la vita.

IL RAPPORTO CON L'ALTRO E CON LA NATURA

L'interazione con l'Altro è alla base della vita umana. Che sia nel rapporto con l'uomo o con la natura, è attraverso questo legame che la nostra natura umana può essere pienamente costruita ed alimentata.

"Il Nature Deficit Disorder è stato descritto da ricercatori canadesi che hanno così sottolineato come il contatto regolare con la Natura sia un elemento essenziale per la costruzione di ogni bambino a livello psicologico e fisico. L'idea generale sostenuta dagli studi associati alla descrizione di questa sindrome è che la natura è una componente essenziale nell'equilibrio di ognuno. La sua assenza è fonte di instabilità e di disordine, un contatto regolare con la natura è un vettore di stabilità. Il mondo che ci siamo costruiti ci ha allontanato da questo contatto regolare e ha portato alla luce gli effetti negativi delle sue carenze. Toccare la corteccia, scavare la terra, accarezzare il muschio, affondare nel fango, rotolarsi nell'erba sono esperienze positive nella costruzione del bambino,(...). Ripristinare questo contatto con la natura è semplicemente un ritorno alla normalità" (Richard Louv, LastChild in the Woods).

"Perché i bambini capiscano il mondo e sviluppino la loro intelligenza, fateli arrampicare sugli alberi e correre nei boschi" (Louis Espinassou, Let them climb trees).

Implementare i giorni di scuola forestale, significa che qualunque siano le condizioni meteorologiche, i bambini esplorano, due giorni alla settimana, la profonda connessione con la natura, con gli altri e con se stessi.

La natura, compresa la fauna, la flora, le rocce, le stelle è una fonte inesauribile di apprendimento, così come la vita semplice insieme all'aperto. La natura è in perpetuo movimento, ricca e varia. Offre al bambino la possibilità di adattarsi costantemente, e gli permette di stare a contatto con essa in modo sensoriale, emotivo, cognitivo, corporeo e spirituale.

“Ora il mondo può essere scoperto attraverso internet, e i bambini sono affascinati dai giochi elettronici. La maggior parte non gioca più all'aperto. Cominciamo a misurare gli effetti devastanti di questa tendenza sociale: la percezione empirica dell'ambiente sta svanendo. Le fantasie e le paure nei confronti dell'altro hanno il sopravvento sulla conoscenza, sempre più bambini sono in sovrappeso e hanno difficoltà a coordinare i loro movimenti, ecc. Tuttavia, entrare in contatto con la natura e la sua realtà è vitale per lo sviluppo del bambino. (...) Conoscere attraverso l'esperienza concreta, affinare le proprie percezioni, coltivare la curiosità, sviluppare la sensibilità e l'attaccamento al proprio ambiente e contribuire al suo miglioramento, i bambini imparano meglio sul campo che attraverso una lavagna interattiva” (Christine Partoune, 2019).

Promuoviamo negli studenti la conoscenza e il rispetto della biodiversità e sviluppiamo una consapevolezza responsabile dell'ambiente. I bambini che trascorrono del tempo con la natura costruiscono un rapporto con gli esseri viventi intorno a loro. Ogni giorno sentiamo i bambini parlare di un animale che hanno visto e notiamo il loro amore verso gli alberi. Imparano molto spontaneamente attraverso l'osservazione e la condivisione. La maggior parte dei bambini sa già come comportarsi nella natura (gestire i rifiuti, osservare senza danneggiare) e afferma di volerla proteggere dall'inquinamento e dalla distruzione.

AVVENTURA

La natura offre anche a tutti l'esperienza dell'avventura; porta a superare se stessi e ad esplorare. Questo è particolarmente importante per gli adolescenti. Attraverso l'esperienza e la fiducia, ognuno supererà passo dopo passo i propri limiti.

In quel periodo della loro vita, gli adolescenti tendono ad aprirsi verso l'esterno, a cercare un significato e il loro posto nel mondo (specialmente nell'attuale contesto ecologico, finanziario e politico), a sviluppare un pensiero autonomo, ad avere bisogno di avventura e scoperta, ad esprimere la loro creatività e ad interagire con una più ampia cerchia di persone, ecc.

Gli adolescenti sono molto curiosi e aperti verso l'esterno. In questo periodo della loro crescita, cercano di allargare la loro cerchia di relazioni. È importante per loro avere un gruppo di amici e incontrare nuovi potenziali amici e diversi tipi di persone. La loro curiosità è diretta verso una gamma più ampia di possibili attività, informazioni, luoghi, ecc. È essenziale sostenere questa ricerca spontanea.

È anche il momento in cui costruiscono la loro identità, scoprono quali sono i loro desideri e talenti specifici. La scuola classica che costringe gli adolescenti a sedersi e fare quasi le stesse attività ogni giorno, produce giovani adulti che non hanno avuto modo di esplorare, non sanno cosa vogliono fare, eppure ci si aspetta che sappiano quali studi, quale lavoro scegliere.

Le attività all'aperto sono necessarie a quell'età per il benessere fisico. I giovani che fanno sport, passeggiate o altre attività fisiche sono meno tentati dal trascorrere troppo tempo davanti ad uno schermo, mangiare cibo spazzatura, provare droghe. Nelle scuole classiche, la forza e l'entusiasmo dei giovani vengono smorzati dagli obblighi degli orari scolastici e dalla pressione sociale, producendo gli "adolescenti annoiati" che tutti conosciamo (o siamo stati).

Le attività di gruppo, che spesso coinvolgono adolescenti di altre scuole, sono molto utili. In Belgio, associazioni come D'une Cîme à l'Autre organizzano campi e attività come canoa, escursioni, arrampicate.

Dalla scuola L'Arbre des Possibles vengono organizzate queste attività almeno una volta al mese. Le attività di gruppo naturalmente sviluppano le capacità di comunicazione, la fiducia in se stessi, il legame con gli amici, e rispondono al bisogno di avventura e scoperta.

PARTECIPAZIONE E DIVERSITÀ DELLE INTERAZIONI

- Ricchezza dell'ambiente (spiegato in precedenza in riferimento al modello democratico di scuola aperta).
- Diversità di persone con cui interagire: raggruppamento di più età, attività intergenerazionali, coinvolgimento di varie persone compresi i genitori.
- Diversità di competenze per l'apprendimento.
- Diversità di luoghi esplorati (giornate nella foresta, giornate di avventura, ecc.).

È fondamentale mettere a disposizione degli studenti una grande diversità di opportunità per interagire e imparare. Oltre a ciò che impareranno, la partecipazione, la cooperazione e la comunicazione sana sono abilità essenziali da acquisire solo attraverso le interazioni. Sono una parte essenziale della vita sia per gli adulti che per i bambini. Il mix di bambini di diverse età e la dimensione intergenerazionale sono essenziali per l'apprendimento e lo sviluppo sociale.

La diversità delle età e dei livelli di abilità degli studenti promuove le opportunità di apprendimento. "È stato dimostrato che i bambini di età diverse adottano naturalmente questa naturale attitudine pedagogica tra di loro: si guidano a vicenda nella loro esplorazione del mondo indicandogli elementi importanti da prendere in considerazione; scambiandosi le loro esperienze e le loro conoscenze, in modo naturale, progressivo e adattato" (Céline Alvarez, *Le leggi naturali del bambino*, p.85).

Tale diversità di età apporta benefici all'apprendimento sociale. "Questa mescolanza di età e questa orizzontalità permettono anche a tutti i bambini di affrontare una maggiore varietà di comportamenti sociali. Possono così codificare e comprendere in modo naturale il funzionamento delle relazioni sociali in modo molto più ricco che non confrontandosi solo con coetanei della stessa età" (Céline Alvarez, p.89).

C'è anche una grande diversità negli adulti che partecipano alla scuola. Incontrando adulti diversi, i bambini acquisiscono nuove competenze e hanno l'opportunità di sviluppare anche le loro competenze sociali. Almeno due su quattro educatori sono presenti ogni giorno, trattandosi di persone di riferimento per gli studenti: molto ben formati in pedagogia, comunicazione non violenta, consapevolezza emotiva, ecc.

Tutti i genitori dedicano del tempo alla scuola. Si tratta di un vero e proprio lavoro comunitario volontario per far crescere i bambini. Alcuni genitori vengono ad esempio a costruire una nuova capanna per far giocare i loro bambini. Alcuni bambini sono felici di aiutare a costruirla, scoprendo così nuove abilità. Alcuni genitori conducono dei laboratori, altri lavorano nell'amministrazione o nell'organizzazione di eventi. I lavoratori regolari o occasionali della Scuola sono di tutte le età, compresi i pensionati. C'è una grande diversità di laboratori organizzati da persone diverse (dall'artigianato artistico alla musica e alla matematica). È stato implementato sin dall'inizio il mercato delle abilità. Accogliamo anche diversi tipi di visitatori: studenti, insegnanti o persone che vogliono creare una scuola alternativa condividendo le loro abilità e conoscenze. Anche i bambini organizzano i propri laboratori ed eventi.

Essendo ben radicata nella sua regione (la Scuola è vicina al villaggio dove vivono 1/3 dei bambini, e coinvolge molte persone della zona), la scuola è diventata un vero spazio di scambio intergenerazionale.

Ogni giorno gli studenti sono in contatto non solo con i loro educatori, ma anche con molti altri adulti che supportano la scuola, e realizzano laboratori ecc. Incontrano sempre nuovi adulti e hanno la possibilità di seguire i laboratori che preferiscono. Questo modello di scuola democratica e aperta tende in realtà a risalire al modello comunitario o tribale di crescita dei bambini "per crescere un bambino ha bisogno di tutto il villaggio" proverbio africano.

L'ATTITUDINE DELL'ADULTO

L'adulto che accompagna il bambino è ricercatore, osservatore, facilitatore in una reciproca condivisione di apprendimento. Ha un atteggiamento di benevolenza incondizionata, per evolvere nel rispetto e nel riconoscimento di ciascuno in tutte le fasi della vita. La benevolenza è quell'attenzione preziosa e non giudicante verso se stessi, verso gli altri e verso il nostro ambiente. Non solo ci permette di crescere quotidianamente sentendoci al sicuro, ma anche di accogliere i nostri errori come altrettante opportunità per andare avanti.

Comunicazione non violenta: questo strumento (di Marshall Rosenberg) facilita la risoluzione dei conflitti e permette uno scambio dove le emozioni e i bisogni di ciascuno sono accolti, riconosciuti e rispettati. Permette di trovare soluzioni concrete portando chiarezza ai bisogni e alle richieste. I bambini hanno l'opportunità di sviluppare le loro capacità di comunicazione, il rispetto per gli altri, l'empatia, la cooperazione, ecc.

IMPARARE FUORI... DALLA SCATOLA

Il bambino, immerso in un ambiente ricco e diversificato, svilupperà naturalmente ciò che gli è necessario per crescere nel mondo in cui vive. All'Arbre des Possibles, i bambini possono giocare liberamente, da soli o con gli altri; essere accompagnati da una persona di loro scelta in un'attività decisa da loro; a seguire un laboratorio tenuto da un "ospite". Il bambino è al centro di questo sistema e ne è l'artefice. Impara anche ad assumersi la responsabilità delle proprie scelte, del proprio apprendimento, della conoscenza delle materie obbligatorie e della certificazione. Quando i bambini giocano liberamente, rispondono al loro naturale slancio di curiosità, entusiasmo e socievolezza. "Credevamo che il gioco fosse un'attività secondaria, lo svalutavamo come un passatempo, confinato ai momenti di svago - opposto all'apprendimento nella scala dei valori costitutivi, ora sappiamo che, ovviamente, non è un caso che la natura ci abbia dotato della capacità di giocare: è uno degli strumenti di

crescita più sorprendente, efficace, adatto e felice.

Cosa fa il bambino quando viene lasciato solo? Gioca. E se non lo interrompessimo mai, giocherebbe sempre. Perché nessuno si è chiesto cosa succederebbe a un bambino a cui fosse permesso di giocare per tutta la vita? "Il processo è tanto semplice quanto cristallino: l'entusiasmo agisce come un fertilizzante. Dove ci entusiasmiamo, il nostro cervello si sviluppa rapidamente e spontaneamente. La neurobiologia dimostra ciò che tutti sappiamo per esperienza: l'entusiasmo è la chiave. Ci dà le ali, ci libera dagli ostacoli. In uno stato di entusiasmo, niente è più inaccessibile e l'apprendimento si "fada solo". Osservando i bambini si vede che sperimentano un'esplosione di entusiasmo ogni tre minuti. Negli adulti, un tale scoppio è sperimentato solo in media due o tre volte all'anno. Perché nessuno si è mai chiesto cosa accadrebbe a un bambino se fosse lasciato nel suo stato di entusiasmo nativo?" (André Stern, 2014).

Per rinnovarsi, il sistema scolastico ha davvero bisogno di apertura, comunità, sostenibilità. Una buona guida per questa evoluzione si trova nei desideri e nel libero pensiero dei nostri giovani. E hanno bisogno del sostegno di tutte le loro relazioni intorno a loro.

Nella prossima sessione presenteremo alcuni modi e rifletteremo insieme su come implementare attività all'aperto attraverso le giornate della foresta, le giornate dell'avventura, i mercati delle abilità, etc. Affronteremo anche la questione dei possibili ostacoli che si presenteranno alle scuole che vogliono implementare attività all'aperto.

RIFLESSIONE

- Quanto è aperta la tua scuola al momento?
- Quanto è predisposta ai cambiamenti? Quali nuove attività che portano gli studenti fuori dall'aula ti vengono in mente?
- Come verrebbero accolte tali attività?
- Cosa pensi che ai tuoi studenti piacerebbe fare?
- Cosa potreste fare per aumentare il dialogo su questo tema nella tua scuola?

SESSIONE 2

IMPARARE ALL'APERTO IN UNA SCUOLA TRADIZIONALE



COS'È UNA SCUOLA TRADIZIONALE?

Il modello della scuola tradizionale si concentra sulla formazione dell'intelletto del bambino, la sua capacità di risolvere problemi, le capacità di attenzione e di sforzo, come il modo migliore per prepararlo alla vita.

I suoi principali teorici hanno sostenuto che l'insegnamento che viene offerto agli studenti sia una scelta chiara. Per questo motivo, l'insegnante è considerato guida e mediatore tra i modelli e il bambino, il quale deve emulare ed adattarsi a queste linee guida.

La scuola tradizionale è un sistema abbastanza rigoroso e poco dinamico che allontana gli insegnanti dai loro studenti.

La scuola tradizionale si concentra affinché lo studente ripeta le conoscenze fornite. Si tratta di una pedagogia di trasferimento in quanto dipende interamente dalle conoscenze trasmesse allo studente. Le lezioni sono di solito esplicative, verbali e trasmettono una grande quantità di informazioni.

C'è anche un bisogno di selezione dei contenuti, di standardizzazione e di organizzazione.

L'apprendimento tradizionale risiede nella capacità di insegnamento di un docente.

L'unico strumento per valutare l'apprendimento è l'esame, che è sommativo. È progettato per verificare che le conoscenze fornite siano state acquisite e memorizzate, il che dipenderà dalla capacità dello studente di immagazzinare informazioni.

Anche se la scuola tradizionale è un modello pedagogico che ha ricevuto aspre critiche da altre correnti di pensiero, rimane uno dei più diffusi nelle istituzioni educative.

Inoltre, bisogna riconoscere che questo tipo di istruzione ha alcuni aspetti positivi. Tra i vantaggi di questo modello pedagogico troviamo che:

- contribuisce allo sviluppo dello sforzo personale, della volontà e dell'autodisciplina degli studenti;
- è più efficace per trasferire dati puri come le date storiche o le leggi della fisica, della matematica o della chimica;
- richiede un alto livello di preparazione accademica e di padronanza dell'insegnante, incoraggiando così la creatività e il dinamismo del docente nel coinvolgere gli studenti nel processo educativo.

La scuola tradizionale sta cambiando poco a poco. Cerca di guardare avanti con uno sguardo al futuro. Da una scuola tradizionale basata sulla conoscenza a una scuola in cui c'è

sempre da imparare, che crea, che cambia e che risponde ai bisogni degli studenti e della società.

Una scuola di questo tipo non si limita più a un processo orientato al risultato, ma lavora in modo complesso, concentrandosi su un processo globale che soddisfa le esigenze individuali degli studenti e della società, cerca di garantire il progresso individuale e la realizzazione di ogni membro della comunità, e l'intera organizzazione è incoraggiata a migliorare.

Tuttavia, non ci sono sempre abbastanza opportunità per stanziare risorse e sperimentare metodi di insegnamento innovativi. Anche se in molti paesi europei il ruolo del dirigente scolastico, la sua iniziativa e la sua professionalità sono enfatizzati come fattori importanti per aumentare l'efficienza delle scuole, questo non è sufficiente, è necessario anche un cambiamento nel ruolo dell'insegnante.

La motivazione, le conoscenze e le competenze degli insegnanti e l'espressione della leadership scolastica sono fattori chiave per garantire migliori risultati di apprendimento.

L'obiettivo è quello di adattare il modello educativo ai bisogni essenziali di un bambino in crescita, di combinare l'insegnamento/apprendimento e l'espressione personale, la conoscenza delle materie e le attività pratiche, per aiutare a rivelare l'unicità, la creatività ed i talenti di ognuno/a.

L' APPRENDIMENTO OUTDOOR

La pedagogia sul campo comprende l'insegnamento secondo un programma di educazione generale al di fuori dell'edificio scolastico. Non è solo un gioco sul campo. È un'attività didattica attenta e ben pensata, di solito basata sull'esplorazione, che stabilisce i risultati dell'apprendimento sul campo (MacQuarrie, 2018).

Ogni scuola dovrebbe avere "un'aula all'aperto" che possa essere usata per l'apprendimento.

Le classi all'aperto possono essere di varie dimensioni e forme, e ci sono molti strumenti a disposizione degli studenti che possono essere usati dagli insegnanti per diversi scopi.

L'apprendimento sul campo può avvenire ovunque, al di fuori dell'edificio scolastico. Gli insegnanti creativi possono migliorare notevolmente l'apprendimento degli studenti - sia le competenze che i contenuti (Spray et al., 2015; Tranter & Malone 2004; van DijkWesselius et al., 2020).

IMPLEMENTARE ATTIVITÀ ALL' APERTO IN UNA SCUOLA TRADIZIONALE

Le attività all'aperto, i giochi all'aperto sviluppano la creatività libera e senza limiti, l'immaginazione, l'operatività, soprattutto la cognizione ambientale, che ha un effetto positivo sul sistema nervoso.

Eeguire i compiti all'aperto è conveniente perché tutti gli strumenti si trovano proprio lì: ciottoli, pigne, castagne, sabbia e altri materiali naturali.

Si sviluppa la competenza cognitiva (pensiero critico, raccolta di informazioni, misurazione, raggruppamento, calcolo, confronto attraverso l'osservazione, test, ecc.), ma si sviluppano anche altre competenze: sociali (comunicazione e cooperazione, lavoro di squadra), comunicative (capacità di capire gli altri, esprimersi, arricchimento del lessico), sanitarie (attività fisica, capacità di concentrazione, rapporto amichevole con gli altri, benessere emotivo), artistiche (idee creative), spirito di iniziativa, alfabetizzazione digitale.

Studenti di diverse età, abilità, esperienze si conoscono, fanno amicizia, il che contribuisce ad un microclima scolastico più favorevole.

Poiché è necessario creare un prodotto, gli studenti vedono molto chiaramente come sono in grado di applicare le loro conoscenze teoriche nella pratica. Gli studenti collegano diverse discipline e imparano gli uni dagli altri.

CHIEDERE STUDENTI!

Questo può essere implementato in una scuola classica al fine di sviluppare gradualmente una maggiore apertura all'ambiente.

Chiedete agli studenti dove vogliono andare, a cosa sono interessati, quale progetto vorrebbero creare, quale avventura sognano, cosa vogliono conoscere e sperimentare. Questo può essere fatto semplicemente organizzando una riunione al riguardo. La persona che conduce la conversazione dovrebbe scrivere i desideri degli studenti, e parlare dei modi per rendere le loro idee realizzabili.

Sondaggio tra gli studenti. All'inizio del semestre, l'insegnante presenta un curriculum e, insieme agli studenti, inizia a pianificare attività integrative relative all'apprendimento all'aperto.

Gli studenti propongono ambienti educativi, l'insegnante seleziona gli argomenti secondo il curriculum generale e i metodi di insegnamento facendo attenzione ai desideri degli studenti.

REALIZZARE LE GIORNATE NEL BOSCO

La giornata nel bosco è una giornata di istruzione non tradizionale, durante la quale gli studenti di tutte le età vanno nel bosco.

Per esempio, una scuola tradizionale organizza una giornata del bosco. Durante questa giornata, gli studenti vanno nella foresta con i loro insegnanti, studiano la vegetazione del bosco, la registrano, la descrivono, la quantificano e la misurano.

Tutte le materie sono coinvolte, quindi ogni compito è specifico, soddisfa i bisogni, i desideri e le capacità personali degli studenti.

Siete interessati a realizzare una giornata nel bosco? Iniziate con i seguenti suggerimenti:

- trovare un luogo interessante nella zona in cui è permesso organizzarla.
- creare una squadra di accompagnamento con almeno una persona che conosca la zona e possa presentarla agli studenti.

AGLI

- dare agli studenti molto tempo libero per giocare e scegliere le loro attività.
- Il fuoco è il punto principale di raccolta.
- offrire agli studenti attività all'aperto: giochi di squadra, arrampicata sugli alberi, trovare un posto per stare da soli.
- ascoltare i suoni della natura, l'identificazione e la ricerca di piante e animali, l'artigianato artistico con materiali naturali, cucinare sul fuoco, intagliare il legno, ecc. Lasciarli scoprire e giocare.

 Attività nel bosco


 Assegnare le parti

 Trovare le parole nascoste

 Esercitazioni in lingua

 Esercitazioni in matematica

 Esercitazioni in arte

 Parlare con un albero - bagno nella foresta

GIORNATE DELL' AVVENTURA CON GLI ADOLESCENTI


Le giornate di avventura per i giovani - giorni di educazione non tradizionale.

Campeggio nella natura, imparare ad accendere un fuoco, kayak, escursioni. Gare sportive per bambini di tutte le età che camminano in silenzio per ascoltare l'altro, la natura e se stessi; caccia al tesoro con mappe, gara di orienteering.

Per esempio, una scuola organizza una giornata di avventura. Durante questa giornata, tutti gli studenti, gli insegnanti e tutti i membri della comunità scolastica a volte vanno a fare un'escursione nel luogo prescelto, che di solito si trova vicino all'acqua (lago, stagno o fiume).

A volte camminano per alcuni chilometri in silenzio per riflettere, ascoltare, sentire, se stessi e il mondo che li circonda. Viaggiano catturando e fotografando oggetti visibili. Questa esperienza viene poi sintetizzata e sarà oggetto di riflessione.

All'arrivo, gli studenti allestiscono un campo, accendono un fuoco e preparano un pranzo comune. Si organizzano sport, gare di orientamento, cacce al tesoro. Tutte le attività che gli studenti desiderano. La giornata termina con la riflessione.

 "Giornata dell'avventura": attività attive all'aperto per gli studenti

FACILITARE L'ACCESSO DEGLI STUDENTI ALLA NATURA

Ci possono essere barriere alle attività all'aperto in una scuola classica. Le barriere principali includono:

- Paura, preoccupazioni per la salute e la sicurezza;
- Sfiducia degli insegnanti nell'insegnamento sul campo;
- Regole della scuola;
- Requisiti del programma scolastico;
- Mancanza di tempo, risorse e supporto.

La scuola tradizionale si concentra ancora sui risultati degli studenti (esami, test, missioni, semestri). È molto importante che i programmi di formazione vengano implementati. A volte queste giornate possono essere organizzate solo una o due volte all'anno. Le giornate non tradizionali devono essere pianificate in anticipo in modo che possano essere incluse nel curriculum.

Gli insegnanti e gli educatori sono responsabili della sicurezza e della salute degli studenti perché alcune attività sono rischiose. Le istruzioni di sicurezza vengono scritte per ogni evento o attività e fornite agli studenti, che devono registrarsi.

Per facilitare l'accesso degli studenti alla natura è necessario:

- collaborare con i partner sociali (personale del parco, agricoltori, specialisti del paesaggio, ecc.)
- organizzare attività nel cortile della scuola, all'aperto (giochi, attività).



MODULO 2 OER & FONTI

- [Libertà di imparare: il ruolo del gioco e della curiosità come basi per l'apprendimento](#)
- [Sudbury Schools in tutto il mondo - Voci di studenti](#)
- [La Scuola dalle radici rigogliose](#)
- [Istituto per l'apprendimento naturale](#)
- [Natura e benessere nell'apprendimento all'aperto: autenticità o performatività](#)
- [Le avventure](#)

MODULO 3



**IL COINVOLGIMENTO DELLE
PARTI INTERESSATE
NELLA VITA DELLA SCUOLA**






INTRODUZIONE

Questo modulo è realizzato per supportare gli insegnanti ed il personale scolastico a trasformare la propria scuola in un "sistema scolastico aperto". Utilizzando questo modulo, i professionisti impareranno come creare cooperazione tra le scuole e la comunità locale, per interagire e attrarre le parti interessate.



In particolare, questo modulo spiegherà come incoraggiare le famiglie a diventare veri e propri partner nella vita e nelle attività della scuola e come coinvolgere i professionisti delle imprese, della società civile e della società in generale a realizzare progetti di vita reale in classe, permettendo così agli studenti di scoprire il mondo esterno, e connettersi con le comunità locali.


L'obiettivo generale è quello di essere in grado di costruire comunità locali in cui studenti, insegnanti, responsabili delle politiche educative, genitori e altri membri interessati della società siano inclusi al fine di allargare l'ambiente di apprendimento oltre le mura scolastiche e di ampliare le opportunità di apprendimento degli studenti.


OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-  Spiegare cos'è la scuola aperta.
-  Fornire una base teorica della pedagogia della scuola aperta.
-  Esplorare l'importanza del contatto con la natura.
-  Spiegare come sostenere gli interessi degli studenti al di fuori della scuola.
-  Scoprire come coinvolgere i genitori e le parti interessate nella vita scolastica.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO


-  I docenti saranno in grado di comprendere cosa sia la scuola aperta.
-  I docenti saranno in grado di analizzare la comunità locale intorno alla scuola per stabilire una possibile cooperazione.

 I docenti saranno in grado di sostenere i genitori ad integrarsi nella vita scolastica

 I docenti saranno in grado di coinvolgere la comunità locale e farla partecipare alla vita della scuola.

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 2 sessioni indipendenti. I beneficiari possono scegliere di utilizzarne solo una, alcune o tutte a seconda delle proprie necessità:

 Sessione 1: Cos'è la scuola aperta: teoria e approcci pedagogici

 Sessione 2: Mappatura e collegamento con la comunità locale

VIDEO LEZIONE MODULO 3

SESSIONE 1

SCUOLA APERTA: TEORIA E APPROCCI PEDAGOGICI



ATTIVITÀ DI ICE BREAKING: "QUANDO DICO SCUOLA"

I partecipanti sono invitati a rispondere a questa domanda: Quando dico scuola, qual è la prima immagine che avete in mente?

Nella nostra mente, sicuramente, la scuola è collegata ad uno spazio chiuso, senza alcun legame con l'ambiente esterno. Immaginiamo le classi costituite da banchi dove gli studenti sono a distanza fisica e in "opposizione" all'insegnante. Se cerchiamo su Google "scuola" e "classe", nelle 5 lingue più parlate in Europa, otteniamo sempre le stesse immagini stereotipate, come quelle qui sotto:



L'obiettivo di questa sessione è quello di smontare questa immagine e re-immaginare la scuola come un sistema diverso: come uno spazio aperto, collegato alla comunità locale circostante e ai contesti di vita reale.

SCUOLA APERTA (OPEN SCHOOLING)

➔ [Cos'è la scuola aperta?](#) (Video)

Partendo dalla consapevolezza che gli attuali metodi educativi e il modello scolastico tradizionale non soddisfano le esigenze di un mondo in rapido cambiamento, né portano le competenze necessarie per affrontare le sfide del 21° secolo, il concetto di Scuola Aperta cerca di immaginare la scuola come uno spazio aperto, collegato alla comunità locale circostante e ai contesti di vita reale.

La scuola aperta viene quindi concepita come un "ambiente aperto, curioso, accogliente e democratico che sostiene lo sviluppo di progetti e attività educative innovative e creative".

"È un ambiente che faciliterà il processo di immaginare, gestire e monitorare il cambiamento nei contesti scolastici, fornendo una struttura semplice e flessibile da seguire, per far sì che dirigenti scolastici e gli insegnanti possano rinnovarsi in modo appropriato per adattarsi alle esigenze locali della scuola. Fornirà modi innovativi per esplorare il mondo: non semplicemente per automatizzare i processi ma per ispirare, coinvolgere e collegare" (Sotiriou & Cherouvis, 2020).

Scuola aperta significa quindi "trasformare la scuola da un ambiente chiuso, a un ecosistema innovativo interconnesso con lo sviluppo della comunità intorno alla scuola e degli attori territoriali. Concretamente, le scuole, in cooperazione con altri attori, sono incoraggiate a diventare agenti del benessere della comunità.

Le famiglie sono spronate a diventare partner reali nella vita e nelle attività della scuola. I professionisti delle imprese, della società civile e più in generale della società vengono attivamente coinvolti nel portare in classe progetti di vita reale" (Commissione UE, 2015).

Inoltre, come infrastruttura principale e parte integrante del tessuto comunitario, le scuole possono avere un profondo impatto sul carattere sociale, economico e fisico di un quartiere.

IL QUADRO PEDAGOGICO: LA TEORIA DEI SISTEMI ECOLOGICI

L'idea dell'Open Schooling è senza dubbio in debito con la Teoria dei Sistemi Ecologici di Bronfenbrenner, che concettualizza il bambino/studente all'interno di un sistema di ambienti concentrici e permeabili (Bronfenbrenner, 1992). Bronfenbrenner ha dedotto che tutti i cinque diversi livelli dell'ambiente dovrebbero collaborare allo sviluppo del bambino. Pertanto, come spiega Open Schooling, la scuola non dovrebbe mai essere separata dalla famiglia e dal resto della società.

➔ [I sistemi ecologici di Bronfenbrenner: le 5 forze che influenzano la nostra vita \(Video\)](#)

EDUCAZIONE DEMOCRATICA

C'è molta somiglianza tra l'idea di Scuola Aperta e la filosofia dell'educazione democratica, che è ancorata alla scoperta auto-diretta, dove l'apprendimento può avvenire dentro o fuori la classe, ma più spesso le esperienze di vita reale sono incoraggiate seguendo la motivazione intrinseca degli studenti e perseguendo i loro interessi.

Questo "soddisfa nel modo più appropriato i bisogni del discente, della comunità e della società. Lo fa attraverso lo sviluppo di individui riflessivi che sono risolutori di problemi collaborativi e pensatori creativi e flessibili" (EUDEC, 2020).

Sotto potete trovare alcuni video che spiegano cos'è l'Educazione Democratica, e la sua relazione con il mondo esterno e locale.

- ➔ [Democratizzare l'educazione \(Video\)](#)
- ➔ [Scuole democratiche \(Video\)](#)
- ➔ [Cos'è una scuola democratica? \(Video\)](#)
- ➔ [Fai sentire la tua voce: Scoprire l'educazione democratica \(Video\)](#)

IL PIANO DELLE POLITICHE EDUCATIVE

La Scuola Aperta nasce da un interesse dal basso verso l'alto da parte di singole scuole e centri educativi interessati all'innovazione pedagogica, ma viene anche lentamente sostenuta da raccomandazioni e documenti istituzionali dall'alto verso il basso. Organizzazioni internazionali ed europee hanno infatti mostrato negli ultimi 10 anni l'importanza di una riforma scolastica che vada nella direzione della scuola aperta.

Già nel 2004, "[Re-Schooling](#)" dell'OCSE - [orizzonte 2020](#) - prevedeva le scuole come: "Centri di aggregazione primari": riconoscimento della scuola come soggetto con compiti collettivi e comunitari. Aumentare gli obiettivi di socializzazione e le scuole nelle comunità, per migliorare le responsabilità condivise tra le scuole e gli altri organismi della comunità, le fonti di competenza, e le istituzioni di ulteriore e continua formazione, modellando non in conflitto con l'alta professionalità degli insegnanti".

La Commissione Europea nel 2015, con il rapporto "Educazione Scientifica per una cittadinanza responsabile" a cura di esperti del settore, pone forte accento sull'open schooling.

Il report sottolinea infatti che "la collaborazione tra i fornitori di istruzione formale, non formale e informale, le imprese e la società civile deve essere rafforzata per assicurare un impegno pertinente e significativo di tutte le parti interessate con la scienza e aumentare la diffusione degli studi scientifici e delle carriere, al fine di migliorare l'occupabilità e la competitività".

Inoltre, il documento incoraggia la "Scuola Aperta" in cui:

- Le scuole, in collaborazione con altri parti interessate, diventano agenti del benessere della comunità;
- Le famiglie sono incoraggiate a diventare partner reali nella vita e nelle attività della scuola;
- I professionisti dell'impresa, della società civile e della società in generale sono attivamente coinvolti nel produrre progetti di vita reale in classe.

Infine, anche l'UNESCO nel documento "Verso un bene comune globale? Ripensare l'educazione" (2015) sottolinea l'importanza di creare "reti di spazi di apprendimento" , poiché "ciò di cui abbiamo bisogno è un approccio più fluido all'apprendimento come un continuum, in cui le istituzioni scolastiche e di istruzione formale interagiscono più strettamente con altre esperienze educative meno formalizzate dalla prima infanzia a tutta la vita".

➔ [Verso un bene comune globale? Ripensare l'educazione:](#) (Video)

UN CAMBIO DI MODELLO DELL' INSEGNAMENTO

Quando si usa l'Open Schooling, l'educazione viene collegata alla vita reale. Non è una materia astratta, ma è sempre associata a esperienze pratiche, all' apprendere facendo. Questo significa che usando l'Open Schooling, gli insegnanti intraprendono un cambiamento nel modello di insegnamento.

Gli insegnanti che si avvicinano alla Scuola Aperta si dedicano all'insegnamento attivo, incoraggiando la motivazione intrinseca degli studenti e le loro passioni, così come suggeriscono di fare le ricerche all'avanguardia sull'educazione.

Di seguito potete trovare una serie di tecniche di insegnamento che vengono migliorate con l'utilizzo dell'Open Schooling:

- **Apprendimento basato sul progetto-problema/apprendimento esperienziale**

Gli insegnanti fanno spesso distinzioni tra progetto, indagine e apprendimento basato sul problema. In realtà poche sono le differenze, in particolare rispetto a forme di apprendimento più trasmissive, basate su lezioni, ppt o fotocopie. L'apprendimento inizia con un problema da risolvere, e il problema viene posto in modo tale che gli studenti devono acquisire nuove conoscenze prima di poterlo risolvere. Nella Scuola Aperta, gli studenti conducono un lavoro che è significativo per loro e per le loro famiglie /comunità. Piuttosto che cercare un'unica risposta corretta, gli studenti interpretano il problema, raccolgono le informazioni necessarie, identificano possibili soluzioni, valutano le opzioni e presentano le conclusioni.

Tale approccio aumenta l'opportunità di creare connessioni con il mondo degli adulti e di utilizzare attività interdisciplinari.

➔ [Apprendimento basato su progetti: Come funziona e perché è così efficace](#) (Video)

➔ [Apprendimento basato sul progetto](#) (Video)

- **Multidisciplinarietà/approccio interdisciplinare**

Significa integrare l'educazione in un'unità completa piuttosto che dividerla in parti apparentemente non correlate. Permette di vedere correlazioni tangibili tra le materie piuttosto che considerarle singolarmente.

➔ [Approccio multidisciplinare integrato](#) (Video)

- **Apprendimento incentrato sullo studente**

Mette gli interessi degli studenti al primo posto, dando priorità all'esperienze di apprendimento. In uno spazio di apprendimento centrato sullo studente, gli studenti scelgono cosa imparare, quando imparare e come valutarlo.

Ciò è in contrasto con l'educazione tradizionale, soprannominata anche "apprendimento centrato sull'insegnante", con un ruolo "attivo" mentre gli studenti assumono un ruolo più "passivo"(ricettivo).

ESEMPI DI PROGETTI DI SCUOLA APERTA

Di seguito si possono trovare esempi di progetti di Open Schooling realizzati nell'ambito del progetto "Open Schools for Open Societies".

I. Multidisciplinarietà

- Una lezione di matematica aperta in cui gli studenti con i loro insegnanti fanno un viaggio nel tempo e nello spazio alla ricerca delle forme geometriche e dei corpi nella Natura, nelle chiese, nei musei, nelle case antiche, esplorando le relazioni tra matematica, scienze naturali, storia e società.

- Musica frazionata: esplorare l'interrelazione tra matematica e musica, con l'insegnante di matematica e in collaborazione con una scuola di musica esterna.

II. Affrontare le esigenze locali

- Una scuola italiana ha analizzato campioni di olio extravergini di oliva venduti sul territorio nazionale per valutarne la qualità.

- Gli studenti portoghesi hanno fatto una ricerca sul trattamento delle api e sullo stato della popolazione delle api. Gli studenti hanno svolto una serie di attività di ricerca (interviste, indagini, ecc.) per scoprire come la gente si rapporta alle api e il livello di consapevolezza circa la loro importanza. Gli studenti hanno anche indagato su cosa le persone della loro comunità erano disposte a fare per proteggere le api.

III. Inclusività e responsabilità

Un team scolastico aveva bisogno di trovare soluzioni tecnologiche per le persone con disabilità. Il team ha coinvolto le parti interessate della comunità e gli studenti hanno incontrato i disabili dell'istituto. Li hanno intervistati e hanno iniziato a lavorare sulle possibili soluzioni.

Per trarre ispirazione da altri progetti, clicca [qui](#).

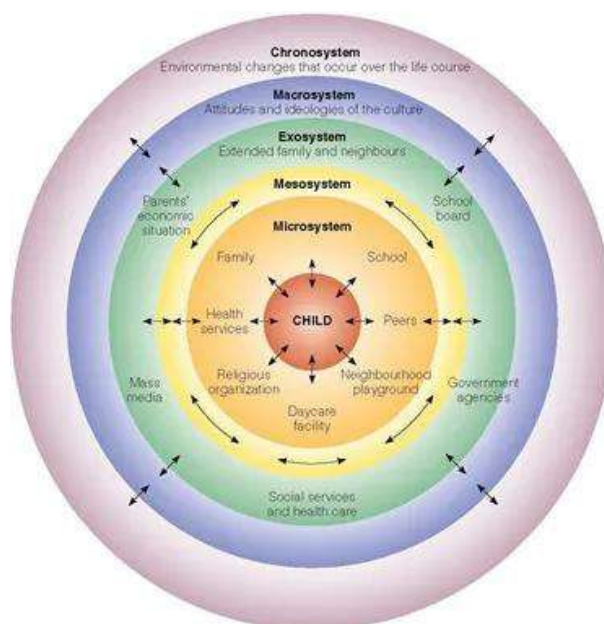
ATTIVITÀ NR. 1

Dopo aver partecipato alla prima sessione di questo terzo modulo sull'Open Schooling, rifletti sulla tua scuola e rispondi alle seguenti domande (puoi lavorare da solo o in gruppo con i tuoi colleghi):

- Perché pensi che la scuola aperta sarebbe rilevante nella tua scuola?
- Cosa cambierebbe se la tua scuola si aprisse alla comunità locale?
- Come pensi che gli studenti potrebbero sentirsi a questo proposito?
- Vedi qualche lacuna in questo approccio?

ATTIVITÀ NR. 2

Riflettendo sul modello socio-ecologico di sviluppo di Bronfenbrenner, provate a collocare la vostra scuola e la vostra comunità locale in questo sistema usando il seguente modello come esempio, identificando tutte le persone interessate.



DEBRIEFING

Per concludere la sessione, il docente condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti vengono incoraggiati a fare domande, esprimere dubbi, idee e considerazioni riguardo gli argomenti discussi.

SESSIONE 2

MAPPATURA E COLLEGAMENTO CON LA COMUNITÀ LOCALE



ATTIVITÀ DI ICE BREAKING: "QUANDO DICO SCUOLA"

Gli insegnanti possono condividere un'esperienza di collaborazione tra la loro scuola e la comunità locale

PERCHÉ DIVENTARE UNA SCUOLA APERTA?

Perché una scuola dovrebbe diventare "aperta"? Tale metodologia può fornire alle scuole partecipanti numerose opportunità di impegnarsi in attività locali, nazionali e internazionali con benefici duraturi per i dirigenti scolastici, gli studenti, gli insegnanti, la scuola e la comunità locale.

Ecco i principali benefici che potrebbe apportare alla scuola:

PER GLI STUDENTI:

- Conoscenza della società e delle sue sfide
- Permettere agli studenti di agire di fronte alle sfide della società.
- Arricchire la diversità delle esperienze di apprendimento.
- Interazioni attraverso le generazioni, che permettono lo scambio, la coesistenza e la comprensione.
- Collegare l'apprendimento con l'apprendimento basato sul project-based learning e sulle esperienze (metodi di apprendimento attivo).

- Sviluppare nuove opportunità per giovani appartenenti a gruppi diversi per interagire, all'interno o all'esterno della scuola.

PER INSEGNANTI E DIRIGENTI SCOLASTICI:

- Aiutare gli insegnanti a creare un percorso più coinvolgente e interessante nella scuola.
- Coinvolgere la scuola e la famiglia.
- Ampliare l'universo culturale dei giovani e dell'insegnante.

PER LE SCUOLE:

- aumentare la visibilità della scuola, da spazio chiuso di apprendimento a centro sociale/educativo.
- riconoscere alla scuola una funzione cruciale nella società: stabilire relazioni più strette e solidali tra giovani, insegnanti e comunità, creando momenti di incontro, dialogo e amicizia.

PER LA SOCIETÀ ESTERNA:

- Aumentare la visibilità e la rete delle realtà locali.
- Rispondere alle esigenze del "mercato".

DALLA TEORIA ALLA PRATICA: VERSO LA SCUOLA APERTA

Questa parte del modulo toccherà gli aspetti pratici che le scuole devono affrontare per essere in grado di guidare il cambiamento verso un sistema scolastico aperto, e quindi impegnarsi con gli stakeholder locali.

Pertanto, qui viene presentata una tabella di marcia per l'attuazione di metodologie di scuola aperta, offrendo una chiara descrizione dei passi necessari che le scuole dovranno fare per diventare Scuole Aperte con l'obiettivo di produrre idee e soluzioni in grado di affrontare i problemi e le sfide locali.

Questo Piano (Roadmap) è stata creato da un altro progetto comunitario: Open School For Open Societies.

Qui trovate la mappa del processo che porta una scuola a diventare un'effettiva Scuola Aperta, pienamente impegnata con gli stakeholder locali.

Per implementare l'approccio di Scuola Aperta, è necessario considerare 3 aspetti base: cooperazione, dialogo e amicizia.

La tabella di marcia dell'Open Schooling sviluppata dal progetto Open Schools for

Open Societies (OSOS) si concentra su tre fasi principali:

FASE 1

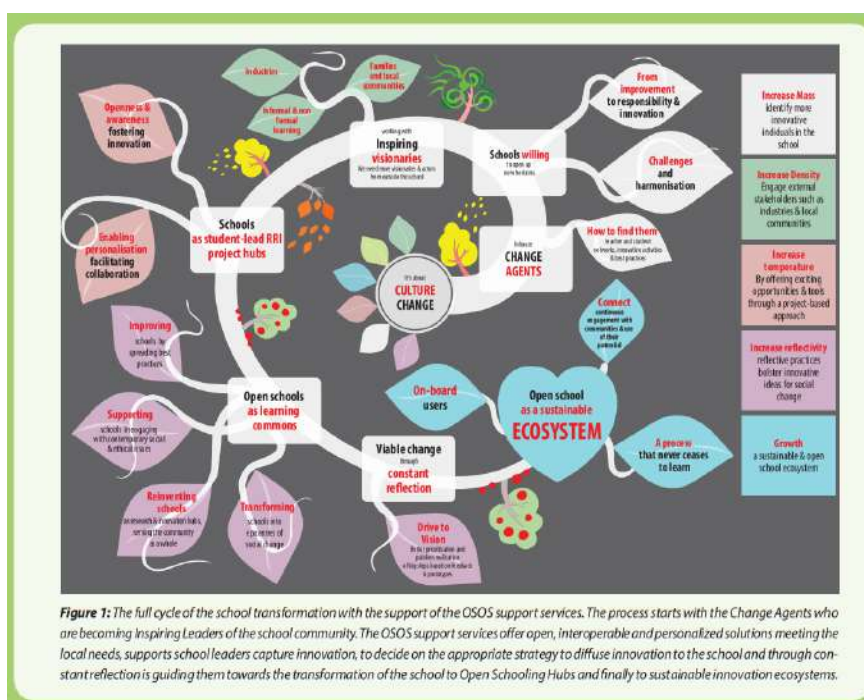
- Attività 1: Valutare l'apertura della scuola
- Attività 2: Pianificare
- Attività 3: Creare un team di cambiamento
- Attività 4: Responsabilizzare il team di cambiamento
- Attività 5: Estendere l'apprendimento oltre la classe
- Attività 6: Valutare i progressi della scuola

FASE 2

- Attività 1: Pianificare l'azione
- Attività 2: Stabilire una cultura di indagine, esplorazione e innovazione
- Attività 3: Promuovere l'apprendimento di squadra
- Attività 4: Responsabilizzare il team di cambiamento
- Attività 5: Estendere l'apprendimento oltre la classe
- Attività 6: Valutare i progressi della scuola

FASE 3

- Attività 1: Creare un profilo di Open School che guardi al futuro
- Attività 2: Creare opportunità per un apprendimento più approfondito
- Attività 3: Creare un valido cambiamento.



Il Meccanismo di supporto per insegnanti, presidi, genitori e stakeholder locali) è stato creato per aiutare le scuole partecipanti e le loro comunità nella metodologia di scuola aperta.

Il meccanismo di supporto si basa sulla presentazione di tecniche, affinché la scuola possa utilizzare la metodologia Open Schooling e i suoi strumenti per creare progetti e attività adattati alle proprie esigenze.

Secondo il progetto OSOS "Gli ambienti di apprendimento non sono più luoghi silenziosi. Sono pieni di energia ed eccitazione. In molte delle classi, oggi, gli studenti usano la tecnologia per collaborare ed esplorare idee usando dispositivi mobili, tablet, laptop, o computer o lavagne interattive. Gli studenti producono prove del loro apprendimento e le pubblicano sul web.

Anche gli insegnanti si stanno avvicinando all'apprendimento con nuove idee in particolare come appare l'apprendimento in altri ambienti. Molti educatori utilizzano la tecnologia nella loro didattica per motivare gli studenti.(...). I meccanismi di supporto sostengono l'insegnamento e mettono in risalto progressi e approfondimenti per insegnanti, dirigenti scolastici, responsabili delle politiche, genitori e, soprattutto gli stessi studenti.

La valutazione viene inserita nelle attività di apprendimento. Per esempio, lo sviluppo di attività di indagine, nel quadro di un progetto scolastico, permette l'introduzione di metodi per analizzare gli effetti dell'implementazione di tali attività che promuovono abilità complesse di problem- solving. I risultati dei progetti sono mezzi potenti per migliorare il curriculum per gli studenti, le pratiche di insegnamento e l'organizzazione della scuola (...) Il meccanismo di supporto faciliterà il lavoro dei diversi stakeholder coinvolti nel processo. Il processo inizia con gli Agenti di Cambiamento che diventeranno leader ispiratori della comunità scolastica".

VALUTAZIONE DELL' "APERTURA"

Una volta che la scuola mette in atto l'approccio Open Schooling, è utile avere un momento di riflessione per capire come il processo di "apertura" sta funzionando.

Il progetto Open Schools for Open Societies mette a disposizione una metodologia e gli strumenti necessari che prevedono di valutare l'impatto del progetto Open Schooling su due livelli: a livello della scuola (cambiamento organizzativo) e a livello degli studenti (interesse e motivazione, problem solving).

Intende anche assicurare la collaborazione con gli stakeholder attraverso il monitoraggio del modello Open Schooling, delle strategie ed attività di implementazione.



Per ulteriori informazioni sulla metodologia di valutazione integrata sviluppata da OSOS cliccate [qui](#).

ATTIVITÀ 1: MAPPARE LA VOSTRA COMUNITÀ LOCALE

Seguendo la Roadmap per l'open schooling, presentata in questo modulo, provate a mappare la comunità attorno alla vostra scuola:

- Quali sono i progetti già in essere per mettere in rete la vostra scuola con la realtà circostante?
- Quali sono le risorse disponibili?
- Quali possibili collaborazioni si potrebbero incentivare?

Successivamente, dopo aver identificato uno stakeholder che potrebbe essere rilevante per la vostra scuola, cercate di elaborare un progetto a lungo termine con la vostra classe e questo stakeholder locale.

ATTIVITÀ 2: IL MERCATO DELLA CONOSCENZA

Il mercato della conoscenza è uno strumento per le scuole aperte che sono interessate a capire a quali interessi degli studenti può rispondere la comunità locale.

Il "mercato della conoscenza" può essere uno strumento utile per soddisfare i bisogni e gli interessi degli studenti e creare una connessione con la comunità locale. Ciò non è solo rilevante perché promuove l'apertura del sistema scolastico, ma permette anche un passaggio da un "insegnamento frontale" ad un metodo di apprendimento centrato sullo studente e basato sugli interessi degli studenti.

Nelle scuole primarie e secondarie vengono utilizzati pochi dispositivi che mirano a valorizzare le competenze che gli studenti hanno acquisito fuori dalla scuola. In classe, il lavoro si concentra quasi sempre sulle competenze puramente "accademiche"/cognitive e solo gli studenti che hanno questi requisiti vengono valorizzati. E se la scuola fosse interessata anche all'apprendimento che gli studenti hanno sviluppato all'esterno? Permetterebbe a tutti di acquisire fiducia nelle proprie capacità di apprendimento?

Ognuno possiede conoscenze che può trasmettere all'altro: questa è l'idea di base del "mercato della conoscenza".

Questa strategia mira ad evidenziare le competenze che ogni studente possiede al fine di creare un mercato accessibile a tutti i discenti e facilmente scambiabile.

Grazie al mercato della conoscenza, gli insegnanti possono capire quali sono le conoscenze da acquisire da parte degli studenti.

cercare di trovare gli stakeholder a livello locale che possono offrire tali competenze.

Seguendo le linee guida del modulo, potete organizzare un "mercato della conoscenza" nella vostra classe.

Chiedete ai vostri studenti quali sono le competenze che vorrebbero acquisire, condividere, e valutare se qualcuna di queste competenze può essere realizzata nella comunità locale.

DEBRIEFING

Per concludere la sessione, l'insegnante condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti vengono incoraggiati a fare domande, esprimere dubbi, idee e considerazioni riguardo gli argomenti discussi.



MODULO 3 OER & FONTI

- Il Progetto Open Schools for Open Societies
- Gli scenari dell'OCSE per il futuro della scuola
- Educazione scientifica per una cittadinanza responsabile
- Ripensare l'educazione: verso un bene comune globale
- Usare le scuole pubbliche come strumenti di sviluppo della comunità: Strategie per gli sviluppatori basati sulla comunità
- Risorse educative aperte, corsi aperti, comunità aperte e istruzione aperta: Un caso di studio di impatto in Brasile
- Scuole comunitarie: Le percezioni e le pratiche che favoriscono un'ampia collaborazione tra i leader all'interno dell'ecosistema scolastico comunitario
- Mettere in relazione scuole, famiglie e comunità
- Insegnare nelle scuole comunitarie: Creare le condizioni per un apprendimento più profondo
- Esempi di attività di scuola aperta
- Scuola aperta: Applicazione nello studio della foresta
- Educazione scientifica per l'azione e l'impegno verso la sostenibilità (SEAS)
- Tabella di marcia della scuola aperta Una guida per i dirigenti scolastici e gli insegnanti innovativi
- Il Modello di scuola aperta

MODULO 4









**COME TRASFORMARE UNA
SFIDA AMBIENTALE IN
UN'OPPORTUNITÀ
IMPRENDITORIALE**

INTRODUZIONE





Una sfida ambientale potrebbe diventare una grande opportunità imprenditoriale, ma è fondamentale includere la comunità locale in ogni fase del processo.

Il primo passo è la mappatura delle sfide ambientali. Come farlo? Quali risorse sono già presenti nella comunità locale? Come sostenere gli studenti a sviluppare una mentalità imprenditoriale e a diventare imprenditori sostenibili?

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO




-  Offrire una base teorica della protezione ambientale e dello sviluppo sostenibile.
-  Spiegare cosa sono gli SDG.
-  Sfruttare la possibilità di sensibilizzare gli studenti sugli SDG all'interno del processo di insegnamento.
-  Identificare i problemi ambientali a livello globale e le loro connessioni con le sfide ambientali locali.
-  Spiegare come mappare le sfide ambientali nelle comunità locali.
-  Analizzare una sfida ambientale per determinare la possibile soluzioni a livello imprenditoriale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

-  I docenti saranno in grado di identificare ed integrare gli SDGs nel processo di insegnamento.
-  I docenti saranno in grado di identificare e analizzare on modo critico le sfide ambientali a livello globale e locale e stabilire la connessione tra di loro.
-  I docenti saranno in grado di supportare gli studenti nel processo di mappatura delle sfide ambientali nella comunità locale.
-  I docenti saranno in grado di delineare un'idea verde utilizzando il Canva.

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 3 sessioni indipendenti. I beneficiari possono scegliere di utilizzarne solo una, alcune o tutte a seconda delle proprie necessità:

-  Sessione 1: Protezione ambientale e SDGs
-  Sessione 2: Sfide ambientali globali
-  Sessione 3: Mappatura delle sfide ambientali locali

VIDEO LEZIONE MODULO 4

SESSIONE 1

PROTEZIONE AMBIENTALE E SDGS



INTRODUZIONE

Il docente introduce il modulo invitando i partecipanti a risolvere il quiz della Giornata della Terra (5 min).

➔ [Quiz della Giornata della Terra sul cambiamento climatico](#) (Video)

Al termine del quiz, i partecipanti discuteranno del cambiamento climatico, della protezione della natura e dello sviluppo sostenibile.

PROTEZIONE AMBIENTALE E SVILUPPO SOSTENIBILE

La protezione dell'ambiente è un insieme di misure per la conservazione delle risorse naturali, principalmente acqua, suolo e aria, per i bisogni o gli interessi umani, principalmente economici e sanitari. Si è sviluppata nella seconda metà del XX secolo, quando la crescita delle attività economiche e della viabilità, l'aumento della popolazione mondiale, il consumo di materie prime e di combustibili fossili e il relativo carico di rifiuti hanno cominciato a minacciare lo sviluppo economico e le basi della civiltà moderna.

La prima attività coordinata nel campo della protezione ambientale a livello globale è stata la Conferenza di Stoccolma sull'ambiente umano, tenutasi nel 1972. Da allora, sono stati svolti diversi incontri e conferenze globali sulla protezione dell'ambiente, durante i quali sono stati redatti e adottati diversi documenti.

Dal 1992 (UNCED: Conferenza delle Nazioni Unite sull'ambiente e lo sviluppo, Rio de Janeiro), è stata data molta attenzione alla conservazione della biodiversità e al cambiamento climatico.

Per "sviluppo sostenibile" (sviluppo equilibrato) si intende uno sviluppo economico che tenga pienamente conto dell'impatto dell'attività economica sull'ambiente e che sia basato su fonti rinnovabili di beni. Il termine è stato introdotto durante la Conferenza delle Nazioni Unite sull'ambiente e lo sviluppo a Rio de Janeiro nel 1992.

La premessa fondamentale dello sviluppo sostenibile è che l'aumento del benessere si misura migliorando la qualità della vita degli individui e della popolazione in generale e non aumentando la quantità di beni materiali o di energia prodotta o consumata.

Dal 2015, il documento più importante in questo campo è il programma delle Nazioni Unite sullo sviluppo sostenibile fino al 2030, la cosiddetta Agenda 2030, adottata al Vertice delle Nazioni Unite sullo sviluppo sostenibile a New York.

La colonna portante dell'Agenda di sviluppo sono i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) ed i 169 sotto-obiettivi strettamente correlati. È uno strumento chiave per affrontare le sfide più importanti di oggi nelle loro dimensioni interconnesse economiche, sociali, ambientali e politiche.

➔ Conosci tutti i 17 SDGs? (Video)

Dopo la visione del video, il docente può chiedere ai partecipanti di scrivere gli obiettivi che ricordano e successivamente si confronteranno e controlleranno l'accuratezza dei loro appunti guardando nuovamente il video.

OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE (SDGS)

I partecipanti studieranno individualmente o in gruppo un obiettivo di sviluppo sostenibile e i suoi target sulla pagina web:



Dopo aver analizzato un obiettivo, l'insegnante trascriverà su un grande foglio di carta un modo per sensibilizzare gli studenti riguardo a quel particolare obiettivo. Ogni gruppo presenterà brevemente l'obiettivo oggetto di studio.

Ciascun gruppo presenterà il suo obiettivo curando l'esposizione e mettendo in evidenza le idee comuni, le opportunità e i problemi identificati di ogni obiettivo.

ATTIVITÀ

Gli insegnanti possono programmare una lezione con gli studenti utilizzando BookWidget secondo i [termini di utilizzo](#).

Qui sotto gli insegnanti possono trovare "10 Piani di lezione pronti all'uso sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile" realizzati da Božica Borbaš:



DEBRIEFING

Per concludere la sessione, l'insegnante condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti vengono incoraggiati a fare domande, esprimere dubbi, idee e considerazioni riguardo la protezione ambientale, lo sviluppo sostenibile e i suoi obiettivi. Il formatore discuterà con i partecipanti il modo di sensibilizzare gli studenti a sviluppare competenze sostenibili nelle varie discipline.

SESSIONE 2

SFIDE AMBIENTALI GLOBALI



INTRODUZIONE

Possiamo ripristinare uno stile di vita migliore dopo la pandemia? Guardiamo il video.

➔ [Come possiamo ripristinare uno stile di vita migliore dopo la pandemia](#) (Video)

LE MAGGIORI MINACCE AMBIENTALI

Secondo l'articolo "[Le sette maggiori minacce ambientali](#)" di Vijayalaxmi Kinha le maggiori minacce sono:

1. Cambiamento climatico
2. Estinzione delle specie e riduzione della diversità biologica
3. Inquinamento dell'aria e dell'acqua
4. Crisi dell'acqua
5. Riduzione delle risorse naturali
6. Deforestazione
7. Degradazione del suolo.

➔ [Cambiamento climatico: Noi siamo il problema e le soluzioni?](#) (Video)

Alla visione seguirà una discussione sul video, successivamente i partecipanti svolgeranno quiz preparato dal docente.

WORKSHOP

Per preservare con successo gli esseri viventi e l'ambiente, è importante acquisire conoscenze sull'impatto che le nostre azioni hanno sull'ambiente. I partecipanti saranno divisi in gruppi. Ogni gruppo avrà il compito di fare una sintesi di uno degli articoli scientifici selezionati.

Sarà poi necessario mettere in relazione le

minacce globali discusse in questa sessione con gli SDGs presentati nella sessione precedente. Articoli scientifici:

- [Che impatto hanno le fuoriuscite di petrolio sui granchi?](#)
- [Come possono coesistere avvoltoi e parchi eolici?](#)
- [Come influiscono le nostre attività all'aperto sulla fauna selvatica?](#)
- [Come possiamo proteggere la fauna selvatica attraverso l'ecoturismo?](#)

Dopo 25 minuti i gruppi riferiranno i risultati del loro lavoro.

ATTIVITÀ

1. Ricercare articoli scientifici o di giornale sullo stato attuale dell'ambiente nella vostra comunità locale e
2. Identificare 5 domande da porre ai vostri concittadini per scoprire i problemi ambientali locali.

DEBRIEFING

Per concludere la sessione, l'insegnante condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti verranno incoraggiati a fare domande, esprimere dubbi, idee e considerazioni riguardo gli argomenti discussi. I partecipanti possono dividersi in piccoli gruppi:

- Tre cose nuove che hanno imparato,
- Due cose che riguardano la loro comunità locale e
- Una cosa positiva.

I partecipanti potranno discutere sull'impatto delle maggiori minacce ambientali globali sulla loro comunità locale.

SESSIONE 3

MAPPATURA DELLE SFIDE AMBIENTALI LOCALI



LE MAGGIORI MINACCE AMBIENTALI

Questa sessione utilizza la strategia di insegnamento collaborativo "Think-Pair-Share" di Frank Lyman, ed ha l'obiettivo di stimolare il pensiero critico di gruppo approfondito e la scoperta di opportunità.

Questo approccio aiuterà i partecipanti a collaborare in gruppo e a trovare nuovi modi per risolvere le sfide ambientali, mettendoli in relazione con il contesto locale. È importante che i partecipanti completino i compiti della sessione 2 e raccolgano i loro pensieri prima di partecipare a questa sessione, nella quale ci si aspetta che condividano le loro scoperte con gli altri membri del gruppo.

L'insegnante condurrà la sessione ponendo una serie di facili domande.

I partecipanti riporteranno le ricerche svolte a casa. Saranno divisi in coppie e sarà chiesto loro di discutere le specifiche questioni locali identificate, elaborando i bisogni e le aspettative, le preoccupazioni etiche, i dati demografici, il contesto sociale, culturale ed economico in cui le opportunità potrebbero essere sviluppate.

Alla fine di questa attività, ogni gruppo elencato sopra avrà completato il foglio di lavoro delle domande fornite.

ATTIVITÀ 1: LANCIARE UNA SFIDA AMBIENTALE A LIVELLO DI COMUNITÀ LOCALE

Questo è un esercizio di brainstorming che si basa sul compito di ricerca che è già stato realizzato.

I partecipanti saranno collocati in uno dei cinque gruppi elencati di seguito. Ogni gruppo esaminerà il problema o i problemi ambientali identificati durante la ricerca ed analizzerà la sfida dai seguenti punti di vista:

Gruppo 1: Pensare come un produttore di materie prime.

Gruppo 2: Pensare come un produttore locale.

Gruppo 3: Pensare come un rivenditore locale.

Gruppo 4: Pensare come un cliente/consumatore.

Gruppo 5: Pensare come un innovatore tecnologico.

Ricorda

L'obiettivo di questa attività è far acquisire una migliore conoscenza dell'utilizzo delle risorse quotidiane e delle operazioni commerciali e considerare l'impatto che queste hanno sulla comunità/ambiente locale (e globale) al fine di sfruttare le opportunità per il futuro.

Ogni gruppo dovrà rispondere alle seguenti domande:

- 1** Quali sono i problemi ambientali locali scoperti durante la tua ricerca?
- In quale area viene sentito il problema?
 - Chi e cosa è interessato da questo problema (persone, esseri viventi, habitat?)

- 2** Quali sfide ambientali devono essere affrontate nell'immediato?
- Quanto sono importanti le sfide ambientali?
 - Dove si collocano nella scala dei problemi (prove statistiche).

- 3** Quali cambiamenti e opportunità possono essere creati per la sostenibilità futura? Ad esempio:
- Chi sono le parti interessate?
 - Chi/cosa beneficerebbe maggiormente dalla soluzione del problema?

ATTIVITÀ 2: DEFINIRE UNA PROPOSTA DI VALORE AMBIENTALE

Questa attività riguarda la selezione della giusta sfida/soluzione da trasformare in un'opportunità commerciale. Ogni gruppo dovrà completare il foglio di lavoro riassumendo le proprie scoperte. Il risultato dell'attività dovrebbe essere una presentazione PowerPoint incentrata su quanto segue:

- Descrizione delle sfide ambientali elencate nel proprio gruppo. Proposta di valore/soluzione per ogni sfida ambientale.
- Descrizione dei criteri di successo per ogni soluzione proposta.
- Stima dei tempi di realizzazione per ogni soluzione.
- I possibili vincoli di ciascuna proposta.

Risultato:

1. Ogni gruppo avrà 5 minuti per presentare la propria proposta di valore.
2. Alla fine di tutte le presentazioni, ciascuna proposta di valore sarà votata.
3. La proposta di valore con il maggior numero di voti sarà sviluppata durante l'attività 3.

Cos'è il dot-voting: "Il dot-voting (noto anche come dotmocracy o voto con i punti) è un metodo rapido e semplice per dare la priorità a una lunga lista di opzioni tramite punteggi segnati con adesivi o con un pennarello. Nel dot-voting, i partecipanti votano le opzioni scelte usando un numero limitato di adesivi o segni con le penne - gli adesivi sono i più comuni".

ATTIVITÀ 3: IDENTIFICARE GLI STAKEHOLDER CHIAVE PER LA PROPOSTA DI VALORE

Sulla base dei risultati dell'attività 2, dal punto di vista del proprio gruppo:

- Ricercate e identificate i vari stakeholder che potrebbero essere influenzati o interessati alla vostra proposta di valore.
- Indicate tre cose che aiuteranno i vostri stakeholder a comprare e sostenere la vostra proposta di valore.
- Usate un modello di analisi degli stakeholder per giustificare il vostro metodo di coinvolgimento degli stakeholder.

Risultato:

1. Un modello completo di analisi degli stakeholder completato.
2. Una chiara comprensione dei desideri e delle aspettative degli stakeholder.
3. Opzioni di gestione degli stakeholder.

ATTIVITÀ OPZIONALE

Sulla base dei risultati delle attività sopra elencate, ogni partecipante è tenuto a svolgere una ricerca a tavolino e a capire cosa si intende per:

1. Generazione di un'idea di business sostenibile.
2. Prodotto minimo realizzabile.



MODULO 4 OER & FONTI

- I 17 obiettivi: Sviluppo sostenibile
- 10 Piani di lezione pronti all'uso sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile
- Kit didattico sulla sostenibilità creato dagli studenti per altri studenti
- Le sette maggiori minacce ambientali
- 2021: Anno critico per "reimpostare il nostro rapporto con la natura"
- Cambiamento climatico
- I cambiamenti climatici
- Competenze CASE per uno sviluppo socio-economico sostenibile
- Esempi di buone pratiche: progetti Oasis for kids e Green fingers 2020 (giardinaggio urbano e volontariato)
- Mappatura delle sfide ambientali locali (esempio 1)
- Mappatura delle sfide ambientali locali (esempio 2)
- Mappatura delle sfide ambientali locali
- Business Model Canvas sostenibile
- Club del riutilizzo creativo della Scuola Osnovna skola Dobrise Cesarica, Zagabria, Croazia
- Promozione dell'Riutilizzo creativo 2021 in Croazia
- Cos'è lo scopo del progetto?
- Cos'è la gestione degli stakeholder?
- Il Value Proposition Canvas
- Studio statistico: Definizione ed esempi
- Metodi di ricerca: Osservazioni
- Osservazione - Metodi di ricerca
- Get it Global: Manuale per affrontare gli SDGS nel lavoro con i giovani

MODULO 5



INNOVAZIONE

INTRODUZIONE

Secondo UNICEF "l'innovazione nell'istruzione è molto più dell'utilizzo di una nuova tecnologia. Si tratta di risolvere un problema reale in un modo nuovo e semplice per promuovere l'equità e migliorare l'apprendimento.




L'innovazione nell'istruzione si presenta in molteplici forme. Programmi, servizi, processi, prodotti e partnership possono tutti migliorare i risultati dell'istruzione ed educazione in modo innovativo.(...) L'innovazione permette di attingere alla creatività e all'esperienza delle comunità. I sistemi educativi innovativi giocano un ruolo chiave nel miglioramento dell' apprendimento degli studenti".


La Commissione Europea sottolinea l'importanza di sostenere l'innovazione nell'istruzione. "Le istituzioni educative, come le Scuole e le Università, devono evolversi e adattarsi per raggiungere la loro missione principale: educare gli studenti ad avere successo in un mondo complesso e interconnesso che affronta un rapido cambiamento tecnologico, culturale, economico e demografico".

Avere successo come innovatore/innovatrice non è un caso. I migliori innovatori/innovatrici intraprendono attività nelle varie fasi della vita al fine di migliorare le proprie conoscenze, le capacità e le competenze (apprendimento permanente), sono persone che pensano al di fuori degli schemi.




Le abilità interpersonali come la collaborazione, la comunicazione, il pensiero critico e la gestione del rischio sono componenti chiave del processo di innovazione. Siamo nati con la capacità di innovare? Qual è la differenza tra innovazione e invenzione? Come sviluppare abilità importanti per l'innovatore?

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-  Spiegare il processo di innovazione.
-  Analizzare buone pratiche.
-  Mettere in pratica lo sviluppo dell'innovazione: dalle idee al prototipo.




-  Utilizzare le soft skills per l'innovazione.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

-  I docenti saranno in grado di analizzare il processo di innovazione dall'idea alla realizzazione della stessa.
-  I docenti saranno in grado di discutere sul processo di innovazione e delle soft skills.
-  I docenti saranno in grado di sviluppare e presentare il prototipo dell'idea.

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 3 sessioni indipendenti. I beneficiari possono scegliere di utilizzarne solo una, alcune o tutte a seconda delle proprie necessità:

-  Sessione 1: Identificare le opportunità di innovazione
-  Sessione 2: Capire il fallimento
-  Sessione 3: Soft skills degli innovatori

VIDEO LEZIONE MODULO 5

SESSIONE 1

IDENTIFICARE LE OPPORTUNITÀ DI INNOVAZIONE



IL PROCESSO DI INNOVAZIONE

"Il vero viaggio di scoperta non consiste nel cercare nuove terre, ma nell'avere nuovi occhi"

Marcel Proust

La creatività e l'innovazione sono importanti forze motrici per lo sviluppo personale, la crescita economica e il progresso della società. Specialmente nel nuovo millennio, contraddistinto dal rapido sviluppo di nuove tecnologie, l'accelerazione dei cambiamenti nella vita e nel lavoro ed il verificarsi di disastri naturali o causati dall'uomo, l'importanza della creatività e dell'innovazione non deve essere sottovalutata. Inoltre, a livello globale, la società moderna si sta evolvendo dall'"età dell'informazione" all'"età della creatività".

"Una caratteristica distintiva dell'età della creatività è che le economie e le società stanno passando dalla "conoscenza" alla "creatività" come loro caratteristica chiave e che l'attività economica si concentra sulla produzione di idee piuttosto che sulla produzione di cose" (Tang, 2021).

Nonostante la crescente consapevolezza circa l'importanza della creatività e dell'innovazione, la ricerca scientifica su tali temi è ancora poco diffusa a causa della storia relativamente breve di questo settore.

Nella maggior parte dei casi, sia i non esperti che gli studiosi tendono ad usare i termini "creatività", "innovazione", "creativo" o "innovativo" in modo intercambiabile. In effetti, la creatività e l'innovazione sono due concetti concettualmente vicini, ma non sono affatto identici. Soprattutto per gli studiosi, è necessario differenziare questi due concetti, distinguere le loro componenti chiave e conoscere gli approcci relativi alla loro misurazione.

Al livello più elementare, l'innovazione include lo sviluppo di nuovi prodotti, processi o modelli di business che si adattano meglio ai bisogni di un gruppo di consumatori. Questa definizione tuttavia risulta parziale e non rende totalmente giustizia al concetto di innovazione. L'innovazione è, innanzitutto, un'abilità che può essere insegnata. Per questo motivo, le organizzazioni - e anche gli individui che innovano in maniera efficace - posso avere un impatto sulle comunità locali, anche semplicemente per il fatto di essere disposti a correre dei rischi e ad imparare dai loro errori.

L'invenzione si riferisce al verificarsi di un'idea per un prodotto o un processo che non è mai stato realizzato prima. L'innovazione implica la realizzazione di un'idea per un prodotto o un processo per la prima volta.

L'innovazione deve essere legata all'"introduzione e l'applicazione intenzionale" di modi nuovi e migliori di fare le cose.

Pertanto, l'applicazione o l'implementazione è una componente intrinseca dell'innovazione. L'innovazione deve riferirsi al beneficio a uno o più livelli di analisi, ma questo non è necessariamente il caso della creatività. L'innovazione non è necessariamente un elemento del tutto nuovo per l'organizzazione, piuttosto è di solito una miscela di processi emergenti.

➔ Ingegneria dell'innovazione e dell'imprenditorialità (Video)

WORKSHOP: COME? ORA? WOW!

Il processo di innovazione si basa sulle seguenti fasi:

- Pensare - Come trovare opportunità di invenzione?
- Analizzare - Come reagiscono le persone alla mia innovazione?
- Agire - Come trovare le soluzioni migliori?

La matrice "How-now-wow" vi aiuterà a pesare ogni idea di business con due parametri (l'originalità e la fattibilità):

- Facilità di implementazione: quanto è facile o difficile implementare queste idee in considerazione della struttura attuale, delle capacità e delle risorse della vostra organizzazione? Da una prospettiva tecnica e organizzativa, sono idee incrementali o dirompenti?
- Livello di novità: ci si aspetta che queste idee sconvolgano l'esperienza utente dei vostri utenti finali? Dal punto di vista del cliente, si tratta di cambiamenti gradualmente o dirompenti?

Con questa matrice, sarete in grado di restringere le vostre idee, categorizzarle e selezionare quelle WOW, ovvero idee che sono sia innovative che facili da implementare.

➔ Come? Ora? Wow! Matrice (Video)

FASE 1

Scarica la matrice How-now-wow e stampala. Puoi anche disegnare il grafico su una lavagna a fogli mobili se non puoi stampare.

FASE 2

Utilizzando le idee sviluppate nelle attività precedenti, inserite le vostre idee nella matrice wow-now-wow.

FASE 3

Votate le 3 idee preferite. Selezionate le 3 idee che hanno ricevuto più voti.

FASE 4

Analizzate i risultati. In uno scenario ideale, i campi "wow" e "come" dovrebbero avere il maggior numero di idee - e quelle di maggior valore.

ATTIVITÀ

Identificate un problema presente nella vostra comunità locale. Successivamente, rispondete alle seguenti domande usando il metodo How-now-wow.

Ricorda, non esistono problemi senza soluzioni!

- Chi sono i possibili partner all'interno della mia comunità locale (Chi)?
- Su cosa verte l'innovazione (Cosa)?
- Dove ha luogo l'innovazione (Dove)?
- Quando avviene l'innovazione (Quando)?
- Perché questa innovazione è la soluzione migliore (Perché)?

DEBRIEFING

Per concludere la sessione, l'insegnante condurrà un momento di debriefing in cui i partecipanti verranno incoraggiati a fare domande, esprimere dubbi, idee e considerazioni riguardo gli argomenti discussi.

SESSIONE 2

CAPIRE IL FALLIMENTO



IL PROCESSO DI SPERIMENTAZIONE

"Hai mai provato? Hai mai fallito? Non importa. Prova ancora. Fallisci ancora. Fallisci meglio".

Samuel Beckett

Secondo James Joyce "gli errori sono i nostri portali della scoperta". Ci stimolano a guardare oltre il nostro ristretto orizzonte ed incoraggiano il pensiero laterale. Invitano a un'esplorazione più approfondita di ciò che è al di fuori della nostra conoscenza o area di interesse. Ed è spesso qui che si cela un vero e proprio tesoro.

Thomas J. Watson, fondatore dell'IBM ne era consapevole: "Quindi vai avanti e fai errori, fai tutto il possibile, perché ricorda che è lì che troverai il successo: dall'altra parte del fallimento". Ma questi grandi esempi sono l'eccezione alla regola.

La ricerca mostra che la maggior parte delle organizzazioni non è preparata ad accettare il fallimento. La maggior parte di queste vuole eliminare del tutto il margine di errori. Questo perché ci si concentra maggiormente sui risultati, piuttosto che sull'innovazione.

Il fallimento in sé non porta innovazione, è più importante il modo in cui si affronta il fallimento. Ovviamente non tolleriamo che gli ingegneri che costruiscono i ponti delle nostre

città o i medici che ci curano falliscono in quello che fanno. Tuttavia, se si sta sperimentando qualcosa di nuovo, è inevitabile fallire ad un certo punto.

La cultura del fallimento quindi, non è una scusa per realizzare prodotti/servizi di scarsa qualità se non stiamo sperimentando nulla di innovativo. Tale cultura è al contrario legata all'utilizzo di nuove idee e approcci per realizzare le cose in modo diverso. Al termine di ogni fallimento è necessario analizzare in maniera approfondita le cause e capire come evitare di ripetere gli stessi errori. Cambiare il linguaggio aziendale da "rischio e fallimento" a "sperimentare e imparare" risulta indispensabile. Presentiamo di seguito alcuni spunti su come il fallimento può essere usato come leva per l'innovazione.

Le aziende di successo dovrebbero trovare un equilibrio tra la cultura della performance e dell'apprendimento. Molto spesso l'ostacolo con cui ci troviamo a fare i conti non rappresenta altro che la nostra profonda avversione al fallimento. Per la psiche il dolore è più forte della perdita. È quindi necessario ripensare il fallimento come un "successo temporaneo", una sorta di medicina amara di cui abbiamo bisogno per essere in grado di innescare processi innovativi.

Siamo nati con la capacità di essere innovativi o è un'abilità che può essere insegnata?

➔ [Fallire in modo intelligente \(Video\)](#)

DALL' INNOVAZIONE ALL' INVENZIONE

"Un'invenzione è qualcosa che non è mai stato fatto prima, o il processo di creazione di qualcosa che non è mai stato fatto prima"

Dizionario Cambridge.

L'invenzione crea qualcosa di nuovo, l'innovazione crea qualcosa che si vende: il dizionario Cambridge definisce un'invenzione come "qualcosa che non è mai stato fatto prima, o il processo di creazione di qualcosa che non è mai stato fatto prima". Per definizione, deve essere qualcosa di completamente nuovo. Inventare qualcosa significa scoprire una cosa nuova.

Innovare significa "usare una nuova idea o un metodo". Innovare implica introdurre qualcosa di nuovo nel mercato, manipolare invenzioni esistenti e trasformarle in un prodotto o processo che sia utile.

Non è difficile capire quanto possa essere difficile distinguere tra questi due concetti. Dopo tutto, "nuovo" è la parola chiave sia per l'innovazione che per l'invenzione. Ma la differenza essenziale è che gli inventori creano qualcosa di completamente originale. Questo potrebbe essere, per esempio, un'idea o un processo scientifico.

Naturalmente, le invenzioni devono anche essere testate per funzionare. Non si può semplicemente proporre una nuova idea - bisogna essere in grado di dimostrare di poterla trasformare in qualcosa di successo. È qui che entra in gioco l'innovazione. Gli innovatori possono proporre qualcosa che non è affatto nuovo. Piuttosto, operano nell'ambito di ciò che già esiste e su cui si può lavorare. Gli innovatori partono da processi o strumenti che sono già stati inventati per poi creare un prodotto o un processo vincente in grado di soddisfare un bisogno del mercato e possa contare su un vasto numero di clienti interessati ad utilizzare quel prodotto/servizio

Un prodotto o un processo è "inventivo" se non è mai stato fatto prima - se è innovativo dipende dal fatto che gli utenti ne trarranno un valore reale.

Conoscete qualche storia di come un fallimento sia diventato un successo?

➔ [Quattro invenzioni fallimentari che hanno cambiato il mondo \(Video\)](#)

ATTIVITÀ

Presentare le proprie idee attraverso la prototipazione rapida (sketching, carta e digitale): è possibile lavorare in maniera individuale o in gruppo per realizzare prototipi utilizzando materiali sostenibili (carta riciclata, supporti digitali etc).

L'insegnante è chiamato/a a sostenere la creatività, la discussione e lo sviluppo delle soft skills.

➔ [Prototipazione rapida: Sketching \(Video\)](#)

➔ [Prototipazione rapida: Digitale \(Video\)](#)

QUIZ

Scopriamo le convinzioni sbagliate legate all'innovazione giocando a Kahoot!



Per approfondire la conoscenza sul tema, è possibile utilizzare il [Quizziz OUTSIDE](#).

SESSIONE 3

SOFT SKILLS DEGLI INNOVATORI



COLLABORAZIONE, PENSIERO CRITICO, LEADERSHIP, CAPACITÀ DI COMUNICAZIONE

Collaborazione, pensiero critico, leadership e comunicazione efficace sono alcune delle più importanti soft skills per gli innovatori moderni. Scoprite di più sulle competenze per l'innovazione cliccando [qui](#).

Tali competenze potrebbero essere raggruppate e descritte come "competenze per l'innovazione" poiché giocano tutte un ruolo chiave per sviluppare e lanciare un'innovazione. E' infatti imprescindibile disporre di competenze relative al problem solving creativo, leadership, pensiero strategico e comunicazione efficace.

Sebbene ci siano molteplici "micro-abilità" che si integrano alle competenze sopra citate e sebbene lo spirito innovativo sia determinato da fattori individuali, proponiamo di seguito alcune delle competenze chiave di cui gli innovatori/innovatrici dovrebbero disporre:

- Pensiero analitico
- Lavoro di squadra
- Motivazione
- Adattabilità
- Abilità quantitative
- Prendere decisioni
- Assunzione di rischi
- Esperienza di lavoro nel settore
- Visione d'insieme
- Imprenditorialità

WORKSHOP: GIOCO DI RUOLO

L'insegnante presenta alcune situazioni in cui le soft skills sono la risorsa più importante di cui abbiamo bisogno per realizzare l'attività con successo. Gli studenti, divisi in gruppi, preparano due scenari diversi. Uno scenario mostra come l'assenza delle soft skills implica l'insuccesso dell'attività, l'altro il risultato opposto. Per trarre maggiore si possono analizzare due scenari contrastanti:

- ➔ [Scenario 1 \(Video\)](#).
- ➔ [Scenario 2 \(Video\)](#).

Cos'è l'ascolto attivo? Come migliorare la capacità di ascolto? Confrontate questi due video.



Ricordate:

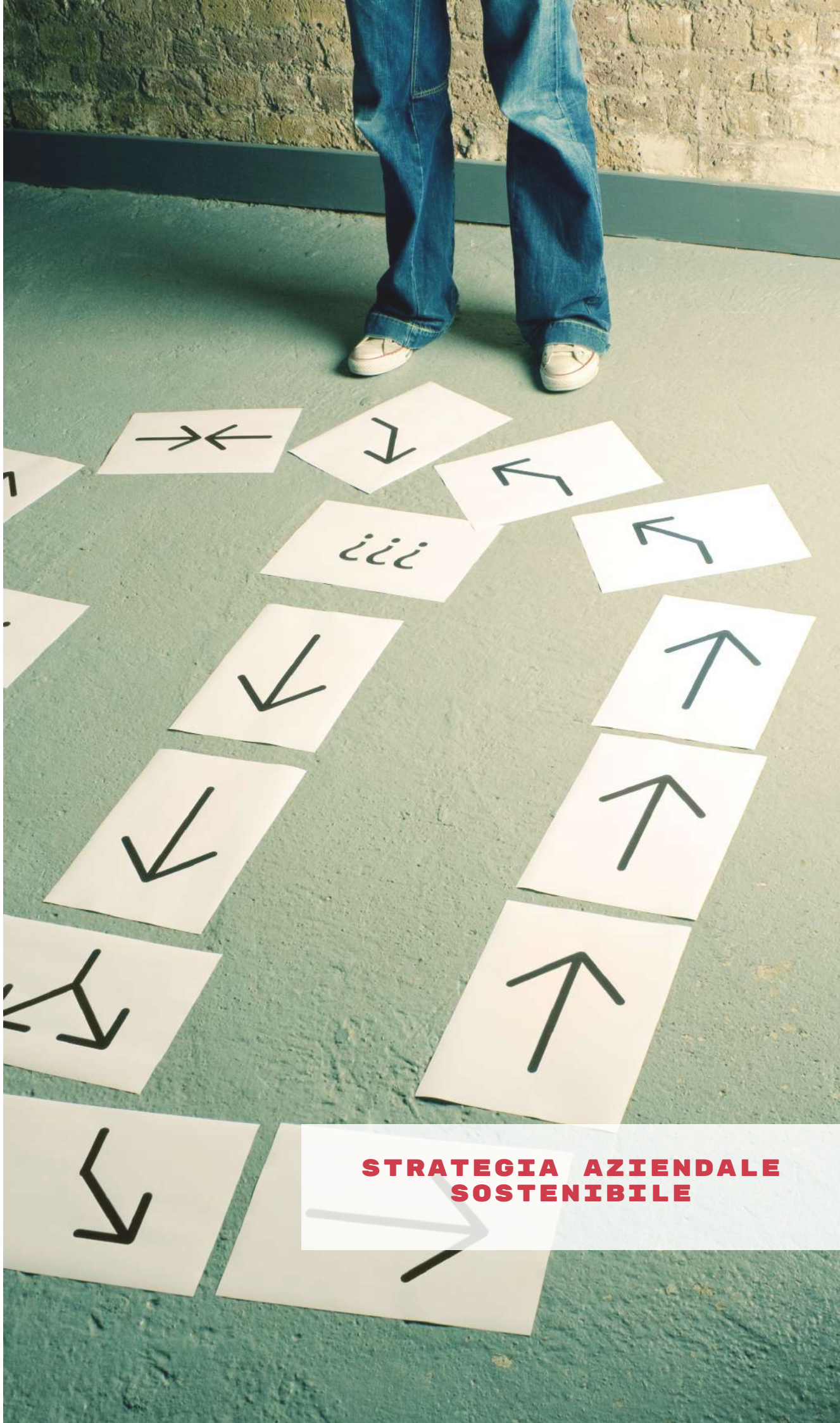
- Anche quando sbagliate state imparando qualcosa: impara dai vostri errori e siate persistenti!
- Seguite le vostre passioni.
- Riflettete: cercate sempre opportunità di innovazione.
- Analizzate: valutate il potenziale della vostra invenzione (ricerca di mercato).
- Agite: prototipazione, sviluppo del prodotto, marketing, pitching, Lancio.



MODULO 5 OER & FONTI

- Rafforzare i sistemi educativi e l'innovazione
- Innovazione nell'istruzione
- Innovazione e imprenditorialità nell'ingegneria
- Matrice how-now-wow
- Creatività e innovazione: Concetti e approcci di base
- Fallire in modo intelligente
- Prototipazione rapida: schizzi e prototipazione su carta
- Prototipazione rapida: Digitale
- L'ascolto attivo della teoria del Big Bang
- Esempio di ascolto attivo
- Competenze di innovazione per il futuro: Approfondimenti dai rapporti di ricerca
- Competenze trasversali: Scenario 1
- Competenze trasversali: Scenario 2

MODULO 6



**STRATEGIA AZIENDALE
SOSTENIBILE**

INTRODUZIONE

Questo modulo si incentra sulle modalità utili a promuovere l'imprenditorialità verde come parte di una strategia aziendale indirizzata verso lo sviluppo sostenibile.




"Con strategia aziendale sostenibile si fa riferimento alla tendenza a integrare le questioni ambientali nella strategia aziendale, attraverso le funzioni di sub-business come la produzione, la catena di approvvigionamento, la finanza, le risorse umane e il marketing nei mercati internazionali" (Banerjee, 2002).



Ai partecipanti dovrebbe essere insegnato come sviluppare un piano aziendale verde che si concentri sul contribuire positivamente all'ambiente. Gli studenti saranno introdotti a vari tipi di imprese verdi, guidati nel generare un'idea di business sostenibile, accompagnati attraverso il processo di sviluppo di una strategia di business sostenibile e l'elaborazione di un piano di business.

Questo modulo è mappato principalmente sul Quadro EntreComp. E' strutturato per sviluppare le competenze di base, intermedie ed avanzate del modello progressivo EntreComp. Ciò implica la supervisione diretta, la costruzione dell'autonomia, l'assunzione di responsabilità e, nella fase avanzata, se possibile, guidare l'innovazione e la crescita trasformativa (EntreComp into Action).





Per questo modulo, i partecipanti che si impegnano e completano le attività della sessione saranno in grado di sviluppare un'idea di impresa verde che potenzialmente possa attrarre investimenti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-  Introdurre al concetto di azienda e di azienda sostenibile.
-  Esplorare le modalità con cui sviluppare un'azienda sostenibile.
-  Applicare il pensiero strategico di business a un concetto di azienda sostenibile.





-  Sviluppare un Business Model Canva (BMC) per idee sostenibili.
-  Spiegare la mentalità imprenditoriale sostenibile.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

-  I docenti saranno in grado di integrare il pensiero dello sviluppo sostenibile in una strategia/proposta aziendale.
-  I docenti saranno in grado di usare una combinazione di tecniche di generazione di idee per definire un'idea imprenditoriale sostenibile ed usare una matrice decisionale per convalidare la proposta di valore dell'idea imprenditoriale sostenibile.
-  I docenti saranno in grado di sviluppare un Business Model Canva (BMC) incentrato su un'idea sostenibile che mira a ridurre l'impatto negativo sull'ambiente.
-  I docenti saranno in grado di sviluppare un'idea imprenditoriale ben strutturata ed elaborato per un incubatore di startup.

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 4 sessioni di argomenti interconnessi:

-  Sessione 1: Aziende e sviluppo sostenibile
-  Sessione 2: Generazione di idee e opportunità sostenibili
-  Sessione 3: Sviluppare il Business Model Canva per idee sostenibili
-  Sessione 4: Mentalità imprenditoriale sostenibile

 **VIDEO LEZIONE MODULO 6**

SESSIONE 1

AZIENDE SOSTENIBILI E SVILUPPO SOSTENIBILE



ATTIVITÀ DI ICE BREAKING

INSEGNANTE

È importante far interagire i partecipanti fin dall'inizio della sessione. L'attività di ice breaking in oggetto mira a facilitare la discussione su argomenti relativi allo sviluppo sostenibile, nonché sulla generazione di idee per risolvere alcuni dei problemi identificati.

OBIETTIVI

A termine della sessione di di ice breaking, i partecipanti saranno in grado di commentare su quanto discusso: identificazione di alcune attività sostenibili e non che realizzano in casa. Quest'attività dovrebbe portare i partecipanti a confrontarsi su questioni relative alla sostenibilità ed al loro impatto ambientale.

FORMAT

Dividetevi in coppie, presentatevi e discutete una cosa che ognuno di voi fa a casa e che considera sostenibile, e una cosa che ognuno di voi fa a casa e che potrebbe essere fatta in modo più sostenibile. Scambiate le coppie e ripetete (come con lo speed dating).

Condividere con il gruppo e dare un feedback. Per le cose meno sostenibili, chiedete: quale potrebbe essere un'alternativa più sostenibile?

BREVE QUIZ

Per far riflettere i partecipanti sulle questioni ambientali, fate un breve quiz online (o cartaceo) basato sulle statistiche. Per esempio, "quanti alberi vengono abbattuti ogni giorno per la carta igienica?"

ESPLORARE LE STRATEGIE AZIENDALI, LA SOSTENIBILITÀ E GLI SDGS: INTRODUZIONE

- Il docente fornisce una breve panoramica del modulo, delle sessioni e delle attività.
- Il docente distribuisce il materiale didattico necessario e chiarisce dove trovare le risorse didattiche e altre OER.
- Il docente fa una breve presentazione (ppt) degli argomenti e favorisce la discussione e l'interazione.
- Il docente conduce una sessione di quiz alla fine di consolidare le conoscenze e affrontare le lacune.
- Il docente faciliterà le attività di gruppo e il processo di feedback.

Secondo Lindner (2018), gli imprenditori sono coloro che mobilitano il mercato e sollecitano le dinamiche socioeconomiche facendo leva su idee, prodotti e servizi innovativi. Pertanto, il mercato e la società hanno bisogno di persone con competenze imprenditoriali.

Il progetto OUTSIDE si incentra sull'integrazione dell'educazione all'imprenditorialità e lo sviluppo delle competenze come base per l'elaborazione di strategie aziendali sostenibili. Questa sessione mira a orientare i partecipanti verso una mentalità imprenditoriale sostenibile. Nell'ottica di OUTSIDE, gli imprenditori green sono persone orientate al valore, interessate ad essere coinvolte ed a partecipare ad attività mirate alla creazione di un futuro verde e sostenibile. Sono persone che vogliono cambiare la narrativa attuale ed integrare la filosofia della sostenibilità nell'economia di mercato di oggi.

Così, al fine di sviluppare una strategia aziendale sostenibile, gli attori (imprenditori qualificati) devono agire in modo socialmente responsabile, dimostrando consapevolezza delle tendenze e delle preoccupazioni ambientali, comprendendo le forze di mercato che le influenzano, e come possono modellarle per un futuro sostenibile.

Per "sostenibilità", OUTSIDE fa riferimento al rapporto Brundtland delle Nazioni Unite: "Il futuro di tutti noi" (1987), che definisce il termine come "Soddisfare i bisogni del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare i propri bisogni".

Incorporando l'imprenditorialità sostenibile in questo modulo, i partecipanti hanno l'opportunità di sviluppare comportamenti, abilità e competenze necessari a sviluppare una proposta di valore che sia incentrata su strategia aziendale sostenibile.

In un certo senso, questo modulo dovrebbe portare ad un aumento della fiducia dei partecipanti, poiché acquisiscono e sviluppano competenze imprenditoriali. Diventano più consapevoli di sé, auto-motivati e determinati a trovare e risolvere problemi ambientali che possono essere trasformati in una vera idea di business.

I partecipanti troveranno questo modulo

gratificante in quanto inizieranno a vedersi come influencer che possono generare e sviluppare idee sostenibili e fattibili.

Questa è la missione di OUTSIDE, aiutare i partecipanti ad acquisire competenze innovative attraverso la creazione di progetti imprenditoriali basati sullo sviluppo sostenibile.

Gli insegnanti dovrebbero prepararsi a discutere la definizione di impresa che, secondo l'Educazione all'impresa e all'imprenditorialità: Guida per i fornitori di istruzione superiore del Regno Unito - Gennaio 2018, è definita "come la generazione e l'applicazione di idee, che sono inserite all'interno di situazioni pratiche durante un progetto o un'impresa".

Gli insegnanti dovrebbero inoltre puntare a richiamare l'attenzione sulla differenza tra imprenditoria sociale (guidata dalla risoluzione di problemi sociali o culturali), imprenditoria sostenibile (che cerca di far leva su un impatto positivo sull'ambiente naturale), imprenditorialità digitale (una modalità di trasformazione digitale di prodotti e servizi) e imprenditorialità interna (intrapreneurship), che richiede l'applicazione di comportamenti, attributi e competenze imprenditoriali all'interno di una micro-organizzazione esistente.

ATTIVITÀ

ATTIVITÀ 1: LAVORO DI SQUADRA E INTERAZIONE - RICERCA A TAVOLINO, CASO STUDIO E IDENTIFICAZIONE DEL PROBLEMA

Il docente chiede ai partecipanti di identificare quali SDGs riguardano specificamente le questioni ambientali e di discutere a riguardo. Ai partecipanti viene chiesto di lavorare in gruppo e fornire esempi di idee imprenditoriali, innovazioni e pratiche sostenibili che ritengono possano aiutare il raggiungimento del SDG identificato. Ad esempio:

- La vita sott'acqua - La pesca con la lenza, l'allevamento ittico contro la pesca a strascico.
- Energia rinnovabile e pulita - Parchi eolici, pannelli solari.
- Consumo e produzione responsabili - Riciclaggio, prodotti locali, materiali biodegradabili.

Le squadre creano ppt per definire i problemi identificati, quantificare l'impatto del problema e dare la priorità a ciò che deve essere risolto con urgenza.

Risultati

Discussione di gruppo, presentazione orale e feedback formativo:

1. L'insegnante deve facilitare questa sessione e incoraggiare la co-creazione.
2. Le presentazioni dovrebbero trattare i seguenti aspetti: a) portata del problema, b) impatto sulla società e c) classificazione del problema.
3. Ogni squadra dovrebbe nominare un portavoce incarico/a di presentare a nome della propria squadra.
4. Tutti i membri della squadra dovrebbero partecipare alla presentazione e alla discussione.
5. I partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a scattare una foto dei vari contributi presentati (o a condividere file), da aggiungere al loro diario elettronico individuale e produrre un commento personale di 100 parole.

Feedforward (riscontro): Il docente fornisce un riscontro formativo ai gruppi, celebrando il successo della squadra e riconoscendo la creatività e il pensiero critico. Ricorda ai partecipanti il legame tra la teoria degli SDG, i concetti e gli scenari di vita reale.

L'insegnante chiede alle squadre di discutere i benefici del lavoro di squadra e del pensiero di gruppo.

ATTIVITÀ OPZIONALE

Obiettivo dell'attività: i partecipanti consolidano ciò che hanno acquisito attraverso il processo di revisione e autoapprendimento. Anche se questa attività è opzionale, i partecipanti sono incoraggiati a studiare e completare alcuni dei compiti prima della sessione 2.

Si noti che il risultato della sessione 1 alimenterà le attività previste nella sessione 2.

- Fai una ricerca su internet per rivedere cosa si intende per generazione di idee.
- Trova un video che insegni come completare un "idea napkin" (uno strumento che agevola la valutazione ed il confronto di idee).
- Inizia a considerare la possibilità di utilizzare del materiale online sulle idee green

- Guarda dei video educativi sulla sostenibilità
- Appunta le tue scoperte e le domande nel tuo diario online.

DEBRIEFING

Obiettivo della sessione di debriefing: gli insegnanti supportano gli studenti nella riflessione sul lavoro di squadra e a discutere il valore della ricerca e della definizione del problema. Va ribadito che le questioni legate alla sostenibilità devono essere basate su prove.

Per concludere la sessione, il docente faciliterà un momento di debriefing in cui i partecipanti sono incoraggiati ad esprimere le loro domande, dubbi, idee e sentimenti verso gli argomenti discussi.

Punti chiave:

- Riepilogare gli obiettivi ed i risultati dell'apprendimento
- L'insegnante usa la sessione di domande e risposte per riassumere la sessione formativa (domande e risposte, quiz o casi studio).
- L'insegnante dà enfasi alle idee generate dai team e colma le lacune emerse relative alla conoscenza delle questioni legate alla sostenibilità.
- L'insegnante fa riflettere i partecipanti sulle eventuali opinioni forti e le questioni etiche che emergono.
- L'insegnante attenua eventuali tensioni tra i team o i membri del team riguardo alle questioni sulla sostenibilità.
- L'insegnante evidenzia nuove idee e possibilità di idee imprenditoriali sostenibili.
- L'insegnante incoraggia la riflessione personale e mette in relazione l'attività con la sessione successiva.

SESSIONE 2

GENERAZIONE DI IDEE E OPPORTUNITÀ SOSTENIBILI



INTRODUZIONE

Questa sessione si incentra sui risultati della sessione 1. Le conoscenze acquisite nella sessione precedente devono infatti essere utilizzate in questa sessione.

Dove possibile, per questa sessione il docente è incoraggiato a dividere il gruppo in quattro squadre. In questo modo, ogni squadra lavorerà utilizzando un metodo di generazione di idee e alla fine della sessione, questi metodi possono essere analizzati durante una discussione aperta.

Pensare fuori dagli schemi è una delle fasi chiave del progetto OUTSIDE, in cui i partecipanti sono incoraggiati a guardare il mondo che li circonda in modo non convenzionale, soppesando le alternative e accogliendo i punti di vista divergenti al fine di generare nuove idee. I partecipanti saranno incoraggiati a mettere in discussione la norma e a non concentrarsi solo sull'ovvio.

Per fare questo, la sessione di generazione di idee e opportunità sostenibili chiede ai partecipanti di diventare "pensatori critici" e di essere in grado di argomentare razionalmente, di presentare idee in un formato logico e di trarre conclusioni in modo informato.

Con "pensatore critico", ci riferiamo alla definizione fornita da Angelo, suggerendo che questo "comporta l'applicazione intenzionale di abilità di pensiero razionale e di ordine superiore come l'analisi, la sintesi, il riconoscimento e la risoluzione dei problemi, l'inferenza e la valutazione." T.A. Angelo. (1995). "Valutazione in classe per il pensiero critico". *Insegnamento della psicologia*, 22(1), p.6

Così, nell'esercizio di brainstorming i partecipanti sono incoraggiati ad indagare su una questione ambientale, soppesare le prove a favore e contro la questione; testare le prove attraverso l'esame incrociato, il confronto e il contrasto; considerare prospettive alternative e mettere in discussione le tradizioni; raggiungere un'opinione informata che sia basata sulle prove prima di trarre conclusioni.

L'essenza della sessione è quella di far lavorare i partecipanti in gruppo per generare il "pensiero di gruppo", dove i membri del team si impegnano congiuntamente per la risoluzione dei problemi e incoraggiano l'abilità creativa e i talenti degli altri.

La sessione dovrebbe permettere ai partecipanti di acquisire delle opzioni che possono essere ulteriormente analizzate al fine di elaborare la proposta di valore identificata.

In questo modulo per "proposta di valore" si fa riferimento all'insieme di prodotti e servizi che creano valore per uno specifico segmento di clienti, che è la ragione per cui questi ultimi manifestano il proprio interesse. Per il cliente, la proposta offerta aggiunge valore, risolve un problema o soddisfa un bisogno per quel segmento specifico. Questa definizione di proposta di valore è adattata da "Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers", Osterwalder, A. & Pigneur, Y 2010, John Wiley & Sons, Incorporated, Chichester.

ATTIVITÀ

Sulla base dei risultati della Sessione 1 (Aziende sostenibili e sviluppo sostenibile), i partecipanti lavorano in squadre per generare un'idea di business sostenibile che risolvono una sfida o problematica della vita reale.

ATTIVITÀ 1: IDEE SOSTENIBILI E LA GENERAZIONE DI OPPORTUNITÀ

L'insegnante divide il gruppo in quattro squadre per l'esercizio di brainstorming.

- Riflettere e discutere sulla crescita verde e l'economia circolare.
- Riflette sulle competenze EntreComp e discute su come applicare le fasi.
- Genera tre distinte idee di business verde.
- Per ogni idea, completa il Modello di ideazione OUTSIDE (v. sezione OERs e Fonti)

Le squadre devono ricercare e riflettere su prodotti e servizi esistenti che non sono sostenibili e suggerire modi per migliorarli. Pensate ad oggetti quotidiani o domestici, o ad aspetti legati alla comunità locale, o questioni etiche. Esempi di argomenti:

- Produzione alimentare - agricoltura (acqua, fertilizzanti, pesticidi, benessere degli animali, suolo), prodotti animali, trasporto, rifiuti alimentari, ristoranti, trasporto, imballaggio, energia per cucinare.
- Moda - materiali, rifiuti, microplastiche, imballaggi, fast fashion, seconda mano, economia circolare.
- Articoli per la casa - monouso (cannucce, salviette umidificate, cialde di caffè, bustine

di tè), articoli da bagno (shampoo, sapone, trucco, spazzolini da denti, rifiuti di plastica), detersivi (lavanderia, lavastoviglie, inquinamento dell'acqua).

- Scuola - Energia (luci, riscaldamento, computer, lavagne), stazionari, spazi verdi, trasporti (traffico, infrastrutture ciclabili, autobus, treni, strade sicure, inquinamento atmosferico).
- Vacanze - Viaggi in aereo, hotel, campeggio.

ATTIVITÀ 2: ANALISI DELLE OPZIONI E SELEZIONE DELLE IDEE

Ogni partecipante (o team) completa un modello di ideazione e lo presenta al gruppo per la discussione aperta e la selezione delle idee.

1. Esaminare e discutere i meriti di ogni idea green generata.
 - Guarda il [video](#) su come completare una tabella di matrice decisionale
 - Usate la matrice decisionale esterna per valutare le tre idee green.
 - Esaminate e selezionate l'idea green "più adatta".
 - Selezione della giustificazione dell'idea idea green "più adatta".
2. L'insegnante faciliterà questa sessione in modo inattivo e darà un feedback formativo.
3. I partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a scattare una foto dei vari contributi presentati (o condividere i file), da aggiungere al proprio diario online in cui caricare una riflessione di circa 100 parole.

ATTIVITÀ 3: PRESENTAZIONE ORALE DELL'IDEA

1. Come squadra, create delle ppt per mostrare i vostri risultati per le attività 1 e 2.
2. Ogni squadra dovrebbe nominare un portavoce incarico/a di presentare a nome della propria squadra.
3. I membri della squadra dovrebbero prepararsi a rispondere alle domande e ad approfondire la discussione.
4. Riflessione: I partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a scattare una foto dei vari contributi presentati (o a condividere file), da aggiungere al loro diario elettronico individuale e produrre un commento personale di 100 parole.

ATTIVITÀ OPZIONALE

Obiettivo dell'attività: i partecipanti consolidano ciò che hanno acquisito attraverso il processo di revisione e autoapprendimento.

Anche se questa attività è opzionale, i partecipanti sono incoraggiati a studiare e completare alcuni dei compiti prima della sessione 3. Si noti che i risultati delle sessioni 1 e 2 alimentano le attività della sessione 3.

1. Qual è la differenza tra impresa, imprenditorialità, mentalità imprenditoriale?
2. Approfondire come trasformate un Value Proposition Canvas (VPC) in un Business Model Canvas (BMC).
3. Analizzare articoli incentrati sul business sostenibile.
4. Appunta le tue scoperte e le domande nel tuo diario online.

DEBRIEFING

Obiettivo della sessione di debriefing: gli insegnanti supportano gli studenti a riflettere sul lavoro di squadra e a discutere le idee generate o le potenziali soluzioni trovate.

Per concludere la sessione, il docente faciliterà un momento di debriefing in cui i partecipanti sono incoraggiati ad esprimere le loro domande, dubbi, idee e sentimenti verso gli argomenti discussi.

Punti chiave:

1. Riepilogare gli obiettivi ed i risultati dell'apprendimento
2. L'insegnante usa la sessione di domande e risposte per riassumere la sessione formativa (domande e risposte, quiz o casi studio).
3. L'insegnante dà enfasi alle idee generate dai team e colma le lacune emerse relative alla conoscenza delle questioni legate alla sostenibilità.
4. L'insegnante fa riflettere i partecipanti sulle eventuali opinioni forti e le questioni etiche che emergono.

SESSIONE 3

SVILUPPARE IL BUSINESS MODEL CANVA PER IDEE SOSTENIBILI



INTRODUZIONE

Questa sessione si incentra sui risultati delle sessioni 1, 2. Le conoscenze acquisite nelle sessioni precedenti devono essere sviluppate in questa sessione. Dove possibile, l'insegnante è incoraggiato a dividere il gruppo in quattro nuove squadre. In questo modo, i partecipanti creeranno nuove sinergie e collaborazione di squadra. Mentre la sessione 1 si concentra su strumenti e tecniche per l'ideazione e la mappatura dell'ambiente per aiutare i partecipanti a capire il contesto in cui desiderano effettuare un cambiamento, la sessione 2 sfida i partecipanti a pensare fuori dagli schemi e a proporre idee, opzioni e opportunità innovative che creino valore per il cliente in modo sostenibile.

La sessione 3 porta i partecipanti in uno spazio collaborativo dove attingono da ciò che hanno imparato precedentemente e sviluppano un modello di business verde che integra valori etici sostenibili. L'insegnante dovrebbe cercare di far sì che questa sessione sia basata sulla creazione di un progetto e che sia altamente interattiva con la possibilità di coinvolgere utenti reali o la comunità locale.

Per incorporare la proposta di valore (risultato della sessione 2) in un modello di business verde, è importante che i partecipanti comprendano le componenti del canvas.

È in questa sessione che il modello della proposta di valore è integrata nel Business

Model Canva BCM).

L'insegnante dovrebbe quindi affrontare questi aspetti durante la sessione:

- I segmenti di clienti sono i gruppi di persone e/o organizzazioni che un'azienda o un'organizzazione mira a raggiungere e per cui creare valore con una proposta di dedicata.
- Le proposte di valore si basano su un pacchetto di prodotti e servizi che creano valore per un segmento di clienti.
- I canali descrivono come una proposta di valore è comunicata e consegnata a un segmento di clienti attraverso i canali di comunicazione, distribuzione e vendita.
- Le relazioni con i clienti delineano che tipo di relazione è stabilita e mantenuta con ogni segmento di clienti e spiega come i clienti sono acquisiti e mantenuti.
- I flussi di entrate risultano da una proposta di valore offerta con successo a un segmento di clienti. È come un'organizzazione cattura il valore con un prezzo che i clienti sono disposti a pagare.
- Le risorse chiave sono le risorse più importanti richieste per offrire e fornire gli elementi precedentemente descritti.
- Le Attività Chiave sono le attività più importanti di cui un'organizzazione ha bisogno per funzionare bene.

- Collaborazioni chiave: mostrano la rete di fornitori e partner che portano risorse e attività esterne.
- La struttura dei costi descrive tutti i costi sostenuti per operare il modello di business.
- Il profitto è calcolato sottraendo il totale di tutti i costi nella struttura dei costi dal totale di tutti i flussi di entrate.

ATTIVITÀ

Scopo delle attività: i partecipanti lavorano in team per formalizzare una proposta di valore (VPC) aziendale con impatto sociale positivo, traducendola e rappresentandola in un BMC.

ATTIVITÀ 1

L'attività richiede ai partecipanti di rivedere il modello VPC, discuterlo apertamente e poi completarlo per l'idea di business verde generata nella sessione 2.

1. Il team esamina il modello VPC per capire la sua utilità per il pensiero strategico.
2. La squadra completa il modello VPC per l'idea di business verde generata nella sessione 2.
3. La squadra appende in classe un foglio A3 contenente il VPC per una discussione aperta. Tutti i partecipanti contribuiscono alla discussione.

ATTIVITÀ 2

L'attività richiede ai partecipanti di analizzare i 10 blocchi che compongono il BCM e di completare un BMC:

- Perché il BMC è un modello così utile per definire una nuova impresa commerciale?
 - Perché è importante definire e capire l'aspetto delle relazioni con i clienti nel BMC?
- Il team rivede e discute i 10 blocchi di costruzione del BMC.
 - La squadra completa il modello BMC per l'idea di business verde generata nella sessione 2.
 - La squadra appende in classe un foglio A3 contenente il BMC per una discussione aperta. Tutti i partecipanti contribuiscono alla discussione.

ATTIVITÀ OPZIONALE

Obiettivo dell'attività: i partecipanti consolidano ciò che hanno acquisito attraverso il processo di revisione e autoapprendimento.

Anche se questa attività è opzionale, i partecipanti sono incoraggiati a studiare e completare alcuni dei compiti prima della sessione 4.

Per l'attività opzionale:

1. Fai una ricerca a tavolino e studia cosa si intende con i seguenti termini:
 - impresa sostenibile
 - imprenditorialità sostenibile
 - mentalità imprenditoriale sostenibile.
2. Quali sono gli attributi di un imprenditore green?
3. Scrivi la tua risposta nel tuo diario online e sii pronto a condividere i tuoi pensieri nella prossima sessione di formazione.

DEBRIEFING

Obiettivo della sessione di debriefing: gli insegnanti supportano gli studenti a riflettere sul lavoro di squadra e a discutere il valore della ricerca e della definizione del problema. Va ribadito che le questioni legate alla sostenibilità devono essere basate su prove.

Per concludere la sessione, il docente faciliterà un momento di debriefing in cui i partecipanti sono incoraggiati ad esprimere le loro domande, dubbi, idee e sentimenti verso gli argomenti discussi.

Punti chiave:

- Riepilogare gli obiettivi ed i risultati dell'apprendimento
- L'insegnante usa la sessione di domande e risposte per riassumere la sessione formativa (domande e risposte, quiz o casi studio).
- L'insegnante dà enfasi alle idee generate dai team e colma le lacune emerse relative alla conoscenza delle questioni legate alla sostenibilità.
- L'insegnante fa riflettere i partecipanti sulle eventuali opinioni forti e le questioni etiche che emergono.
- L'insegnante attenua eventuali tensioni tra i team o i membri del team riguardo alle questioni sulla sostenibilità.
- L'insegnante evidenzia nuove idee e possibilità di idee imprenditoriali sostenibili.
- L'insegnante incoraggia la riflessione personale e mette in relazione l'attività con la sessione successiva.

SESSION 4

MENTALITÀ IMPRENDITORIALE SOSTENIBILE



INTRODUZIONE

Questa sessione si incentra sui risultati delle sessioni 1, 2, e 3. Le conoscenze acquisite nelle sessioni precedenti devono essere sviluppate in questa sessione. L'attività di questa sessione deve essere di gruppo.

È stato Jean Baptiste Say (1767 - 1832) a coniare la parola imprenditore da "entreprendre", che significa intraprendere un'impresa, un progetto che richiede mezzi, sforzo e coordinamento. Questo è visto come una funzione sociale e atto arbitrario, che è l'arte di spostare risorse da un luogo all'altro per aiutare l'economia ad adattarsi e sviluppare la sua produzione. È l'imprenditore che assume questo mantello nella società gestendo un nuovo dispiegamento di risorse e creando nuove efficienze. L'imprenditore è visto come colui/colei che intraprende.

Una seconda scuola di pensiero, Frank Hyneman Knight (1885 - 1972), il fondatore della Scuola di Economia di Chicago, uno specialista della teoria del rischio e dell'incertezza, sostiene che un imprenditore prende dei premi in cambio della sua disponibilità ad assumersi dei rischi, al contrario delle persone che svolgono lavori stabili. Egli afferma che un imprenditore svolge una funzione sociale di assunzione del rischio ed è motivato dal profitto come ricompensa per l'assunzione del rischio. L'imprenditore è visto come colui/colei che si assume dei rischi.

D'altra parte, Joseph Schumpeter (1883 - 1950), uno dei fondatori dell'Economia Evolutiva, vede la funzione dell'imprenditore nel trasformare le invenzioni in innovazioni introducendo nuovi prodotti, nuovi metodi di produzione, nuovi servizi, nuove forme di modelli di business, nuove organizzazioni e creando nuovi mercati, distruggendo così l'equilibrio di mercato esistente attraverso la distruzione creativa. Nella mente di Schumpeter, l'imprenditore è motivato da una spinta a raggiungere la leadership, la realizzazione, il riconoscimento e a cambiare il mondo. L'imprenditore è visto come un eroe/eroina creativo.

I tre punti di vista concordano sul fatto che l'attività imprenditoriale è un importante motore per l'innovazione, la creazione di posti di lavoro e il rafforzamento della crescita economica e della diversità del mercato.

È la stessa ragione per cui la priorità della missione di OUTSIDE è quella di aiutare le scuole di tutta Europa (e oltre) ad acquisire competenze imprenditoriali attraverso la creazione di progetti verdi e sostenibili. OUTSIDE sottoscrive l'iniziativa di integrare le questioni ambientali e di sostenibilità nei curricula di educazione all'imprenditorialità.

In questa sessione, i partecipanti si impegneranno in un'attività che accrescerà la loro mentalità imprenditoriale (Risultato della Sessione 3).

Questo approccio è sostenuto con riferimento all'accesso aperto nella [Serie di conferenze IOP: Scienze della Terra ed ambientali - Sviluppo della mentalità imprenditoriale verde attraverso la moderna educazione all'imprenditorialità](#).

Questa sessione esamina i passi di trasformazione che un imprenditore adotta quando valuta le vecchie realtà, immagina nuovi concetti e progetta nuove realtà. Immaginare nuovi concetti non è la stessa cosa che avere un piano d'azione fattibile. Le visioni sono immaginazioni, sentimenti e intuizioni di come sarebbe un nuovo stato della realtà. Così, i partecipanti impareranno come combinare la loro visione con la loro passione per uno scopo più grande, e in questo caso, in un modo che genera redditività ed è sostenibile per l'ambiente.

ATTIVITÀ

I partecipanti collaborano ed esplorano modi per ridurre la pressione sulle risorse naturali, aumentare l'energia pulita e rinnovabile e innovare i modelli di business verdi per renderli più sostenibili.

ATTIVITÀ 1: LAVORO DI SQUADRA IN CUI I PARTECIPANTI EFFETTUANO RICERCHE ONLINE. I COMPITI DI RICERCA VENGONO CONDIVISI TRA I MEMBRI DELLE SQUADRE PER MASSIMIZZARE IL TEMPO

- Ogni squadra sceglie un video da esaminare.
- Le squadre discutono un video a testa e rispondono alla domanda posta.
- Quali abilità e mentalità devono essere sviluppate per gestire un'impresa sostenibile?
- Mettetelo in relazione con la vostra proposta di business verde esposta nel BMC completato nella sessione 3.

ATTIVITÀ 2: LE SQUADRE PRESENTANO UN PITCH DI UNA PICCOLA START-UP A FAVORE DELL'AMBIENTE E IMPEGNATA NELLO SVILUPPO SOSTENIBILE.

Ogni squadra dovrà produrre un pitch efficace. Sarà necessario rivedere ed aggiornare il VPC della squadra e la BMC prodotto durante la sessione 3.

Sulla base del BMC della squadra, preparare una presentazione che copra i seguenti aspetti:

- nome e logo dell'azienda green
- dichiarazione di missione sostenibile
- definizione del problema e ricerca
- ideazione e analisi delle opzioni
- BMC della proposta di valore
- modello di business canvas
- capacità e competenze dell'imprenditore
- Riferimenti

Domande a cui pensare quando si lavora in gruppo:

1. Qual è il vostro prodotto o servizio che valore crea?
2. Chi è il vostro mercato?
3. Qual è il vostro modello di reddito?
4. Chi c'è dietro l'azienda?
5. Chi è la vostra concorrenza?
6. Qual è il vostro vantaggio competitivo?

Risultato: un'idea imprenditoriale ben strutturata ed elaborata per un incubatore di startup

ATTIVITÀ OPZIONALE

Obiettivo dell'attività: i partecipanti consolidano ciò che hanno acquisito attraverso il processo di revisione e autoapprendimento.

Anche se questa attività è opzionale, i partecipanti sono incoraggiati a svolgere l'attività.

1. Rivedi tutte e tre le sessioni e scrivi una riflessione personale di 750 parole nel tuo diario online.
2. Per fare questo, accedi a internet e trova il ciclo riflessivo di Gibbs. Usa il modello di Gibb (1988) per sviluppare e scrivere la tua riflessione:
 - Descrizione: cosa è successo?
 - Sensazioni: cosa stavi pensando e provando?
 - Valutazione: cosa c'era di buono e di cattivo nell'esperienza? Cosa è andato bene e quali difficoltà hai incontrato?
 - Analisi: che senso hai dato alle situazioni difficili che hai affrontato?
 - Conclusione: cos'altro avresti potuto fare?
 - Piano d'azione: come applicheresti questo apprendimento nello studio o nel lavoro futuro?
 - Trova altri dettagli [qui](#).

PRESENTAZIONE DELLA PROPOSTA DI VALORE DELL'IDEA SOSTENIBILE

Questa attività è creata per verificare che i partecipanti abbiano raggiunto il risultato globale di apprendimento per questo modulo.

- L'attività può essere svolta come compito di gruppo o da un singolo partecipante.
- Create una serie di slide professionali e di alta qualità che dimostrino la vostra comprensione di come sviluppare un'idea di business verde seguendo i passi indicati in questo modulo.
- Dovreste puntare a fornire una riflessione personale sul vostro apprendimento, evidenziando le cose nuove che avete imparato, ciò che è stato impegnativo e cos'altro avreste voluto imparare in questo modulo.

Creare una serie di slide incentrate su quanto segue:

- Slide 1 Pagina con logo OUTSIDE che mostra; nome e logo del gruppo; dichiarazione di missione; titolo del progetto di gruppo; nomi dei partecipanti; dettagli e data della sessione.
- Slide 2 Dimostrare comprensione e consapevolezza riguardo lo sviluppo sostenibile e green business.
- Slide 3 Presentare la strategia dell'idea della biodiversità usando il modello delle idee.
- Diapositiva 4 Presentare il BMC, dando una giustificazione completa del green business.
- Diapositiva 5 Presentare le risposte all'attività di gruppo della sessione 4 su questa diapositiva.
- Diapositiva 5 Fornire una riflessione di gruppo sui pro e i contro delle sessioni.
- Slide 6 Fornite i riferimenti e qualsiasi altra risorsa utile trovata

DEBRIEFING

Obiettivo della sessione di debriefing: gli insegnanti supportano gli studenti a riflettere sul lavoro di squadra e a discutere le idee generate o le potenziali soluzioni trovate. Per concludere la sessione, il docente faciliterà un momento di debriefing in cui i partecipanti

sono incoraggiati ad esprimere le loro domande, dubbi, idee e sentimenti verso gli argomenti discussi.

Punti chiave:

- Riepilogare gli obiettivi ed i risultati dell'apprendimento
- L'insegnante usa la sessione di domande e risposte per riassumere la sessione formativa (domande e risposte, quiz o casi studio).
- L'insegnante dà enfasi alle idee generate dai team e colma le lacune emerse relative alla conoscenza delle questioni legate alla sostenibilità.
- L'insegnante fa riflettere i partecipanti sulle eventuali opinioni forti e le questioni etiche che emergono.
- L'insegnante attenua eventuali tensioni tra i team o i membri del team riguardo alle questioni sulla sostenibilità.
- L'insegnante evidenzia nuove idee e possibilità di idee imprenditoriali sostenibili.
- L'insegnante incoraggia la riflessione personale e mette in relazione l'attività con la sessione successiva.



MODULO 6 OER & FONTI

- [Cos'è lo sviluppo sostenibile](#)
- [Breve storia della sostenibilità](#)
- [Breve infografica degli SDGs](#)
- [Introduzione agli SDGs - video musicale](#)
- [Introduzione al quadro EntreComp](#)
- [Panoramica interattiva degli SDGs](#)
- [Crescita verde ed economia circolare](#)
- [Generazione e ottimizzazione delle idee](#)
- [Crescita verde ed economia circolare](#)
- [EntreComp: Il quadro delle competenze imprenditoriali](#)
- [Panoramica del tovagliolo delle idee \(terza parte\)](#)
- [Esercizio SCAMPER con i cucchiari](#)
- [Esercizio SCAMPER con il cioccolato](#)
- [Panoramica VPC](#)
- [Value proposition: cos'è, come crearla ed esempi](#)
- [Idea Napkin \(richiede l'accesso\)](#)
- [Modello VPC \(richiede l'accesso\)](#)
- [Modello del quadro a doppio diamante](#)
- [European Green Deal](#)
- [Una nuova strategia industriale per un'Europa globalmente competitiva, verde e digitale](#)
- [Video Business Model Canvas](#)
- [Modello di Business Model Canvas](#)
- [L'Alleanza della Conoscenza CASE](#)
- [Value Proposition Canvas Template](#)
- [Modello di Business Model Canvas Fogli di Google](#)
- [Business Model Canvas: Katapult Aanjagers Van De Kennis Voor Morgen](#)

- 39 Idee imprenditoriali per imprenditori sostenibili
- Entrepreneurial Mindset
- Green entrepreneurship
- Nuovi modelli di business
- Come coltivare la mentalità imprenditoriale
- L'innovazione del modello imprenditoriale sostenibile
- 25 idee di attività per la sostenibilità
- Programma delle scuole sostenibili

MODULO 7

**PROJECT MANAGEMENT PER
LO SVILUPPO SOSTENIBILE**

INTRODUZIONE






Il modulo mira a stabilire una relazione tra il concetto di gestione dei progetti e lo sviluppo sostenibile.

In particolare, aiuta gli studenti a sviluppare le competenze necessarie per gestire progetti sostenibili, con particolare attenzione a:






- gestione del progetto
- la promozione di un approccio basato sul team per ideare e sviluppare un'idea sostenibile
- sviluppo delle capacità di comunicazione.

Il modulo intende anche fornire ai partecipanti alcuni consigli pratici e attività che possono essere utilizzati per incoraggiare la consapevolezza sulle questioni ambientali e stimolare l'entusiasmo circa le attività sul tema della sostenibilità.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO





-  Capire i principi del project management.
-  Costruire e gestire un "team sostenibile" di successo.
-  Migliorare le capacità di comunicazione del team.
-  Gestire progetti sostenibili.
-  Incoraggiare la consapevolezza ambientale e la motivazione verso la sostenibilità.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

-  I docenti saranno in grado di capire il concetto di "team sostenibile".
-  I docenti saranno in grado di costruire e gestire team sostenibili di successo.
-  I docenti saranno in grado di stabilire un ambiente di comunicazione efficace.
-  I docenti saranno in grado di gestire progetti sostenibili.
-  I docenti saranno in grado di adattare e utilizzare attività di team-building ambientali.

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 4 sessioni indipendenti. I beneficiari possono scegliere di utilizzarne solo una, alcune o tutte a seconda delle proprie necessità:

-  Sessione 1: Iniziare con il Project Management
-  Sessione 2: Come creare e gestire un team sostenibile
-  Sessione 3: Come gestire un progetto sostenibile
-  Sessione 4: Come potenziare le capacità di comunicazione interna ed esterna del team



VIDEO LEZIONE MODULO 7

SESSIONE 1

INIZIARE CON IL PROJECT MANAGEMENT



COSA SI INTENDE PER PROJECT MANAGEMENT?

Per "Project management" (PM) o gestione progettuale si intende il processo di guidare il lavoro di una squadra per raggiungere tutti gli obiettivi del progetto entro i vincoli dati. Queste informazioni sono solitamente descritte nella documentazione del progetto, redatta prima della realizzazione pratica dello stesso. I vincoli primari sono scopo, tempo, budget. La sfida secondaria è ottimizzare l'utilizzo delle risorse necessarie e applicarle per soddisfare gli obiettivi predefiniti.

Il PM si basa quindi sull'uso di conoscenze, abilità, strumenti e tecniche specifiche per fornire qualcosa di valore. Alcuni esempi di progetti possono essere: lo sviluppo di un software per il miglioramento dei processi aziendali, la costruzione di un edificio, lo sforzo di soccorso dopo un disastro naturale, l'espansione delle vendite in un nuovo mercato geografico.

Ogni progetto è uno sforzo temporaneo per creare valore attraverso un prodotto, un servizio o un risultato unico. I progetti hanno un inizio e una fine, si basano su un team, un budget, un programma e una serie di aspettative che il team deve soddisfare. Ogni progetto è unico e differisce dalle operazioni di routine ovvero le attività in corso di un'organizzazione perché i progetti raggiungono una conclusione una volta raggiunto l'obiettivo.

Dopo aver introdotto il concetto di PM, il docente chiede ai partecipanti la propria esperienza sul PM e se riescono ad immaginare un'attività che hanno svolto e che potrebbe essere concepita come un progetto (es. organizzazione di una cena, pianificazione di un viaggio in famiglia, ecc.), come questa attività potrebbe essere pianificata e svolta in modo più sostenibile (es. prendere mezzi di trasporto verdi, ordinare cibo biologico ecc.).

LE COMPONENTI CHIAVE DEL PM

Il PM comporta la pianificazione, il controllo e il completamento del lavoro di un team per raggiungere obiettivi specifici in un tempo determinato.

Gestire i progetti in modo efficace e coerente è una delle funzioni più importanti per chiunque. Per essere un grande project manager, è importante fare bene queste cose.

Cominciamo con i vincoli del lavoro che deve essere completato per il progetto. Questo aiuterà a determinare le persone o il team che dovrebbero essere coinvolti. I vincoli di un progetto includono obiettivi, tempo e budget.

Obiettivi progettuali

La prima cosa da stabilire sono gli obiettivi del progetto. Chiedetevi, "Quali sono i risultati desiderati che voglio ottenere dal completamento di questo progetto?" Può essere molto utile usare la metodologia SMART per stabilire i vostri obiettivi.

SMART è un acronimo inglese che sta per Specifico, Misurabile, Raggiungibile, Definito nel tempo.

Gli obiettivi del vostro progetto vi aiuteranno a determinare gli standard di qualità del lavoro completato.

Cronologia del progetto

Una volta che vengono identificati gli obiettivi del progetto, il passo successivo è quello di determinare il tempo necessario per completare il lavoro richiesto per raggiungere l'obiettivo. Affinché un obiettivo sia realizzato, il progetto dovrà essere completato entro un certo arco di tempo. Se stai realizzando un webinar per commercializzare un prodotto o un servizio, è opportuno considerare che le tempistiche del webinar siano ben calibrate

Inoltre, più grande è l'obiettivo, più lavoro dovrà essere realizzato. Se questo è il caso, sarà utile identificare le pietre miliari o i micro-obiettivi che devono essere raggiunti lungo il percorso.

Budget del progetto

Ci sono pochissime cose che non possono essere completate con un piccolo budget - a patto che non vi interessi il risultato finale e abbiate una quantità infinita di tempo. Per esempio, se avete bisogno di ridisegnare il vostro sito web in poco tempo con un budget ridotto, sarete insoddisfatti del risultato finale. Come tutti sappiamo, quando si tratta di scegliere tra qualità, velocità ed economicità, puoi sceglierne solo due.

Portata del progetto

Ora che avete i vostri obiettivi, la tempistica e il budget, potete completare l'ambito o le specifiche per il lavoro. Dovreste includere una lista di tutti i compiti, le consegne, le scadenze e le risorse necessarie per raggiungere il vostro obiettivo. Gestire l'ambito e capire quali risultati rientrano e non rientrano nell'ambito assegnato del progetto è fondamentale per assicurare che il lavoro venga completato in tempo e secondo le specifiche richieste.

Ora che hai identificato i tuoi vincoli di lavoro, è il momento di creare un team, ovvero

l'insieme degli individui che contribuiscono alla realizzazione del progetto. Il tuo team dovrebbe essere composto da persone con il giusto equilibrio di diligenza e capacità per raggiungere i tuoi obiettivi progettuali.

Abilità del Team

Costruire una squadra con le competenze necessarie per consegnare il lavoro in tempo e nel budget è incredibilmente importante nella gestione dei progetti.

Motivazione del Team

Dovreste allineare le competenze di un membro del team con l'importanza relativa dei compiti che gli verranno assegnati per il progetto. Per esempio, se il vostro progetto richiede un lavoro di SEO sul vostro blog, ma questo lavoro non è né complesso né critico per il progetto, allora probabilmente non volete assegnare questo lavoro al vostro miglior specialista SEO. In altre parole, il lavoro che i membri del vostro team stanno facendo dovrebbe allinearsi con i loro obiettivi.

La chimica del gruppo

Una squadra composta da membri altamente motivati e qualificati può comunque fallire se non lavorano bene insieme. Due modi per costruire una squadra affiatata sono l'esperienza precedente di lavoro insieme e i tipi di personalità compatibili. L'indicatore di personalità di Myers-Briggs ed il Test Comportamentale DISC sono comunemente usati per questo scopo.

Leadership

C'è infine bisogno di leader capaci che sono ritenuti in grado di assicurare che il progetto sia portato a termine. Questi individui dovrebbero essere in grado di ispirare la squadra, comunicare efficacemente, delegare le responsabilità e risolvere i problemi relativi alla realizzazione delle attività.

Ora che conoscete le componenti chiave della gestione progettuale, è il momento di iniziare ad applicarle alla vostra strategia di generazione di idee. Sulla base delle idee identificate o proposte nell'attività successiva (es. organizzazione di una cena, pianificazione di un viaggio in famiglia, ecc.), il docente chiede ai partecipanti di ripensare al modo in cui quelle attività sono state svolte considerando le componenti identificate in questa sessione: come potrebbe essere pianificata quella specifica attività e svolta in modo più efficiente (es. c'era un vincolo di tempo e/o di budget; il supporto di amici o parenti potrebbe essere utile nello svolgimento di quelle attività)?

ATTIVITÀ

Dati gli scenari forniti dall'insegnante, gli studenti dovrebbero essere in grado di analizzare il contesto e:

- Identificare gli obiettivi, lo scopo e la tempistica dell'attività da svolgere
- Suddividere l'attività in compiti più piccoli
- Identificare le parti interessate e il team di progetto


SCENARIO A - pianificare la festa di fine anno scolastico

SCENARIO B - organizzare il compleanno del tuo migliore amico

SCENARIO C - pianificare le tue vacanze estive

SCENARIO D - organizzare la raccolta di fondi per la pulizia dell'area scolastica

Agli studenti vengono dati 30 minuti per discutere insieme e riassumere i risultati della discussione compilando il modello che possono trovare in allegato.

 Iniziare con il PM

SESSION 2

COME CREARE E GESTIRE UN TEAM SOSTENIBILE



ATTIVITÀ DI ICE BREAKING: IDENTIFICA I TUOI PUNTI DI FORZA

L'insegnante introdurrà il modulo chiedendo ai partecipanti di identificare quali sono i loro punti di forza (es. capacità organizzative, capacità di comunicazione, ecc.), gli interessi (es. amministrazione, comunicazione, ambiente, etc). Ai partecipanti viene poi chiesto di lavorare in piccoli gruppi e cercare di identificare come potrebbero condividere le responsabilità. Il brainstorming iniziale alimenterà le sessioni successive.

IL TEAM DI PROGETTO

Un team di progetto è un gruppo di persone che lavorano insieme in collaborazione o cooperazione verso un obiettivo comune. Affinché i team siano efficaci, è importante che i membri del team siano compresi come individui in termini di capacità, preferenze, norme culturali e aspettative, nonché le dinamiche sociali tra i membri del team. I team sono sempre più internazionali, con individui che portano competenze e prospettive diverse, e possono essere situati in paesi e continenti diversi. Le culture nazionali sono influenti nel plasmare i comportamenti nel lavoro a progetto. Chi è in grado di gestire in maniera efficace un progetto ha l'opportunità di migliorare i risultati sfruttando la diversità e l'inclusione delle persone disponibili.

I RUOLI ALL'INTERNO TEAM

La corretta organizzazione del team di progetto è uno dei fattori chiave per il successo del progetto. Se il progetto non ha una squadra produttiva e ben organizzata, c'è una maggiore probabilità che fallisca sin dall'inizio perché la squadra non è da subito in grado di fare il progetto nel modo giusto. Senza la giusta organizzazione del lavoro di squadra, le persone che ne formano parte non riusciranno a svolgere una serie di ruoli specifici e a portare avanti una varietà di responsabilità di gruppo/individuali. Quindi, quando si realizza un nuovo progetto, per prima cosa ci si deve occupare della migliore organizzazione possibile del team di progetto attraverso attività di team building. Ogni squadra, indipendentemente dal tipo, dalle dimensioni e dalla natura del progetto, ha tre ruoli (definiti come "convenzionali").

Questi ruoli sono:

- **Project manager:** leader del gruppo, si assume la responsabilità dei risultati del lavoro di squadra.
- **Membro:** è una persona che è effettivamente coinvolta nello svolgimento dei compiti assegnati. I membri del team accedono direttamente al progetto e sviluppano le attività.
- **Collaboratore:** è una persona o un'organizzazione che partecipa al lavoro di squadra ma non è effettivamente coinvolto nell'esecuzione dei compiti e nello svolgimento delle responsabilità del team di progetto.

I collaboratori aiutano a migliorare il progetto fornendo suggerimenti preziosi, giudizi esperti e consulenze. Non sono responsabili dei risultati del progetto. Spesso i collaboratori del team di progetto hanno un interesse nel progetto, quindi facilitano la sua riuscita.

Nell'ambito della metodologia OUTSIDE, abbiamo definito 4 ruoli fondamentali che ciascun progetto green OUTSIDE dovrebbe avere:

- **Project manager:** la persona responsabile di coordinare il team, monitorare l'esecuzione e la tempistica, facilitare il flusso di lavoro all'interno del team, armonizzare il processo decisionale.
- **Responsabile finanziario:** la persona incaricata di guidare la progettazione del budget, monitorare le spese e riferirle al team.
- **Responsabile della comunicazione:** la persona incaricata della comunicazione con le parti interessate interne ed esterne e responsabile di trasmettere il valore ambientale del progetto al pubblico.
- **Specialista di marketing:** il membro incaricato di definire gli strumenti, i canali e le strategie di marketing per promuovere il progetto al pubblico.

Ecco una piccola checklist dei compiti chiave per creare un organigramma di un team di progetto:

- **Fare una lista del team del progetto.** Per prima cosa devi elencare tutti i ruoli e nominativi delle persone che dovrebbero far parte del team di progetto. Puoi farlo dopo aver finito i colloqui con i candidati alla squadra.
- **Assegnare i ruoli di base.** Ora dovete pensare a quali individui ricopriranno ciascun ruolo specifico. Usate i risultati dei vostri colloqui per iniziare con i leader, poi elencate i membri e i collaboratori.
- **Identificare i ruoli aggiuntivi.** Analizzate il vostro progetto e definite se avete bisogno di ruoli specifici (es. esperto IT).
- **Riunisci l'intera squadra.** Usa la tua lista contenente i dettagli sui ruoli assegnati alle persone per assemblare la squadra. A questo punto la tua squadra è stata formalmente costituita.

- **Identificare le parti interessate.** La tua squadra è formata, ora devi identificare le parti interessate o quelle persone/organizzazioni che hanno un interesse diretto o sono influenzate dal tuo progetto. Sono lo sponsor e il cliente. Considera che anche se gli stakeholder non sono membri del team, sono considerati nel piano organizzativo del team di progetto perché influenzano le sue decisioni.
- **Costruire il grafico.** Infine, usa tutti i dati per creare il grafico e mostra le relazioni tra la squadra e le parti interessate. Le relazioni mostreranno chi coordina chi e quale meccanismo di supervisione viene usato per guidare il lavoro di squadra.

Dopo aver introdotto il concetto di team di progetto e dei suoi ruoli, il docente chiede ai team di iniziare un brainstorming sulla condivisione delle responsabilità. In che misura i ruoli del progetto identificati corrispondono ai punti di forza e agli interessi introdotti durante l'attività di ice-breaking?

GESTIRE UN TEAM DI PROGETTO: L'APPROCCIO DI "OPEN LEADERSHIP"

Open leadership è un insieme di pratiche e abilità che le persone possono usare per mobilitare le loro comunità per risolvere problemi condivisi e raggiungere obiettivi condivisi. Per dirla in un altro modo, gli open leader progettano e costruiscono progetti che permettono alle persone di collaborare all'interno di comunità inclusive. Gli open leader sono guidati da principi aperti, incentrati su:

- **Comprensione:** rendono il lavoro accessibile e chiaro.
 - **Condivisione:** rendono il lavoro facile da adattare, riprodurre e diffondere.
 - **Partecipazione & inclusione:** rendono il lavoro invitante, rilevante e sicuro per tutti.
- Per applicare questi principi, gli open leader adottano queste pratiche. Essi:
- **Progettano:** prendono decisioni contestuali e deliberate su come e quando essere aperti.
 - **Costruiscono:** creano strutture e sistemi che assicurano chiarezza e una gestione basata sui processi.

- **Rafforzano:** modellano le capacità di leadership rafforzando i propri collaboratori.

Tale approccio permette ai leader, le loro comunità, organizzazioni e progetti di lavorare per il raggiungimento di questi obiettivi.

Tale approccio supporta le comunità, le organizzazioni e i progetti nel:

- Migliorare l'efficienza, la qualità e la rilevanza del lavoro svolto.
- Scoprire soluzioni nuove e innovative che sono significative per il proprio contesto.
- Aumentare la riconoscibilità, la portata, la durata e l'utilità del lavoro svolto.

Non tutte le comunità, organizzazioni o progetti mirano al raggiungimento di tutti questi obiettivi, principi o azioni contemporaneamente. Invece, chi adotta un'open leadership lavora con i propri collaboratori - le persone che mettono a disposizione il proprio tempo, talento e competenza in un progetto - per concentrarsi sugli elementi che li aiuteranno a raggiungere gli obiettivi condivisi. Per esempio, un progetto locale potrebbe prima lavorare per migliorare l'efficienza, la qualità e la rilevanza. In seguito, potrebbe concentrarsi sulla visibilità per aumentare la riconoscibilità, la portata, la durata e l'utilità del lavoro del progetto. Successivamente i un'altra comunità potrebbe scoprire nuove soluzioni innovative e localizzarle sulle proprie necessità.

Dopo aver introdotto il concetto di leadership aperta, il docente chiede ai team di iniziare un brainstorming sulle sfide che l'approccio di "open leadership" potrebbe portare ad un progetto. Il processo decisionale sarebbe più facile?

TEAM BUILDING PER LA SOSTENIBILITÀ

Team building è un termine che indica vari tipi di attività utilizzate per migliorare le relazioni sociali e definire i ruoli all'interno dei team, spesso incentrandosi sulla realizzazione di compiti collaborativi.

Il team building è uno degli aspetti fondamentali dello sviluppo organizzativo che può essere applicato a gruppi come squadre sportive, classi scolastiche, team di progetto.

Il team building aiuta a:

- essere allineati sugli obiettivi
- costruire relazioni di lavoro efficaci
- ridurre l'ambiguità dei ruoli dei membri del team
- trovare soluzioni ai problemi di squadra.

Ci sono molte attività di team building per la sostenibilità che possono essere organizzate e che possono ispirare il lavoro della squadra.

Che tipo di attività potrebbero organizzare i tuoi studenti per migliorare il loro team building?

ATTIVITÀ 1

Dati gli scenari forniti dal formatore, gli studenti dovrebbero essere in grado di analizzare il contesto e definire:

- i ruoli della squadra
- il processo decisionale.

SCENARIO A - organizzare la festa di fine anno scolastico

SCENARIO B - organizzare il compleanno del tuo migliore amico

SCENARIO C - pianificare le vacanze estive

SCENARIO D - organizzare la raccolta di fondi per la pulizia dell'area scolastica

Gli studenti hanno 20 minuti per discutere insieme e riassumere i risultati della discussione compilando il modello in allegato.

Il responsabile della comunicazione nominato prende appunti e prepara alcune slide per la presentazione del progetto che avverrà alla fine delle 4 sessioni.

 [Come creare e gestire team sostenibili](#)

ATTIVITÀ 2

Attività di apprendimento (team building): mezza giornata: "Pulizia della comunità".

Utilizzando il modello di seguito, gli insegnanti possono proporre questa attività di team building agli studenti.

 [Pulizia della comunità](#)

SESSIONE 3

COME GESTIRE UN PROGETTO SOSTENIBILE



PIANIFICAZIONE FINANZIARIA

Un budget è un piano finanziario per un periodo definito, spesso un anno. Può anche includere volumi di vendita e ricavi pianificati, quantità di risorse, costi e spese, attività, passività e flussi di cassa. Aziende, governi, famiglie e altre organizzazioni lo usano per esprimere piani strategici di attività o eventi in termini misurabili. Un budget è la somma delle finanze stanziare per uno scopo particolare e la sintesi delle spese previste insieme alle proposte su come soddisfarle. Può includere un'eccedenza di bilancio, che fornisce denaro da usare in un momento futuro, o un deficit in cui le spese superano le entrate.

Un budget di progetto è il totale dei costi previsti necessari per completare un progetto in un periodo definito. Viene usato per stimare quali saranno i costi del progetto per ogni fase del progetto. Il budget del progetto includerà aspetti come il costo del lavoro, i costi di approvvigionamento dei materiali e i costi operativi. Ma non è un documento statico. Il tuo budget di progetto sarà rivisto e rinvigito nel corso del progetto.

La chiave per creare un budget di progetto è rendere tutte le voci facili da tracciare. Se puoi applicare un processo semplice alle spese del progetto, allora puoi monitorare le spese di in modo accurato e tempestivo.

Il primo passo nella creazione di un budget è identificare le spese. È necessario elencare tutto ciò che è necessario per portare a termine un progetto.

Questo include i salari per la manodopera, le attrezzature, i materiali e altro.

Esaminate bene il vostro piano del progetto e identificate le spese da soli per iniziare. Poi, i membri del tuo team potrebbero essere in grado di aiutarti a riconoscere alcune spese che non hai riconosciuto immediatamente, quindi assicurati di chiedere loro di guardare la tua lista di spese quando crei un budget. È imperativo elencare assolutamente tutte le spese. Più ne individuate, meno sarete sorpresi da spese impreviste più avanti nel progetto.

Qui sotto potete trovare una breve checklist:

1. identificate le vostre spese
2. stimare i costi
3. aggiungere gli extra (fondo cassa, costi di contingenza, ecc.)

Utilizzando il modello di seguito, l'insegnante chiede ai gruppi di studenti di identificare le spese e stimare il budget. Cosa si può fare se le spese stimate superano il budget disponibile?

 [Come gestire un progetto sostenibile](#)

IL CICLO DI VITA DEL PROGETTO

L'insegnante introdurrà l'argomento al modulo chiedendo ai partecipanti di pensare alle idee progettuali identificate nello scenario di apprendimento 1 (ad esempio, pianificare una vacanza, organizzare un matrimonio, organizzare la festa di fine anno, etc.) e pensare a un budget e un cronogramma.

A te e al tuo team è stato assegnato il compito, come puoi gestirlo?

Indipendentemente dalla metodologia o dalla terminologia usata, si useranno gli stessi processi di base di gestione del progetto o le stesse fasi di sviluppo. I principali gruppi di processi generalmente includono:

- **Avvio:** I processi di avvio determinano la natura e la portata del progetto. Se questa fase non viene eseguita correttamente, è improbabile che il progetto riesca a soddisfare le esigenze. In questa fase è necessario accertarsi che ci sia una comprensione diffusa del progetto, nonché assicurarsi che tutti i controlli necessari siano stati inclusi. Qualsiasi carenza dovrebbe essere riportata e dovrebbe essere definita una strategia per correggerla.
- **Pianificazione:** Dopo la fase di avvio, il progetto viene pianificato a un livello di dettaglio appropriato. Lo scopo principale è quello di pianificare adeguatamente tempo, costi e risorse per stimare il lavoro necessario e per gestire efficacemente il rischio durante l'esecuzione del progetto. Analogamente alla fase precedente, la mancata pianificazione adeguata riduce notevolmente le possibilità del progetto di realizzare con successo i suoi obiettivi.
- **Produzione o esecuzione:** tale fase assicura la realizzazione dei prodotti finali come stabilito dal piano di gestione progettuale. Questa fase implica un'adeguata assegnazione, coordinamento e gestione delle risorse umane e di qualsiasi altra risorsa come materiale e budget. L'output di questa fase sono i risultati del progetto.
- **Monitoraggio e controllo:** si tratta dei processi eseguiti per osservare l'esecuzione del progetto in modo che i potenziali problemi possano essere identificati in tempo e che si possano intraprendere, se

necessario, misure correttive, per controllare l'esecuzione del progetto.

Il beneficio chiave è che la performance del progetto è osservata e misurata regolarmente per identificare le variazioni dal piano di gestione del progetto.

- **Chiusura:** La chiusura include l'accettazione formale del progetto e la sua conclusione. Le attività amministrative includono l'archiviazione dei file e la documentazione dei risultati ottenuti.

IL CRONOGRAMMA INIZIALE DEL PROGETTO: IL DIAGRAMMA DI GANTT

Il diagramma di Gantt è un tipo di grafico a barre che illustra la pianificazione di un progetto. Questo grafico elenca le attività da eseguire sull'asse verticale e gli intervalli di tempo sull'asse orizzontale. La larghezza delle barre orizzontali nel grafico mostra la durata di ogni attività. I grafici di Gantt illustrano le date di inizio e fine delle attività chiave del progetto che costituiscono la struttura di ripartizione del lavoro. Dopo aver introdotto il diagramma di GANTT e le sue finalità, l'insegnante chiede alle squadre di iniziare a redigere una prima cronogramma del loro progetto. Per facilitare il compito, l'insegnante fornisce il modello OUTSIDE del diagramma di GANTT.

 [Come gestire un progetto sostenibile](#)

MONITORAGGIO DEL PROGETTO E GESTIONE DEL RISCHIO

Il monitoraggio è una valutazione continua che mira a fornire a tutte le parti interessate informazioni tempestive e dettagliate sul progresso o sul ritardo delle attività valutate in corso. È una supervisione della fase di implementazione dell'attività. Il suo scopo è quello di determinare se i risultati, le consegne e i programmi pianificati sono stati raggiunti in modo da poter agire per correggere le carenze il più rapidamente possibile. Una buona pianificazione, combinata con un efficace monitoraggio e valutazione, può giocare un ruolo importante nel migliorare l'efficacia dei programmi e dei progetti di sviluppo. Una buona pianificazione aiuta a concentrarsi sui risultati che contano, mentre

il monitoraggio e la valutazione ci aiutano a imparare dai successi e dalle sfide del passato e a informare il processo decisionale in modo che le iniziative attuali e future siano in grado di migliorare la vita delle persone e di ampliare le loro scelte.

Il monitoraggio ed il controllo includono:

- Misurare le attività del progetto in corso ("dove siamo");
- Monitorare le variabili del progetto (costo, sforzo, ambito, ecc.) rispetto al piano di gestione e allo standard di riferimento (dove dovremmo essere);
- Identificare le azioni correttive per affrontare correttamente i problemi e i rischi (come possiamo rimetterci in carreggiata);
- Influenzare i fattori che potrebbero eludere il controllo integrato delle modifiche in modo che solo le modifiche approvate vengano implementate.

La gestione del rischio è l'identificazione, la valutazione e la prioritizzazione dei rischi (definiti in ISO 31000 come l'effetto dell'incertezza sugli obiettivi) seguita dall'applicazione coordinata ed economica delle risorse per minimizzare, monitorare e controllare la probabilità o l'impatto di eventi sfortunati o per massimizzare la realizzazione delle opportunità. Il piano di gestione del rischio dovrebbe proporre controlli di sicurezza applicabili ed efficaci per gestire i rischi. Per esempio, un alto rischio osservato di virus informatici potrebbe essere mitigato acquistando e implementando un software antivirus. Un buon piano di gestione dei rischi dovrebbe contenere un calendario per l'attuazione dei controlli e le persone responsabili di tali azioni. Per progettare un efficace piano di gestione del rischio, proponiamo i seguenti passi:

- Identificare le minacce
- Valutare la vulnerabilità degli aspetti critici e delle minacce specifiche
- Determinare il rischio (cioè la probabilità e le conseguenze attese di specifici tipi di attacchi a specifici aspetti)
- Identificare i modi per ridurre tali rischi
- Dare priorità alle misure di riduzione del rischio.

Utilizzando il modello di seguito, l'insegnante chiede alle squadre di identificare dei potenziali rischi per il proprio progetto e di

pianificare le controazioni. Cosa si può fare se si presenta un rischio inaspettato?

 Come gestire un progetto sostenibile

GLI STAKEHOLDER DEL PROGETTO: INTERNI VS ESTERNI

Il termine stakeholder del progetto si riferisce a "un individuo, un gruppo o un'organizzazione che può influenzare, essere influenzato o percepire di essere influenzato da una decisione, attività o risultato di un progetto". Gli stakeholder del progetto sono entità che hanno un interesse in un dato progetto. Queste parti interessate possono essere all'interno o all'esterno di un'organizzazione che:

- sponsorizza un progetto
- ha un interesse o un guadagno al completamento con successo di un progetto;
- può avere un'influenza positiva o negativa nel completamento del progetto.

La gestione degli stakeholder è quindi una componente critica per il successo di qualsiasi progetto, programma o attività. È un processo in quattro fasi di:

1. identificare le parti interessate
2. determinare la loro influenza
3. piano di gestione della comunicazione
4. influenzare gli stakeholder attraverso il loro coinvolgimento.

Per facilitare il processo, un team di progetto sotto la guida del responsabile della comunicazione può elaborare un registro degli stakeholder. Particolare attenzione dovrebbe essere data agli stakeholder esterni che non hanno un legame diretto con il progetto. Non sono dipendenti e non hanno alcun interesse finanziario diretto nel profitto o nella perdita del progetto. Invece, hanno un interesse in come il progetto influenza la comunità o una parte della comunità. Gli stakeholder esterni includono entità governative come i consigli comunali, le scuole locali, altre imprese e i residenti nell'area in cui il team realizza il suo progetto. Chi sono gli stakeholder esterni di un'azienda?

Utilizzando il modello fornito, le squadre dovranno identificare gli stakeholder interni

e esterni del proprio progetto. In che modo gli stakeholder esterni potrebbero avere un impatto negativo sul vostro progetto?

Questa sessione è complementare a quella successiva in cui l'insegnante si concentrerà sulla strategia di comunicazione e coinvolgimento delle parti interessate.

ATTIVITÀ 1

Utilizzando il modello fornito di seguito, l'insegnante chiedere alle squadre di identificare:

- il cronogramma del progetto
- potenziali rischi
- le spese e definire una previsione di budget
- i principali stakeholder interni ed esterni del proprio progetto.


SCENARIO A - organizzare la festa di fine anno scolastico

SCENARIO B - organizzare il compleanno del tuo migliore amico

SCENARIO C - pianificare le vacanze estive


SCENARIO D - organizzare la raccolta di fondi per la pulizia dell'area scolastica

Gli studenti hanno 45 minuti per discutere insieme e riassumere i risultati della discussione compilando il modello in allegato. Il responsabile della comunicazione nominato prende appunti e prepara alcune diapositive per la presentazione del progetto che avverrà alla fine delle 4 sessioni.

 [Come gestire un progetto sostenibile](#)

ATTIVITÀ 2

Seguendo il modello fornito di seguito, gli studenti sono invitati a sviluppare un progetto artistico sulla riduzione della plastica.

 [Agenda 2030 - Un'economia circolare per un mondo sostenibile](#)

SESSIONE 4

COME POTENZIARE LE CAPACITÀ DI COMUNICAZIONE INTERNA ED ESTERNA DEL TEAM



ATTIVITÀ DI ICE BREAKING: GLI STAKEHOLDERS

Nelle sessioni precedenti i team di studenti hanno identificato gli stakeholder del proprio progetto. Pensate al contesto scolastico, chi sono gli stakeholder esterni (per esempio i genitori)? Come influenzano le classi?

IL PIANO DI COMUNICAZIONE

Un piano di comunicazione è una tabella di marcia per far arrivare un messaggio a un pubblico, indicando a chi è necessario trasmettere le informazioni, nonché quando e come si intende comunicarle. È uno strumento essenziale in ogni settore, sia che si lavori nel marketing, nelle risorse umane, nelle relazioni pubbliche o negli affari aziendali. Prendersi il tempo per specificare i propri obiettivi, il pubblico e le strategie di comunicazione renderà il piano il più forte ed efficace possibile. Una comunicazione chiara nella gestione progettuale non riguarda solo dove si dovrebbe comunicare, ma anche quali membri del team dovrebbero ricevere quali tipi di messaggi.

La comunicazione interna è importante quanto quella rivolta agli stakeholder esterni e al pubblico. Condividere un piano di comunicazione può dare al vostro team chiarezza su quali strumenti usare quando e

chi contattare con ciascuno di questi strumenti.

Senza un piano di comunicazione, si potrebbe avere un membro del team che cerca di fare domande sul lavoro in uno strumento che un altro membro del team controlla raramente. Piuttosto che essere in grado di comunicare chiaramente e andare avanti con il lavoro, ogni membro del team finirebbe frustrato, confuso e disconnesso dal lavoro che conta.

Un piano di comunicazione può essere facilmente creato in quattro passi:

- 1 Definire i vostri stakeholder di riferimento (interni ed esterni)
- 2 Definire obiettivi e strategia di comunicazione
- 3 Stabilire metodi e canali di comunicazione per la comunicazione interna ed esterna
- 4 Crea un cronogramma o un calendario per il vostro piano

Usando il modello fornito di seguito, l'insegnante chiede alle squadre di progettare il piano di comunicazione per il proprio progetto. Tutti i componenti del piano sono necessari? In caso negativo, perché?

 Abilità comunicative

COMUNICARE LA SOSTENIBILITÀ

Gli stakeholder di oggi, come i governi, i consumatori o gli acquirenti, si aspettano che le aziende vadano ben oltre la conformità e che spieghino come stanno affrontando le principali sfide globali, dal cambiamento climatico alla schiavitù moderna. Non è più sufficiente minimizzare il proprio impatto. Bisogna mostrare come si contribuisce a un futuro migliore per le persone e l'ambiente.

Dato che la sostenibilità è diventata una preoccupazione principale del business, sempre più aziende stanno comunicando le loro storie. Le aziende leader sono aperte sulle sfide che affrontano e spiegano l'importante lavoro che fanno per affrontare complesse questioni sociali e ambientali. Comunicando i loro sforzi in modo autentico, dimostrano credibilità e guadagnano maggiore fiducia e riconoscimento tra le parti interessate.

Comunicare il vostro programma per la sostenibilità può portare enormi benefici, che siate una grande multinazionale o una piccola azienda locale. Una comunicazione ben fatta può essere uno strumento potente, dal coinvolgere i dipendenti e aiutare a guidare il cambiamento internamente, fino a suscitare l'interesse degli stakeholder sulle grandi pietre miliari che state raggiungendo nel vostro percorso di sostenibilità. Può anche aiutarvi ad aumentare il vantaggio competitivo, poiché la vostra posizione sulle questioni sociali e ambientali vi differenzia dai vostri colleghi. Comunicare i vostri sforzi di sostenibilità vi aiuterà anche ad affrontare le sfide crescenti, come i nuovi regolamenti riguardo la reportistica, il calo della fiducia dei consumatori nei marchi e un esame più attento da parte degli investitori.

Comunicare la sostenibilità - come produrre campagne di comunicazione efficaci.

Utilizzando il **modello** fornito, l'insegnante chiede ai team di integrare il piano di comunicazione con le componenti della sostenibilità. Qual è il messaggio che si vuole trasmettere? Qual è il valore aggiunto di sostenibilità del vostro progetto?

ATTIVITÀ 1

Dato il modello qui sotto, il formatore chiede al team di:

- progettare il piano di comunicazione per il proprio progetto
- integrarlo con le componenti di sostenibilità


SCENARIO A - pianificare la festa di fine anno scolastico

SCENARIO B - organizzare il compleanno del tuo migliore amico

SCENARIO C - pianificare le vacanze estive


SCENARIO D - organizzare la raccolta di fondi per la pulizia dell'area scolastica

Gli studenti hanno 30 minuti per discutere insieme e riassumere i risultati della discussione compilando il modello in allegato. Il responsabile della comunicazione nominato prende appunti e prepara alcune diapositive per la presentazione del progetto che avverrà alla fine delle 4 sessioni.

 Come potenziare le capacità di comunicazione interna ed esterna del team

ATTIVITÀ 2

Seguendo il modello fornito di seguito, gli studenti sono invitati a sviluppare una campagna di comunicazione sulla dieta mediterranea.

 La dieta mediterranea



MODULO 7 OER & FONTI

- Cos'è la gestione del progetto?
- Pianificazione del progetto
- Componenti chiave della gestione del progetto
- L'approccio Agile alla gestione del progetto
- Gestione del tempo (tabella GANTT)
- Gestione dei compiti (struttura di ripartizione del lavoro)
- Collaborazione e documentazione
- Gestione del rischio
- Gestione del valore guadagnato
- OUTSIDE_ modulo 7 modello 7a.docx
- Project Manager
- Il team di progetto
- I ruoli del team
- Gestire un team di progetto: L'approccio di "open leadership"
- Open leadership
- Team building per la sostenibilità
- 4 attività di green team building per una vita più felice in ufficio
- OUTSIDE_ modulo 7 modello 7b parte A.docx
- OUTSIDE_ modulo 7 modello 7b parte B.docx
- Il ciclo di vita del progetto
- Pianificazione finanziaria: il budget del progetto
- Monitoraggio
- La gestione del rischio
- Le parti interessate
- Chi sono gli stakeholder esterni di un'azienda?

- [OUTSIDE_modulo 7 template 7c parte A .docx](#)
- [OUTSIDE_modulo 7 template 7c parte B.docx](#)
- [Il piano di comunicazione](#)
- [Comunicare la sostenibilità](#)
- [Comunicare la sostenibilità - come produrre campagne pubbliche efficaci](#)
- [OUTSIDE_modulo 7 template 7d.docx](#)
- [OUTSIDE_modulo 7 template 7d parte B.docx](#)

MODULO 8



**IL CONTRIBUTO DELLE TIC
ALLA IDEE SOSTENIBILI**



INTRODUZIONE

Nella nostra epoca, la tecnologia dell'informazione e della comunicazione è parte integrante della vita umana. Dipendiamo dalle TIC per quasi tutto.






L'impennata mondiale nell'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) ci ha permesso di rendere lo scambio di informazioni più veloce e più facile; ha ridotto la nostra necessità di spostare fisicamente persone, prodotti, informazioni, il che ci ha anche permesso di ridurre il traffico stradale. È interessante notare che mentre l'ICT è uno strumento che può aiutare a inventare e implementare idee di business ecologiche, può essere utile come concetto sostenibile esso stesso.

Pertanto, c'è la necessità di diffondere la consapevolezza di come le TIC possano contribuire alla crescita sostenibile e possano supportare la promozione di idee imprenditoriali green.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

-  Capire il ruolo delle TIC nella crescita sostenibile.
-  Scoprire l'utilizzo delle TIC per lo sviluppo di idee imprenditoriali sostenibili.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

-  I docenti saranno in grado di scoprire i benefici delle TIC.
-  I docenti saranno in grado di esplorare, selezionare ed utilizzare diversi strumenti TIC.
-  I docenti saranno in grado di elaborare delle strategie relative all'applicazione delle competenze digitali per raggiungere gli obiettivi desiderati.
-  I docenti saranno in grado di utilizzare una vasta gamma di strumenti e risorse utili ad integrare le TIC.
-  I docenti saranno in grado di utilizzare molteplici strumenti TIC nello sviluppo delle idee sostenibili.



I docenti saranno in grado di applicare strategie di promozione digitale con gli studenti.

SESSIONI FORMATIVE

Questo modulo è costituito da 3 sessioni di argomenti interconnessi:



Sessione 1: Le TIC per lo sviluppo sostenibile



Sessione 2: Utilizzare le competenze digitali e i social media per promuovere le idee imprenditoriali sostenibili



Sessione 3: Elaborare una social media strategy per promuovere le idee imprenditoriali sostenibili



VIDEO LEZIONE MODULO 8

SESSIONE 1

LE TIC PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



INTRODUZIONE

La prima parte della sessione è un invito a vedere come il gruppo si sente in questo momento (5'). Iniziamo la sessione con un check-in, una sorta di 'misuratore di temperatura' (su una scala da 1-100):

1. Valutate le vostre emozioni
2. Valutate la vostra condizione fisica
3. Valutate i vostri pensieri.

Invitiamo a fare il check-in con una lavagna a fogli mobili, consigliamo di prepararsi in anticipo: si può dipingere un grafico a scala che nota un lato come 0% e un altro come 100% con ogni frase scritta nel grafico.

Prima dell'attività, ad ogni partecipante viene dato un adesivo o un pennarello colorato per segnare la sua risposta. Dopo l'attività, gli viene dato un colore diverso per segnare la sua risposta. Sarà utile confrontare i risultati e vedere se ci sono dei cambiamenti nel gruppo prima e dopo il workshop. L'insegnante può presentare brevemente i risultati e passare alle parti successive della sessione.

La sessione inizierà con un'introduzione sull'argomento principale che verrà seguita da una breve attività di brainstorming sulle TIC e le loro applicazioni. Successivamente, l'insegnante faciliterà un'ampia discussione di gruppo tra i partecipanti incentrata sulla conoscenza e l'uso delle TIC.

FASE 1: Introduzione

Le TIC stanno diventando parte integrante della nostra vita. Oltre a rivestire un ruolo chiave nelle attività legate all'informazione e

comunicazione, la loro applicazione potrebbe contribuire allo sviluppo di società maggiormente sostenibili.

Ci sono infatti molteplici pubblicazioni che spiegano il potenziale dell'uso delle TIC a supporto della creazione di un futuro maggiormente sostenibile e rispettoso dell'ambiente. Diverse organizzazioni come il World Wildlife Fund suggeriscono di sostituire il termine "Green IT" (informatica verde) con "Greening with IT" (contribuire allo sviluppo sostenibile attraverso le TIC). La Global e-Sustainability Initiative sostiene che l'uso ecologico e a basso impatto ambientale di computer e altri strumenti informatici possa costituire una soluzione efficace per i futuri problemi ambientali.

Allora, come possiamo, a livello di società, investire in questo potenziale? Le TIC vengono utilizzate da tutti, possono influenzare ciò che ci circonda, nonché le nostre azioni. Le TIC giocano infatti un ruolo chiave nella nostra vita quotidiana. Oggi ci affidiamo completamente alle TIC per lo scambio di informazioni. Sono così radicate nella nostra vita quotidiana che ci dimentichiamo persino di renderci conto di quanto siano predominanti.

È fondamentale diffondere la consapevolezza sulle TIC e su come queste possano essere usate come strumento a contributo della sostenibilità. Pertanto, l'obiettivo di questa attività è quello di diffondere tale consapevolezza nel contesto scolastico.

FASE 2: Discussione in piccolo gruppi

Al termine dell'introduzione, ai partecipanti

viene chiesto di formare piccoli gruppo di 3-4 persone (dipende dal numero di partecipanti totali) ed iniziare una conversazione riguardo il workshop che andranno a realizzare e le abilità digitali relative alle TIC che posseggono.

Possibili domande per la discussione (se utile, le domande potrebbero essere stampate o scritte sulla lavagna a fogli mobili):

- Cosa significano le competenze TIC per me in generale? Cosa ne so già?
- Cosa sto già usando nel mio lavoro personale e/o professionale delle competenze TIC?
- Cosa voglio imparare oggi?

FASE 3: Discussione plenaria

L'insegnante chiede ad ogni gruppo di condividere ciò che è stato discusso durante la suddivisione in piccoli gruppi. Nel frattempo, l'insegnante può segnare i punti importanti sulla lavagna a fogli mobili per avere una rappresentazione visiva della discussione.

Per riassumere la discussione dei piccoli gruppi, l'insegnante può porre domande come:

- Qual è stata la parte più importante della vostra discussione di gruppo?
- Cosa avete imparato da questa discussione in piccoli gruppi?
- Cosa vorresti approfondire?
- C'è qualcos'altro di cui volete parlare che non è stato discusso?

LA TECNICA "WORLD CAFÈ"

L'attività prevede l'utilizzo della tecnica del "World café". I partecipanti vengono divisi in 4 squadre, composte da 4-5 partecipanti. Tuttavia, il numero di squadre e il numero di partecipanti nelle squadre può variare e dipende dal numero totale di partecipanti.

I quattro diversi argomenti che possono essere dati alle quattro diverse squadre sono:

1. Quali strumenti TIC sono già disponibili nella vostra scuola? Che tipo di supporto le scuole dovrebbero fornire per agevolare l'uso di tali strumenti?
2. Quali strumenti TIC mancano nel vostro contesto scolastico? Che tipo di supporto le scuole dovrebbero fornire per agevolare lo sviluppo delle competenze digitali?
3. Quali sono i benefici dell'uso di strumenti/abilità digitali nell'ambiente scolastico?
4. Quali sono gli svantaggi o i rischi legati

all'uso delle competenze digitali e dei social media nell'ambiente scolastico?

Nota per i partecipanti: discutete degli strumenti digitali e delle competenze per creare il contenuto e anche dei social media attraverso i quali diffondereste il contenuto creato.

FASE 1: Introduzione: I partecipanti saranno introdotti al metodo del World Café. Cos'è e come funziona? Il metodo World Café viene spiegato in modo visivo.

FASE 2: Creazione delle squadre: I partecipanti saranno divisi in squadre diverse create in maniera casuale. Dopo la suddivisione in squadra, i partecipanti sono invitati a sistemarsi sui tavoli assegnati. Successivamente, ciascuna nominerà il proprio leader.

FASE 3: Attività: Su ogni tavolo ci sarà una domanda o un argomento. Le squadre avranno 10 minuti per fare brainstorming e discutere sull'argomento. Il leader appunterà le idee emerse. Quando saranno passati 10 minuti, i membri della squadra cambieranno i tavoli in senso orario. I leader di ciascuna squadra non si muoveranno come i partecipanti, ma rimarranno seduti al primo tavolo assegnato. Allo stesso modo, nei 10 minuti successivi, i membri della squadra discuteranno su un'altra domanda o un altro argomento posto sul tavolo su cui si sono seduti. In questo modo, 4 squadre parteciperanno a tutti e 4 i tavoli in senso orario trascorrendo 10 minuti su ogni tavolo e discuteranno l'argomento e condivideranno i loro punti di vista mentre i team leader continueranno a documentarli.

FASE 4: Condivisione delle idee: i leader condivideranno in plenaria tutte le opinioni documentate.

FASE 5: Discussione: verrà avviata una discussione aperta tra tutti i partecipanti in relazione all'attività. Dovrebbero essere incoraggiati a parlare dei diversi punti di vista facilitando diverse domande come:

- Quali nuovi concetti avete trovato interessanti in questa discussione?
- C'è qualcosa che non è stato condiviso durante la discussione di gruppo ma che vorreste condividere ora?

SESSIONE 2

UTILIZZARE LE COMPETENZE DIGITALI E I SOCIAL MEDIA PER PROMUOVERE LE IDEE IMPRENDITORIALI SOSTENIBILI



ATTIVITÀ: PROMUOVERE LA TUA IDEA GREEN

INTRODUZIONE ED ATTIVITÀ DI ICEBREAKING (Insegnante)

In questa sessione ai partecipanti verranno presentati diversi strumenti TIC attraverso un brainstorming e discussioni di gruppo. Durante l'attività, i partecipanti otterranno maggiori informazioni su come questi strumenti TIC sono utilizzati per scopi diversi da quelli scolastici.

AVVIO (Insegnante)

Si inizierà con una discussione aperta.

L'insegnante chiederà ai partecipanti di indicare i nomi delle piattaforme di social media che conoscono e usano quotidianamente. Quando i partecipanti diranno il nome di una piattaforma, l'insegnante annoterà il nome sulla lavagna.

Il formatore dispiegherà un altro foglio della lavagna a fogli mobili già riempito con una lista di diversi strumenti di social media e spiegherà brevemente la natura di questi strumenti di social media. Questa attività viene aggiunta per estendere gli orizzonti dei partecipanti e renderli consapevoli della disponibilità di strumenti utili. Le piattaforme possono anche essere presentate in modo diverso, perché non presentarle in modo digitale?

Dopo questa fase, sulla parete, l'insegnante mostrerà due lavagne a fogli mobili con una lista di diversi social media e strumenti digitali

Queste lavagne a fogli mobili saranno utilizzate durante l'attività principale che segue. Questa fase di avvio è cruciale perché aiuterà l'insegnante ad introdurre i partecipanti verso l'attività successiva.

ATTIVITÀ PRINCIPALE

L'obiettivo è quello di stimolare l'acquisizione di competenze pratiche tra i partecipanti. Questa attività sarà un processo articolato su più fasi:

Fase 1: In questa fase, l'insegnante darà un po' di tempo ai partecipanti per pensare a un'idea di business su cui vorrebbero lavorare. L'idea di business non deve essere necessariamente impegnativa o molto specifica. L'insegnante deve incoraggiare l'immaginazione dei partecipanti e dare la possibilità agli studenti di scegliere qualsiasi idea.

Fase 2: Non appena i partecipanti hanno identificato l'idea di business su cui concentrarsi, l'insegnante comunicherà ai partecipanti di controllare le due lavagne a fogli mobili su cui compaiono i nomi degli strumenti digitali e dei social media.

L'insegnante incoraggerà i partecipanti a pensare e scegliere un social media ed uno strumento digitale con cui lavorare. L'insegnante dovrebbe assicurarsi che gli strumenti che appaiono sulle lavagne siano

accessibili e facili da usare durante il workshop. Tuttavia, i partecipanti saranno anche autorizzati e incoraggiati a scegliere qualsiasi social media e strumento digitale, anche quelli non menzionati nella lista.

Fase 3: Si tratta di una fase pratica, in cui l'insegnante chiederà ai partecipanti di utilizzare gli strumenti digitali identificati per promuovere la propria idea imprenditoriale. L'enfasi principale di questa attività verterà sull'utilizzo dei social media per la promozione aziendale. I partecipanti utilizzeranno gli strumenti digitali per sviluppare una strategia per promuovere la propria idea di business e dovranno selezionare una piattaforma social che utilizzeranno successivamente.

Per esempio: prima i partecipanti creeranno un poster o faranno un video o qualsiasi altro prodotto usando lo strumento digitale. In seguito, i partecipanti useranno la piattaforma dei social media per promuovere la propria idea imprenditoriale. Nel complesso, i partecipanti saranno incoraggiati a creare una campagna di promozione convincente dell'idea imprenditoriale utilizzando i social media e lo strumento digitale scelto. Infine, questa fase sarà segnata come completata quando i partecipanti promuoveranno effettivamente l'idea imprenditoriale utilizzando i social media.

Fase 4: In questa fase, ai partecipanti verrà chiesto di presentare il lavoro realizzato nella fase precedente. Ogni partecipante avrà 2 minuti per presentare la propria idea al pubblico. In questa fase, i partecipanti presenteranno brevemente l'idea imprenditoriale su cui hanno lavorato, gli strumenti digitali che hanno usato e la piattaforma di social media che hanno scelto per promuovere questa idea. Mentre il lavoro di questa attività migliorerà la creatività verso le idee di business, gli strumenti dei social media e l'uso degli strumenti digitali, questa attività aumenterà anche la fiducia dei partecipanti e aiuterà gli altri partecipanti a capire la creatività nelle idee di business e l'uso degli strumenti ICT.

Fase 5: Dopo la presentazione, l'insegnante incoraggerà i partecipanti a condividere

apertamente quale strumento hanno trovato completamente nuovo o qualsiasi altra cosa che considerano una preziosa acquisizione nella loro conoscenza.

DEBRIEFING

Per concludere la sessione, l'insegnante faciliterà un momento di debriefing in cui i partecipanti sono incoraggiati ad esprimere le proprie domande, dubbi, idee e sentimenti verso gli argomenti discussi.

Il facilitatore può usare le seguenti domande per il debriefing:

1. Come ti sei sentito/a quando ti è stato chiesto di redigere un business plan?
2. Com'è stato il processo di scelta degli strumenti digitali e dei social media? È stato facile o difficile?
3. Cosa hai trovato di nuovo in questa esperienza?
4. Come puoi applicare queste conoscenze nella vita reale?

SESSIONE 3

ELABORARE UNA STRATEGIA SOCIAL PER PROMUOVERE LE IDEE IMPRENDITORIALI SOSTENIBILI



ELABORARE UNA SOCIAL MEDIA STRATEGY

AVVIO (Insegnante)

Dopo che i partecipanti si sono sistemati ai loro posti, l'insegnante chiederà loro di condividere lo stato d'animo in cui si trovano oggi. Quest'attività contribuirà la creazione di un clima amichevole e rilassato. L'insegnante presenterà ciò su cui si lavorerà: i partecipanti creeranno una strategia social media.

Questo aiuterà a rimanere coerenti ed a promuovere le vostre idee sostenibili a lungo termine. Come iniziare?

Vi proponiamo i seguenti passi:

1. Identificate il tuo pubblico di riferimento
2. Stabilite i vostri obiettivi (tramite il metodo SMART)
3. Scegliete i canali di comunicazione (piattaforme di social media)
4. Decidete quali contenuti volete comunicare per il vostro pubblico di riferimento
5. Create dei compiti per il vostro team ed un calendario dei contenuti.

I partecipanti lavoreranno alla creazione della loro strategia di social media. Ognuno di loro avrà 60 minuti per elaborarla. Di seguito si possono trovare delle indicazioni più dettagliate su come procedere:

1. Identificare il pubblico di riferimento (età, sesso, occupazione, status, hobby ed interessi, etc.)

2. Stabilire gli obiettivi (metodo SMART)

Gli Obiettivi intelligenti vi permetteranno di creare campagne ben strutturate. Come distinguere un obiettivo corretto da uno vago? Ecco un esempio di obiettivo vago e intelligente:

- OBIETTIVO VAGO: Aumenterò il mio numero di follower sui social.
- OBIETTIVO INTELLIGENTE: Entro la fine dell'anno, aumenterò i follower della pagina Facebook del 10%.

Per assicurarsi che gli obiettivi siano chiari e raggiungibili, essi dovrebbe essere:

- Specifici (semplici, sensati, significativi).
- Misurabili (significativi, motivanti).
- Raggiungibili (concordati, raggiungibili).
- Rilevanti (ragionevoli, realistici, basati sui risultati).
- Definiti nel tempo (basati sul tempo, limitati nel tempo, limitati nel tempo/costi, tempestivi, sensibili al tempo).

Gli obiettivi SMART sono stabiliti utilizzando una serie specifica di criteri che assicurano che i vostri obiettivi siano raggiungibili entro un certo periodo di tempo. Come potete vedere, l'acronimo SMART è un gioco di parole. Il facilitatore può scrivere sulla lavagna l'acronimo SMART ed il significato che c'è dietro. Ci sono anche domande utili che possono aumentare la comprensione del metodo.

3. Scegliere i canali di comunicazione (piattaforme di social media). L'insegnante ricorderà ai partecipanti quanto discusso nella sessione precedente.

Durante questa sessione, i partecipanti avranno la possibilità di sceglierne almeno una e lavorare sulla strategia di questa specifica piattaforma. Se vedono che è rilevante, possono anche scegliere più piattaforme. L'obiettivo è quello di scegliere i social network che sono più utilizzati dal pubblico di riferimento e che allo stesso tempo si adattano all'immagine del proprio marchio.

4. Decidere che tipo di contenuto volete comunicare per il vostro pubblico di riferimento. Dopo aver definito il pubblico di riferimento, gli obiettivi ed il canale, ora è il momento di scegliere il contenuto, in particolare:

- Cosa si vuole comunicare.
- Con quale frequenza si vuole comunicare.

5. Creare dei compiti per il team e il calendario dei contenuti

- Redigere un calendario della vostra comunicazione
- Assegnare dei compiti alla vostra squadra.

DEBRIEFING

Ogni partecipante o gruppo di partecipanti (da valutare in base al lavoro che si è realizzato in precedenza) lavorerà sulla strategia descrivendo i 5 punti sopra menzionati. Al termine di questa presentazione, ne seguirà un'altra in cui ciascun partecipante o gruppo riferirà ciò che è stato raggiunto durante la sessione. Per concludere la sessione, l'insegnante faciliterà un momento di debriefing in cui i partecipanti saranno incoraggiati ad esprimere le loro domande, dubbi, idee e sentimenti verso gli argomenti discussi.

L'insegnante informerà che verrà utilizzato il metodo di riflessione chiamato "Rosa". Il facilitatore invita a parlare apertamente di ciò che è stato un punto culminante (estremità della rosa) e ciò che è stato impegnativo (spina della rosa) e quali nuove idee sono venute (gambo della rosa).

L'insegnante disegnerà la rosa per far visualizzare l'obiettivo dell'attività:

- Estremità: Un punto culminante, un successo, una piccola vittoria o qualcosa di positivo che è successo. Cosa ti è piaciuto del processo?
- Centro (Spine): cosa è stato stimolante o non è piaciuto?

- Base (Gambo inferiore): nuove idee che sono fiorite o qualcosa da aspettarsi.

ULTERIORI INFORMAZIONI SUI SOCIAL MEDIA

CONSIGLI PRINCIPALI DI SOCIAL MEDIA MARKETING:

1. Iniziare con un Piano

Stabilire obiettivi e traguardi per i social media. Creare obiettivi che seguano la struttura SMART. Dovrebbero essere specifici, misurabili, raggiungibili, rilevanti e definiti nel tempo.

2. Identificare il social media appropriato

Facebook è il migliore se si vuole aumentare la consapevolezza del marchio o generare interesse. D'altra parte, se volete espandere la vostra rete di influencer e professionisti, allora Twitter e LinkedIn possono essere le opzioni migliori. Mentre TikTok e Instagram sono scelte primarie per fare appello alle fasce più giovani.

3. Creare un calendario dei social media

4. Rendere gli account sui social media visivamente accattivanti

Create un simbolo, un personaggio che possa essere identificabile per il pubblico. Scegliete una tavolozza di colori da utilizzare nei vostri account.

CONTENTUTI:

5. Creare la storia del vostro marchio

Il modo in cui rappresentate il vostro marchio ha un impatto enorme su come la gente lo percepisce. Le aziende più importanti fanno ricorso a uno storytelling per il successo del loro brand marketing. Le storie aiutano sempre a sviluppare una connessione emotiva tra il vostro marchio e il pubblico.

Oltre a cosa e come lo dici, è importante anche il mezzo attraverso il quale il tuo marchio comunica la sua storia. I social media sono molto efficaci per connettersi con le persone.

6. Collegare il contenuto con gli eventi attuali

7. Utilizzare le "Storie"

8. Utilizzare al massimo i video dal vivo

I video dal vivo stanno diventando sempre più popolari tra i brand che desiderano coinvolgere il loro pubblico. In effetti, un sondaggio di Livestream ha rilevato che l'80% del pubblico preferisce guardare video dal vivo di un marchio piuttosto che leggere i loro blog.

9. Condividere post con foto e usare immagini adatte ai social network

Strumenti come Canva, Cello e Venngage possono essere utilizzati per creare grafiche strabilianti. In base al canale di promozione e al tema del post, offrono centinaia di modelli per iniziare. Quindi, crea la tua infografica, immagine o modello e vedi come le immagini adatte ai social possono aiutare a catturare più attenzione sul tuo brand!

10. Utilizzare GIF animate

11. Utilizzare Emojis per rendere i vostri post più divertenti

12. Scrivere titoli accattivanti per i social media

13. Fare indagini e sondaggi

14. Promuovere il "Chiedimi tutto" (Ask Me Anything)

15. Pubblicare ciò può supportare la società (es. beneficenza, auto etc.)

16. Mescolate i vostri formati

Assicuratevi di cambiare i formati dei tuoi post sui social di tanto in tanto. Se di solito pubblicate GIF, provate un JPG. Se di solito pubblicate foto, provate un video. E approfittate di tutti i formati all'interno di ogni social network, come Stories, o Reels, o Live video.

17. Utilizzare hashtag pertinenti

Gli hashtag sono un ottimo modo per migliorare la visibilità del brand. Gli hashtag dovrebbero anche essere rilevanti per il vostro pubblico. Più specifico è l'hashtag, più rilevante sarà il vostro pubblico. Questo porterà a una migliore visibilità e a tassi di coinvolgimento più elevati. Cercate sempre di usare variazioni di hashtag includendo un generico con un hashtag unico e specifico.

18. Aumentare il traffico del sito web

I post e gli annunci sui social media sono strumenti chiave per guidare il traffico verso il vostro o sito web. Condividere contenuti dal tuo blog o sito web sui vostri canali sociali è un ottimo modo per aumentarne il traffico.

19. Promuovere il contenuto

Promuovere i vostri contenuti sui canali sociali è un ottimo modo per presentare i vostri contenuti intelligenti e ben definiti a nuove persone, dimostrando la vostra competenza e facendo crescere il pubblico.

20. Pubblicità mirata

Gli annunci sociali sono un modo economico per promuovere la tua attività e condividere contenuti.

Offrono anche potenti opzioni di targeting in modo da poter raggiungere il pubblico giusto.

21. Concentrarsi sulla qualità piuttosto che sulla quantità

22. Pubblicare al momento giusto

Il segreto di un post di successo sui social media è condividere il post giusto al momento giusto.

È qui che strumenti di pianificazione e marketing per i social media come SocialPilot vengono in vostro soccorso. Vi offrono approfondimenti dettagliati su più attività di social media e aiutano a scoprire il momento migliore per postare. Potete quindi programmare i vostri post su varie piattaforme di social media direttamente dalla dashboard di tali strumenti. Questi strumenti vi aiutano inoltre a capire la performance dei vostri post, in modo da poter apportare ulteriori miglioramenti.

COSTRUIRE RELAZIONI:

23. Iniziare una conversazione con i vostri follower

24. Rispondere alle domande e ai problemi dei clienti

25. Seguire regolarmente persone rilevanti e attive nel vostro settore

26. Promuovi in modo incrociato i vostri profili sociali

27. Utilizzare strumenti di gestione dei social media


28. Tracciare e perfezionare le tue prestazioni Monitorate tutto costantemente. Osservate le vostre analisi sulla piattaforma per vedere quali tipi di contenuti coinvolgono gli utenti e le vostre tendenze sociali nel tempo.

29. Siate attivi sui social media

30. Rendere i social media una parte essenziale del vostro business

31. Sperimentare ed evolvere sempre

La cosa più importante e rilevante è evitare di rimanere statici. Dovete trovare costantemente modi per innovare, sia attraverso il contenuto che state creando, che attraverso le nuove promettenti tecnologie e piattaforme di social media.

 [Suggerimenti per l'utilizzo delle cinque principali piattaforme di social media](#)



MODULO 8 OER & FONTI

- [Il metodo del World Café spiegato in modo visivo](#)
- [Raccolta di video sull'educazione non formale e su come condurla "YOUTRAIN videoproject"](#)
- [Il metodo World Café](#)
- [La tecnica World Café](#)
- [MindTools](#)
- [Obiettivi SMART - Guida completa per i coach](#)
- [Canali di social media popolari per il tuo business](#)
- [Come creare un piano di Social Media Marketing in 6 passaggi](#)
- [9 modi ideali per aumentare i tuoi sforzi di social media marketing](#)
- [35 idee efficaci per aumentare l'impegno sui social media](#)
- [Come usare i social media per le piccole imprese: 12 semplici consigli](#)
- [La guida facile ai social media per le piccole imprese](#)
- [Come usare i social media per il business](#)
- [I social media per le aziende](#)
- [Social Media Marketing 101: guida per i principianti](#)
- [Social Media: strumenti \(e trucchi\) per i marketer](#)

Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Il "Toolkit formativo OUTSIDE per docenti" è stato prodotto dai partner del progetto OUTSIDE e pubblicato nel Gennaio 2022.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto: "OUTSIDE- Open commUniTies for Sustainable DevelopmEnt" Nr. 2020-1-IT02-KA201-079803



Questo documento è rilasciato con licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)