



**Education Is the  
Key to Success**



# EDUCATION IS THE KEY TO SUCCESS



**Co-funded by  
the European Union**

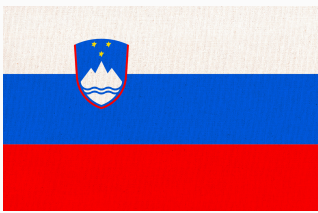
## MANUALE

# AUTORI



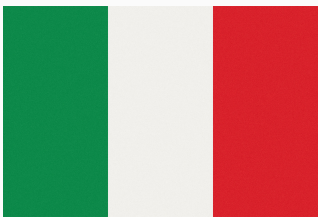
**COLEGIUL ECONOMIC “ION GHICA”, ROMANIA**

MARIOARA BORDEEANU  
CAMELIA ISTRATE  
CĂTĂLIN FULGER ISTRATE  
POMPILIA MARALOIU  
EVELINA TURIAC



**ASPIRA INSTITUTE, SLOVENIA**

RADA DRNOVŠEK



**BITNESS SRL, ITALY**

TIZIANA FERRANDO



**ÇARŞAMBA 75.YIL MESLEKI TEKNİK ANADOLU  
LİSESİ, TURKEY**

AHMET ORAN  
HALIME YEŞİL  
KÜBRA GENÇ  
BERAT KADIOĞLU



# INDICE DEI CONTENUTI

<b>Benvenuto</b>	<b>01</b>
Partners	02
<b>Modulo 1</b>	<b>03</b>
<b>Modulo 2</b>	<b>24</b>
<b>Modulo 3</b>	<b>43</b>
<b>Modulo 4</b>	<b>67</b>
<b>Modulo 5</b>	<b>90</b>
<b>Modulo 6</b>	<b>112</b>
<b>Modulo 7</b>	<b>132</b>
<b>Modulo 8</b>	<b>156</b>



# BENVENUTI

## COME UTILIZZARE QUESTO MANUALE E TUTTI GLI 8 MODULI IN CLASSE

Il manuale si compone di 8 diversi moduli che includono alcune basi teoriche e 5 diverse attività/esercizi per ogni argomento.

Complessivamente si possono trovare 40 attività diverse su:

Modulo 1: Conoscere se stessi, i propri talenti e le proprie passioni

Modulo 2: Growth mindset e psicologia positiva

Modulo 3: Pensiero critico e problem-solving based learning

Modulo 4: Io e te (relazioni, comunicazione)

Modulo 5: Io e il mondo (il mio contributo alla comunità, il volontariato, le possibilità di E+)

Modulo 6: Trasforma la tua idea in realtà (gestione dei progetti)

Modulo 7: Competenze digitali

Modulo 8: Finanze

Quindi questo manuale ti permette di conoscere i tuoi studenti e aiutarli a crescere ed essere la loro guida e il loro supporto in questo percorso.

Puoi usare tutte le attività o solo alcune o combinare parti diverse tra loro. Affidati a ciò che la tua esperienza di insegnante ti suggerisce.

Naturalmente saremo felici se condividerai questo manuale con i tuoi colleghi, con altri insegnanti e con chiunque possa trarne beneficio.

### **SUGGERIMENTI E TRUCCHI PER L'UTILIZZO DEL NOSTRO MANUALE:**

**Utilizzalo come introduzione, come momento motivazionale nella tua classe.**

**Crea uno spazio sicuro e tranquillo per i tuoi studenti, magari con una musica calma in sottofondo.**

**Non c'è una risposta giusta o sbagliata. Tutte le risposte sono quelle giuste per i tuoi studenti in questo momento.**

**Dì loro di non trattenersi, di tirare fuori tutto. La carta può sopportare tutto.**

**Sii gentile ed empatico.**

**Dì loro di seguire le loro "viscere". Cosa dice la loro voce interiore, la loro intuizione?**

**Sostienili affinché inizino a diventare i creatori della loro vita.**

**Raccomandiamo che il nostro manuale e le sue attività vengano introdotti all'inizio dell'anno scolastico, in modo da dare agli insegnanti più tempo e flessibilità.**

**Raccomandiamo che le parti teoriche siano di supporto alle attività che svolgerai con i giovani in classe. Concentrarsi maggiormente sulle attività pratiche.**

**Ti consigliamo di utilizzare solo le attività che ritieni utili e che possono aiutare i tuoi studenti. Puoi svolgere tutte le attività di un modulo o solo alcune. Puoi anche mescolare le attività tra loro, se lo ritieni utile.**

**Se necessario, consigliamo di adattare le attività soprattutto per studenti con minori opportunità e con un background difficile. 1**

# PARTNERS

---

Questo partenariato è stato creato nell'ambito di un corso di formazione sulla gestione dei progetti e comprende organizzazioni provenienti da Romania (applicant), Italia, Turchia e Slovenia.

## ● **Colegiul Economic “Ion Ghica” Braila, Romania**

"Ion Ghica" Economic College di Brăila si propone di fornire agli studenti un ambiente ottimale per un'istruzione di qualità, nei settori della formazione economica, del commercio, del turismo e dell'alimentazione, che fornisca loro un insieme di valori e di competenze imprenditoriali necessarie per l'integrazione nella comunità, per contribuire al soddisfacimento dei bisogni personali e a una società resiliente, senza ignorare la necessità di un apprendimento permanente.

## ● **Bitness srl, Italia**

Bitness srl opera all'intersezione tra educazione e tecnologie digitali, con la missione di favorire lo sviluppo di competenze digitali e di scoprire metodologie didattiche efficaci

## ● **Çarşamba 75.Yıl Mesleki Teknik Anadolu Lisesi, Turchia**

La scuola conduce le sue attività educative come Scuola Superiore Professionale Sanitaria nel centro della città di Çarşamba, e quando i nostri studenti si diplomano, hanno l'opportunità di lavorare come personale sanitario in varie istituzioni sanitarie e ospedali statali.

## ● **Aspira, Slovenia**

L'Istituto ASPIRA è un luogo di persone passionate e curiose che sviluppano il proprio io. La loro missione è offrire all'individuo un ambiente in cui possa sviluppare la propria passione. Lavorano a livello locale, regionale e internazionale.



# MODULO NO. 1

## CONOSCERE SE STESSI

<b>Obiettivo</b>	Questo modulo si propone di mostrare agli studenti perché è essenziale scoprire il proprio mondo interiore. In questo modulo condividiamo 5 attività con cui chiunque può farsi un'idea più precisa di sé e capire le proprie azioni, comportamenti, pensieri o emozioni. Gli studenti impareranno anche a valutare se stessi in modo oggettivo.	
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti fanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
	Teoria dell'autoconsapevolezza	Gli studenti conoscono e comprendono i loro valori, il loro carattere, i loro sentimenti, le loro motivazioni e i loro desideri, e comprendono entrambe le categorie di autoconsapevolezza interna e di autoconsapevolezza esterna.
	Pratiche di autoconsapevolezza	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sono in grado di valutare i propri comportamenti, pensieri, atteggiamenti, motivazioni e desideri.</li><li>• Gli studenti sono in grado di guardare al loro passato e al loro presente, valutarli e pianificare il loro futuro.</li></ul>
	Teoria e pratica della mindfulness	Gli studenti sanno come mantenere una consapevolezza momento per momento dei loro pensieri, sentimenti, sensazioni corporee e dell'ambiente circostante attraverso una prospettiva di cura.
	Autovalutazione realistica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti dimostrano una riflessione attiva, persistente e attenta su convinzioni, valori, atteggiamenti, etica ed emozioni che li motivano ad agire.</li><li>• Gli studenti sono in grado di identificare i punti di forza personali e le aree di miglioramento.</li></ul>

# INTRODUZIONE

"Conoscere se stessi" è un'espressione che si riferisce al processo di presa di coscienza e comprensione dei propri pensieri, sentimenti e comportamenti. Ciò può comportare l'esplorazione della propria personalità, dei valori, delle convinzioni e degli obiettivi, nonché l'apprendimento di come regolare le emozioni e gestire lo stress.

Il concetto di autoconsapevolezza è stato studiato da diversi ricercatori e teorici, tra cui Carl Jung, Abraham Maslow e Carl Rogers. In psicologia, l'autoconsapevolezza è spesso considerata una componente chiave dell'intelligenza emotiva ed è ritenuta essenziale sia per la crescita personale che per le interazioni sociali efficaci.

Una teoria strettamente legata all'idea di "conoscere se stessi" è la cosiddetta "teoria dell'autorealizzazione". Questa teoria, sviluppata da Abraham Maslow, propone che tutte le persone abbiano una spinta innata a raggiungere il loro pieno potenziale e a diventare la migliore versione di se stessi. Secondo Maslow, questa spinta all'autorealizzazione è il livello più alto della motivazione umana ed è ciò che in ultima analisi porta le persone a cercare nuove esperienze, a correre rischi e a perseguire il miglioramento personale.

Un altro concetto correlato è quello di scoperta di sé, strettamente legato all'idea di "conoscere se stessi". Si tratta di imparare a conoscere se stessi, compresi i punti di forza, le debolezze, i valori e le convinzioni. Può essere un processo che dura tutta la vita, poiché le persone continuano a crescere e a cambiare.

Conoscere se stessi significa comprendere le proprie emozioni, i propri comportamenti, i propri pensieri e le proprie convinzioni e scoprire la propria unicità. Può essere impegnativo ma gratificante e porta a un maggior senso di accettazione di sé, all'autostima e a una maggiore felicità.



# UNITÀ 1:

## IO - PASSATO E PRESENTE

---

### Contesto teorico

Può essere utile valutare la propria situazione per diversi motivi. Uno di questi è che può aiutarci a chiarire la nostra situazione attuale, il che può aiutarci a stabilire obiettivi e a pianificare il futuro. Inoltre, riflettere sulla propria situazione può aiutare a identificare le aree in cui è necessario apportare cambiamenti o miglioramenti. Questo può essere un esercizio prezioso per la crescita personale e il miglioramento di sé.

Un altro vantaggio della valutazione della propria situazione attuale è che può aiutare a riconoscere e apprezzare i propri risultati e progressi. Ciò può aumentare la fiducia e la motivazione e aiutare a mantenere una visione positiva. In definitiva, la valutazione della situazione attuale può aiutarci a comprendere più a fondo noi stessi e la nostra vita, aiutandoci a sfruttare al meglio il nostro presente e a pianificare il futuro.

Se volete valutare la vostra situazione, prendete in considerazione la possibilità di porvi domande quali:

- Quali sono i miei attuali punti di forza e di debolezza?
- Quali sono i miei obiettivi e le mie priorità attuali?
- Quali sono le sfide o gli ostacoli più grandi che sto affrontando?
- Quali sono le cose della mia vita per cui sono più grato?
- Quali sono le cose della mia vita che vorrei cambiare?
- Quali sono i miei obiettivi a breve e a lungo termine?
- Quali azioni posso intraprendere per raggiungere i miei obiettivi?

È importante notare che l'autoriflessione e l'autovalutazione sono processi personali, quindi potrebbe essere utile farlo in un luogo sicuro e tranquillo.



# UNITÀ 1:

## IO - PASSATO E PRESENTE

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** il fiume della vita, gratitudine, consapevolezza di sé, autostima, immagine di sé.

**MATERIALI NECESSARI:** fogli bianchi/colorati, matite, pastelli, corde, giocattoli, pietre, conchiglie ecc.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Il primo esercizio, che dura fino a 45 minuti, è suddiviso in due parti.

All'inizio, si dividono gli studenti in coppie.

Il compito di ogni studente è quello di costruire il proprio fiume della vita. Prima lo farà uno studente e poi si alterneranno.

Possono disegnarlo su carta bianca, ma è ancora più efficace se lo si fa con una corda e diversi oggetti (giocattoli kinder, pietre, legno, conchiglie, ecc.). Lo studente costruisce il proprio fiume della vita dalla nascita a oggi e segna tutti gli eventi (ma non solo legati alla scuola) che ritiene essenziali nel corso della propria vita. È fondamentale che l'altra persona cammini insieme per tutto il fiume della vita e che alla fine lo studente si guardi indietro per vedere ciò che ha già realizzato e che i due studenti si diano il cinque 😊. Poi si cambia e l'altra persona della coppia fa lo stesso.

L'obiettivo dell'esercizio è quello di vedere che abbiamo già realizzato molto, anche se forse non siamo nella situazione migliore nella nostra vita attuale.

Nella seconda parte dell'esercizio, i ragazzi lavoreranno da soli e scriveranno un diario della gratitudine.

In cima al foglio (si può anche preparare prima), ci sarà scritto “SONO GRATO/A PER...” , seguito dai numeri da 1 a 30. Incoraggiate tutti a trovare almeno 30 cose o caratteristiche per cui sono grati nella loro vita:

SONO GRATA/O PER...

- 1.
- 2.
- 3.

...

Questa parte ha l'obiettivo di coltivare gratitudine per le caratteristiche che già si possiedono e per le cose che già si hanno. E di capire che hanno già così tanti talenti e così tante capacità che sta a loro decidere come farle fruttare.

# UNITÀ 1:

## IO - PASSATO E PRESENTE

---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività. Queste attività si svolgeranno in cerchio con il resto dei compagni o in piccoli gruppi o coppie. Durante queste sessioni, gli studenti cercheranno di capire quali sono i momenti “aha!” che hanno avuto dopo l'esercizio e quali sono i risultati. Gli studenti discuteranno anche di ciò che hanno imparato e di dove possono utilizzare queste abilità quotidianamente.

### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Come vi sentite dopo averlo fatto e guardato?
- Quanto vi sentite orgogliosi dopo aver guardato il vostro fiume della vita e aver visto ciò che avete già raggiunto?
- Chi sono le persone più importanti della vostra vita?
- Che tipo di rapporto avete con loro?
- Ci sono relazioni che vorreste migliorare?
- Come vi siete sentiti scrivendo il vostro elenco di gratitudine?

### Fatto curioso:

**Sebbene la maggior parte delle persone creda di essere consapevole di sé, solo il 10-15% delle persone che abbiamo studiato corrisponde a questi criteri. Quindi, avete un motivo in più per scavare più a fondo ed essere più consapevoli di voi stessi.**



# UNITÀ 2:

## IO - I MIEI VALORI

---

### Contesto teorico

I valori personali sono principi o convinzioni che un individuo considera importanti e che guidano le sue azioni e il suo processo decisionale. Possono includere l'onestà, l'integrità, la compassione, la responsabilità e il rispetto. I valori personali svolgono un ruolo importante nel plasmare il comportamento, gli atteggiamenti e le relazioni con gli altri.

I valori personali sono importanti per diversi motivi. Possono:

Fornire un senso di direzione e di scopo: i valori personali possono aiutare le persone a stabilire obiettivi e a prendere decisioni in linea con le loro convinzioni e priorità.

Influenzare il comportamento e il processo decisionale: I valori personali agiscono come una bussola morale che aiuta gli individui a navigare in situazioni complesse e impegnative.

Promuovere il benessere mentale ed emotivo: Mantenere e vivere valori personali in linea con le convinzioni individuali può portare tranquillità, soddisfazione e senso di realizzazione.

Promuovere relazioni positive: I valori personali possono plasmare il modo in cui trattiamo gli altri, guidando il modo in cui interagire con gli altri in modo autentico e rispettoso.

Contribuiscono al senso di identità: I valori personali possono essere una parte fondamentale dell'identità di un individuo, e fornire un senso di appartenenza e collegamento a una comunità più ampia.

È importante notare che i valori personali possono cambiare con la crescita e l'acquisizione di nuove esperienze; è fondamentale rivalutare i valori personali perché possono evolvere periodicamente e devono essere compatibili con i valori collettivi più ampi della società, come le leggi e l'etica.

#### LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI MASLOW

È una teoria psicologica proposta da Abraham Maslow nel suo articolo del 1943 A Theory of Human Motivation, pubblicato su Psychological Review. Maslow ha suddiviso i bisogni in bisogni primari o inferiori (fondamentali per la sopravvivenza umana) e bisogni superiori (bisogni di crescita personale). In base alla loro importanza, li classificò in una cosiddetta gerarchia dei bisogni.



# UNITÀ 2:

## IO - I MIEI VALORI

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** valori, diagramma di Maslow, consapevolezza di sé, autostima, immagine di sé.

**MATERIALI NECESSARI:** elenco dei valori, diagramma di Maslow, fogli bianchi/colorati, matite, pastelli.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Questa attività può durare fino a 45 minuti. Gli studenti esamineranno i propri valori e ne costruiranno una piramide. I valori sono ciò che ogni persona ritiene importante nel modo in cui vive e lavora. Essi (dovrebbero) determinare le nostre priorità e, in fondo, sono probabilmente le misure che usiamo per capire se la nostra vita sta andando come vogliamo.

Prendete un foglio di carta e leggete i valori che abbiamo elencato qui sotto (potete anche ritagliarli per facilitare il lavoro). Ogni studente sceglie quelli più importanti per lui/lei, quelli fondamentali, e usa la struttura della piramide per rappresentarli.

Leggete ogni riga e scegliete il valore più importante. Quando li avrete letti tutti, dovrete avere circa 19 valori tra i quali sceglierete i 7 finali. Presentate i vostri 7 valori fondamentali con il più importante in cima alla piramide e gli altri 6 a seguire.

L'obiettivo dell'esercizio è quello di dare un'occhiata ai nostri valori e di sensibilizzarci su di essi e sul diagramma di Maslow, collegandoli alla nostra vita quotidiana.



# UNITÀ 2:

## IO - I MIEI VALORI

---

### Esercizio

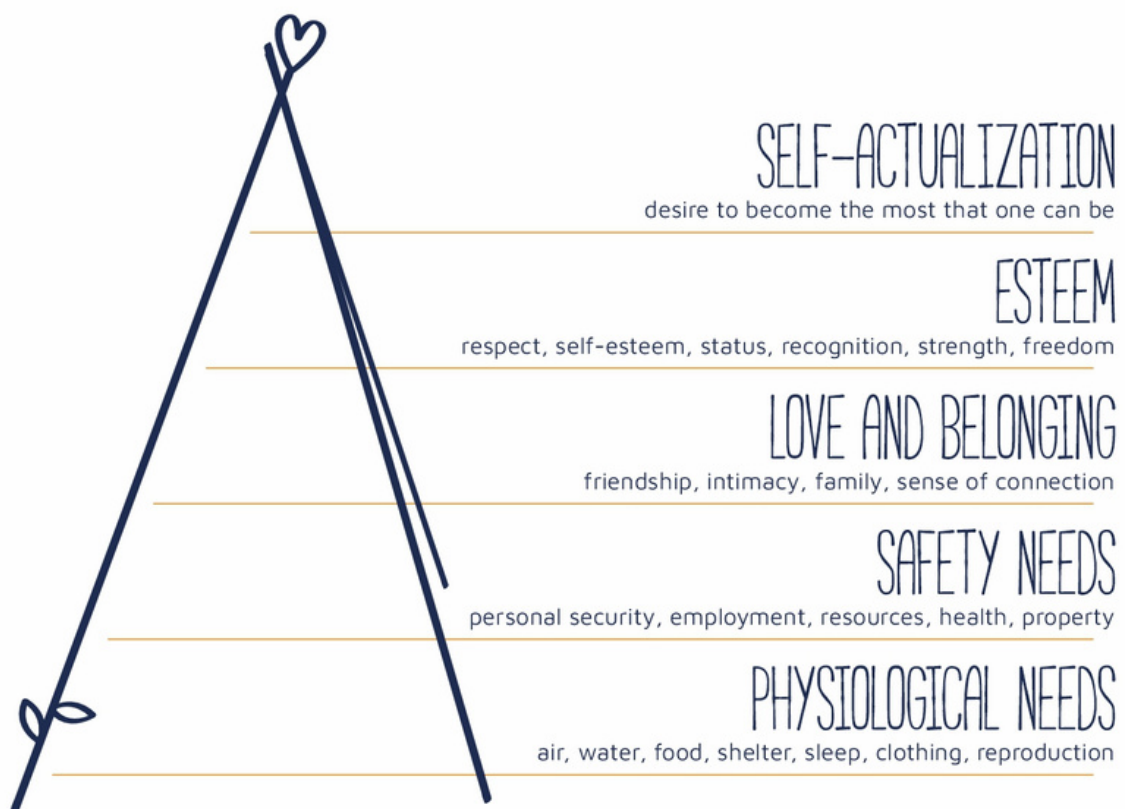
Avventura	Gentilezza	Teamwork	Innovazione	Onestà
Apprendimento	Carriera	Comunicazione	Qualità	Bellezza
Avere cura	Anche questo passerà	Cambiamento	Sviluppo personale	Bontà
Fede	Saggezza	Coinvolgimento	Rispetto	Gioia/Gioco
Perdono	Ordine	Amore	Disponibilità	Religione
Diversità	Generosità	Integrità	Umanità	Connessione
Creatività	Famiglia	Libertà	Sicurezza	Successo
Lealtà	Intelligenza	Ricchezza	Salute	Velocità
Spiritualità	Forza	Innovazione	Qualità	Potere
Affetto	Cooperazione	Relazione	Amicizia	Carisma
Umorismo	Leadership	Casa	Essere vero	Chiarezza
Equilibrio	Compassione	Fitness	Conoscenza	Pazienza
Cambiamento	Prosperità	Denaro	Divertimento	Fama
Giustizia	Gratitudine	Armonia	Pace	Semplicità
Felicità	Abbondanza	Seguire l'istinto	Imprenditoria lità	Rispetto di sè

# UNITÀ 2:

## IO - I MIEI VALORI

### Esercizio

La seconda parte è la seguente. Presentate e guardate il grafico di Maslow qui sotto e aiutate gli studenti a capire in quale punto del grafico si trovano al momento. Quali bisogni sono soddisfatti e a quali mirano?





# UNITÀ 2:

## IO - I MIEI VALORI

---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Come vi sentite guardando i valori che avete scelto?
- Quanto è stato difficile sceglierli?
- Perché è importante avere dei valori?
- Chi ha influenzato i vostri valori?
- Dove vi trovate nel diagramma di Maslow?
- Cosa vi ha sorpreso?



# UNITÀ 3:

## IO - PRESENTE E FUTURO

---

### Contesto teorico

La definizione di obiettivi personali è un processo essenziale per raggiungere il successo personale e professionale. Il metodo di definizione degli obiettivi può aiutare le persone a concentrare i propri sforzi, a misurare i progressi e a rimanere motivate.

Ecco alcuni passaggi per la definizione degli obiettivi personali:

Definire chiaramente l'obiettivo: identificare ciò che si vuole raggiungere. Siate il più specifici possibile e assicuratevi che l'obiettivo sia misurabile, realizzabile, pertinente e limitato nel tempo (criteri SMART - Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound).

Identificare le ragioni alla base dell'obiettivo: capire perché l'obiettivo è importante per voi; questo vi aiuterà a rimanere motivati quando incontrerete degli ostacoli.

Suddividere l'obiettivo in compiti più piccoli e gestibili: I grandi obiettivi possono sembrare opprimenti, ma suddividerli in compiti più piccoli può renderli più gestibili e aiutarvi a mantenere la rotta.

Creare un piano d'azione: Identificate i passi da compiere per raggiungere l'obiettivo e create un piano d'azione con tappe e scadenze chiare.

Rimanere flessibili: Siate pronti a modificare il piano, se necessario, e siate aperti a nuove opportunità che potrebbero presentarsi.

Monitorare e rivedere i progressi: Seguite regolarmente i vostri progressi e modificate il piano se necessario. Festeggiate le piccole vittorie e i successi mentre lavorate per raggiungere il vostro obiettivo.

Essere responsabili: Condividete il vostro obiettivo con qualcuno di cui vi fidate e chiedetegli di rendervi conto.

Ricordate che la definizione degli obiettivi è un processo continuo: è importante fissare nuovi obiettivi o rivalutare i progressi fatti con quelli attuali man mano che li raggiungete, per garantire un continuo sviluppo personale.

# UNITÀ 3:

## IO - PRESENTE E FUTURO

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** cerchio della vita, obiettivi personali, definizione degli obiettivi, autostima, immagine di sé.

**MATERIALI NECESSARI:** carta con il cerchio della vita, fogli bianchi/colorati, matite e pastelli.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

La prima parte può richiedere fino a 20 minuti. Gli studenti possono disegnare il cerchio della vita da soli, oppure potete preparare lo schema precedentemente. Gli studenti rifletteranno sugli aspetti più critici della loro vita.

In natura tutto è circolare. E anche noi. Qui sotto potete vedere il vostro cerchio della vita di oggi. Segnate quanto siete soddisfatti degli 8 settori della vostra vita di oggi dall'interno verso l'esterno. Scegliete colori diversi e colorate ogni settore. Ricordate che il cerchio della vita di oggi sarà diverso ogni volta che lo farete. Avete a disposizione 8 categorie diverse, noi ve ne abbiamo suggerite 6, e potete sceglierne due che sono importanti per voi e che non sono ancora presenti nel cerchio.

Sport

Crescita personale

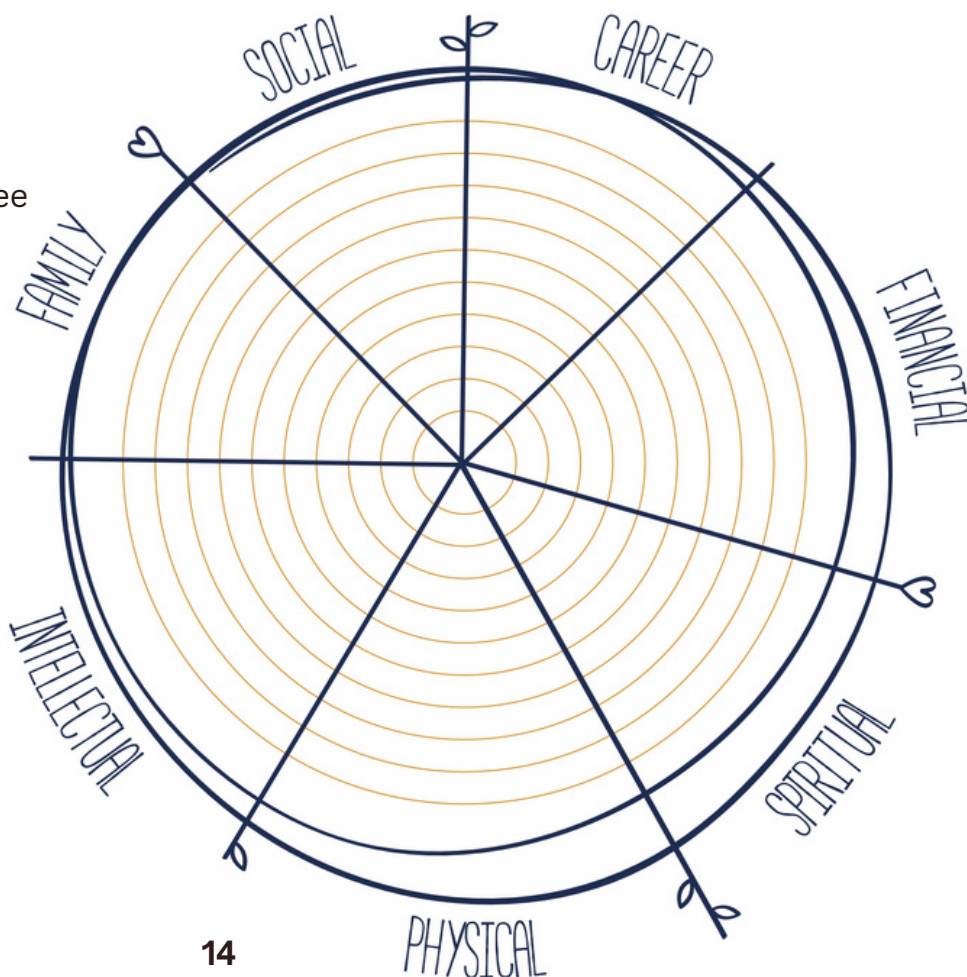
Finanze

La famiglia

Gli amici

La scuola

gli studenti scelgono 2 aree



# UNITÀ 3:

## IO - PRESENTE E FUTURO

---

### Esercizio

Dopo aver terminato il cerchio, gli studenti possono fare una piccola sessione in gruppo e andare in giro a vedere come si sentono i loro colleghi in questo momento. Le domande principali sono:

Di quali aree siete soddisfatti?

Cosa vorreste migliorare? Avete qualche idea su come fare?



FUTURE →

# UNITÀ 3:

## IO - PRESENTE E FUTURO

---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Come vi sentite dopo averlo fatto e guardato?
- Quali sono le aree di cui siete o non siete soddisfatti?
- Cosa potete fare per migliorare?





# UNITÀ 4:

## IO - LA MIA SWOT

---

### Contesto teorico

L'analisi SWOT personale è uno strumento che gli individui possono utilizzare per valutare i propri punti di forza, debolezza, opportunità e minacce (SWOT: strengths, weaknesses, opportunities, and threats). Si tratta di un modo per valutare se stessi e ottenere una visione del proprio sviluppo personale e professionale. Il processo di analisi SWOT personale prevede l'identificazione e l'analisi dei fattori interni ed esterni che possono influenzare le prestazioni e il successo di un individuo.

Ecco una panoramica dei quattro elementi di un'analisi SWOT personale:

- **Punti di forza:** sono le cose in cui un individuo è bravo, come le sue capacità, i suoi talenti e le sue abilità. Esempi di punti di forza possono essere la capacità di ascoltare, l'organizzazione o la capacità di lavorare bene sotto pressione.
- **Punti deboli:** Sono le aree in cui una persona ha bisogno di migliorare, come la mancanza di una certa abilità, la difficoltà a lavorare in gruppo o la procrastinazione.
- **Opportunità:** Sono fattori esterni di cui un individuo può approfittare, come nuove opportunità di lavoro, progressi tecnologici o cambiamenti nel mercato.
- **Minacce:** Sono fattori esterni che potrebbero avere un impatto negativo sulle prestazioni o sul successo di un individuo, come la crisi economica, i cambiamenti normativi o l'aumento della concorrenza.

Una volta effettuata l'analisi, l'individuo può utilizzare le informazioni raccolte per creare un piano d'azione volto a sfruttare al meglio i punti di forza e le opportunità e a mitigare le debolezze e le minacce. È inoltre importante notare che non si tratta di un'azione una tantum, ma di un processo continuo, in quanto i fattori personali ed esterni cambiano.

# UNITÀ 4:

## IO - LA MIA SWOT

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** SWOT personale, obiettivi personali, definizione degli obiettivi, autostima, immagine di sé.

**MATERIALI NECESSARI:** fogli bianchi/colorati, matite, pastelli.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Questo esercizio si svolge in due parti. La prima parte è un lavoro individuale e la seconda parte è a coppie. Gli studenti ricevono due fogli e disegnano un grafico SWOT su entrambi. Impiegheranno fino a 20 minuti per fare il proprio e poi altri 15 minuti per farlo per la persona in coppia e viceversa. Dopodiché gli studenti in coppia esamineranno entrambe le SWOT per conto proprio e faranno domande o chiederanno spiegazioni al compagno.

Lo scopo del compito è che ognuno veda i propri punti di forza, debolezza, opportunità e minacce e veda tutte queste categorie attraverso gli occhi di qualcun altro. Raccogliendo entrambi i punti di vista si otterrà un quadro migliore di se stessi e di come gli altri ci vedono. La parte finale della condivisione può essere fatta anche in un gruppo intero, in modo che anche gli studenti che non sono nelle stesse coppie possano aggiungere alcuni dei loro punti di vista. Assicuratevi che il dibattito sia sempre culturale, empatico e non offensivo in alcun modo.

<b>Punti di forza</b>	<b>Punti di debolezza</b>
<b>Opportunità</b>	<b>Minacce</b>

# UNITÀ 4:

## IO - LA MIA SWOT

---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Com'è stato questo compito per te?
- Come ti senti dopo l'attività?
- Hai avuto nuove intuizioni o risposte?
- In che modo, se lo è, la tua SWOT è diversa da quella del tuo partner?
- Hai trovato delle sfide/opportunità che vorresti cambiare/ su cui vorresti lavorare?
- Quale potrebbe essere il tuo primo passo?



# UNITÀ 5:

## IO - FUTURO: SOGNA IN GRANDE O TORNA A CASA

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** obiettivi personali, definizione degli obiettivi, autostima, immagine di sé.

**MATERIALI NECESSARI:** fogli bianchi/colorati, matite, pastelli.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Questa parte può durare fino a 25 minuti. Questa attività è destinata al lavoro individuale. Un piccolo passo avanti ogni giorno significa 365 passi più vicini ai vostri sogni dopo un anno. A volte i nostri sogni sono così grandi che non crediamo più di poterli realizzare. Ma se li dividiamo in piccoli passi che possiamo fare ogni giorno, ci avvicineremo sicuramente a loro. Scegliete fino a 3 sfide dalla vostra SWOT e/o dal vostro cerchio di vita che volete realizzare nei prossimi 3 mesi e scrivete per ognuna di esse i primi 5 piccoli passi che dovete fare per portarle avanti (ad esempio: scrivere un'e-mail, trovare un biglietto di viaggio, fare una telefonata, cercare su Google, uscire a fare una passeggiata). Quando fate ogni piccolo passo, datevi un bel cinque.

Questa attività ha lo scopo di decidere quali sono i vostri obiettivi prioritari e di distribuirli in piccoli passi che ciascuno può fare in un breve periodo e senza uno sforzo significativo.

OBIETTIVO #1	PASSI
	1 2 3 4 5
OBIETTIVO #2	PASSI
	1 2 3 4 5
OBIETTIVO #3	PASSI
	1 2 3 4 5

# UNITÀ 5:

## IO - FUTURO: SOGNA IN GRANDE O TORNA A CASA

### Esercizio

La seconda fase di questa attività richiede fino a 20 minuti. Gli studenti useranno un foglio bianco e scriveranno una lettera personale.

Voi tra 365 giorni. Scrivete a voi stessi una lettera su dove siete tra un anno, come vi sentite, cosa è cambiato, cosa avete realizzato e quali obiettivi vi siete prefissati di raggiungere. Siate gentili con voi stessi. Mettete la lettera in una busta e riponetela in un luogo sicuro. Potete aprire la lettera lo stesso giorno dell'anno prossimo (basta che non dimentichiate dove l'avete messa 😊).

Caro me/\_\_\_\_\_ (il tuo nome) ...

Se gli studenti preferiscono possono anche fare un disegno con il messaggio per loro stessi.

Lo scopo di questa attività è dire a se stessi dove e come si vuole essere tra 365 giorni e visualizzarlo.





# UNITÀ 5:

## IO - FUTURO: SOGNA IN GRANDE O TORNA A CASA

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Come vi sentite dopo aver scritto la lettera a voi stessi?
- Quanto è stato facile o difficile scrivere una lettera a se stessi?
- Avete affrontato qualche sfida durante il processo?
- Se sì, come le avete superate?



# SOMMARIO DEL MODULO

Siete arrivati fino alla fine del modulo di conoscenza di voi stessi con i vostri studenti. Un argomento davvero interessante, non credete? Con così tanti modi ancora da scoprire, vi mostriamo solo alcune delle possibilità di affrontare questo argomento con i vostri studenti attraverso diverse attività.

Abbiamo raccolto attività che dimostrano:

- Conoscere se stessi è la base di tutto. È una delle parti più importanti dell'educazione e dell'autosviluppo.
- I metodi/esercizi/scenari che abbiamo preparato per voi sono un piccolo approfondimento dell'argomento e delle attività che possono esservi collegate. Abbiamo voluto condividere alcuni nuovi approcci e metodi che saranno interessanti, coinvolgenti, stimolanti e utili per voi.
- Crediamo che sia importante prendersi del tempo per approfondire queste domande e questi argomenti e per riflettere alla fine su ogni attività svolta. Riteniamo molto utile che voi, studenti, possiate dedicare del tempo a scuola per riflettere su questi punti di vista, a volte difficili, ma importanti per il vostro percorso di vita.



# MODULO NO. 2

## GROWTH MINDSET E PSICOLOGIA POSITIVA

---

<b>Obiettivo</b>	Il Growth mindset ha il ruolo di indurre insegnanti e studenti ad aprirsi alla cooperazione, a gestire meglio i fallimenti, a capire che si tratta di una fase del processo educativo-didattico, a uscire dalla zona di comfort, mentre la psicologia positiva li aiuta a vivere la vita al massimo delle loro potenzialità e persino ad andare oltre. L'obiettivo è migliorare il rendimento scolastico e creare una scuola accogliente.	
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti fanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
	Growth mindset La chiave del successo	Gli studenti conosceranno i concetti di growth mindset e di fixed mindset.  Gli studenti scopriranno che tipo di mentalità hanno.

	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti sanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	Consapevolezza del potere della parola	Gli studenti riconosceranno oggettivamente il proprio livello. Gli studenti accetteranno il potere della parola nello sviluppo di una mentalità di crescita.
	Benessere	Gli studenti comprenderanno la necessità di coltivare l'ottimismo per raggiungere i propri obiettivi.
	La teoria PERMA	Gli studenti impareranno che attraverso il lavoro, l'organizzazione, l'ottimismo e la socializzazione possono avere una vita fiorente.

# INTRODUZIONE

La nostra mentalità determina il modo in cui guardiamo il mondo, influenza l'autostima e la capacità di affrontare le sfide. La ricerca di Carol Dweck ha evidenziato due tipi di mentalità: fissa e di crescita. Secondo la ricercatrice, le persone con una mentalità di crescita (growth mindset) sono disposte ad apprendere costantemente, essendo in continuo sviluppo, evoluzione, percependo il fallimento come una lezione, da cui imparare ciò che devono migliorare nella propria persona. Le persone con mentalità fissa (fixed mindset), invece, credono che i loro risultati siano dovuti all'intelligenza o a qualità native, che non possono essere cambiate, a prescindere dagli sforzi. Attribuiscono l'insuccesso ad altre persone e non vogliono farsene carico.

La psicologia positiva studia tutti gli aspetti legati alla vita, al pensiero e al comportamento che influenzano il nostro benessere. L'oggetto di studio della psicologia positiva è il funzionamento ottimale dell'essere umano, partendo dalla comprensione scientifica e dall'intervento efficace, per coltivare il benessere (M. Seligman 2002). Attraverso la psicologia positiva, l'apprendimento diventa un'esperienza interessante e attraente.





# UNITÀ 1:

## GROWTH MINDSET E FIXED MINDSET

---

### Contesto teorico

Nel libro *Mindset: The New Psychology of Success*, Carol Dweck divulga i concetti di mentalità di crescita e mentalità fissa, evidenziandone le differenze.

Scoprite cosa vi si addice per sapere che tipo di mentalità avete:

#### TIPO A - MENTALITÀ DI CRESCITA

- Ti piace imparare;
- Ti piacciono le sfide, credi in te stesso;
- Vuoi crescere, sai che è in tuo potere farlo;
- Sei ostinato, non ti arrendi facilmente;
- Ciò che gli altri dicono di te aiuta a migliorare;
- Impari dai migliori, a cui ti ispiri;
- Sai che essere intelligente non è sufficiente per ottenere buoni risultati;
- Il fallimento è un'opportunità di apprendimento;
- Di fronte a una situazione nuova e difficile, dici: Non so ancora, non posso ancora.

#### TIPO B - MENTALITÀ FISSA

- Eviti le sfide e le situazioni difficili;
- Ti scoraggi facilmente e ti arrendi;
- Le osservazioni degli altri sono un attacco alla tua persona;
- Il successo degli altri è una minaccia per te;
- Pensi che solo gli intelligenti e i talentuosi abbiano successo;
- L'intelligenza e il talento non si modificano, sono i fortunati ad averli.

# DICHIARAZIONI SPECIFICHE PER OGNI MENTALITÀ

TIPO A - GROWTH MINDSET	TIPO B - FIXED MINDSET
<ul style="list-style-type: none"><li>-Ho bisogno di aiuto per capire questo!</li><li>-Proverò un'altra mentalità!</li><li>-Mi piacciono le sfide!</li><li>-Chi non prova, non vince!</li><li>-Il successo degli altri mi ispira!</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mi limito a ciò che conosco!</li><li>- Non ha senso provare! So che non funzionerà!</li><li>- Questo sono io, non ce la faccio più!</li><li>- Non ce la farò comunque!</li><li>- È troppo difficile! Mi arrendo!</li></ul>

## SAPEVI CHE...?

- WALT DISNEY FU LICENZIATO DAL DIRETTORE DI UN GIORNALE PERCHÉ "PRIVO DI IDEE". ANDÒ POI IN BANCAROTTA DIVERSE VOLTE PRIMA DI SVILUPPARE QUELL'IMPERO DELL'INTRATTENIMENTO CHE È NOTO COME UNO DEI "LUOGHI PIÙ FELICI DELLA TERRA".

- ALBERT EINSTEIN NON PARLÒ FINO ALL'ETÀ DI QUATTRO ANNI E NON LESSE FINO ALL'ETÀ DI SETTE. ALCUNI INSEGNANTI LO DESCRISSERO COME "MENTALMENTE LENTO, ASOCIALE E SEMPRE ALLA DERIVA NEI SUOI STUPIDI SOGNI".

- FRED ASTAIRE AL SUO PRIMO TEST PER IL GRANDE SCHERMO, IL DIRETTORE DEL TEST SCRISSE UNA NOTA IN CUI AFFERMAVA: "NON SA RECITARE. SA BALLARE UN PO'". SI DICE CHE ASTAIRE TENESSE QUESTO AVVISO SULLA MENSOLA DEL CAMINO DI CASA SUA.



# Esercizio 1

**CONCETTI CHIAVE:** mentalità di crescita , mentalità fissa

**MATERIALI NECESSARI:** carta e matite

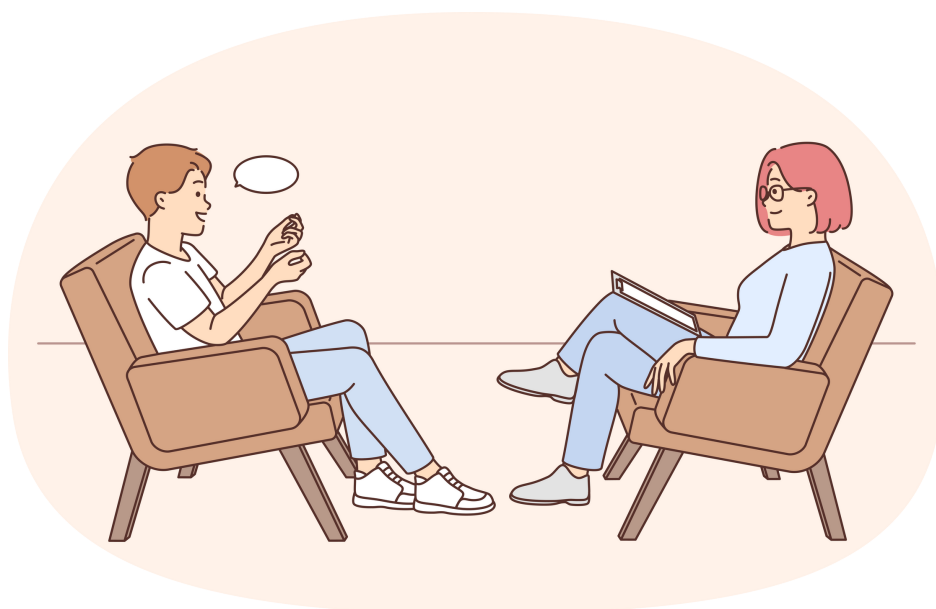
**TEMPO NECESSARIO:** 30 minuti

Analizza le seguenti affermazioni. Indica che tipo di mentalità hanno le persone che la pensano in questo modo. Cosa diresti loro se fossero di fronte a te?

Fai un gioco di ruolo con un collega, partendo dalle seguenti affermazioni.

1. Non ho avuto successo! Non ha più senso provarci!
2. Anche se non ho preso un buon voto oggi, ho ancora abbastanza tempo per correggerlo! Mi impegnerò di più!
3. Non voglio partecipare a un altro esame! L'anno scorso ho dato il mio e non l'ho superato!
4. Oggi l'insegnante di matematica ci insegna un nuovo modo di calcolare. I più grandi, delle altre classi, dicono che è un po' difficile. Se ci riescono loro, posso farlo anch'io, anche se devo esercitarmi di più!

Dopo ogni affermazione, gli studenti rileggono le caratteristiche di ogni tipo di mentalità.



## Exercizio 2

**CONCETTI CHIAVE:** atteggiamento, mentalità

**MATERIALI NECESSARI:** carta e matite

**TEMPO NECESSARIO:** 15 minuti

Ioana è una persona molto creativa. Quando dipinge, crea i disegni più belli. Partecipa a molti concorsi scolastici e riceve premi. Quando si parla di letteratura, non vuole nemmeno ascoltarla. Non pensa di essere portata per le materie umanistiche e non vede l'utilità di uno sforzo supplementare. Sa che sarà mediocre in letteratura ma brillante in pittura.

Analizzate l'atteggiamento di Ioana nei confronti della pittura e della letteratura. Che tipo di mentalità ha? Argomenta la tua scelta in 100-150 parole.



# UNITÀ 2:

## COME CAMBIARE MENTALITÀ?

---

### Contesto teorico

I due tipi di mentalità esistono in ognuno di noi, ma scegliamo di utilizzarne prevalentemente una. Anche chi ha una mentalità di crescita dominante può, in determinati contesti e circostanze, passare alla mentalità fissa, e questo è perfettamente normale e naturale.

La mentalità di crescita si impara con la pratica e chiunque può finire per utilizzarla più spesso, nel maggior numero di contesti possibile.

<b>Suggerimenti per gli insegnanti</b>	<b>Suggerimenti per gli studenti</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apprezzare il processo più che il risultato!</li><li>2. Uscite dalla vostra zona di comfort e adattate i metodi e le strategie di insegnamento al livello di ogni studente!</li><li>3. Enfatizzate lo sforzo e l'evoluzione dello studente!</li><li>4. Condividete i successi e i fallimenti con altri insegnanti!</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Fidatevi di voi stessi!</li><li>2. È in vostro potere farlo!</li><li>3. Non arrendetevi facilmente!</li><li>4. Imparate da ogni situazione!</li></ol>



# Esercizio 1

**CONCETTI CHIAVE:** consigli, mentalità del cambiamento

**MATERIALI NECESSARI:** carta e matite

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Maria, una studentessa di prima superiore, con una famiglia numerosa e povera, si sposta ogni giorno da un comune lontano, situato a 70 km dalla scuola. Ha deciso di abbandonare scuola perché è troppo faticoso per lei e troppo costoso per la famiglia.

Cosa fareste per cambiare la sua mentalità? Come potete convincerla a non rinunciare alla scuola?

Completate le colonne qui sotto.

Consigli di un insegnante	Consigli di un compagno di classe

Abituatevi a concentrarvi sulle cose positive della vostra vita invece di lamentarvi e parlare di problemi. In questo modo, incoraggerete una mentalità incentrata sull'abbondanza e non sulla paura e sulla mancanza.



## UNITÀ 3:

### LA PAROLA MAGICA DELLA MENTALITÀ DELLA CRESCITA - ANCÒRA

---

#### Contesto teorico

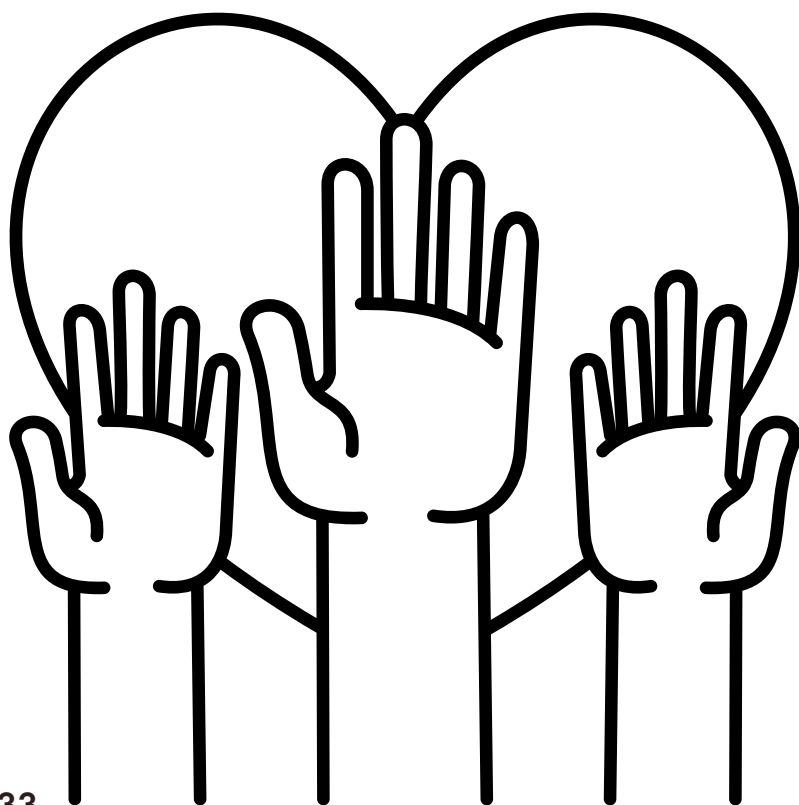
La ricercatrice Carol Dweck, nel libro *Mindset*, sottolinea la parola magica "ANCÒRA", che è alla base dello sviluppo di una mentalità di crescita. Richiama l'attenzione su come formuliamo il messaggio per incoraggiare l'individuo a superare se stesso e ad affrontare il fallimento. Se non riusciamo ad avere successo o non otteniamo nulla, possiamo usare le seguenti strutture:

"Non sono **ancora** riuscito a risolvere questa situazione".

"Non sono **ancora** riuscito ad allenarmi".

"Non riesco **ancora** a ottenere i risultati che voglio".

"Non so **ancora** tutto".



# Esercizio 1

**CONCETTI CHIAVE:** ancora, movimenti

**MATERIALI NECESSARI:** carta, matite, diario.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Completa la pagina del tuo diario. Che cosa non hai ancora raggiunto? Usate la parola "ancora" in ogni frase costruita.

**Cosa non hai ancora fatto?**

1.

2.

3.

4.

Accettare gli errori è importante per lo sviluppo. La mentalità della crescita implica accettare gli errori e affrontarli perché rappresentano un'altra esperienza di apprendimento. La nostra personalità e la nostra mentalità sono in continuo sviluppo e adattamento. La mentalità determina il modo in cui decidiamo di guardare la realtà.

## **Conclusione-consiglio!**

Abituatevi a concentrarvi sulle cose positive della vostra vita invece di lamentarvi e parlare dei problemi. In questo modo, incoraggerete una mentalità incentrata sull'abbondanza e non sulla paura e sulla mancanza.



# UNITÀ 4:

## OTTIMISMO

### Contesto teorico

Ottimismo significa dirigere la mente verso ciò che si desidera nella vita e che porta gioia. Sia che si pensi alle esperienze piacevoli del passato, sia che si pensi a ciò che si vorrebbe sperimentare in futuro, questo significa pensare in modo positivo. Oltre a produrre secrezioni chimiche favorevoli al corretto funzionamento della mente, l'ottimismo aiuta a trovare soluzioni molto più velocemente.

Essere ottimisti significa prendere in considerazione i lati positivi e negativi e i rischi a cui si è soggetti in certi momenti, avendo fiducia di poterli gestire.

Per raggiungere il successo (mentalità di crescita) è necessario coltivare l'ottimismo nella nostra vita. Non è difficile cambiare il proprio modo di pensare! Se avete gli "strumenti giusti" e la determinazione, ce la farete!

Ecco come coltivare l'ottimismo nella tua vita:

- Evidenzia le cose positive della tua vita e rifletti su di esse!
- Sii grato e ringrazia per tutto ciò che di buono c'è nella tua vita!
- Non lamentarti mai delle cose brutte che ti sono capitate!
- Non smettere di raggiungere i tuoi obiettivi e il tuo successo!
- Sfrutta le opportunità che si presentano nella tua vita!
- Abbi fiducia in te stesso e nella tua capacità di risolvere i problemi!



# Esercizio 1

**CONCETTI CHIAVE:** scopo, positivo, negativo

**MATERIALI NECESSARI:** carta e matite

**TEMPO NECESSARIO:** 30 minuti

Pensa a un obiettivo della tua vita! Completa la tabella sottostante, citando le parti positive (cosa sai di poter fare? quali risorse e capacità hai?) e le parti negative (cosa ti manca esattamente? quali sono i tuoi limiti? perché hai bisogno di ottenere ciò che ti manca ora?).

Il tuo scopo:	
Parti positive	Parti negative
-	-
-	-
-	-
-	-



## Esercizio 2

**CONCETTI CHIAVE:** ottimismo, affermazioni motivazionali

**MATERIALI NECESSARI:** carta e matite

**TEMPO NECESSARIO:** 15 minuti

Create cinque affermazioni motivazionali per coltivare il vostro ottimismo. Utilizzate l'imperativo per costruire le affermazioni.

### Le vostre dichiarazioni motivazionali



### Conclusione!

“Il vero ottimismo significa essere consapevoli dei problemi, ma anche individuare le soluzioni, riconoscere le difficoltà, essere fiduciosi che possano essere superate, notare le parti negative, ma enfatizzare quelle positive, esporsi a tutto ciò che può essere peggiore, ma aspettare che accada la cosa migliore, avere ogni ragione per lamentarsi, ma scegliere di sorridere". -William Arthur Ward

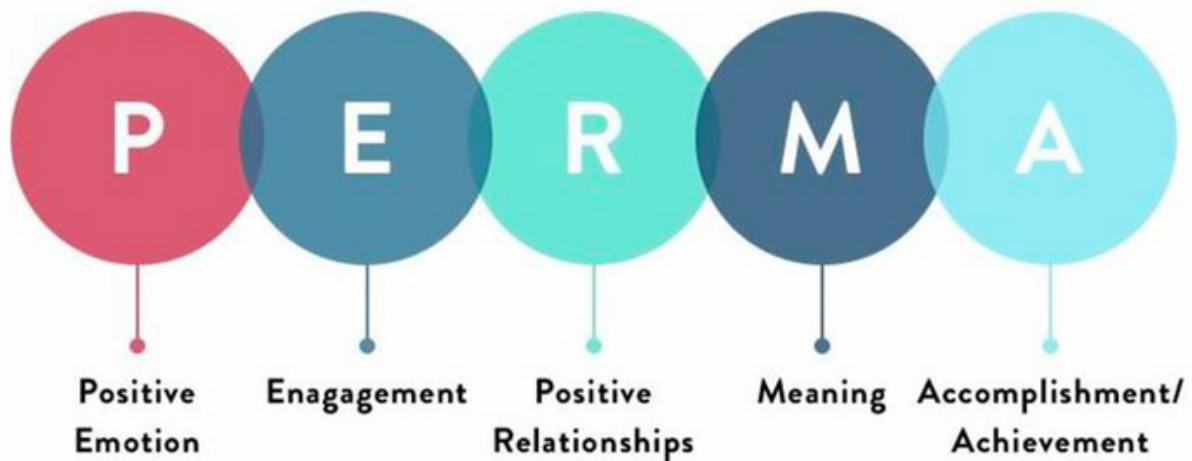


# UNITÀ 5:

## PERMA: IL MODELLO DI BENESSERE

### Contesto teorico

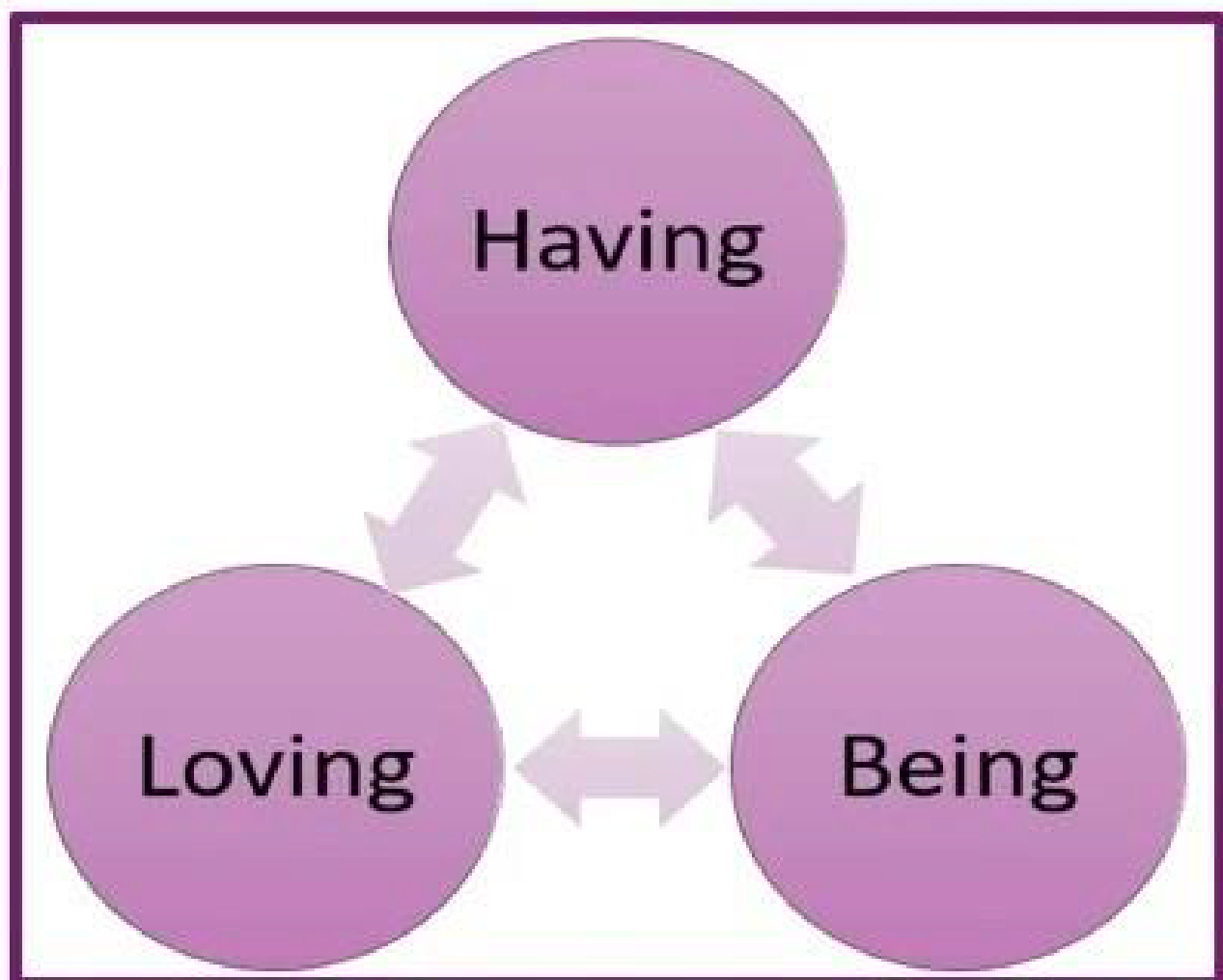
PERMA è stato sviluppato dallo psicologo Martin Seligman ed è l'acronimo, in inglese, di un modello teorico e descrittivo del benessere. Secondo il modello, ci sono 5 elementi/componenti che portano alla creazione del benessere.



#### ASPETTI DI PERMA:

1. PARTECIPATE IL PIÙ SPESSO POSSIBILE ALLE ATTIVITÀ CHE VI PIACCONO!
2. SIATE OTTIMISTI!
3. CURATE LE RELAZIONI CON LE PERSONE PIÙ CARE!
4. SEGUITE I VOSTRI OBIETTIVI!
5. CERCATE IL SENSO DELLA VOSTRA VITA!

Il benessere si ha quando una persona riesce a soddisfare tutti i bisogni fondamentali, sia materiali che immateriali. Il sociologo finlandese Erik Anders Allardt (Allardt, E., 1989 An Indicator System: "Having, Loving, Being", paper 48, Dipartimento di Sociologia, Università di Helsinki) divide questi bisogni in tre categorie: avere, amare ed essere.



# Esercizio 1

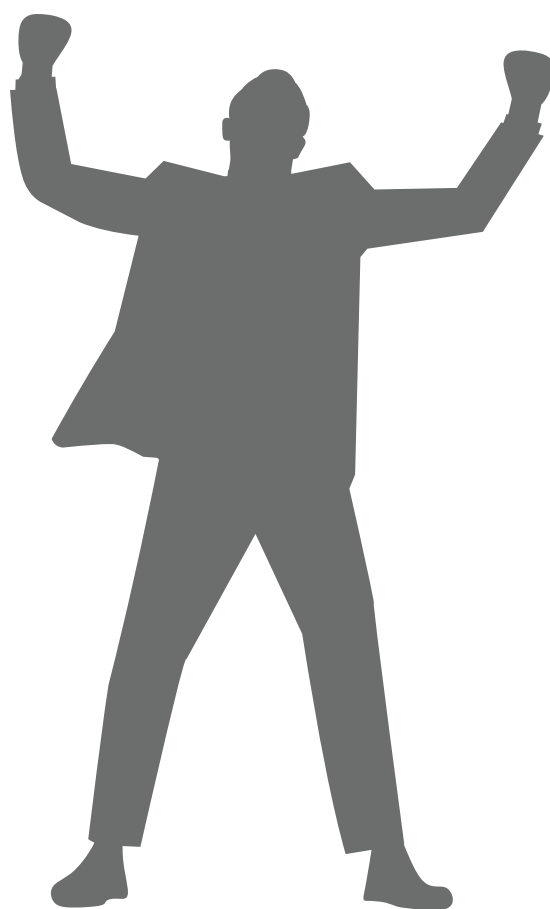
**CONCETTI CHIAVE:** cose, azioni, attività

**MATERIALI NECESSARI:** carta e matite

**TEMPO NECESSARIO:** 30 minuti

**Annota e rifletti su:**

- due cose positive che ti sono successe oggi e quali emozioni hai provato;
- due azioni che intraprenderai la prossima settimana per migliorare la tua salute;
- due attività che ti piacciono e che farai la prossima settimana.



## Esercizio 2

**CONCETTI CHIAVE: d'accordo, in disaccordo**

**MATERIALI NECESSARI: carta e matite**

**TEMPO NECESSARIO: 15 minuti**

Il metodo più semplice ed efficace riconosciuto a livello mondiale, utilizzato nella valutazione del benessere soggettivo, si chiama Scala di ringraziamento alla vita (Diener, Emmons, Larson & Griffin, 1985), che consiste in cinque affermazioni (presentate di seguito). Leggetele e rispondete a ciascuna di esse, valutandole secondo il modello riportato di seguito, con un punteggio da 1 (Strongly disagree) a 5 (Strongly agree):

**7-point Likert scales are less fun \***

Strongly Disagree	Disagree	Somewhat Disagree	Neutral	Somewhat Agree	Agree	Strongly Agree
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1. In generale, la mia vita è vicina all'ideale.
2. Le mie condizioni di vita sono quasi eccellenti.
3. Sono soddisfatto della mia vita.
4. Finora ho realizzato le cose più importanti che desideravo da vivo.
5. Se potessi riprendere la vita dall'inizio, non cambierei quasi nulla.

**Somma i numeri che hai attribuito alle cinque domande.**

Vedi sotto :

- 31-35 Estremamente soddisfatto
- 26-30 Molto soddisfatto
- 21-25 Un po' sorpreso
- 20 Neutro
- 15-19 Un po' scontento
- 10-14 Molto scontento
- 5-9 Estremamente scontento

### **Conclusioni!**

Il benessere è un processo che può essere autocontrollato e diretto a tutti i livelli in cui è presente. Non dimenticate! Il benessere si apprende, si coltiva e si sviluppa attraverso le azioni e i cambiamenti che una persona compie nello stile di vita, nelle relazioni con gli altri intorno, nel modo di lavorare, di organizzarsi e di pensare.



# SOMMARIO DEL MODULO

Completando questo modulo, potrete aiutare gli studenti di oggi a prepararsi per il futuro, sviluppando una serie di competenze essenziali. Saranno aperti alla cooperazione, gestiranno meglio i fallimenti, usciranno dalla loro zona di comfort, saranno più flessibili, empatici, creativi e capaci di pensare in modo critico, riuscendo così a sviluppare una mentalità aperta nell'istruzione.

Gli stati di felicità e benessere aiuteranno gli studenti a trovare soluzioni molto più velocemente, raggiungendo gli obiettivi proposti. Non dimenticate! Siamo ciò che pensiamo! La teoria e gli esercizi aiuteranno gli studenti a raggiungere dinamiche sane, che enfatizzano il benessere, coprendo così un ampio spettro di efficacia, e i risultati saranno adeguati.

Quindi...

Cosa scegliete di fare oggi per i vostri studenti?



# MODULO NO. 3

## PENSIERO CRITICO E PROBLEM-SOLVING BASED LEARNING

<b>Obiettivo</b>	L'obiettivo di questo modulo è migliorare il pensiero critico degli studenti e la loro capacità di risolvere diversi tipi di problemi.	
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti fanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
	Costruire oggetti reali	Gli studenti possono risolvere un problema costruendo un modello, collaborando con i compagni e sperimentando soluzioni creative.
	Debate	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sono in grado di ricercare e analizzare efficacemente le informazioni.</li><li>• Sono in grado di presentare e difendere il proprio punto di vista e di dissentire rispettosamente dagli altri.</li><li>• Gli studenti sanno considerare prospettive, culture e modi di pensare diversi, il che può aiutarli a diventare più aperti ed empatici.</li><li>• Sanno lavorare in gruppo.</li></ul>
	Tentativi ed errori e apprendimento creativo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sono in grado di risolvere un problema provando diverse soluzioni, imparando dai feedback, modificando le soluzioni precedenti e riprovando fino a risolvere il problema.</li><li>• Gli studenti sono consapevoli che gli errori non sono un problema, ma sono fasi necessarie di un percorso di apprendimento.</li><li>• Gli studenti sviluppano la tenacia e la capacità di gestire la frustrazione.</li></ul>
	Pensiero logico	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sanno analizzare e valutare le informazioni</li><li>• Sono in grado di identificare schemi e connessioni e di fare inferenze e previsioni.</li></ul>
	Distorsioni cognitive	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sono consapevoli delle distorsioni cognitive (bias) più comuni.</li><li>• Sono in grado di trovare esempi di distorsioni cognitive nella nostra società e nel proprio modo di pensare.</li></ul>



# INTRODUZIONE

Il pensiero critico è "il processo intellettualmente disciplinato di concettualizzare attivamente e abilmente, applicare, analizzare, sintetizzare e/o valutare le informazioni raccolte o generate dall'osservazione, dall'esperienza, dalla riflessione, dal ragionamento o dalla comunicazione, come guida alla convinzione e all'azione...

Il pensiero critico può essere visto come un'attività che ha due componenti:

1) un insieme di abilità di elaborazione e generazione di informazioni e convinzioni e 2) l'abitudine, basata sull'impegno intellettuale, di utilizzare tali abilità per guidare il comportamento. "(Michael Scriven e Richard Paul

<https://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766>

Quindi, essere in grado di pensare in modo critico ha un grande impatto sulla vita delle persone e delle comunità, perché le persone che pensano in modo critico cercano costantemente di vivere in modo razionale, ragionevole ed empatico.

Sono consapevoli della natura intrinsecamente difettosa del pensiero umano, quando non viene controllato.

Si sforzano di ridurre il potere delle loro tendenze egocentriche e sociocentriche.

Utilizzano gli strumenti intellettuali offerti dal pensiero critico: concetti e principi che consentono di analizzare, valutare e migliorare il proprio pensiero.

Lavorano diligentemente per sviluppare le virtù intellettuali dell'integrità intellettuale, dell'umiltà intellettuale, della civiltà intellettuale, dell'empatia intellettuale, del senso di giustizia intellettuale e della fiducia nella ragione.

Si rendono conto che, per quanto siano abili pensatori, possono sempre migliorare le loro capacità di ragionamento.

A volte cadono in preda a errori di ragionamento, irrazionalità umana, pregiudizi, preconcetti, distorsioni, regole sociali e tabù accettati acriticamente, interessi personali e interessi acquisiti.

Si sforzano di migliorare il mondo in tutti i modi possibili e di contribuire a una società più razionale e civile.



Allo stesso tempo, riconoscono le complessità spesso insite nel farlo. Evitano di pensare in modo semplicistico a questioni complicate e si sforzano di considerare in modo appropriato i diritti e le esigenze degli altri. Riconoscono la complessità dello sviluppo come pensatori e si impegnano a esercitarsi per tutta la vita per migliorare se stessi (Linda Elder

<https://www.criticalthinking.org/pages/defining-critical-thinking/766>)

Sviluppare capacità di pensiero critico implica "pensare con la propria testa" e avere un ruolo attivo nella comprensione di ciò che ci circonda. Purtroppo, nelle scuole tradizionali, gli studenti non hanno molte opportunità di esercitare queste capacità perché viene chiesto loro soprattutto di ascoltare l'insegnante, memorizzare e ripetere.

Al contrario, diversi studi dimostrano che l'utilizzo di un approccio pedagogico basato sui problemi migliora le capacità di pensiero critico degli studenti.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0260691713000695>

[www.koreascience.kr/article/JAKO201215239618961.pdf](http://www.koreascience.kr/article/JAKO201215239618961.pdf)

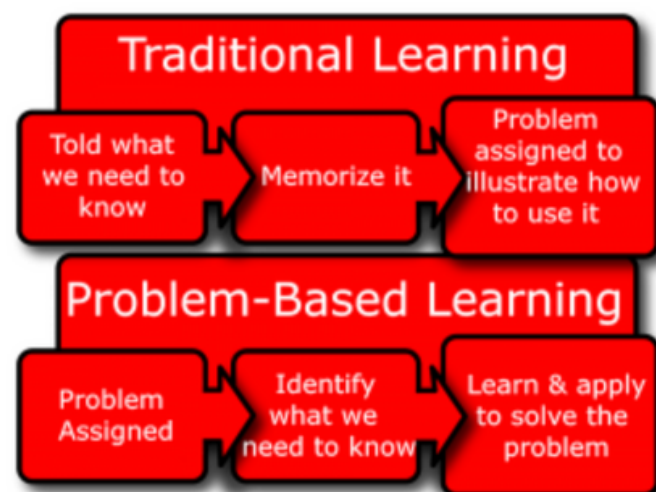
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1365-2929.2006.02481.x>

Nel problem-based learning (PBL) il processo di apprendimento parte da un problema del mondo reale, gli studenti, prima di tutto, devono trovare le domande giuste per capire e risolvere il problema, poi, lavorando in piccoli gruppi, devono cercare le risposte a queste domande.

Si tratta di un approccio centrato sullo studente, in cui gli studenti hanno un ruolo attivo nel loro percorso di apprendimento e gli insegnanti sono facilitatori del processo.

<https://educationaltechnology.net/problem-based-learning-pbl/>

L'apprendimento basato sui problemi può basarsi su tecniche diverse; per questo modulo, abbiamo progettato cinque attività con approcci diversi.



# UNITÀ 1: COSTRUZIONISMO - COSTRUIAMO PONTI

## Contesto teorico

Il costruzionismo di Seymour Papert è un approccio pedagogico basato sul principio che l'apprendimento significativo avviene quando gli individui costruiscono attivamente un prodotto significativo nel mondo reale.

S. Papert, *Mindstorms: Bambini, computer e creatività*, 1980.

<http://www.papert.org/articles/SituatingConstructionism.html>

Il costruzionismo si basa sulle teorie costruttiviste dell'apprendimento elaborate da Jean Piaget, con cui Papert ha lavorato all'Università di Ginevra dal 1958 al 1963. Secondo il lavoro di Piaget, le persone costruiscono la loro comprensione e conoscenza del mondo attraverso l'esperienza, la riflessione su queste esperienze e lo scambio di idee con i compagni.

Non impariamo solo assorbendo passivamente le informazioni.

Quando incontriamo qualcosa di nuovo, dobbiamo integrare ulteriori informazioni con le nostre conoscenze precedenti, utilizzando le esperienze e i discorsi sociali per costruire una nuova comprensione e conoscenza.





# UNITÀ 1:

## COSTRUZIONISMO - COSTRUIAMO

### PONTI

#### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** condividere le conoscenze, tentativi ed errori, fare ipotesi e verificarle, costruire la conoscenza.

**MATERIALI NECESSARI:** fogli di carta A4, bicchieri di carta, nastro adesivo, riso, forbici e righello.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

La classe viene divisa in gruppi di 4-5 studenti.

L'insegnante pone il problema: quali sono le forme che resistono meglio alle forze che agiscono su di esse?

Per trovare una risposta a questa domanda, i gruppi devono costruire un ponte seguendo una serie di regole:

Ogni gruppo ha 6 fogli di carta A4, tre bicchieri di carta, un righello, nastro adesivo, forbici e una tazza di riso (o un peso corrispondente in sabbia o sassetti).

Ogni gruppo deve mettere due bicchieri di carta capovolti a una distanza di 50 cm, uno dall'altro, misurando dall'interno.

Utilizzando solo fogli di carta e nastro adesivo, devono costruire la campata del ponte.

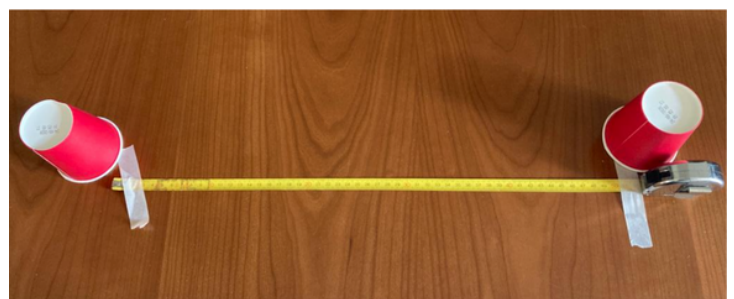
La campata deve essere posizionata sui bicchieri di carta capovolti, ma non fissata con il nastro adesivo.

Il nastro adesivo può essere usato solo sulla carta per costruire la campata.

Quando il ponte è costruito, devono mettere il terzo bicchiere di carta al centro della campata e riempirlo di riso.

Condividendo le conoscenze precedenti, facendo ipotesi e provando diverse soluzioni per la campata, i gruppi scopriranno quali forme resistono meglio alle forze, evitando che il ponte crolli.

Hanno 30 minuti per svolgere l'attività.



# UNITÀ 1:

## COSTRUZIONISMO - COSTRUIAMO

### PONTI

#### Informazioni aggiuntive

ALCUNE POSSIBILI SOLUZIONI:

- arrotolare i fogli di carta per creare dei cilindri e collegarli con il nastro adesivo.
- creare prismi triangolari con la carta e collegarli con il nastro adesivo.
- Altre soluzioni possono essere trovate in modo creativo dagli studenti.



#### Verifica la comprensione

Al termine dell'attività, ogni gruppo condividerà la propria esperienza con gli altri studenti, evidenziando il processo seguito, gli errori commessi e ciò che hanno imparato.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

Qual è stata la vostra prima idea?

Come è cambiata durante il processo?

Come ha collaborato il team durante l'attività? Avete assegnato dei ruoli ai membri del team o tutti hanno collaborato allo stesso livello?

Se doveste fare un'attività simile, cosa cambiereste nel processo?

# UNITÀ 2:

## DEBATE - ARGOMENTARE PER IMPARARE

---

### Contesto teorico

Un altro approccio per migliorare il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi è il dibattito.

Un dibattito è una discussione strutturata su una questione controversa.

Per partecipare con successo, gli studenti devono documentarsi attentamente sulla questione, esaminarla da diversi punti di vista, articolare idee basate su dati e fatti e parlare in pubblico.

<https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/classroom-debates.shtml>





# UNITÀ 2:

## DEBATE - ARGOMENTARE PER IMPARARE

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** ricerca, discussione, pro e contro, parlare in pubblico.

**MATERIALI NECESSARI:** carta, penne, dispositivi digitali, connessione a Internet.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

La classe viene divisa in tre gruppi: favorevoli, contrari e giuria. Gli insegnanti sono membri della giuria.

L'insegnante sceglie un argomento per la discussione. L'argomento deve essere controverso, in modo che sia possibile trovare opinioni favorevoli e contrarie.

Esempi di argomenti possono essere:

L'acquisto di un'auto elettrica è una buona scelta per l'acquirente e per il pianeta?

I robot stanno rubando il lavoro agli esseri umani o stanno creando nuove professioni?

Tutti gli studenti dovrebbero svolgere attività di volontariato sociale?

L'insegnante sorteggia il gruppo che deve esprimersi a favore e quello che deve essere contrario, indipendentemente dalle convinzioni degli studenti.

I gruppi hanno 15 minuti per condividere le idee, ricercare l'argomento e costruire un discorso. Il discorso deve avere un'introduzione, un'esposizione di dati e fatti a sostegno delle idee e una conclusione. Ogni gruppo deve scegliere un oratore.

Ogni gruppo ha a disposizione 3 minuti per fare il proprio discorso, a partire dal gruppo che si esprime a favore.

Dopo che i due gruppi hanno pronunciato il loro discorso, hanno 5 minuti per articolare una confutazione.

Poi ogni oratore ha 1 minuto per fare la confutazione.

Alla fine, la giuria decide quale gruppo è stato più efficace e convincente.

# UNITÀ 2:

## DEBATE - ARGOMENTARE PER IMPARARE

---

### Esercizio

#### Informazioni aggiuntive

L'insegnante deve assicurarsi che tutte le regole siano rispettate.

In una lezione precedente, l'insegnante deve spiegare come è strutturato il dibattito e quali sono i criteri di valutazione.

Qui possiamo trovare alcuni esempi:

<https://debate-nb.ca/for-judges/during-the-debate/judging-criteria/> da cui ogni insegnante può creare la propria griglia di valutazione.

#### Verifica la comprensione

Dopo il dibattito, tutti gli studenti riflettono sull'accaduto e discutono della loro esperienza.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Cosa è andato bene e cosa male nel dibattito?
- Quali sono le abilità che devo migliorare?
- Cosa avrebbero potuto fare meglio i due gruppi?
- Quanto è importante capire e ricercare l'argomento per preparare un dibattito?
- Quanto sono importanti le competenze linguistiche?



# UNITÀ 3:

## TENTATIVI ED ERRORI - APPRENDIMENTO CREATIVO CON SCRATCH

### Contesto teorico

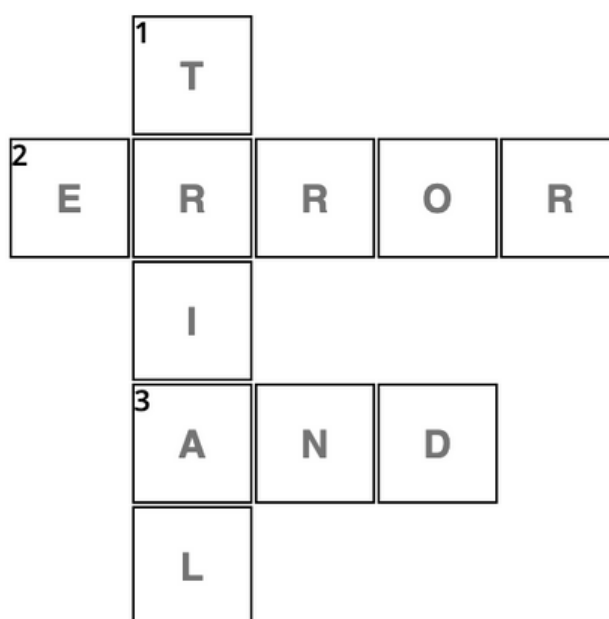
Il trial and error è un metodo di risoluzione dei problemi caratterizzato da tentativi ripetuti che vengono portati avanti fino al successo.

Scratch [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu) è uno strumento progettato dal MediaLab del MIT di Boston per l'apprendimento creativo.

Con Scratch, chiunque, anche senza competenze informatiche, può immaginare un prodotto digitale interattivo e costruirlo.

Il modo di procedere nella creazione di un progetto in Scratch è principalmente per tentativi ed errori: si prova una sequenza di istruzioni, si osserva il risultato, si pensa a cosa non va, si modifica la sequenza di istruzioni e così via fino a ottenere il risultato desiderato.

Sul sito <http://lcl.media.mit.edu/> si possono trovare molte risorse.



# UNITÀ 3:

## TENTATIVI ED ERRORI - APPRENDIMENTO CREATIVO CON SCRATCH

### Esercizio

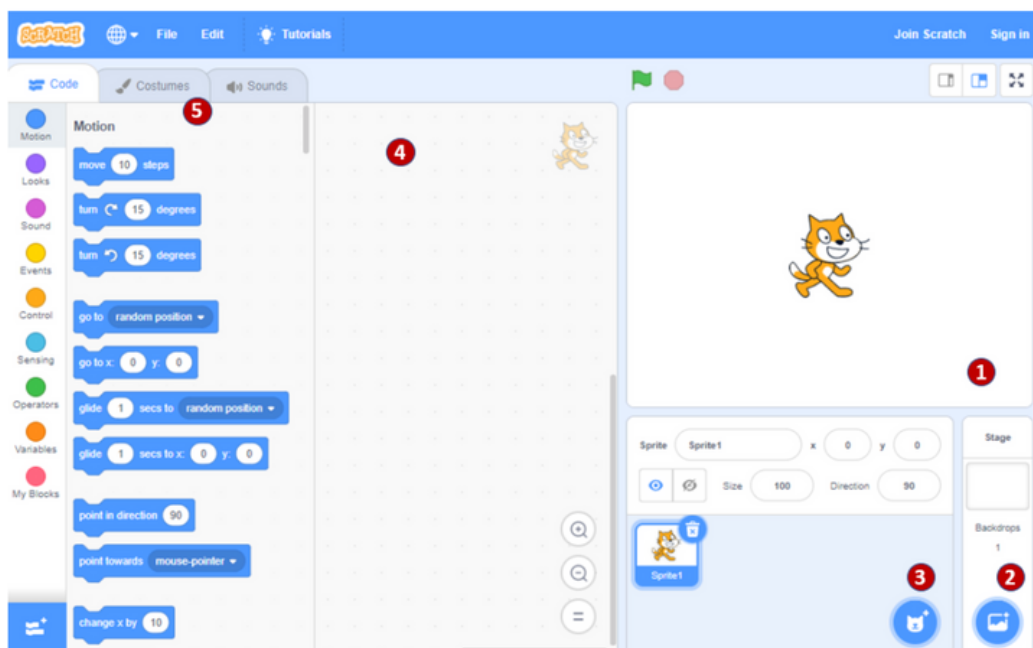
**CONCETTI CHIAVE:** apprendimento creativo, coding, tentativi ed errori, pensiero computazionale.

**MATERIALI NECESSARI:** dispositivi digitali e connessione a Internet.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

L'insegnante chiede agli studenti di iscriversi a Scratch all'indirizzo [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu), lo strumento è gratuito.

Quindi l'insegnante fornisce una breve descrizione dei fondamentali di Scratch:



1. quest'area è lo stage, dove le cose accadono
2. con questo pulsante gli studenti possono scegliere uno sfondo per il palcoscenico
3. con questo pulsante gli studenti possono scegliere i personaggi, chiamati "sprite".
4. In quest'area devono scrivere uno script per ogni personaggio, cioè un elenco di istruzioni che determinano il comportamento del personaggio. Le istruzioni sono contenute in blocchi colorati che devono essere trascinati nell'area dello script e collegati tra loro.
5. Alcuni personaggi hanno diversi costumi che possono essere utilizzati per creare animazioni.

## UNITÀ 3: TENTATIVI ED ERRORI - APPRENDIMENTO CREATIVO CON SCRATCH

---

Una volta realizzati gli script, gli studenti devono fare clic sulla bandiera verde per avviare il progetto.

Gli studenti devono lavorare in coppia.

L'insegnante assegna un compito agli studenti, ad esempio:

"creare un dialogo tra due personaggi"

oppure

"creare una versione semplice del gioco Pong".

Gli studenti condividono le loro conoscenze e le loro idee, creano gli script e vedono il risultato cliccando sulla bandierina verde, riflettono sugli errori, modificano gli script e così via fino a ottenere il risultato desiderato.



# UNITÀ 3:

## TENTATIVI ED ERRORI - APPRENDIMENTO CREATIVO CON SCRATCH

### Informazioni aggiuntive

Nella sezione tutorial ci sono alcune attività facili per iniziare.

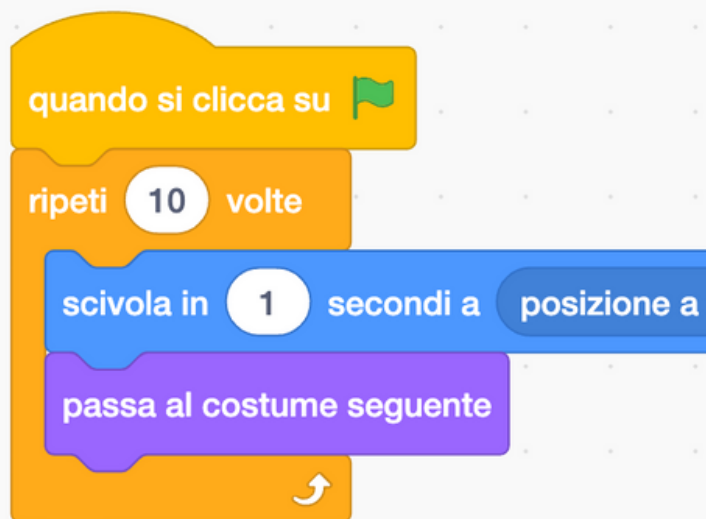
Una delle idee principali di Scratch è la condivisione della conoscenza e la comunità. Sulla home page di Scratch ci sono migliaia di progetti creati dagli utenti di Scratch di tutto il mondo e tutti possono aprirli, lasciarsi ispirare dalle loro idee, guardare all'interno per vedere come è stato costruito il progetto e come è stato composto il codice, e fare una copia di un progetto per partire da esso. È un ottimo modo per imparare velocemente!

### Verifica la comprensione

Dopo aver terminato il progetto, gli studenti di ogni gruppo lo mostrano al resto della classe e spiegano le soluzioni trovate e come hanno composto il codice.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Quali sono le difficoltà che avete incontrato durante l'attività?
- Vi siete sentiti frustrati quando il progetto non ha funzionato?
- Quale strategia avete applicato per superare le difficoltà?
- Come vi siete sentiti quando siete riusciti a farlo funzionare?
- Cosa vorreste aggiungere al progetto se aveste più tempo?





# UNITÀ 4: PENSIERO LOGICO - ELEMENTARE, WATSON!

## Contesto teorico

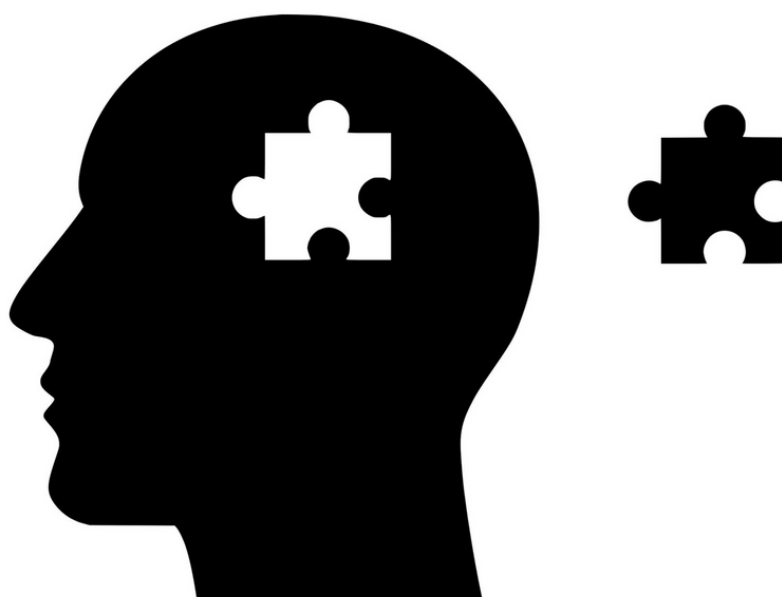
Alcuni problemi possono essere risolti utilizzando le capacità di ragionamento per analizzare la situazione e trovare una soluzione, deducendo i dati mancanti dai dati forniti con il problema e le loro connessioni.

"Il ragionamento logico è una forma di pensiero in cui le premesse e le relazioni tra le premesse sono utilizzate in modo rigoroso per dedurre le conclusioni che sono implicate (o sottintese) dalle premesse e dalle relazioni. "

[https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_790](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6_790)

"Il ragionamento deduttivo è il processo di deduzione di conclusioni da informazioni note (premesse) sulla base di regole logiche formali, in cui le conclusioni sono necessariamente derivate dalle informazioni date e non c'è bisogno di convalidarle con esperimenti."

[https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_659](https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1428-6_659)



# UNITÀ 4:

## PENSIERO LOGICO - ELEMENTARE,

### WATSON!

#### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** logica, deduzione, analisi dei dati, deduzione delle conclusioni.

**MATERIALI NECESSARI:** dispositivi digitali o carta e penne.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Gli studenti vengono divisi in gruppi di 3-4 persone.

L'insegnante fornisce un elenco di problemi e dà al gruppo 30 minuti per risolverli.

Gli studenti all'interno dei gruppi si scambiano idee e cercano di risolvere i problemi.

Esempi di problemi:

1.

John, Mary e George sono amici. I loro cognomi sono Brown, Green e Black e le loro età sono 16, 17 e 20 anni. Entrambi i cognomi e le età sono in ordine casuale.

Il signor Brown ha 4 anni in più di George.

Il signor o la signorina Black ha 17 anni.

Utilizzando le informazioni fornite, completate la tabella sottostante.

Nome	Cognome	Età
John		
Mary		
George		

# UNITÀ 4:

## PENSIERO LOGICO - ELEMENTARE,

### WATSON!

#### Esercizio

2.

John, Mary e George sono musicisti e stanno per partecipare a un festival musicale.

Ognuno di loro vive in una città diversa, suona uno strumento diverso e studia musica da un numero diverso di anni. In ordine casuale, le città sono Roma, Madrid e Londra, gli strumenti sono la chitarra, la tromba e il pianoforte e gli anni di studio sono 6, 2 e 4.

Chi suona la tromba la studia da 2 anni.

Mary suona il pianoforte e non lo studia da 4 anni.

John studia il suo strumento da 2 anni in più rispetto alla persona che vive a Londra.

Chi suona la chitarra non vive a Roma.

Utilizzando le informazioni fornite, completate la tabella sottostante.

Nome	Città	Strumento	Anni
John			
Mary			
George			

# UNITÀ 4:

## PENSIERO LOGICO - ELEMENTARE,

### WATSON!

#### Esercizio

3.

Giulio Cesare, generale e statista dell'antica Roma, era solito criptare la sua corrispondenza con un semplice metodo noto come cifrario di Cesare o codice di Cesare. Il metodo si basa sulla sostituzione di ogni lettera con un'altra in un numero fisso di posizioni dell'alfabeto. Ad esempio, A con uno spostamento a destra di 3 diventerà D.

Decriptare la parola "PIEVRMRK" sapendo che la chiave è uno spostamento a sinistra per un numero di posizioni  $< 10$

#### SOLUZIONI:

1.

Nome	Cognome	Età
John	Brown	20
Mary	Black	17
George	Green	16

# UNITÀ 4: PENSIERO LOGICO - ELEMENTARE, WATSON!

## Esercizio

SOLUTIONI:

2.

Nome	Città	Strumento	Anni
John	Madrid	guitar	4
Mary	Rome	piano	6
George	London	trumpet	2

4.

<b>Normal e</b>	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
<b>Cifrato</b>	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D

la chiave è uno spostamento a destra di 4 e la parola è "LEARNING"

# UNITÀ 4: PENSIERO LOGICO - ELEMENTARE, WATSON!

## Informazioni aggiuntive

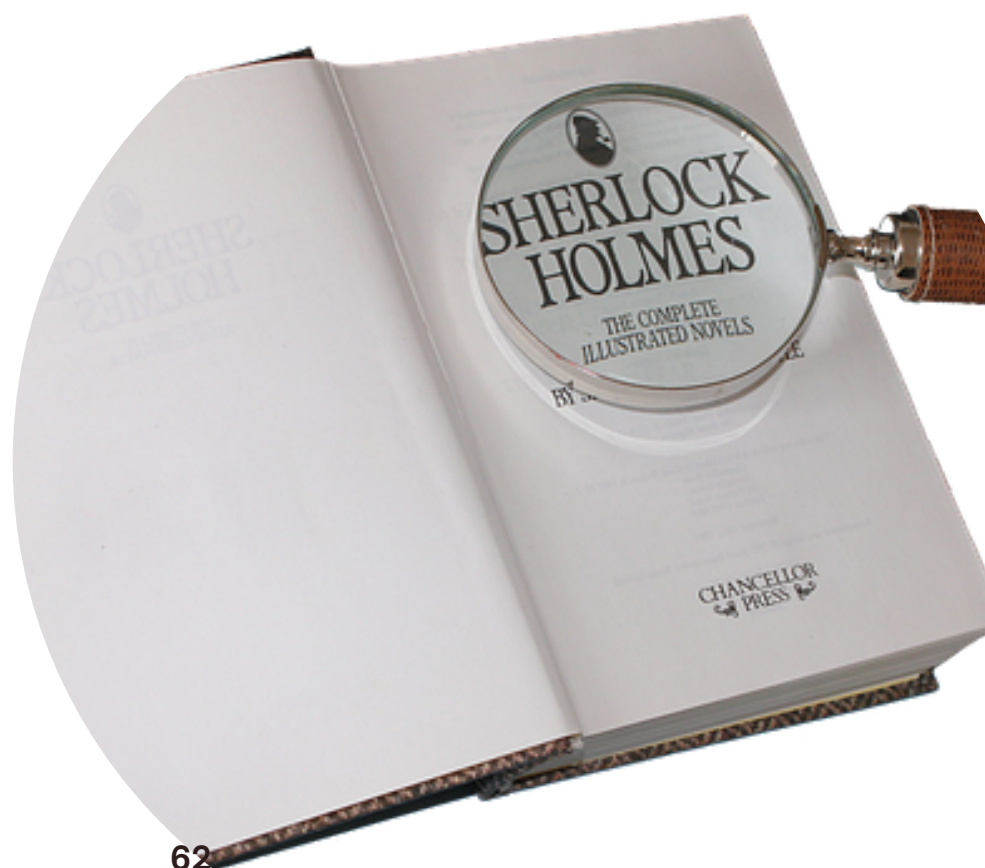
Un codice più complesso, basato sul codice di Cesare, è il codice di Vigenère  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Vigen%C3%A8re\\_cipher](https://en.wikipedia.org/wiki/Vigen%C3%A8re_cipher)

## Verifica la comprensione

Al termine del test, i gruppi condividono i risultati e ciò che hanno imparato.

### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Come avete proceduto per trovare le soluzioni?
- Pensate che creare degli schemi con le informazioni sia utile per questo tipo di problemi?
- Quanto è importante leggere e comprendere attentamente il testo del problema?
- Come avete collaborato all'interno del gruppo?





# UNITÀ 5:

## DISTORSIONI COGNITIVE - GLI SCHERZI DEL CERVELLO

---

### Contesto teorico

Gli psicologi Amos Tversky e Daniel Kahneman hanno sviluppato il concetto di bias cognitivo a partire dalle loro ricerche degli anni '70 sul perché le persone faticano a ragionare e a giudicare in modo obiettivo in determinate situazioni. Insieme a Paul Slovic, hanno pubblicato i loro primi risultati nel libro "Judgment Under Uncertainty".

<https://www.science.org/doi/10.1126/science.185.4157.1124>

I bias cognitivi possono essere definiti come un insieme di errori mentali prevedibili che derivano dalla nostra limitata capacità di elaborare le informazioni in modo obiettivo. Possono dare luogo a decisioni illogiche e irrazionali e possono indurre a valutare male i rischi e le minacce.

Alcuni dei pregiudizi più comuni sono

**Pregiudizio di conferma:** la tendenza a cercare, interpretare, privilegiare e ricordare le informazioni in modo da confermare le proprie convinzioni o ipotesi preesistenti.

**Bias di ancoraggio:** la tendenza a fare eccessivo affidamento sulla prima informazione incontrata quando si prendono decisioni.

**Euristica della disponibilità:** tendenza a sovrastimare la probabilità di eventi in base alla loro disponibilità in memoria.

**Effetto carrozzone:** la tendenza a fare o a credere a qualcosa perché molte altre persone lo fanno o lo credono.

**Self-serving bias:** La tendenza ad attribuire il successo a fattori personali e a dare la colpa degli insuccessi a fattori esterni.

# UNITÀ 5:

## DISTORSIONI COGNITIVE - GLI SCHERZI DEL CERVELLO

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** pregiudizio cognitivo, fallacie

**MATERIALI NECESSARI:** un poster, post-it colorati, penne.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

L'insegnante spiega cosa sono le distorsioni cognitive e consegna a ogni studente una tabella con il nome e la descrizione di 5 bias comuni.

L'insegnante affigge alla parete un cartellone con cinque colonne, ognuna delle quali ha come titolo il nome di un bias cognitivo.

Gli studenti, divisi in gruppi di 3-4 persone, devono pensare a esempi comuni di ciascuno dei cinque bias, scriverli su un post-it e attaccarli nella colonna giusta del poster. Non possono usare dispositivi digitali.

Hanno 30 minuti per discutere all'interno dei gruppi e cercare esempi.

### Informazioni aggiuntive

Esempi dei suddetti bias cognitivi sono:

**Bias di conferma** \_ una persona che crede che i vaccini siano pericolosi può cercare solo le informazioni che supportano questa convinzione e ignorare quelle che la contraddicono.

**Bias di ancoraggio** \_ una persona può essere più propensa ad accettare un'offerta elevata per un'auto usata se prima vede un'offerta significativamente più alta per un'auto simile. Si tratta di una tecnica di marketing piuttosto comune.

**L'euristica della disponibilità** \_ una persona può sovrastimare la probabilità di essere vittima di un incidente aereo perché ha sentito parlare di diversi incidenti aerei avvenuti di recente.

**Effetto carrozzone** \_ una persona inizia a usare una certa marca di telefono o di abbigliamento perché è diventata popolare tra i suoi coetanei, anche se altrimenti non avrebbe scelto quella marca.

**Self service bias** \_ uno studente può attribuire un buon voto alla propria intelligenza e al duro lavoro, ma dare la colpa di un cattivo voto all'insegnante che è stato ingiusto.

# UNITÀ 5:

## DISTORSIONI COGNITIVE - GLI SCHERZI DEL CERVELLO

### Verifica la comprensione

Dopo 30 minuti tutti gli studenti discutono insieme gli esempi trovati. Poi ogni studente deve riflettere sulle situazioni in cui è stato influenzato da un pregiudizio cognitivo.

### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Qual è stato il mio ultimo comportamento che potrebbe essere influenzato da uno di questi pregiudizi?
- Come posso riconoscere il pregiudizio in futuro?
- Cosa posso fare nella mia vita per aumentare la mia capacità di elaborare le informazioni ed evitare i pregiudizi cognitivi?
- L'età, il livello culturale e le possibilità economiche sono fattori che possono avere un impatto sulla diffusione dei bias cognitivi?



# SOMMARIO DEL MODULO

Il pensiero critico permette di valutare informazioni e argomenti in modo logico e sistematico e di prendere decisioni ben informate.

Consente di prendere decisioni ben informate, di risolvere efficacemente i problemi, di comprendere informazioni complesse e di pensare in modo indipendente. È un'abilità fondamentale per avere successo in qualsiasi campo o carriera.

In questo modulo abbiamo progettato 5 attività basate su diverse strategie per sviluppare il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.



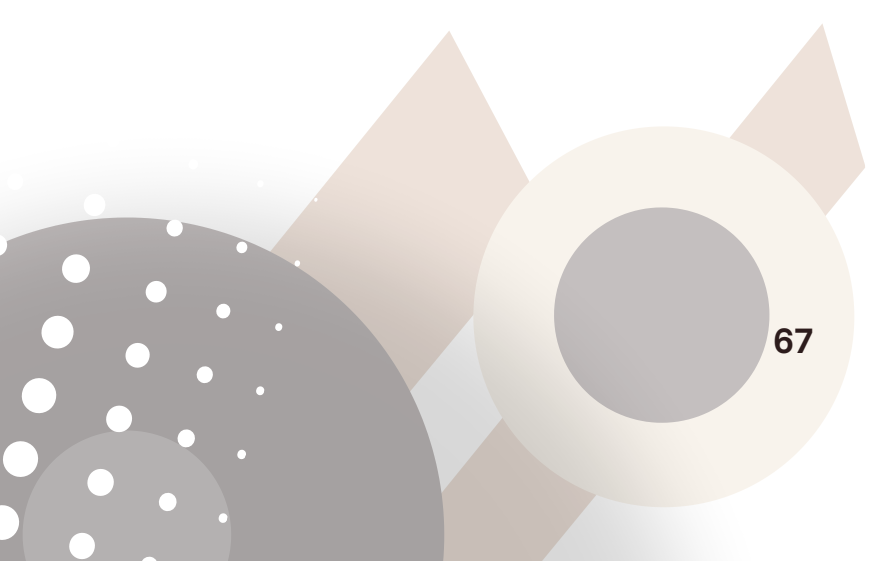


# MODULO NO. 4

## IO E TE (COMUNICAZIONE, RELAZIONI)

---

<b>Obiettivo</b>	L'obiettivo di questo modulo è quello di mostrare agli studenti l'importanza di stabilire relazioni buone e sane: <ul style="list-style-type: none"><li>• a casa, con la famiglia e i parenti</li><li>• a scuola, con i compagni e gli insegnanti,</li><li>• nella società, con i vicini e gli amici,</li><li>• al lavoro, con il capo e i colleghi</li></ul> In conclusione: socievole o antisociale?	
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti sanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
	Teoria della comunicazione	Gli studenti sanno che la comunicazione è molto importante nella vita di tutti i giorni e che ci sono diversi modi di comunicare: verbale, non verbale e visivo; inoltre, esistono quattro stili comunicativi di base.



	Argomenti	Risultati dell'apprendimento Ciò che gli studenti sanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	Praticare la comunicazione	Gli studenti decidono il proprio stile di comunicazione e lavorano insieme per migliorare l'ambiente di classe, stabilendo relazioni più rilassate con gli insegnanti e legami più stretti e utili con i compagni.
	La comunicazione Teoria e pratica	Gli studenti si rendono conto di come possono utilizzare la teoria della comunicazione e farla funzionare a loro favore, per diventare più socievoli, ottenere buoni voti e godere maggiormente della compagnia a scuola.
	Comunicazione realistica	<p>- Gli studenti sono in grado di mettere in pratica tutti i tipi di comunicazione e di creare i propri dialoghi in situazioni di vita reale, utilizzando gli esempi forniti.</p> <p>-Inoltre, recitano in brevi giochi di ruolo che li aiutano a comprendere i 4 stili di comunicazione: Assertivo, Aggressivo, Passivo-aggressivo e Passivo ed esprimere i loro veri sentimenti riguardo a questa esperienza.</p>



# INTRODUZIONE

La comunicazione svolge un ruolo fondamentale nella vita sociale, è il fondamento di tutte le relazioni umane e un processo essenziale attraverso il quale le persone riescono a trasmettere emozioni, sentimenti o informazioni; attraverso di essa riusciamo ad esprimerci e allo stesso tempo a comprendere chi ci circonda, da qui la necessità di saper comunicare in modo corretto ed efficace.

È importante che un insegnante abbia una competenza didattica. Ciò si ottiene rispettando una serie di requisiti per una comunicazione didattica efficace. Nella relazione comunicativa, l'insegnante deve assumere il suo ruolo in modo tale che lo studente lo percepisca come persona e come interlocutore, da cui sentirsi ascoltato. È fondamentale saper ascoltare, perché in questo modo si garantisce una buona comunicazione.

Dotando i bambini di abilità comunicative efficaci si ottengono livelli più elevati di intelligenza emotiva, punteggi più alti nei test, diminuzione degli episodi di bullismo e miglioramento del benessere mentale generale. C'è molto da guadagnare praticando queste abilità.



# UNITÀ 1:

## PROCESSO DI COMUNICAZIONE

### Contesto teorico

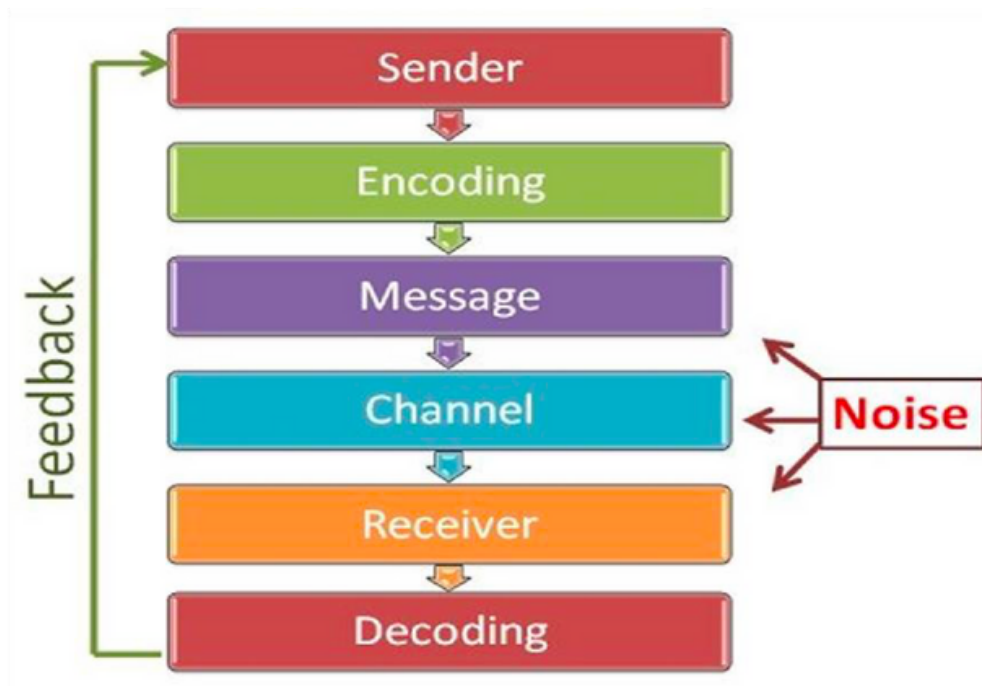
Processo di comunicazione

Definizione: La comunicazione è un processo bidirezionale in cui il messaggio sotto forma di idee, pensieri, sentimenti, opinioni viene trasmesso tra due o più persone con l'intento di creare una comprensione condivisa.

Semplicemente, l'atto di trasmettere informazioni e comprensione da una persona all'altra è chiamato comunicazione. Il termine comunicazione deriva dalla parola latina "Communis" che significa condividere. Una comunicazione efficace si ha quando il messaggio trasmesso dal mittente viene compreso dal destinatario esattamente nello stesso modo in cui è stato inteso.

Processo di comunicazione

La comunicazione è un processo dinamico che inizia con la concettualizzazione delle idee da parte del mittente, che poi trasmette il messaggio attraverso un canale al destinatario, il quale a sua volta fornisce un feedback sotto forma di messaggio o segnale entro un determinato periodo di tempo. Il processo di comunicazione si compone quindi di sette elementi principali:



**Mittente:** Il mittente o il comunicatore è la persona che inizia la conversazione e ha concepito l'idea che intende trasmettere agli altri.

**Codifica:** Il mittente inizia con il processo di codifica, in cui utilizza alcune parole o metodi non verbali come simboli, segni, gesti del corpo, ecc. per tradurre le informazioni in un messaggio. Le conoscenze, le abilità, la percezione, il background, le competenze, ecc. del mittente hanno un grande impatto sul successo del messaggio.

**Messaggio:** Una volta terminata la codifica, il mittente ottiene il messaggio che intende trasmettere. Il messaggio può essere scritto, orale, simbolico o non verbale, come i gesti del corpo, il silenzio, i sospiri, i suoni, ecc. o qualsiasi altro segnale che inneschi la risposta di un ricevente.

**Canale di comunicazione:** Il mittente sceglie il mezzo attraverso il quale vuole trasmettere il suo messaggio al destinatario. Il mezzo deve essere scelto con cura per rendere il messaggio efficace e correttamente interpretato dal destinatario. La scelta del mezzo dipende dalle relazioni interpersonali tra il mittente e il destinatario e anche dall'urgenza del messaggio da inviare. Orale, virtuale, scritto, sonoro, gestuale, ecc. sono alcuni dei mezzi di comunicazione comunemente utilizzati.

**Ricevitore:** Il destinatario è la persona a cui è destinato il messaggio. Cerca di comprenderlo nel miglior modo possibile, in modo da raggiungere l'obiettivo della comunicazione. Il grado di decodifica del messaggio da parte del destinatario dipende dalla sua conoscenza dell'argomento, dall'esperienza, dalla fiducia e dal rapporto con il mittente.

**Decodifica:** Il destinatario interpreta il messaggio del mittente e cerca di comprenderlo nel miglior modo possibile. Una comunicazione efficace si verifica solo se il destinatario comprende il messaggio esattamente nello stesso modo in cui è stato inteso dal mittente.

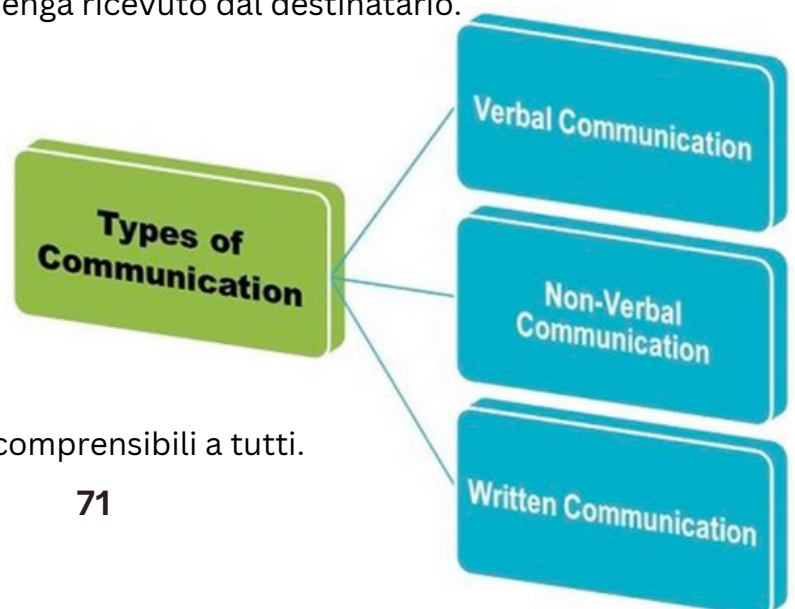
**Feedback:** Il feedback è la fase finale del processo che assicura che il destinatario abbia ricevuto il messaggio e lo abbia interpretato correttamente come previsto dal mittente. Aumenta l'efficacia della comunicazione perché permette al mittente di conoscere l'efficacia del suo messaggio. La risposta del ricevente può essere verbale o non verbale.

- Nota: Il rumore mostra gli ostacoli nelle comunicazioni. Ci sono possibilità che il messaggio inviato dal mittente non venga ricevuto dal destinatario.

Tipi di comunicazione

Comunicazione formale  
Comunicazione informale

Inoltre, esistono diverse forme di comunicazione che gli individui usano per dare un modello o un'espressione ai messaggi in modo che siano facilmente comprensibili a tutti. I tipi di comunicazione più comuni di comunicazione sono:



Comunicazione verbale, in cui voi parlate del vostro argomento e gli altri ascoltano attentamente e cercano di associarne il significato.

Comunicazione non verbale, in cui gli altri vi osservano e cercano di capirne il senso. La comunicazione non verbale, a differenza di quella verbale, aiuta a stabilire e mantenere relazioni interpersonali, mentre quella verbale serve solo a comunicare eventi esterni.

La comunicazione non verbale definisce la distanza tra i comunicanti e li aiuta a modificare il loro stato emotivo.

La comunicazione scritta è una componente della comunicazione umana. La regola che dovrebbe essere alla base di ogni comunicazione scritta è: non si deve scrivere in modo da farsi capire, ma in modo da non lasciare in alcun modo spazio a possibili fraintendimenti.

Possiamo comunicare per iscritto attraverso diversi mezzi:

- \* la posta,
- \* il fax,
- \* la posta elettronica,
- \* Internet.

Comunicazione verbale

## VERBAL COMMUNICATION



Definizione: La comunicazione verbale è un tipo di comunicazione orale in cui il messaggio viene trasmesso attraverso le parole pronunciate. In questo caso il mittente dà voce ai suoi sentimenti, pensieri, idee e opinioni e li esprime sotto forma di discorsi, discussioni, presentazioni e conversazioni.

L'efficacia della comunicazione verbale dipende dal tono dell'oratore, dalla chiarezza del discorso, dal volume, dalla velocità, dal linguaggio del corpo e dalla qualità delle parole usate nella conversazione. Nel caso della comunicazione verbale, il feedback è immediato perché c'è una trasmissione e una ricezione simultanea del messaggio da parte rispettivamente del mittente e del destinatario.

Il successo della comunicazione verbale non dipende solo dalla capacità di parlare, ma anche dalla capacità di ascolto. L'efficacia della comunicazione dipende dalla capacità di ascoltare l'interlocutore. La comunicazione verbale è applicabile sia in situazioni formali che informali.

## MIGLIORARE LE PROPRIE CAPACITÀ DI COMUNICAZIONE

I seguenti sono i fondamenti della comunicazione efficace (Stanfield, 2017):

- Empatia;
- abilità di conversazione;
- Procedure di ascolto e di conversazione consolidate;
- Un vocabolario rispettoso;
- Il potere della pausa;
- Esercitarsi a parlare e ad ascoltare in un contesto naturale;
- Introspezione;
- Aspettare il proprio turno.

Tutte le attività, gli esercizi e i giochi che includono questi elementi fondamentali possono migliorare le capacità di comunicazione. I giochi interattivi incoraggiano i bambini a esprimere i loro bisogni. Inoltre, quando i bambini vedono queste attività come divertenti e coinvolgenti, sono più propensi a partecipare.

- Tre attività per studenti delle scuole medie e superiori:

### 1. Coppie famose

Creare un elenco di coppie di personaggi famosi. Ad esempio, Masha e Orso, Romeo e Giulietta, Superman e Lois Lane, ecc. Ogni partecipante deve ricevere un post-it attaccato sulla schiena con la metà di una coppia famosa.

Muovendosi nella stanza, con solo tre domande a testa, i partecipanti cercano di capire chi è la persona o il personaggio attaccato sulla loro schiena.

Una volta scoperto chi è, la persona deve trovare il suo compagno. Se l'altro compagno non ha capito la sua identità, non deve rivelarsi finché non lo sa.

### 2. Ognuno è un enigma

Spesso siamo misteriosi per gli altri. Questo gioco promuove la consapevolezza di ciò che si ritiene misterioso di se stessi. In questa attività, gli studenti scrivono tre cose di sé che nessun altro conosce. In gruppi di tre o quattro studenti, ognuno legge all'altro gli aspetti misteriosi.

Ogni gruppo raccoglie i misteri. In seguito, ogni gruppo legge l'elenco dei fatti e il resto della classe cerca di indovinare a chi appartengono i fatti dell'elenco. Incoraggiate un profondo rispetto per questi misteri. Incoraggiate gli studenti a celebrare l'unicità degli altri.

Le classi con una solida fiducia sono spesso costruite sulla consapevolezza e sull'apprezzamento reciproco.

### 3. Tutti in piedi per i riempitivi

Quante persone usano "cioè" o "um" o "ehm" o "vero" o "già" per riempire uno spazio vuoto? È un'abitudine nervosa, spesso radicata nel disagio percepito del silenzio. Questa attività aiuta a eliminare questi riempitivi nelle conversazioni o nel parlare in pubblico. A ogni studente viene dato un argomento di cui parlare per 1-3 minuti (l'argomento non è importante, deve essere semplice). Durante questo tempo, il resto della classe si alza in piedi quando sente comparire uno di questi riempitivi nel discorso.

La classe ascolta e l'oratore è iperconsapevole delle parole che usa. È uno shock per l'oratore vedere l'intera classe in piedi quando sente questi riempitivi e aiuta a prestare attenzione all'uso di un vocabolario preciso.

- **Tre attività di comunicazione assertiva per adolescenti:**

La comunicazione assertiva è un modo sano di esprimere le proprie esigenze. Essere rispettosi e onesti può comunque causare disagio, e negoziare questo disagio è un'abilità fondamentale. Le attività che seguono possono aiutare gli adolescenti a sviluppare queste abilità comunicative vitali.

#### 1. Consapevolezza delle emozioni

Essere in sintonia con i propri bisogni emotivi è la base per capire perché siamo felici o frustrati con gli altri. Molti adolescenti hanno difficoltà a esprimere a parole ciò che provano, e spesso si tratta di saper identificare le emozioni complesse.

In questa attività, date a ogni partecipante un foglio con varie emoji. Fate assistere il gruppo a diversi scenari che evocano emozioni. Chiedete loro di tenere traccia e di etichettare le emozioni che hanno suscitato. Riuscire a dare un nome alle emozioni che vengono segnalate è un primo passo per migliorare l'intelligenza emotiva, oltre a rilassare l'amigdala dal sovraccarico di lavoro.

#### 2. Pugni

Dividete il gruppo in coppie. Le coppie riceveranno due diverse serie di istruzioni.

Le istruzioni della persona 1 recitano: La persona 2 chiuderà la mano a pugno. Devi aprire il pugno.

Le istruzioni della persona 2 recitano: La persona 1 cercherà di farvi aprire il pugno. Non dovete aprire il pugno a meno che non ve lo chieda in modo gentile e deciso.

La maggior parte delle persone cercherà di aprire il pugno. È un'opportunità per spiegare efficacemente la comunicazione assertiva. Conoscere il potere di una buona capacità di comunicazione è importante per costruirla correttamente.

Discutete con gli studenti su come le indicazioni hanno influenzato le loro azioni. Hanno considerato un modo pacifico di chiedere? Perché o perché no? Quali modelli di comunicazione offrono i film e i media?



### 3. Situazioni di esempio

Preparate un elenco di scenari in cui la comunicazione assertiva sarebbe più efficace. Date agli adolescenti l'opportunità di esercitarsi a rispondere alle situazioni. Chiedete loro di dimostrare gli stili aggressivo, passivo e poi assertivo.

Più conosco la differenza, meglio posso metterla in pratica in scenari reali.

Alcuni esempi di scenari possono essere:

Siete in fila alla cassa e due commessi sono impegnati in una conversazione profonda che vi ignora.

Il vostro insegnante ha valutato un compito che secondo voi avrebbe dovuto ricevere un voto più alto.

Qualcuno vi chiama con un nome che vi fa da fastidio.

Esaminate le diverse opzioni di risposta e chiedete ai ragazzi di fare un brainstorming.

### **Conclusione!**

La comunicazione è la chiave del successo nelle relazioni o nel lavoro per tutta la vita. La capacità di comunicare efficacemente è dovuta all'esperienza, ma la scuola offre molte esperienze da cui gli studenti possono costruire la propria strategia di comunicazione efficace. Una comunicazione efficace è essenziale per aumentare la produttività e mantenere relazioni solide e durature, sia a livello professionale che personale.



# UNITÀ 2:

## COMUNICAZIONE NON VERBALE

---

### Contesto teorico

Sapevate che potete comunicare con gli altri anche senza parlare? Sì, la comunicazione non verbale è una forma di trasferimento di messaggi e segnali attraverso diverse modalità. Gli individui utilizzano questo tipo di comunicazione nella loro vita quotidiana senza davvero rendersene conto.

La comunicazione non verbale è importante perché aiuta a identificare emozioni e modi di fare osservando gli individui.

La comunicazione non verbale è una combinazione di diversi movimenti ed espressioni del corpo che aiutano gli individui a comunicare il loro punto di vista senza doverlo verbalizzare.

- Giochi interessanti per stimolare le capacità di comunicazione non verbale:

#### 1. Ascoltami

Si tratta di un interessante gioco non verbale che può essere svolto in gruppo. In questo gioco, tutti i partecipanti devono seguire le istruzioni del conduttore.

Il conduttore deve dare istruzioni prima dell'inizio del gioco: se lui fa una certa azione, tutta la squadra deve fare la stessa azione (diversa da quella che farà il conduttore).

Ad esempio, informare tutti i membri che se il conduttore salta, tutte le squadre devono muovere le braccia in alto e in basso, e se il conduttore muove le braccia, la squadra deve saltare.

Fate una coppia di azioni simili e potete dare 2-3 coppie all'inizio per aumentare il livello di difficoltà.

I partecipanti devono concentrarsi sulle azioni del conduttore e rispondere di conseguenza.

Ciò significa che il conduttore può fare qualsiasi azione, mentre i partecipanti devono seguire le istruzioni, non l'azione vista.

Se i partecipanti fanno mosse sbagliate che non sono in coordinazione con il conduttore, devono essere eliminati e l'ultima persona che rimane vince.

Questo gioco aiuta i partecipanti a capire l'importanza di comunicare la risposta corretta attraverso la capacità di ascolto. Nessun partecipante è autorizzato a parlare, il che rende l'attività interessante in quanto i partecipanti possono guardarsi l'un l'altro per completare l'attività. Migliora le capacità motorie e sviluppa la concentrazione.

## 2. Indovina la situazione

Spesso le persone tendono a mostrare le proprie emozioni attraverso le espressioni facciali. Si può essere in grado di capire se la persona è arrabbiata o frustrata semplicemente dal suo linguaggio del corpo. Questo gioco è essenziale quando si vuole sfruttare l'importanza delle espressioni facciali, dei gesti delle mani e della postura del corpo.

In questo gioco, formate una coppia, ognuno in una squadra. Si possono avere anche squadre di 4 persone, a seconda dei partecipanti.

Un partecipante di ogni gruppo deve scegliere un volto che abbia un'emozione.

Ad esempio, si possono citare le seguenti istruzioni nella scheda "Mostrare impazienza", "Mostrare rabbia e ansia", "Mostrare sarcasmo attraverso le espressioni facciali", "Rappresentare un atteggiamento autoritario".

Il membro che ha scelto la scheda deve avere 2 minuti per recitare uno scenario per i membri del team. Ad esempio, il membro può agitarsi continuamente con una penna per mostrare una natura ansiosa.

I membri del team devono indovinare la situazione e l'emozione entro il tempo stabilito.

La squadra che indovina il maggior numero di risposte corrette vince il gioco.

Questo gioco è straordinario perché si possono progettare le situazioni e le emozioni in base all'ambiente di gioco. È un'attività importante per insegnare l'importanza di leggere le persone e capire i loro interessi attraverso il linguaggio del corpo e i gesti.

## 3. Abbina le emozioni

Abbinare le emozioni è il modo giusto per creare un caos silenzioso nella stanza. Questo gioco prevede che i partecipanti usino le loro migliori capacità di comunicazione non verbale per vincere la partita.

Per giocare, bisogna fare dei segni ed elencare diverse espressioni facciali o emozioni. Ad esempio: felice, triste, arrabbiato, impaziente o sospettoso.

Ogni emozione deve avere 2 o 4 carte, a seconda del numero di partecipanti.

Chiedete ai partecipanti di disporsi in cerchio e date una carta a ciascuno di loro.

Chiedete loro di non rivelare a nessuno il contenuto.

Ora fate partire il timer e chiedete ai partecipanti di mostrare l'emozione attraverso le loro espressioni facciali e di trovare la stessa emozione sul volto di qualcun altro.

Per esempio, se i partecipanti devono comportarsi da tristi, possono andare in giro con una faccia triste e trovare altre facce tristi per fare squadra e vincere. Dopo un minuto, fateli ricomporre in cerchio e ricominciate. Se hanno trovato un membro e devono ancora trovare gli altri, devono andare con la stessa persona a trovare gli altri. Ogni partecipante dovrà trovare la stessa emozione per formare le proprie coppie entro il tempo stabilito. Assicuratevi che i partecipanti non inizino nemmeno la più semplice conversazione con nessuno.

Questo è un gioco emozionante perché tutti i partecipanti andranno a cercare con un'unica espressione facciale. Naturalmente tutti scoppieranno a ridere.

[LEGGI : Accommodations For GRE For Aspirants With Dyscalculia And Other Learning Disabilities](#)

## **Ricorda!**

I giochi sopra citati offrono un'esperienza di apprendimento coinvolgente. Oltre alla comunicazione non verbale, i ragazzi imparano anche a costruire una squadra, a concentrarsi e ad andare d'accordo con gli altri.

Come migliorare la comunicazione verbale?

Stabilisci un contatto visivo!

Mantieni la calma e la rilassatezza!

Separa le emozioni dalle parole!

Presta attenzione alla discussione che stai affrontando!

Sorridi!

Non incrociare le braccia durante la conversazione!

## **Conclusione!**

La comunicazione non verbale può aiutarti ad allontanarti da una situazione pericolosa, poiché questi elementi ti aiutano a identificare o a indovinare la prossima mossa di un individuo. Queste abilità comunicative possono essere utilizzate anche per trasmettere emozioni che generalmente sono più difficili da esprimere a parole.



# UNITÀ 3:

## STILI COMUNICATIVI

### Contesto teorico

Ogni persona ha uno stile di comunicazione unico, un modo in cui interagisce e scambia informazioni con gli altri.

### Communication Styles



Esistono quattro stili di comunicazione fondamentali: passivo, aggressivo, passivo-aggressivo e assertivo. È importante capire ogni stile di comunicazione e perché gli individui lo utilizzano.



### **Passivo**

- agisce con indifferenza, cedendo agli altri; - non esprime i propri sentimenti o bisogni, lasciando che siano gli altri a esprimersi; - spesso manifesta una mancanza di contatto visivo, una cattiva postura del corpo e l'incapacità di dire di no. Esempi di frasi utilizzate da un comunicatore passivo sono: "Spero che qualcuno risolva questo problema al più presto." "Non credo che la mia opinione sia importante, quindi decidi tu." "Beh, se pensi che sia una buona idea, allora possiamo farlo."

### **Aggressivo**

-parla ad alta voce e in modo esigente; -mantiene un intenso contatto visivo; domina o controlla gli altri rimproverandoli, intimidendoli, criticandoli, minacciandoli o attaccandoli; -spesso comanda, fa domande sgarbate e non ascolta gli altri. Esempi di frasi utilizzate da un comunicatore aggressivo sono: "Io ho ragione e tu hai torto". "Seguirò la mia strada a prescindere da tutto". "È tutta colpa tua".

### **Passivo-aggressivo**

-evita il confronto con una persona o con un problema, ha difficoltà a riconoscere la propria rabbia, usa espressioni facciali che non corrispondono al proprio stato d'animo, nega l'esistenza di un problema. Esempi di frasi che un comunicatore passivo-aggressivo potrebbe usare sono: "Per me va bene, ma non stupirti se qualcun altro si arrabbia". "Certo, possiamo fare le cose a modo tuo".

### **Assertivo**

-esprime le proprie esigenze, i propri desideri, le proprie idee e i propri sentimenti, tenendo conto delle esigenze degli altri; - mira a far vincere entrambe le parti in una situazione; - usa il pronome "io"; - usa le azioni, senza incolpare gli altri. Esempi di frasi utilizzate da un comunicatore assertivo sono: "Abbiamo lo stesso diritto di esprimerci con rispetto l'uno verso l'altro". "Mi rendo conto di avere delle scelte nella mia vita e considero le mie opzioni". "Rispetto i diritti degli altri".



## Come diventare un comunicatore assertivo?

Capire come comunicano gli altri può essere fondamentale per far arrivare il tuo messaggio a loro. Per sviluppare uno stile di comunicazione più assertivo, ecco alcuni consigli da tenere a mente:

Assumersi la responsabilità (usare le affermazioni "io");

Mantenere il contatto visivo;

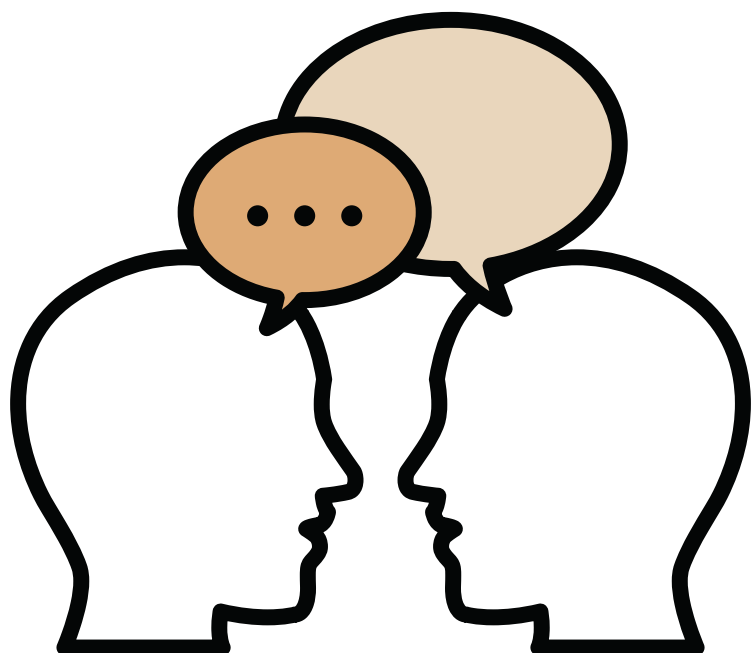
Imparare a dire "no";

Esprimere con sicurezza i propri bisogni e desideri;

Affermarsi come comunicatore chiave.

Il tipo di comunicazione con il maggior numero di punti caratterizza al meglio il vostro stile di comunicazione con gli altri. Se avete lo stesso numero di punti in diverse categorie o valori vicini, significa che ci sono elementi che vi si addicono.

[alvernia.edu/articles/4-types-communication-styles/](http://alvernia.edu/articles/4-types-communication-styles/)



# UNITÀ 4:

## LE 7 C DELLA COMUNICAZIONE

### Contesto teorico

Le 7 C della comunicazione sono una lista di controllo che aiuta a migliorare le capacità di comunicazione professionale e aumenta la possibilità che il messaggio venga compreso esattamente nello stesso modo in cui è stato inteso.

Per avere una comunicazione efficace, è necessario tenere a mente le 7 C della comunicazione:



**Chiaro:** il messaggio deve essere chiaro e facilmente comprensibile per il destinatario. Lo scopo della comunicazione deve essere chiaro al mittente e solo così il destinatario ne sarà sicuro. Il messaggio deve essere incentrato su un solo obiettivo alla volta e non deve trattare diverse idee in un'unica frase.

**Corretto:** il messaggio deve essere corretto, cioè deve essere usato un linguaggio corretto e il mittente deve assicurarsi che non ci siano errori grammaticali e di ortografia. Inoltre, il messaggio deve essere preciso e puntuale. I messaggi corretti hanno un impatto maggiore sul destinatario e, allo stesso tempo, la soddisfazione del mittente aumenta con un messaggio accurato.

**Completo:** Il messaggio deve essere completo, cioè deve includere tutte le informazioni rilevanti richieste dal pubblico a cui è destinato. Un'informazione completa risponde a tutte le domande dei destinatari e aiuta a prendere decisioni migliori.

**Concreto:** la comunicazione deve essere concreta, cioè il messaggio deve essere chiaro e in particolare tale da non lasciare spazio a interpretazioni errate. Tutti i fatti e le cifre devono essere chiaramente menzionati in un messaggio, in modo da avvalorare ciò che il mittente sta dicendo.

**Conciso:** Il messaggio deve essere preciso e diretto al punto. Il mittente deve evitare le frasi lunghe e cercare di trasmettere l'argomento con il minor numero di parole possibile. Un messaggio breve e conciso è più completo e aiuta a mantenere l'attenzione del destinatario.

**Considerazione:** Per avere una comunicazione efficace, il mittente deve prendere in considerazione le opinioni, le conoscenze, la mentalità, il background del destinatario, ecc. Per comunicare, il mittente deve entrare in relazione con il destinatario ed essere coinvolto.

**Cortese:** Implica che il mittente deve prendere in considerazione sia i sentimenti che i punti di vista del destinatario, in modo che il messaggio sia positivo e rivolto al pubblico. Il messaggio non deve essere parziale e deve includere termini che mostrino rispetto per il destinatario.

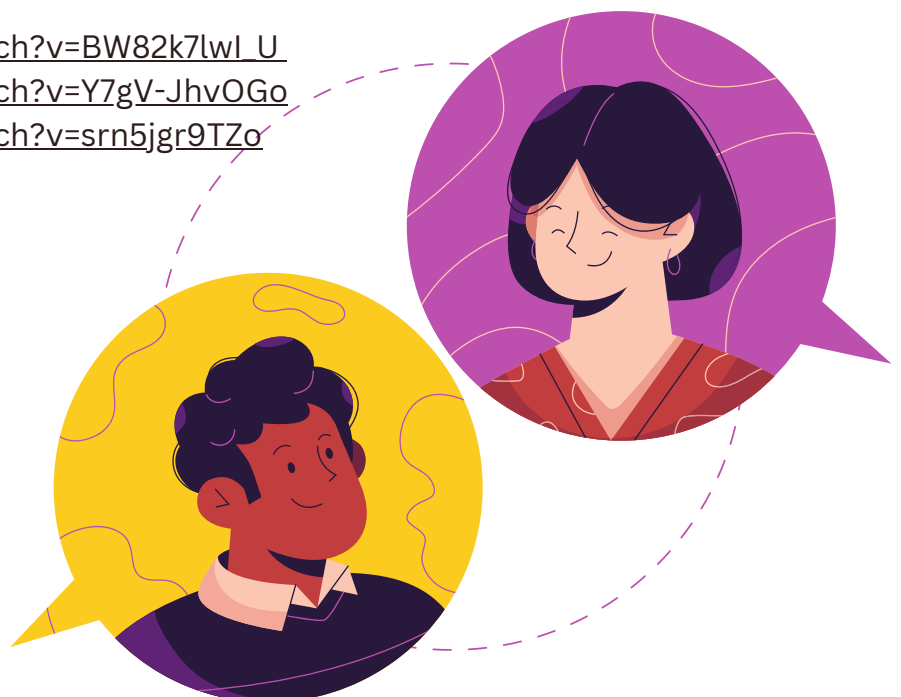
**Nota:** questa lista di controllo si applica sia alla comunicazione scritta che a quella orale.

#### VIDEO

[https://www.youtube.com/watch?v=BW82k7lwI\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=BW82k7lwI_U)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y7gV-JhvOG0>

<https://www.youtube.com/watch?v=srn5jgr9TZo>



## Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** parlare in pubblico, le "C" della comunicazione

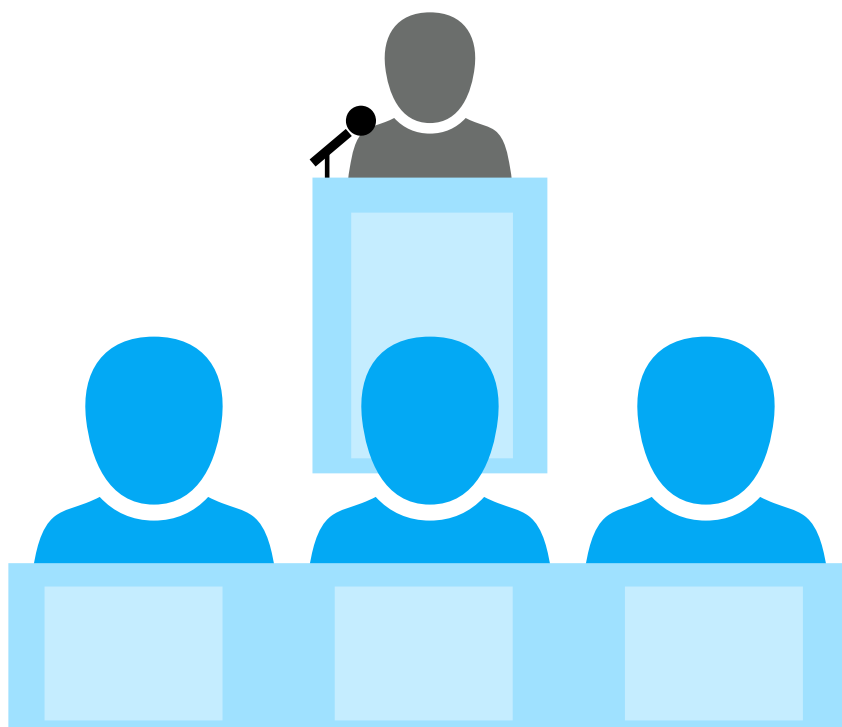
**MATERIALI NECESSARI:** fogli e matite

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

### RIFLESSIONE!

Parlare in pubblico è di solito una fonte di stress per chiunque. Indipendentemente dal fatto che lavoriamo da soli o con un gran numero di persone, alla fine dovremo parlare in pubblico per raggiungere alcuni obiettivi. Se vogliamo essere dei leader o realizzare qualcosa di importante nella vita, dovremo spesso parlare a gruppi, grandi e piccoli, per avere successo.

Pensate all'ultima volta che avete fatto una presentazione in pubblico. Scrivete quali C della comunicazione avete usato? Cosa cambiereste la prossima volta?

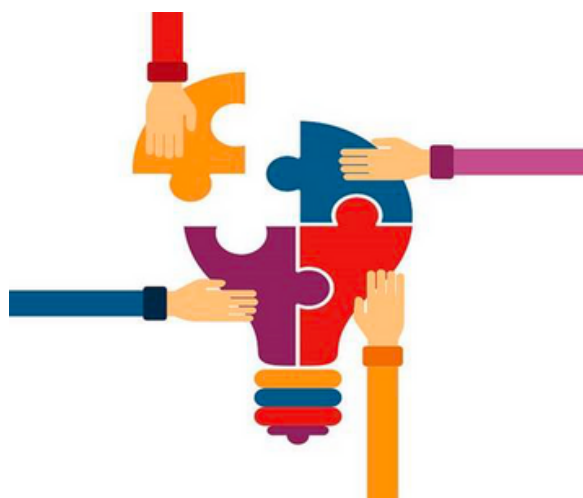


# UNITÀ 5:

## IL RAPPORTO INSEGNANTE-STUDENTE

### Contesto teorico

L'atto educativo è un atto legato alla sfera delle relazioni interpersonali, la sua efficacia si decide sul terreno delle concrete relazioni quotidiane tra insegnante e studente. Nel rapporto insegnante-studente, oltre a una ricca esperienza positiva accumulata nel corso degli anni, si nota che, a volte, prevalgono arbitrii, pratiche obsolete e pregiudizi perpetuati da un atteggiamento conservatore. Per migliorare la relazione insegnante-studente, è necessario tenere conto degli obiettivi dell'educazione, da un lato, e della psicologia della gioventù contemporanea, dall'altro, essendo l'atto istruttivo-educativo un processo che continua a essere un'invenzione sociale.



Le relazioni tra l'insegnante e la classe sono generalmente polarizzate in sentimenti di simpatia, fiducia reciproca o, al contrario, antipatia, diffidenza e persino ostilità. Ci sono anche casi in cui il contatto spirituale tra insegnante e studente non supera la zona dell'indifferenza (la classe non esiste per l'insegnante e nemmeno l'insegnante per la classe) e la benevolenza genera simpatia e benevolenza, l'antipatia e l'ostilità suscitano sentimenti della stessa qualità", egli deve guidare, dirigere queste relazioni e strutturarle in rapporti di collaborazione. A seguito degli studi condotti, è emerso che alcuni insegnanti non reagiscono adeguatamente né in caso di risposte buone (corrette) degli studenti né in caso di risposte sbagliate (nulle) degli studenti.

La comunicazione deve essere fatta con tutti gli studenti, formando ciascuno separatamente, a seconda delle particolarità e del carattere di ciascuno. Dipende, innanzitutto, dal comportamento dell'insegnante, che tutti gli studenti siano coinvolti nell'atto didattico. Molte volte il rapporto tra l'insegnante e gli studenti mediocri lascia molto a desiderare. In generale, essi vengono emarginati e soffrono a causa della loro mancanza di formazione nell'atto comunicativo durante l'ascolto o l'insegnamento di un argomento, lasciando la classe con la lezione non appresa. Questi studenti, soprattutto quelli timidi, devono essere incoraggiati, motivati, formati all'interno della lezione.



L'insegnante che conosce l'arte della comunicazione e che ha acquisito competenze pedagogiche sa che la lezione può essere tenuta insieme alla classe, che l'informazione non deve essere unidirezionale, solo un bagaglio di informazioni che lo studente deve acquisire.

Per una comunicazione efficace, dobbiamo tenere conto di alcune semplici regole, ovvero:

- Il desiderio di capire e di ascoltare;
- Saper ascoltare, disponibilità, coinvolgimento, discernimento e obiettività nel valutare i comportamenti degli studenti;
- Onestà;
- Buona volontà;
- Fiducia reciproca;
- Rispetto reciproco;
- Flessibilità di pensiero;
- Tolleranza;
- Complementarietà;
- Il sentimento di dedizione;
- Trovare una comunanza di linguaggio;
- Altruismo.

Nel rapporto insegnante-studente si deve tenere conto, non da ultimo, della personalità degli studenti. Naturalmente, il comportamento dell'insegnante in classe è condizionato, in larga misura, dall'atmosfera esistente, dal comportamento degli studenti. Allo stesso tempo, le opinioni, i valori, gli atteggiamenti e le caratteristiche personali dell'insegnante sono importanti. Il rapporto insegnante-studente è reciproco. Ciascuno trasmette messaggi-segnali, ciascuno li percepisce in modo diverso, ma si influenzano a vicenda. Alcuni requisiti influenzano la personalità di ognuno e possono diventare, nel tempo, delle costanti della personalità.



## **BARRIERE ALLA COMUNICAZIONE:**

Sidney Shore identifica 3 tipi di blocchi che costituiscono veri e propri problemi nella realizzazione del processo di comunicazione:

- \* Barriere emotive (paura di sbagliare, sfiducia nei superiori, nei colleghi, difficoltà a pianificare il proprio modo di pensare, eccessiva dipendenza dalle opinioni degli altri, ecc.)
- \* Barriere culturali (desiderio di conformarsi ai modelli sociali, desiderio di appartenenza, scarsa capacità di trasformare o modificare le idee, ecc.)
- \* Barriere percettive (incapacità di distinguere tra causa ed effetto, rifiuto di notare, di rivelare, incapacità di definire le cose, eccessivo restringimento del punto di vista).



## Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** accordo, insegnante, studente

**MATERIALE NECESSARIO:** fogli, matite

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

**Completate la tabella sottostante, secondo il vostro punto di vista:**

L'insegnante ideale	Lo studente ideale
-	-
-	-
-	-
-	-



### **Suggerimenti per l'insegnante!**

1. Ascoltate attentamente il vostro studente!
2. Regolate il tono della vostra voce!
3. Evitare gli stereotipi. Ad esempio: "Siete tutti cattivi", perché portano a opinioni negative sull'altro e sono la causa di emozioni negative che portano alla discriminazione, alla violenza.
4. Evitare di criticare!
5. Evitare le minacce!
6. Tenere conto delle particolarità dell'età, delle particolarità individuali degli studenti (il percorso individuale di ogni studente)!

### **Conclusione!**

Gli studenti che riescono a interagire bene con gli insegnanti possono avere più fiducia in loro, il che può formare un buon comportamento accademico. Di conseguenza, uno studente potrebbe mostrare un maggiore impegno nel processo di apprendimento, comportarsi meglio in classe e sarebbe più facile per lui ottenere risultati migliori.

# SOMMARIO DEL MODULO

Attraverso questo modulo, gli studenti scoprono il proprio stile di comunicazione, che li aiuta a rendere più efficiente il processo didattico ed educativo, ma anche il loro ulteriore sviluppo. Attraverso lo stile di comunicazione scelto, riusciranno a creare un ambiente accogliente e stimolante in classe, stabiliranno relazioni più rilassate con gli insegnanti e legami con i compagni di gruppo.

Dopo aver completato il modulo, risolvendo gli esercizi e facendo alcuni giochi, gli studenti si renderanno conto dei vantaggi di una comunicazione efficace, facendola funzionare a loro favore.

Attraverso i giochi, gli studenti possono mettere in pratica tutti i tipi di comunicazione e perseguire i loro obiettivi per raggiungere il successo. Sviluppando queste abilità, gli studenti possono diventare, da soli, un esempio/un modello degno di essere seguito per gli altri colleghi.

In conclusione, dovremmo essere più empatici, appoggiarci a chi si trova in situazioni difficili, comunicare per garantire il benessere.



# MODULO NO. 5

## IO E IL MONDO

(IL MIO CONTRIBUTO ALLA COMUNITÀ, IL VOLONTARIATO, LE POSSIBILITÀ DI E+)

Obiettivo	Questo modulo si propone di mostrare agli studenti quale può essere/ è il loro ruolo in famiglia, a scuola, nelle associazioni e nelle comunità locali. Condividiamo 5 unità che affrontano diverse aree dell'essere attivi e dell'assumere un ruolo attivo nella società.	
Argomenti e risultati di apprendimento	Argomenti	Risultati dell'apprendimento Ciò che gli studenti sanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
	Creatività	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sanno e capiscono che la creatività è in ognuno di noi, basta metterla in pratica.</li><li>• Impareranno anche come e perché è essenziale pensare fuori dagli schemi.</li></ul>
	Leadership	Gli studenti capiscono cos'è la leadership e quali sono i valori di un buon leader.
	Changemakers	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sanno che gli insuccessi capitano e sono solo una delle tappe della nostra crescita.</li><li>• Comprendranno cosa e chi sono i "changemaker".</li><li>• Sapranno come agire e diventare essi stessi degli agenti di cambiamento.</li></ul>
	Volontariato	Gli studenti capiranno cos'è il lavoro volontario e quali sono i pro e i contro del volontariato.
	Possibilità dell'UE	Gli studenti impareranno cosa offre l'UE e sapranno a chi rivolgersi quando vorranno partecipare ad attività internazionali.



# INTRODUZIONE

I giovani sono coinvolti in molti gruppi diversi nel loro ambiente e nella loro comunità. Da quello primario, la famiglia, i gruppi di amici e altre associazioni, a quello più ampio, rappresentato dalla comunità locale, dalla città, dallo Stato e dal sindacato.

I giovani in questi diversi ambienti possono svolgere diversi ruoli nelle loro comunità. Nelle aree urbane, possono essere coinvolti nell'organizzazione della comunità, nell'attivismo e nella difesa dei diritti. Nelle aree rurali, possono essere attivi in progetti di agricoltura, conservazione e sviluppo comunitario. Nelle aree suburbane, possono essere impegnati in organizzazioni di volontariato scolastiche o guidate da giovani. Inoltre, i giovani possono svolgere un ruolo nel mondo degli affari, come imprenditori, e nelle arti creative, come scrittori, artisti e performer.

In qualsiasi ambiente, i giovani possono essere leader, role models e promotori di cambiamenti positivi. Possono contribuire a colmare il divario tra generazioni e culture diverse e possono portare nuove prospettive e nuove idee. Possono contribuire a creare una comunità più inclusiva, equa e sostenibile per tutti.

Inoltre, i giovani sono considerati i futuri leader delle loro comunità, dei Paesi, dell'Unione e del mondo. Sono pieni di energie e romantici e possono fornire nuove prospettive su problemi e sfide. Possono anche essere più aperti a nuove idee e tecnologie, che possono contribuire a guidare l'innovazione e il progresso nelle loro comunità. È quindi essenziale coinvolgerli nel processo decisionale e fornire loro il sostegno e le risorse necessarie per avere un impatto positivo.

Nel complesso, i contributi dei giovani possono avere un impatto positivo sulla loro comunità e contribuire a creare un futuro migliore per tutti.



# UNITÀ 1:

# LA CREATIVITÀ È IN TUTTI NOI

---

## Contesto teorico

È un dato di fatto che tutti sono creativi, ma forse lo dimentichiamo. Il 98% dei bambini a 4 anni è superdotato. Alla fine della scuola primaria, solo il 2% dei bambini viene valutato come ancora dotato. Cosa ci è successo nel corso degli anni? Quanto talento hai tu stesso?

La creatività e il pensiero fuori dagli schemi sono essenziali perché permettono agli individui e alle organizzazioni di sviluppare idee nuove e innovative. Questo può portare allo sviluppo di nuovi prodotti, processi e servizi, offrendo un vantaggio competitivo nella comunità o sul mercato. Inoltre, pensare fuori dagli schemi può portare a scoprire modi nuovi e più efficienti di risolvere i problemi, aumentando la produttività e il successo.

La creatività è importante anche per la crescita e lo sviluppo personale. Impegnarsi in attività creative può aiutare gli individui a sviluppare nuove competenze, ad aumentare la fiducia in se stessi e a migliorare il benessere mentale.

Inoltre, la creatività è essenziale per il progresso e lo sviluppo della società. Nuove idee e modi di pensare sono necessari per l'evoluzione e il miglioramento della società.

La creatività e il pensiero fuori dagli schemi sono importanti per il successo personale e professionale, oltre che per il progresso della società. Incoraggiare e valorizzare queste caratteristiche può portare a un futuro più innovativo e prospero.



# UNITÀ 1:

## LA CREATIVITÀ È IN TUTTI NOI

---

### Contesto teorico

Pensare fuori dagli schemi spesso richiede di assumersi dei rischi e di pensare in modo non lineare. Può comportare la messa in discussione di presupposti, l'osservazione di problemi da angolazioni diverse e il non aver paura di pensare in modo diverso. È una mentalità che abbraccia il cambiamento e incoraggia la sperimentazione piuttosto che attenersi allo status quo.

In breve, pensare fuori dagli schemi è un modo di pensare caratterizzato da flessibilità, innovazione e disponibilità a correre rischi. Può portare a nuove idee, soluzioni e opportunità che altrimenti sarebbero passate inosservate.

Come si può sostenere il pensiero creativo e il pensiero fuori dagli schemi?

- Avvicinarsi alle cose con curiosità.
- Avere una mente aperta.
- Consumare contenuti che di solito non scegliereste.
- Pensare a come migliorare le cose.
- Stimolare il cervello.
- Osservare gli altri.
- Discutete le vostre idee con amici, familiari e insegnanti.
- Non abbiate paura di liberare i vostri pensieri.
- Concentratevi sulla positività.
- Trovate il tempo per farlo.



# UNITÀ 1:

## LA CREATIVITÀ È IN TUTTI NOI

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** creatività, pensare fuori dagli schemi

**MATERIALI NECESSARI:** fogli bianchi/colorati, matite, pastelli, colori ad acqua, pennarelli.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

La prima parte è dedicata a pensare fuori dagli schemi e a risvegliare la creatività degli studenti. Chiedete agli studenti di scrivere almeno 15 modi di usare una lampadina. Utilizzate non più di 5 minuti per questo compito. Poi devono condividere le idee in classe, solo quelle uniche (quindi se uno degli studenti ha già menzionato un'idea, gli altri scelgono solo quelle che non sono ancora state menzionate). Alla fine si avrà il numero finale di idee uniche.

Nella seconda parte gli studenti penseranno a cosa li ispira, dove trovano l'ispirazione per essere attivi, agire, cambiare qualcosa, creare qualcosa. Questa parte è individuale. Chiedete agli studenti quando è stata l'ultima volta che sono andati al cinema, hanno visto uno spettacolo teatrale o una mostra d'arte, hanno ascoltato un concerto o letto un libro che li ha ispirati? Dove cercano l'ispirazione? La trovano nella natura, nel cielo, nelle nuvole, nelle parole, nei giochi dei bambini... Il compito degli studenti è chiudere gli occhi e pensare a tutto ciò che è o potrebbe ispirarli. Ogni studente farà un disegno della propria ispirazione. Alla fine si può organizzare una mostra di classe dei disegni di ispirazione.

L'obiettivo dell'esercizio è quello di capire che la creatività è in ognuno di noi e di imparare o sensibilizzare su ciò che ci ispira.

# UNITÀ 1:

## LA CREATIVITÀ È IN TUTTI NOI

---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Come vi sentite dopo aver svolto questa attività?
- Quanto pensate di essere creativi?
- In quali modi siete creativi nella vita quotidiana?
- Quanto è importante la creatività per voi?
- È possibile includere un'ispirazione nella vostra vita quotidiana?
- Cosa o chi può sostenervi in questo?



# UNITÀ 2:

## IL LEADER CHE È IN TE

---

### Contesto teorico

La leadership è la capacità di guidare, ispirare e motivare gli altri a raggiungere un obiettivo comune. Un leader è una persona che stabilisce la direzione, allinea le persone e crea un ambiente in cui gli altri possono avere successo. La leadership può essere esercitata in diversi contesti, tra cui le aziende, il governo, le organizzazioni no-profit e altri gruppi.

La leadership può essere esercitata da chiunque, indipendentemente dalla sua posizione o dal suo titolo. Una persona può essere un leader in qualsiasi ruolo, sia esso un amministratore delegato, un manager, un insegnante o un volontario. La leadership non consiste solo nell'avere una posizione formale, ma anche nella capacità di ispirare e guidare gli altri.

Un buon leader possiede diverse caratteristiche, tra cui:

- **Visione:** Un buon leader ha una visione chiara di dove vuole portare il suo team o la sua organizzazione e può comunicarla efficacemente agli altri.
- **Integrità:** Un buon leader è onesto, affidabile e agisce con integrità.
- **Intelligenza emotiva:** Un buon leader ha un alto livello di intelligenza emotiva, che gli permette di comprendere e gestire le proprie emozioni e quelle degli altri.
- **Decisività:** Un buon leader è in grado di prendere decisioni difficili quando è necessario.
- **Responsabilizzazione:** Un buon leader dà agli altri la possibilità di assumersi la responsabilità del proprio lavoro e di prendere decisioni.
- **Adattabilità:** Un buon leader è in grado di adattarsi a circostanze mutevoli ed è aperto a nuove idee.
- **Comunicazione:** Un buon leader è in grado di comunicare efficacemente con gli altri, sia a voce che per iscritto.
- **Umiltà:** Un buon leader è umile e riconosce il contributo degli altri.

Ogni azione e ogni progetto ha bisogno di un leader, qualcuno che abbia una visione d'insieme e che segua le fasi o le attività da svolgere per raggiungere gli obiettivi prefissati. Un vero leader non si limita a gestire gli altri. Permette agli individui del suo team di raggiungere il loro massimo potenziale. Essendo un vero leader, si dimostra agli altri che si è in grado di ispirare e motivare il proprio team per il bene del gruppo o dell'organizzazione. Cosa rende un leader un buon leader? Quali capacità o proprietà deve avere un leader?



# UNITÀ 2:

## IL LEADER CHE È IN TE

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** leadership, changemaker, capacità di leadership

**MATERIALI NECESSARI:** fogli bianchi/colorati, matite, pastelli.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Ecco un elenco di alcune caratteristiche che un buon leader dovrebbe avere. Dividete gli studenti in coppie e chiedete loro di trovare una persona che conoscono (personaggio famoso) e che vedono come un leader (può essere un allenatore sportivo, un politico, un leader religioso, un direttore, un'autorità morale ecc.) A coppie discuteranno quali parti della tabella sottostante possiede e quali no la persona scelta. In seguito fate una discussione di classe sui risultati.

- Quali persone hanno scelto e perché?
- Quali sono le qualità migliori di questi leader?
- Cosa manca in questi leader?
- Come vedono questi leader come caratteristiche positive o negative?

Nella seconda parte chiedete agli studenti di scrivere separatamente quali caratteristiche pensano di avere già e quali possono ancora migliorare e sviluppare per diventare leader.

<b>Aiuta gli altri a crescere</b>	
<b>Dimostra integrità</b>	
<b>Dà valore alla relazione</b>	
<b>Si sente responsabili</b>	
<b>Pratica un ascolto attivo ed empatico</b>	
<b>Promuove una visione</b>	
<b>Dimostra coraggio</b>	

L'obiettivo dell'esercizio è quello di discutere dei leader e delle loro diverse abilità e di vedere quali abilità ognuno di noi possiede già e quali deve ancora migliorare.

# UNITÀ 2:

## IL LEADER CHE È IN TE

---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Vi vedete come un leader?
- Pensate di avere le caratteristiche necessarie a un buon leader?
- Quanto spesso vi trovate in ruoli di comando e dove?
- Di che tipo di supporto avreste bisogno per diventare un leader migliore?



# UNITÀ 3:

## DIVENTA L'ARTEFICE DEL CAMBIAMENTO

---

### Contesto teorico

Sii il cambiamento che vuoi vedere nel mondo, disse una volta Gandhi. Ogni grande cambiamento inizia con un primo piccolo passo. Non esiste una definizione univoca di cosa sia un changemaker, quasi tutti ne hanno una propria, ma in generale un changemaker è una persona o un gruppo di persone che lavorano per realizzare un cambiamento sociale, economico o politico positivo. Sono individui o organizzazioni che lavorano per affrontare e risolvere diversi problemi locali o alcuni dei più urgenti del mondo, come la povertà, la disuguaglianza, l'ingiustizia e il degrado ambientale.

I Changemaker si caratterizzano spesso per il loro pensiero innovativo, la creatività e la capacità di ispirare e mobilitare gli altri all'azione. Spesso sono animati da un forte senso di responsabilità e dal desiderio di avere un impatto positivo sul mondo. Adottano un approccio olistico, guardando alle cause profonde dei problemi e lavorando per creare un cambiamento sistemico.

I Changemaker provengono da tutti i contesti e le esperienze di vita e possono lavorare in vari settori, come il governo, le organizzazioni no-profit, le aziende e i gruppi comunitari. Possono essere attivisti, imprenditori, educatori, politici o chiunque lavori per creare un cambiamento positivo.

Quindi, un changemaker lavora per portare un cambiamento positivo nella società attraverso il pensiero innovativo, la creatività e la capacità di ispirare e mobilitare gli altri ad agire.

Molti changemaker nel mondo hanno dato contributi significativi a varie cause e questioni. Alcuni esempi significativi sono:

**Nelson Mandela:** Rivoluzionario sudafricano anti-apartheid e leader politico che è stato presidente del Sudafrica dal 1994 al 1999. È stato una figura chiave nella lotta contro la segregazione razziale e la discriminazione in Sudafrica e ha contribuito alla fine dell'apartheid.

**Malala Yousafzai:** Attivista pakistana per l'istruzione femminile e la più giovane vincitrice del Premio Nobel. È nota per il suo attivismo a favore dei diritti all'istruzione delle ragazze, in particolare nella sua nativa valle dello Swat, dove i Talebani avevano talvolta vietato alle ragazze di frequentare la scuola.



# UNITÀ 3:

## DIVENTA L'ARTEFICE DEL CAMBIAMENTO

---

### Contesto teorico

Martin Luther King Jr: ministro battista e attivista americano che divenne il portavoce e il leader più visibile del movimento per i diritti civili dal 1954 fino al suo assassinio nel 1968. È noto per il suo lavoro per porre fine alla segregazione e alla discriminazione razziale attraverso la disobbedienza civile e altri mezzi non violenti.

Greta Thunberg: Un'attivista ambientale svedese che ha ottenuto riconoscimento internazionale per aver promosso l'urgente necessità di affrontare il cambiamento climatico. Ha ispirato i giovani di tutto il mondo ad agire sul cambiamento climatico attraverso i suoi discorsi, le sue proteste e i suoi social media.

Questi sono solo alcuni esempi di changemaker che hanno avuto un impatto significativo sul mondo. Ci sono molti altri individui e gruppi che stanno lavorando per apportare cambiamenti positivi nelle loro comunità e nel mondo in generale.



# UNITÀ 3:

## DIVENTA L'ARTEFICE DEL CAMBIAMENTO

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** cambiamento, changemaker, perdere la paura di fallire

**MATERIALI NECESSARI:** fogli bianchi/colorati, matite, pastelli.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

La prima parte è dedicata alla discussione sulla perdita della paura del fallimento. La paura è un sentimento di apprensione o preoccupazione in risposta a una minaccia percepita. La paura è nel nostro DNA ed è una risposta naturale, che ci protegge dal male indicendoci a fuggire o a combattere. La paura di fallire è la paura di non riuscire a raggiungere il risultato desiderato. Può portare a sentimenti di ansia, insicurezza e dubbi su se stessi. Come affrontano i fallimenti i vostri studenti?

Dividetevi in coppie. Ecco un elenco di diversi fallimenti. Scegliete quali sono quelli che avete subito anche voi e pensate a come li avete superati.

Non è importante quante volte si fallisce, ma quante volte ci si rialza.

Fallimenti:

1. Hai parlato del tuo amico alle sue spalle e lui l'ha scoperto.
2. Hai imbrogliato nel compito di matematica.
3. Hai promesso qualcosa a qualcuno e alla fine non l'hai fatto.
4. Non hai aiutato un uomo o una donna anziani sull'autobus e non gli hai dato un posto a sedere.
5. Sei stato testimone di atti di bullismo nella tua scuola, ma non hai fatto nulla.
6. Hai studiato molto duramente per il tuo esame, ma eri così nervoso che non sei andato bene.
7. Hai preso un brutto voto e hai avuto paura di dirlo ai tuoi genitori.
8. Avevi una performance davanti al pubblico e ti sei bloccato.
9. I vostri esempi.

La seconda parte è un'attività di classe. Chi conoscete, chi vedete come un "changemaker" nella vostra comunità locale? Quali sono le attività, i valori, la visione di questa persona? Potete invitare questa persona nella vostra classe e avere una discussione con lui/lei o con più persone. Potete anche organizzare un evento più grande per la vostra scuola.

# UNITÀ 3:

## DIVENTA L'ARTEFICE DEL CAMBIAMENTO

---

### Esercizio

L'ultima attività consiste nel realizzare un poster con 30 caselle. Il vostro compito come classe è quello di diventare un "changemaker" nella vostra classe, nella vostra scuola, nella vostra comunità locale. Ogni settimana deciderete cosa fare di buono per la classe, gli insegnanti, la scuola, gli altri studenti e la comunità locale. Alla fine dell'anno scolastico avrete 30 buone azioni che avete compiuto e avrete la sensazione di come sia assumere il ruolo di leader e di creatori di cambiamento.

Esempi di buone azioni: raccogliere giocattoli per i bambini più piccoli, aiutare in un rifugio per animali, organizzare un evento con i changemaker, scrivere citazioni ispiratrici e metterle in giro per la scuola, essere coinvolti nelle organizzazioni locali, visitare una casa di riposo, ecc.

L'obiettivo dell'esercizio è imparare a superare gli insuccessi e ad agire per cambiare, a piccoli passi, l'area in cui lavoriamo e viviamo.

# UNITÀ 3:

## DIVENTA L'ARTEFICE DEL CAMBIAMENTO

---

### Verifica la comprensione

ADopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Se i fallimenti sono avvenuti in un lontano passato, come li vedete dalla prospettiva di oggi?
- Che cosa avete imparato dai fallimenti?
- Come vi sentite dopo questa attività?
- Riuscite a immaginarvi come un changemaker?





# UNITÀ 4:

## IL VOLONTARIATO

---

### Contesto teorico

Il lavoro volontario, noto anche come volontariato o servizio alla comunità, è un lavoro non retribuito svolto da un individuo o da un gruppo a beneficio della propria comunità o di una causa specifica. Può assumere molte forme, tra cui lavorare con un'organizzazione di beneficenza o senza scopo di lucro, aiutare in una scuola o in un centro comunitario, partecipare a progetti di conservazione ambientale o fornire sostegno a chi ne ha bisogno.

Per diventare un volontario, potete seguire i seguenti passi:

- Identificare un'organizzazione o una causa che vi appassiona e che volete sostenere.
- Fate una ricerca sull'organizzazione per saperne di più sulla sua missione, sui suoi valori e sulle attuali opportunità di volontariato.
- Contattare l'organizzazione per informarsi sulle opportunità di volontariato e sul processo di candidatura.
- Compilare i moduli di candidatura richiesti e fornire la documentazione necessaria.
- Partecipare alle sessioni di orientamento o di formazione richieste.

Iniziate a fare volontariato e ad avere un impatto positivo!

# UNITÀ 4:

## IL VOLONTARIATO

---

### Esercizio

**KCONCETTI CHIAVE:** volontariato, come diventare volontari

**MATERIALI NECESSARI:** fogli bianchi/colorati, matite, pastelli, forbici, colla, vecchi giornali, riviste.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Prendete 2 poster diversi e fate un brainstorming. Le domande chiave sono:  
Quali possibilità ci sono nella nostra comunità locale per fare del volontariato?  
Quali sono i gruppi target con cui possiamo lavorare come volontari nella nostra comunità locale?

Lo scopo dell'esercizio è quello di conoscere le possibilità che gli studenti hanno nelle loro comunità locali per impegnarsi.

Nella seconda parte chiedete agli studenti quali sono le sfide che vedono nella vostra scuola o nella comunità locale e che ritengono debbano essere affrontate. Chiedete loro di fare un collage di vecchie riviste e giornali per presentare queste sfide. Possono lavorare a coppie o in piccoli gruppi. In seguito, presentate i collage e discutete su come affronterebbero/risponderebbero alle sfide.

Quali sfide vedete nella nostra scuola o nella comunità locale?

Quali pensate possano essere le soluzioni?

Chi può fare qualcosa al riguardo?

Cosa potete fare voi/noi?

Quale potrebbe essere il nostro prossimo passo?

Tenete presente che le soluzioni devono essere il più possibile sostenibili.

L'obiettivo dell'esercizio è definire le sfide e iniziare a pensare alle soluzioni e a impegnarsi nel processo di soluzione. Come classe possono anche scegliere una sfida e affrontarla.

# UNITÀ 4:

## IL VOLONTARIATO

---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Come vedete il volontariato nella vostra comunità locale?
- Perché pensate che il volontariato sia utile (o meno)?
- Riuscite a immaginarvi impegnati in un'attività di volontariato?
- Vi piacerebbe provare il volontariato all'estero?





# UNITÀ 5:

## POSSIBILITÀ DELL'UE

### Contesto teorico

L'Unione europea offre molte possibilità ai giovani. Si può iniziare all'età di 13 anni fino ai 30+.

Ecco alcune delle possibilità:

- **Programma Erasmus+**

E+ copre l'area dell'istruzione formale, della gioventù, dello sport e dell'educazione degli adulti.

Offre opportunità ai giovani a partire dai 13 anni, che possono partecipare a diversi scambi giovanili. Gli scambi giovanili consentono a gruppi di giovani (di età compresa tra i 13 e i 30 anni) provenienti da Paesi diversi di incontrarsi e vivere insieme per un massimo di 21 giorni per svolgere una serie di attività incentrate su un tema rilevante per loro. Gli scambi giovanili durano da 5 a 21 giorni. Il tempo di viaggio è escluso. Se siete volontari in un'organizzazione giovanile o in un'altra organizzazione non governativa, potete anche partecipare a diverse azioni KA1 (formazioni internazionali, seminari, networking, job shadowing, ecc.) Di solito i limiti di età sono 18+.

Gli studenti universitari possono ottenere un sostegno finanziario e organizzativo per svolgere una parte della loro laurea in un'università partner in un altro Paese, o per fare uno stage all'estero. Ma Erasmus+ non è solo per gli studenti universitari. Le scuole possono collaborare con altre scuole o organizzazioni in altri Paesi e gruppi di giovani studenti possono trascorrere un periodo all'estero con i loro coetanei in un altro Paese.

- **Corpo europeo di solidarietà**

Se volete dimostrare solidarietà alla vostra comunità, il Corpo europeo di solidarietà potrebbe essere il programma che fa per voi.

Permette a chi ha un'età compresa tra i 18 e i 30 anni (fino a 35 anni per le attività umanitarie) di partecipare a tutti i tipi di attività di solidarietà, dalla conservazione della biodiversità al sostegno alle persone vulnerabili, facendo volontariato o svolgendo un tirocinio. Può essere un ottimo modo per esplorare un nuovo Paese, apprendere nuove competenze, fare esperienza lavorativa e fare amicizia. I partecipanti ricevono anche un sostegno finanziario e linguistico e possono seguire una formazione online.

Un gruppo di giovani può candidarsi direttamente per avviare, sviluppare e attuare un proprio progetto che affronti le sfide principali della propria comunità per un periodo da due a 12 mesi.

- **Scoprire l'UE**

Ogni anno, il programma DiscoverEU fornisce pass di viaggio Interrail gratuiti ai cittadini dell'UE di 18 anni. Nel 2018-2019, 350.000 candidati hanno presentato domanda per un totale di 60.000 pass di viaggio disponibili.

# UNITÀ 5:

## POSSIBILITÀ DELL'UE

---

### Contesto teorico

- **Dialogo con i giovani dell'UE**

Il Dialogo con i giovani dell'UE riunisce i giovani e i responsabili politici di tutta l'UE per far sentire la voce dei giovani nel processo decisionale dell'UE.

Si stima che 290.000 giovani abbiano partecipato al Dialogo con i giovani dell'UE tra il 2011 e il 2020.

- **Settimana europea della gioventù**

La Settimana europea della gioventù si svolge generalmente in primavera. È un'occasione per discutere di argomenti che stanno a cuore ai giovani, conoscere le opportunità per i giovani e celebrare i loro risultati.

- **Garanzia per i giovani**

La Garanzia per i giovani è un impegno di tutti i Paesi dell'UE a garantire che tutti i giovani di età inferiore ai 30 anni ricevano un'offerta di lavoro, un'istruzione continua, un apprendistato o un tirocinio di buona qualità entro quattro mesi dall'inizio della disoccupazione o dall'abbandono degli studi. La garanzia è finanziata dal bilancio dell'UE.

- **Erasmus per giovani imprenditori**

L'Erasmus per giovani imprenditori offre ai giovani l'opportunità di imparare da imprenditori più esperti in un altro Paese. È possibile sviluppare le proprie competenze e la propria attività scoprendo una nuova cultura.

- **Tirocini**

Il lavoro quotidiano delle istituzioni europee è svolto da persone provenienti da tutta l'Unione europea. Se sognate una carriera internazionale, non c'è posto migliore per iniziare che le istituzioni dell'UE. La maggior parte delle istituzioni e delle agenzie dell'UE offre opportunità di tirocinio a laureati. Lavorano in tutti i settori, dall'agricoltura alla sicurezza informatica, quindi dovrebbe esserci qualcosa per voi.

- **Il tuo primo lavoro EURES**

Il sito web Il tuo primo lavoro EURES può aiutarti a trovare un lavoro, un tirocinio o un apprendistato in un altro Paese. È rivolto a chi ha un'età compresa tra i 18 e i 35 anni e proviene dall'UE, dall'Islanda e dalla Norvegia.

Fonte: <https://europeancommission.medium.com/9-opportunities-for-young-europeans-53a91b8d134b>

# UNITÀ 5:

## POSSIBILITÀ DELL'UE

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** UE, programmi UE, Erasmus+, Corpo Europeo di Solidarietà, Scoprire l'UE

**MATERIALE NECESSARIO:** proiettore,

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

In questa unità, impareremo le principali opportunità che l'UE offre ai giovani. Potete trovare diversi video sulle varie azioni (alcuni sono allegati) e le attività stesse dovrebbero essere correlate alle opportunità che avete e conoscete nel vostro ambiente. Potete invitare un'organizzazione locale che sta attuando progetti E+ e ESC, o altri, a trattare questo argomento, oppure potete invitare ex studenti che hanno già avuto un'esperienza internazionale all'interno o all'esterno della scuola.

La prima attività consiste nel chiedere agli studenti di cercare l'organizzazione più vicina nella vostra zona che è attiva nei programmi dell'UE e di prendere contatto con loro. Come già detto, possono invitare i loro rappresentanti a presentare le loro attività internazionali o possono presentare le loro esperienze se vi hanno già partecipato.

In secondo luogo, potete dividerli in piccoli gruppi e chiedere loro di cercare su Google tutte le 9 possibilità elencate che l'UE offre ai giovani e di realizzare un poster e una presentazione per la classe.



# UNITÀ 5:

## POSSIBILITÀ DELL'UE


---

### Verifica la comprensione

Dopo ogni attività, gli studenti avranno una piccola sessione di riflessione per condividere le loro opinioni e idee sull'apprendimento delle attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Quanto trovate interessanti i progetti internazionali?
- Quale azione è, per voi, la più interessante?
- Qualcuno ha avuto esperienze in merito? Qual è stata la cosa migliore?



Anything  
is possible



# SOMMARIO DEL MODULO

Siete arrivati fino alla fine del modulo sul vostro impegno nel vostro ambiente, nella comunità locale e nell'ambiente internazionale.

Abbiamo raccolto attività che dimostrano:

- La creatività è in tutti noi, dobbiamo solo prestare attenzione a come pensiamo e uscire dagli schemi il più possibile.
- Tutti possono essere leader. Alcune persone nascono con più caratteristiche che le aiutano a diventare buoni leader, altre con meno, ma la leadership è un processo di apprendimento che chiunque può intraprendere.
- È importante andare in giro con gli occhi e il cuore aperti e notare le sfide che si presentano in famiglia, a scuola, nella comunità locale, nel mondo e cercare di affrontarle. A volte è più facile, a volte è più difficile e non si può fare da soli. Ma è importante fare il primo passo, connettersi e affrontare la sfida che vi ha toccato in qualche modo, come changemaker, volontario, cittadino attivo.
- Tutte le folli possibilità internazionali che l'UE e altre piattaforme offrono ai giovani. È così importante conoscere le proprie possibilità, in modo che nel momento in cui saremo pronti per esperienze internazionali sapremo a chi rivolgerci e come partecipare.

# MODULO NO. 6

## TRASFORMA LA TUA IDEA IN REALTÀ

<b>Obiettivo</b>	Lo scopo di questo modulo è mostrare agli studenti come si lavora a un progetto. In questo modulo condividiamo 5 attività che chiunque può svolgere, con l'obiettivo di comprendere i propri compiti per raggiungere il risultato desiderato attraverso il progetto proposto. Gli studenti impareranno anche a creare valore attraverso prodotti, servizi e processi unici.	
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti fanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
	Fasi della gestione del progetto Teoria	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti acquisiranno familiarità con il processo di gestione del progetto, solitamente suddiviso in fasi distinte, che conducono il progetto dall'inizio alla fine.</li><li>• Gli studenti si renderanno conto che la gestione dei progetti attraverso queste strutture ben definite riduce il grado di insicurezza, aumenta il controllo sulla realizzazione del progetto e consente di prendere decisioni dopo ogni fase.</li></ul>
	Capacità di gestione dei progetti Teoria e pratica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti individueranno le competenze necessarie per essere un leader, un coordinatore di progetto e conosceranno anche i valori personali (appresi in M1) per trovare il proprio posto nel team di progetto.</li></ul>
	Creare gruppi di progetto Teoria e autovalutazione	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sulla base della valutazione di comportamenti, pensieri, atteggiamenti, motivazioni e desideri (M1), gli studenti identificheranno il ruolo nel team di gestione del progetto - in base ai loro punti di forza personali, per fornire il maggior valore aggiunto.</li></ul>
	Idee di progetto pratiche	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti applicheranno fatti e idee ai loro sogni.</li><li>• Gli studenti svilupperanno diverse abilità del 21° secolo, come il pensiero critico, le abilità comunicative, la creatività, la collaborazione, ecc.</li></ul>
	Piani di progetto Teoria e pratica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti acquisiranno conoscenze, abilità di vita e di carriera, abitudini e caratteristiche che sono di fondamentale importanza per il successo degli studenti nel mondo di oggi, in particolare nel passaggio all'università, alla forza lavoro e alla vita adulta.</li></ul>

# INTRODUZIONE

La gestione dei progetti è il processo di pianificazione, organizzazione ed esecuzione di un progetto specifico con l'obiettivo di raggiungere gli obiettivi e il successo. La gestione dei progetti è un'abilità fondamentale in diversi campi, tra cui l'economia, la tecnologia, l'ingegneria e l'edilizia. In questa guida, gli studenti delle scuole superiori impareranno le basi della gestione dei progetti, comprese le fasi di pianificazione ed esecuzione di un progetto, gli strumenti e le tecniche utilizzati per gestire i progetti e l'importanza della comunicazione, della gestione del rischio e della collaborazione di gruppo.

Alla fine di questa guida, gli studenti avranno una comprensione completa della gestione dei progetti e la capacità di applicare questi principi a progetti reali. Che stiano iniziando un progetto scolastico, lanciando un nuovo prodotto o pianificando un evento comunitario, questa guida fornirà le basi necessarie per il successo del loro progetto.





# UNITÀ 6.1:

## FASI DELLA GESTIONE DEL PROGETTO

---

### Contesto teorico

**OBIETTIVO:** familiarizzare gli studenti con le basi della gestione dei progetti e comprendere le fasi coinvolte nell'esecuzione di un progetto di successo.

**INTRODUZIONE (10 minuti):**

La gestione dei progetti è il processo di pianificazione, organizzazione e gestione delle risorse per raggiungere obiettivi specifici. È un'abilità essenziale per chiunque voglia intraprendere una carriera nel mondo degli affari, dell'ingegneria o in qualsiasi altro campo che richieda il coordinamento di compiti complessi. Questa lezione illustra le fasi principali della gestione di un progetto e gli studenti impareranno ad applicarle a scenari reali.

**ATTIVITÀ (30 minuti):**

**Lezione:** L'insegnante fornirà una panoramica sulla gestione dei progetti, includendo la sua definizione, il suo scopo e la sua importanza.

**Discussione di gruppo:** Gli studenti saranno divisi in piccoli gruppi e invitati a discutere le proprie esperienze con la gestione dei progetti.

**Attività alla lavagna:** L'insegnante scriverà alla lavagna le fasi principali della gestione dei progetti e spiegherà ogni fase in dettaglio.

**Attività individuale:** Gli studenti lavoreranno su una dispensa che illustra le fasi della gestione di un progetto dall'inizio alla fine.

**Discussione conclusiva:** L'insegnante condurrà una discussione finale in cui gli studenti potranno condividere i loro pensieri e le loro intuizioni sulla gestione dei progetti.

**PUNTI CHIAVE:**

La gestione di un progetto è il processo di pianificazione, organizzazione e gestione delle risorse per raggiungere obiettivi specifici.

Le fasi chiave di una gestione di progetto di successo sono: l'avvio, la pianificazione, l'esecuzione, il monitoraggio e il controllo e la chiusura. Il successo di un progetto dipende dalla corretta pianificazione ed esecuzione di ciascuna fase. La gestione di un progetto è il processo di organizzazione e pianificazione delle risorse al fine di raggiungere obiettivi specifici in un arco di tempo stabilito. Comporta la definizione del progetto, la definizione di obiettivi e finalità, l'identificazione dei compiti e delle risorse necessarie, la creazione di un calendario e il monitoraggio dei progressi. Lo scopo della gestione del progetto è garantire che il progetto sia completato in modo efficiente ed efficace e che gli obiettivi del progetto siano raggiunti.

# UNITÀ 6.1:

## FASI DELLA GESTIONE DEL PROGETTO

### Contesto teorico

Concetti chiave della gestione dei progetti:

- Definire il progetto**
- Stabilire obiettivi e finalità**
- Identificare compiti e risorse**
- Creare una tempistica**
- Monitorare i progressi**
- Assegnare le risorse**
- Gestire rischi e conflitti**
- Comunicare con gli stakeholder**
- Adattarsi ai cambiamenti del progetto**
- Valutare e rivedere le prestazioni del progetto.**

VALUTAZIONE (10 minuti):

Gli studenti possono essere valutati in base alla loro partecipazione alle discussioni di gruppo, alla loro capacità di identificare con precisione le fasi della gestione del progetto e alla qualità del loro elaborato individuale sulla gestione del progetto.

CONCLUSIONE (5 minuti):

La gestione dei progetti è un'abilità fondamentale che è rilevante per un'ampia gamma di carriere e settori. Comprendendo le fasi chiave della gestione di un progetto di successo, gli studenti saranno meglio equipaggiati per affrontare i progetti del mondo reale e raggiungere i loro obiettivi. Questa lezione è solo l'inizio di un'esplorazione più approfondita dell'argomento e gli studenti sono incoraggiati a continuare a imparare e a perfezionare le loro capacità di gestione dei progetti.

CONCETTI CHIAVE: gestione del progetto, fasi, pianificazione, organizzazione, personale, direzione, controllo, monitoraggio, valutazione, attuazione.

MATERIALI NECESSARI: Lavagna, pennarelli, dispense con i concetti chiave ed esempi.

TEMPO NECESSARIO: 45 minuti

APPROFONDIMENTO - Attività extra

Chiedete agli studenti di lavorare in gruppo per identificare un progetto reale che vorrebbero portare a termine. Incoraggiateli a utilizzare i principi di gestione del progetto per pianificarlo ed eseguirlo.

Chiedete a ciascun gruppo di presentare il piano del progetto alla classe e di fornire un feedback sull'uso dei principi di gestione del progetto.

# UNITÀ 6.1:

## FASI DELLA GESTIONE DEL PROGETTO

---

### Esempio 1: LANCIO DI UNA NUOVA LINEA DI PRODOTTI

**Fase 1:** definire il progetto e fissare gli obiettivi - L'azienda vuole lanciare una nuova linea di prodotti ecologici per la scuola. L'obiettivo è creare una linea di prodotti che piaccia agli studenti e aiuti l'ambiente.

**Fase 2:** sviluppare un piano di progetto - Il team crea un piano dettagliato che delinea il budget, la tempistica, le risorse necessarie e le tappe fondamentali del progetto. Questo include la ricerca di mercato, lo sviluppo di prototipi e l'impostazione dei processi di produzione.

**Fase 3:** assemblare il team di progetto - L'azienda assume uno specialista di marketing, un designer di prodotto e un direttore di produzione per guidare il team di progetto. Vengono inoltre coinvolti i principali stakeholder dei reparti vendite, finanza e legale.

**Fase 4:** Monitoraggio e controllo del progetto - Il team si riunisce regolarmente per verificare i progressi e modificare il piano, se necessario. Utilizza inoltre un software di gestione del progetto per monitorare il budget, la tempistica e le prestazioni.

**Fase 5:** Chiusura del progetto - Il team festeggia il successo del lancio della nuova linea di prodotti e valuta il progetto per identificare le aree di miglioramento. Inoltre, utilizza le lezioni apprese per guidare i progetti futuri.

- In questo esempio, le fasi del project management vengono applicate a uno scenario reale. L'esempio mostra come un'azienda può utilizzare la gestione dei progetti per lanciare una nuova linea di prodotti in modo strutturato e organizzato.



# UNITÀ 6.1:

## FASI DELLA GESTIONE DEL PROGETTO

---

### Esempio 2: COSTRUZIONE DI UN NUOVO EDIFICIO PER UFFICI

Il processo di gestione del progetto prevede le seguenti fasi:

1. **Avvio:** In questa fase, il project manager identifica la necessità di un nuovo edificio per uffici, esegue uno studio di fattibilità e raccoglie le risorse necessarie e le parti interessate.
2. **Pianificazione:** Il project manager crea un piano di progetto dettagliato, che comprende la definizione dell'ambito, la definizione degli obiettivi del progetto, la determinazione del budget e della tempistica del progetto e la creazione di un piano di gestione dei rischi.
3. **Esecuzione:** È la fase in cui avviene la costruzione vera e propria dell'edificio e il project manager gestisce le attività e i compiti quotidiani del team di progetto.
4. **Monitoraggio e controllo:** Il project manager controlla da vicino i progressi e le prestazioni del progetto, confrontandoli con il piano del progetto e apportando le modifiche necessarie.
5. **Chiusura:** Una volta completato l'edificio, il project manager chiude il progetto documentandone il successo, le lezioni apprese e il feedback delle parti interessate.

Durante l'intero processo, il project manager utilizzerà diversi strumenti e tecniche di gestione del progetto, come diagrammi di Gantt, rapporti sullo stato di avanzamento e matrici di gestione del rischio, per garantire che il progetto venga completato nei tempi previsti, nel rispetto del budget e con soddisfazione degli stakeholder.



# UNITÀ 6.2:

## CAPACITÀ DI GESTIONE DEI PROGETTI

---

### Contesto teorico

**OBIETTIVO:** comprendere le competenze e le competenze chiave necessarie per una efficace gestione di progetto.

**INTRODUZIONE (10 minuti):**

Chiedere agli studenti di nominare i progetti in cui sono stati coinvolti, sia a scuola che al di fuori di essa. Discutere su cosa rende un progetto di successo. Spiegare che l'obiettivo di questa lezione è discutere le competenze e le qualità necessarie per una gestione di successo dei progetti.

**LEZIONE (15 minuti):**

Alla lavagna o su una lavagna a fogli mobili, scrivete le competenze e le qualità chiave necessarie per una gestione di successo dei progetti.

Spiegate ogni abilità o qualità in dettaglio, fornendo esempi reali ove possibile.

Sottolineate l'importanza di queste competenze e qualità per una gestione efficace del progetto.

Competenze e qualità:

- Leadership**
- Comunicazione**
- Risoluzione di problemi**
- Pianificazione e organizzazione**
- Gestione del tempo**
- Decisione**
- Adattabilità**
- Attenzione ai dettagli**
- Creazione di una squadra**
- Gestione dei rischi**

**REVISIONE DELLA DISPENSA (15 minuti):**

Distribuire la dispensa sulle competenze nella gestione dei progetti.

Chiedete agli studenti di leggere il foglio e di identificare altre abilità o qualità che ritengono importanti per una gestione di progetto di successo.

Discutete le loro risposte in classe.

# UNITÀ 6.2:

## CAPACITÀ DI GESTIONE DEI PROGETTI

### Contesto teorico

CONCLUSIONE (5 minuti):

Riassumete le competenze e le qualità chiave discusse nella lezione. Incoraggiate gli studenti a pensare a come sviluppare e applicare queste competenze nei loro progetti.

VALUTAZIONE:

Gli studenti saranno valutati in base alla loro comprensione delle competenze e delle qualità chiave per una gestione efficace dei progetti attraverso la discussione in classe e la revisione del materiale illustrativo.

Saranno inoltre valutati in base alla loro capacità di identificare come applicare queste competenze nei loro progetti.

CONCETTI CHIAVE: pianificazione, organizzazione, comunicazione, leadership, delega, risoluzione dei problemi, gestione del tempo, budgeting, gestione del rischio, collaborazione, adattabilità, pensiero critico, lavoro di squadra, processo decisionale.

MATERIALI NECESSARI Lavagna o lavagna a fogli mobili, pennarelli, dispensa sulle competenze di gestione dei progetti.

TEMPO NECESSARIO: 45 minuti





# UNITÀ 6.2:

## CAPACITÀ DI GESTIONE DEI PROGETTI

---

### SUPPLEMENTO - Dispensa

### Dispensa sulle competenze di gestione del progetto

#### I. INTRODUZIONE

##### **A. Definizione di competenze di gestione del progetto**

Le competenze di project management si riferiscono alla capacità di pianificare, organizzare ed eseguire un progetto in modo efficace ed efficiente. Sono fondamentali per garantire il successo di un progetto e la sua capacità di raggiungere gli obiettivi prefissati.

##### **B. Importanza delle competenze di gestione del progetto**

Avere forti capacità di gestione dei progetti può avere un impatto significativo sull'esito di un progetto. Una buona capacità di gestione del progetto può garantire che i progetti siano portati a termine nei tempi previsti, nel rispetto del budget e con risultati di alta qualità.

#### II. COMPETENZE CHIAVE PER LA GESTIONE DEL PROGETTO

##### **A. Pianificazione e organizzazione**

- Definire l'ambito e gli obiettivi del progetto
- Sviluppo di un piano e di una tempistica di progetto
- Allocazione delle risorse e creazione di un budget
- Monitoraggio e controllo dell'avanzamento del progetto

##### **B. Leadership e comunicazione**

- Costruire un team di progetto forte
- Motivare e guidare i membri del team
- Comunicazione e collaborazione efficaci con le parti interessate
- Delega di compiti e responsabilità

##### **C. Risoluzione dei problemi e adattabilità**

- Individuare e risolvere i problemi del progetto
- Implementazione di strategie di gestione del rischio
- Essere flessibili e adattarsi ai cambiamenti
- Prendere decisioni informate e agire

##### **D. Gestione del tempo**

- Privilegiare i compiti e gestire le scadenze
- Monitorare l'avanzamento del progetto e assicurarne il completamento nei tempi previsti.
- Assegnare tempo sufficiente per i compiti ed evitare la procrastinazione.

# UNITÀ 6.2:

## CAPACITÀ DI GESTIONE DEI PROGETTI

### SUPPLEMENTO - Dispensa

### Dispensa sulle competenze di gestione del progetto

#### **E. Budgeting e gestione finanziaria**

- Creare e gestire un budget di progetto
- Monitoraggio e controllo delle spese del progetto
- Negoziazione e gestione di contratti e fornitori

### **III. SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI GESTIONE DEL PROGETTO**

#### **A. Esperienza sul lavoro**

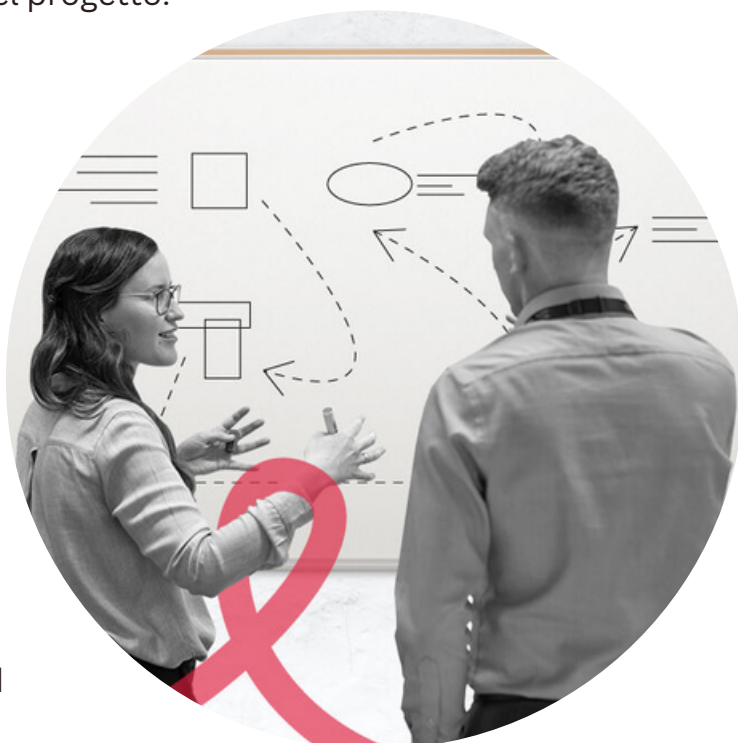
- Partecipare a progetti e imparare da project manager esperti.
- Osservare e analizzare i processi e i risultati dei progetti.
- Cercare feedback e critiche costruttive dai membri del team e dagli stakeholder.

#### **B. Formazione e sviluppo professionale**

- Perseguire la formazione formale e le certificazioni nella gestione dei progetti.
- Partecipare a workshop, seminari e conferenze.
- Mantenersi aggiornati sulle tendenze e sulle migliori pratiche del settore.

### **IV. CONCLUSIONE**

Le competenze di project management sono fondamentali per il successo di qualsiasi progetto. Sia che abbiate appena iniziato la vostra carriera o che siate professionisti esperti, sviluppare e affinare continuamente queste competenze vi aiuterà a ottenere risultati migliori e a garantire il successo del progetto.



# UNITÀ 6.3:

## CREAZIONE DI GRUPPI DI PROGETTO

### Teoria e autovalutazione

#### OBIETTIVO:

- Comprendere i concetti di creazione di gruppi di progetto e l'importanza dell'autovalutazione nella gestione dei progetti.
- Essere in grado di valutare i punti di forza e di debolezza personali nelle capacità di gestione dei progetti e identificare le aree di miglioramento.

#### INTRODUZIONE (5 minuti):

Spiegare lo scopo della lezione e cosa impareranno gli studenti.

Discutere l'importanza della gestione dei progetti e il ruolo dei gruppi di progetto nella realizzazione di un progetto di successo.

#### SEZIONE 1: **Creare gruppi di progetto** - TEORIA (15 minuti):

- Discutere le teorie e le migliori pratiche per la creazione di gruppi di progetto.
- Spiegare i vantaggi di avere un gruppo di progetto diversificato e ben funzionante.
- Illustrare i diversi tipi di strutture di team e i loro vantaggi e svantaggi.
- Fornire esempi reali di gruppi di progetto di successo.

#### SEZIONE 2: **Autovalutazione** (20 minuti):

- Distribuire la dispensa sulla creazione di gruppi di progetto e sulla teoria dell'autovalutazione.
- Rivedere il questionario di autovalutazione e spiegare come compilarlo.
- Dare agli studenti il tempo di completare il questionario e di riflettere sulle loro capacità personali di gestione dei progetti.
- Condurre una discussione in classe sui risultati dell'autovalutazione e identificare le aree di miglioramento.

#### CONCLUSIONE (5 minuti):

Riassumere i concetti chiave trattati nella lezione. Rafforzare l'importanza dell'autovalutazione per migliorare le capacità di gestione dei progetti. Incoraggiare gli studenti a continuare a sviluppare le proprie competenze attraverso la formazione e l'esperienza pratica.

#### VALUTAZIONE:

Partecipazione alla discussione in classe e compilazione del questionario di autovalutazione.

**CONCETTI CHIAVE: Gestione dei progetti, Gruppi di progetto, Strutture di squadra, Diversità, Autovalutazione, Valutazione delle competenze, Miglioramento, Formazione, Esperienza pratica**

**MATERIALI NECESSARI:** Lavagna o lavagna a fogli mobili, pennarelli o penne, dispensa sulla teoria della creazione di gruppi di progetto e sull'autovalutazione.

# UNITÀ 6.3:

## CREAZIONE DI GRUPPI DI PROGETTO

---

### Dispensa sulla teoria della creazione di gruppi di progetto

#### INTRODUZIONE:

I gruppi di progetto sono una parte essenziale della gestione dei progetti, in quanto aiutano ad allocare le risorse e i compiti in modo efficace.

La creazione di gruppi di progetto richiede una combinazione di teoria e autovalutazione per garantire che le persone giuste siano inserite nei ruoli giusti.

#### CONCETTI CHIAVE:

-Definire le finalità e gli obiettivi del progetto: Il primo passo per la creazione di gruppi di progetto è definire chiaramente gli scopi e gli obiettivi del progetto. Questo aiuterà a determinare le capacità e le competenze necessarie per ogni ruolo.

-Valutare i punti di forza e di debolezza individuali: È essenziale valutare i punti di forza e di debolezza di ciascun membro del team per determinare il ruolo migliore per loro nel gruppo di progetto. Questo aiuterà a garantire che tutti lavorino al massimo delle loro potenzialità.

-Formulare la struttura del team: In base alle finalità e agli obiettivi del progetto e ai punti di forza e di debolezza individuali di ciascun membro del team, è necessario formulare una struttura del team. Questo include la definizione dei ruoli e delle responsabilità di ciascun membro.

-Incoraggiare il lavoro di squadra e la collaborazione: La creazione di un ambiente di lavoro positivo e produttivo è fondamentale per il successo di qualsiasi gruppo di progetto. Incoraggiate i membri del team a lavorare insieme e a condividere le idee, per creare un'atmosfera di collaborazione.

-Condurre autovalutazioni regolari: Le autovalutazioni regolari sono una parte fondamentale dello sviluppo di un gruppo di progetto. Aiutano a identificare le aree di miglioramento e consentono ai membri del team di riflettere sulle proprie prestazioni.

#### CONCLUSIONE:

La creazione di gruppi di progetto richiede una combinazione di teoria e autovalutazione per garantire che le persone giuste siano messe insieme nei ruoli giusti. Definendo gli obiettivi e le finalità del progetto, valutando i punti di forza e di debolezza individuali, formulando una struttura di gruppo, incoraggiando il lavoro di squadra e la collaborazione e conducendo regolari autovalutazioni, i gruppi di progetto possono avere successo ed essere efficienti.

# UNITÀ 6.3:

## CREAZIONE DI GRUPPI DI PROGETTO

---

### Questionario di autovalutazione

1. Quanto siete sicuri della vostra capacità di mettere insieme un team di progetto eterogeneo ed efficace?
  - A. Per niente fiducioso
  - B. Un po' fiducioso
  - C. Fiducioso
  - D. Molto fiducioso
2. Quanto conoscete i vari ruoli e responsabilità in un team di progetto?
  - A. Non lo conosco
  - B. Conosce alcuni ruoli
  - C. Conosce un po' la maggior parte dei ruoli
  - D. Conosce molto bene tutti i ruoli
3. Come affrontate il compito di identificare i potenziali membri di un team per un progetto?
  - A. Non ho un approccio fisso
  - B. Mi affido alle relazioni personali e alle esperienze passate
  - C. Considero le competenze e l'esperienza richieste per il progetto
  - D. Considero una combinazione di competenze, esperienza e personalità.
4. Come si gestiscono i conflitti che sorgono all'interno di un team di progetto?
  - A. Evitare il confronto e sperare che il problema si risolva da solo.
  - B. Affrontare il problema privatamente con le persone coinvolte
  - C. Convocare una riunione del team per discutere e risolvere il problema.
  - D. Affidare il problema a un'autorità superiore
5. Come ci si assicura che ogni membro del team sia consapevole dei propri compiti e delle proprie responsabilità nell'ambito del progetto?
  - A. Non ho un approccio fisso
  - B. Assegno i compiti durante le riunioni del team
  - C. Creo un piano di progetto con compiti e responsabilità assegnate
  - D. Comunico regolarmente con ogni membro del team per rivedere i progressi e le responsabilità.
6. Come si favorisce una dinamica di squadra positiva e produttiva?
  - A. Non ho un approccio fisso
  - B. Incoraggio la comunicazione aperta e la collaborazione
  - C. Riconosco e premio i successi del team
  - D. Creo opportunità per lo sviluppo del team e la socializzazione al di fuori del lavoro.

# UNITÀ 6.4:

## IDEE DI PROGETTO

---

### Pratica

#### OBIETTIVO:

- Comprendere l'importanza di generare e valutare idee di progetto.
- Sviluppare le capacità di identificare e valutare potenziali idee di progetto.

#### INTRODUZIONE (5 minuti):

Spiegare agli studenti l'importanza di avere un'idea di progetto chiara quando si inizia un progetto.

Discutete su come un'idea di progetto ben definita possa contribuire a garantire il successo di un progetto.

#### ATTIVITÀ 1: **Brainstorming delle idee di progetto** (15 minuti):

Dividete la classe in piccoli gruppi e fornite a ciascun gruppo una lavagna e dei pennarelli.

Chiedete a ogni gruppo di generare il maggior numero possibile di idee di progetto entro un limite di tempo stabilito (ad esempio, 10 minuti). Incoraggiate la creatività e consentite agli studenti di attingere alle idee degli altri.

Al termine del tempo limite, chiedete a ogni gruppo di presentare le proprie idee alla classe.

#### ATTIVITÀ 2: **Valutazione delle idee di progetto** (20 minuti):

Distribuite a ogni studente l'opuscolo "Criteri di valutazione delle idee di progetto".

Chiedete a ogni studente di scegliere una delle idee di progetto elaborate nell'attività 1 e di valutarla in base ai criteri indicati sul foglio illustrativo.

#### CONCLUSIONE (5 minuti):

Riassumete i punti chiave della lezione.

Sottolineate l'importanza di generare e valutare idee progettuali per garantire il successo di un progetto.

#### VALUTAZIONE:

Osservare e valutare la qualità delle idee di progetto generate durante l'attività di brainstorming. Valutare le valutazioni degli studenti sulle idee di progetto utilizzando l'opuscolo "Criteri di valutazione delle idee di progetto".

**CONCETTI CHIAVE: Generare, Sviluppare, Concetto, Brainstorming, Risoluzione dei problemi, Innovazione, Creatività, Valutazione, Successo.**

**MATERIALI NECESSARI:** Lavagna, foglio di carta: "Criteri di valutazione delle idee di progetto".

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti



# UNITÀ 6.4:

## IDEE DI PROGETTO

---

### Criteri di valutazione dell'idea di progetto

#### INTRODUZIONE:

La valutazione di potenziali idee di progetto è una fase cruciale del processo di gestione dei progetti. L'obiettivo di questa dispensa è fornire un criterio di valutazione completo che possa essere utilizzato per valutare la fattibilità, l'impatto e il potenziale successo di un'idea di progetto.

#### CRITERI DI VALUTAZIONE:

##### **1. Fattibilità:**

- L'idea del progetto è in linea con gli obiettivi dell'organizzazione?
- L'idea del progetto è tecnicamente fattibile e rientra nelle capacità dell'organizzazione?
- Le risorse necessarie (ad esempio, tempo, denaro, personale) sono disponibili per il progetto?
- Quali sono i rischi associati al progetto e sono gestibili?

##### **2. Impatto:**

- Qual è l'impatto potenziale del progetto sull'organizzazione, sui suoi stakeholder e sulla comunità in generale?
- Il progetto ha il potenziale per portare benefici significativi e creare valore per l'organizzazione?
- Il progetto è in linea con la missione e i valori dell'organizzazione?

##### **3. Potenziale successo:**

- Esiste un solido business case per il progetto?
- Quali sono i potenziali vantaggi e svantaggi del progetto?
- Quali sono i ritorni finanziari previsti e sono in linea con le aspettative dell'organizzazione?
- Qual è il potenziale di scalabilità e di crescita futura del progetto?

#### CONCLUSIONI:

Utilizzando questi criteri di valutazione, le organizzazioni possono prendere decisioni informate su quali idee di progetto perseguire. Ciò contribuirà a garantire che i progetti siano scelti in base alla loro fattibilità, all'impatto e al potenziale di successo, con conseguenti maggiori possibilità di successo per l'organizzazione.

# UNITÀ 6.5:

## PIANI DI PROGETTO

---

### Teoria e pratica

#### OBIETTIVO:

Gli studenti impareranno a conoscere i piani di progetto, compresa la loro definizione, il loro scopo e la loro importanza per garantire il successo del progetto. Gli studenti comprenderanno anche i componenti chiave di un piano di progetto e impareranno a valutare la fattibilità di un piano di progetto.

#### INTRODUZIONE (5 minuti):

Iniziate la lezione chiedendo agli studenti cosa pensano sia un piano di progetto. Scrivete le loro risposte sulla lavagna. Poi, spiegate la definizione di piano di progetto e il suo scopo, che è quello di fornire una chiara tabella di marcia per il progetto e garantire che tutti gli aspetti del progetto siano considerati e gestiti correttamente.

#### FASE 1: **Componenti chiave di un piano di progetto** (10 minuti)

Spiegate i componenti chiave di un piano di progetto, tra cui l'ambito del progetto, il calendario del progetto, il budget del progetto, i rischi del progetto e gli stakeholder del progetto. Fornite un esempio di ciascun componente per illustrarne l'importanza.

#### FASE 2: **Valutare la fattibilità di un piano di progetto** (15 minuti)

Presentate la dispensa "Criteri di valutazione del piano di progetto" e spiegate come usarla per valutare la fattibilità di un piano di progetto. Sottolineate l'importanza di considerare tutti gli aspetti del piano di progetto, tra cui l'ambito, il calendario, il budget, i rischi e le parti interessate, quando si valuta la fattibilità del progetto.

#### FASE 3: **Attività di gruppo** (10 minuti)

Dividete gli studenti in piccoli gruppi e date a ciascun gruppo un'idea di progetto. Chiedete loro di utilizzare l'opuscolo "Criteri di valutazione del piano di progetto" per valutare la fattibilità dell'idea di progetto ed elaborare un piano di progetto. Ogni gruppo presenterà alla classe l'idea e il piano del progetto.

# UNITÀ 6.5:

## PIANI DI PROGETTO

---

### Teoria e pratica

#### CONCLUSIONE (5 minuti)

Riassumete i punti chiave della lezione e sottolineate l'importanza di avere un piano di progetto ben sviluppato per garantire il successo del progetto. Incoraggiate gli studenti a utilizzare l'opuscolo "Criteri di valutazione del piano di progetto" per valutare le idee di progetti futuri.

#### VALUTAZIONE:

Osservare gli studenti durante l'attività di gruppo e valutare la loro comprensione dei componenti chiave di un piano di progetto e del processo di valutazione della fattibilità di un piano di progetto. Inoltre, valutare le loro capacità di presentazione e la qualità del loro piano di progetto.

**CONCETTI CHIAVE: obiettivi, finalità, strategia, esecuzione, monitoraggio, valutazione, revisione, budget, risorse, tempistica, gestione del rischio, comunicazione.**

**MATERIALI NECESSARI** Lavagna o lavagna, pennarelli o gessetti, dispensa su "Criteri di valutazione del piano di progetto".

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti



# UNITÀ 6.5:

## PIANI DI PROGETTO

---

### Criteria di valutazione del piano di progetto - Dispensa

#### INTRODUZIONE:

La pianificazione del progetto è una parte essenziale della gestione del progetto. Comporta la definizione di obiettivi chiari, l'identificazione delle risorse e delle tempistiche necessarie per raggiungere tali obiettivi e la creazione di un piano dettagliato per guidare il progetto fino al completamento. Un piano di progetto ben fatto aiuta a garantire il successo di un progetto riducendo al minimo i rischi e massimizzando le opportunità.

#### CRITERI DI VALUTAZIONE:

Quando si valuta un piano di progetto, ci sono diversi fattori chiave da considerare. I seguenti criteri possono essere utilizzati per valutare la forza e l'efficacia di un piano di progetto:

- 1. Obiettivi:** Gli obiettivi del progetto sono chiaramente definiti e allineati con la missione e gli obiettivi generali dell'organizzazione?
- 2. Ambito:** Il piano di progetto delinea tutti i compiti e le attività necessari per raggiungere gli obiettivi del progetto, nonché le risorse necessarie per completarli?
- 3. Tempistica:** La tempistica del progetto è realistica e realizzabile e tiene conto di eventuali rischi o ritardi potenziali?
- 4. Risorse:** Il piano di progetto identifica tutte le risorse necessarie, compresi personale, attrezzature e budget, e sono sufficienti per completare il progetto con successo?
- 5. Gestione del rischio:** Il piano di progetto include un piano di gestione del rischio per identificare e mitigare i potenziali rischi e garantire che il progetto rimanga in linea?
- 6. Gestione degli stakeholder:** Il piano di progetto include un piano per coinvolgere e gestire gli stakeholder, compresi i membri del team di progetto, gli stakeholder e gli sponsor del progetto?
- 7. Piano di comunicazione:** Il piano di progetto include un piano di comunicazione chiaro ed efficace per garantire che tutti gli stakeholder siano informati e aggiornati sui progressi e sullo stato del progetto?
- 8. Valutazione e monitoraggio:** Il piano di progetto include un processo di valutazione e monitoraggio dei progressi e di aggiustamento, se necessario, per garantire che il progetto rimanga in linea con i tempi?

# UNITÀ 6.5:

## PIANI DI PROGETTO

---

### Criteri di valutazione del piano di progetto - Dispensa

#### CONCLUSIONE:

La valutazione di un piano di progetto in base a questi criteri può aiutare a garantire che il progetto sia ben progettato, ben gestito e che possa raggiungere i suoi obiettivi. Considerando questi fattori, i project manager possono aumentare le probabilità di successo del progetto e garantire che il progetto soddisfi le esigenze e le aspettative di tutte le parti interessate.

#### ESEMPIO - Implementazione di una società di installazione di pannelli solari

Il piano di progetto potrebbe comprendere le seguenti fasi:

1. **Ricerca di mercato:** Condurre una ricerca per determinare la domanda potenziale di installazioni di pannelli solari nel mercato di destinazione e la concorrenza.
2. **Studio di fattibilità:** Valutare la fattibilità tecnica e finanziaria del progetto, compresi i costi delle attrezzature, della manodopera e dei materiali.
3. **Piano aziendale:** Sviluppare un piano aziendale che delinei gli obiettivi, le strategie e i budget del progetto. Il piano deve includere un piano di marketing, un piano di vendita e un piano finanziario.
4. **Approvvigionamento di attrezzature e materiali:** Assicurarsi le attrezzature e i materiali necessari per completare le installazioni, come pannelli solari, inverter, sistemi di montaggio e cablaggio.
5. **Assunzione e formazione del personale:** Assumere e formare il personale, compresi gli installatori, gli elettricisti e i rappresentanti di vendita, per garantire che il progetto sia portato a termine senza intoppi e in modo efficiente.
6. **Marketing e vendite:** Sviluppare e implementare una strategia di marketing e vendita per raggiungere i potenziali clienti e generare domanda per gli impianti.
7. **Installazione dei pannelli solari:** Iniziare l'installazione dei pannelli solari sui tetti degli edifici del mercato target, assicurandosi di rispettare tutte le norme di sicurezza e le misure di protezione ambientale.
8. **Monitoraggio e manutenzione:** Monitorare le prestazioni degli impianti per assicurarsi che funzionino correttamente e in modo efficiente, e fornire servizi di manutenzione se necessario.
9. **Gestione finanziaria:** Gestire gli aspetti finanziari del progetto, compresi il bilancio, la contabilità e la rendicontazione, per garantire che il progetto sia redditizio e sostenibile.

Seguendo questi passaggi, l'azienda di installazione di pannelli solari può sia fornire un servizio prezioso ai clienti sia contribuire alla tutela dell'ambiente attraverso l'uso di energia rinnovabile.

# SOMMARIO DEL MODULO

Questo modulo mira a fornire agli studenti le competenze e le conoscenze essenziali per gestire ed eseguire con successo un progetto. Si concentra su cinque attività chiave che guidano gli studenti nella comprensione dei loro compiti e nel raggiungimento dei risultati desiderati per i progetti proposti. Inoltre, il modulo sottolinea la creazione di valore attraverso lo sviluppo di prodotti, servizi e processi unici.

Al termine di questo modulo, gli studenti:

- Avranno una comprensione completa del processo di gestione dei progetti, che consentirà loro di gestire efficacemente i progetti dall'inizio alla fine.
- Riconosceranno e coltiveranno le competenze necessarie per guidare e coordinare i progetti, allineando i valori personali per un contributo ottimale all'interno del team di progetto.
- Saranno in grado di valutare i propri punti di forza e i propri contributi ai team di gestione dei progetti, migliorando la loro capacità di fornire un valore significativo.

- Saranno in grado di applicare le conoscenze, la creatività e il pensiero critico per trasformare le idee dei progetti in risultati tangibili.
- Svilupperanno una serie di competenze cruciali del 21° secolo, tra cui il pensiero critico, la comunicazione, la creatività e la collaborazione, che sono essenziali per il successo nel mondo di oggi.

Questo modulo fornisce agli studenti un quadro pratico per trasformare le loro idee in realtà, sottolineando non solo gli aspetti tecnici della gestione dei progetti, ma anche le competenze personali e interpersonali necessarie per una collaborazione efficace e la leadership nei team di progetto.





# MODULO NO. 7

# COMPETENZE DIGITALI

<b>Obiettivo</b>	L'obiettivo di questo modulo è migliorare le competenze digitali degli studenti. I nostri studenti sono nativi digitali e potremmo pensare che abbiano competenze e conoscenze digitali avanzate, ma ciò non è necessariamente vero. Sicuramente hanno un livello di comfort e di familiarità con la tecnologia più elevato rispetto alle vecchie generazioni. Tuttavia, utilizzano soprattutto i social network e spesso non sono consapevoli delle potenzialità e dei rischi del mondo digitale e sono carenti in diverse aree di competenza.	
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti fanno/possono fare/sentono riguardo alla materia
	Alfabetizzazione su dati e informazioni	Gli studenti sanno come cercare dati e informazioni sul web in modo efficace e sanno valutare i risultati della ricerca in termini di affidabilità e adeguatezza.
	Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sanno collaborare efficacemente per produrre un documento digitale.</li><li>• Sono in grado di verificare il lavoro svolto dagli altri, dare suggerimenti, riceverli e metterli in pratica per migliorare il proprio lavoro.</li></ul>
	Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sanno cos'è il pensiero computazionale e sanno applicarlo alle situazioni della vita quotidiana.</li><li>• Gli studenti conoscono le strutture fondamentali del coding e sanno scrivere semplici algoritmi.</li></ul>
	Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sono consapevoli che tutto ciò che fanno online contribuisce a creare la loro identità digitale e che l'identità digitale è una parte sostanziale della loro intera identità.</li><li>• Gli studenti sono consapevoli che i contenuti che pubblicano rimangono online per molto tempo e che non ne hanno il controllo.</li><li>• Gli studenti sanno quali contenuti possono pubblicare e quali è consigliabile non pubblicare.</li></ul>
	Problem-solving	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti sono in grado di valutare le proprie competenze digitali, di stabilire i propri obiettivi per migliorare le competenze digitali e di trovare risorse online per raggiungere i propri obiettivi.</li></ul>

# INTRODUZIONE

Nel dicembre 2006 la Gazzetta ufficiale dell'Unione europea ha pubblicato la "Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente". La raccomandazione identifica otto competenze chiave per i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale. Una delle competenze chiave è la competenza digitale.

<https://enil.ceris.cnr.it/Basili/EnIL/gateway/europe/EUkeycompetences.htm>

Nel maggio 2018 l'UE ha aggiornato le precedenti raccomandazioni sottolineando l'importanza della competenza digitale e dell'applicazione delle conoscenze a situazioni reali, compreso lo sviluppo del pensiero critico, della risoluzione dei problemi, della creatività e dell'innovazione.

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

Il documento afferma che "la competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro coinvolgimento nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società.

Include l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico".

La Commissione europea ha elaborato il Quadro delle competenze digitali per i cittadini (DigComp) per fornire una comprensione comune delle competenze digitali. La prima versione di DigComp è stata pubblicata nel 2013, mentre la più recente è DigComp 2.2, pubblicata nel 2022.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

**DigComp 2.2**

**The Digital  
Competence  
Framework  
for Citizens**

*With new examples  
of knowledge, skills  
and attitudes*



# UNITÀ 1:

# ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI DATI - CACCIA AL TESORO EUROPEA SUL WEB

---

## Contesto teorico

In DigComp 2.2, l'area di competenza "information and data literacy" è articolata in 3 diverse competenze:

**1.1 CERCARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI** Articolare i bisogni informativi, cercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare tra di essi. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.

**1.2 VALUTAZIONE DI DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI** Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare criticamente i dati, le informazioni e i contenuti digitali.

**1.3 GESTIONE DI DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI** Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.

# UNITÀ 1:

## ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI DATI - CACCIA AL TESORO EUROPEA SUL WEB

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** comprensione del testo, identificazione delle parole chiave, navigazione sul web, ricerca sul web, valutazione dei risultati della ricerca, utilizzo di google maps, utilizzo di youtube.

**MATERIALI NECESSARI:** un dispositivo digitale, connessione al web.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

La classe è divisa in gruppi di 3-4 studenti.

L'insegnante fornisce un documento con 5 domande, di cui gli studenti devono trovare le risposte utilizzando gli strumenti web.

Queste sono domande di esempio, l'insegnante può ideare altre domande simili per ripetere l'esercizio più volte.

**1. Nelle isole mostrate in questa immagine, qual è il rapporto tra il numero di persone e il numero di pecore che vi abitano?**



**Risposta esatta: 0,71**

Come fare:

- salvare l'immagine,
- utilizzare Google Image Search per cercarla

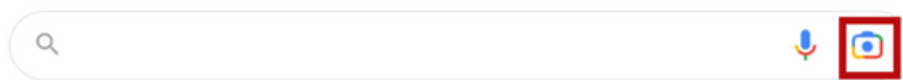


# UNITÀ 1:

## ALFABETIZZAZIONE

### ALL'INFORMAZIONE E AI DATI - CACCIA

### AL TESORO EUROPEA SUL WEB



Cerca con Google

Mi sento fortunato

- così si scopre che stiamo parlando delle Isole Faroe
- vai al sito ufficiale delle Isole Faroe e nella sezione "Le isole delle pecore" scopri che gli abitanti sono circa 50.000 e le pecore 70.000.

<https://www.faroeislands.fo/nature-environment/fauna-flora-vegetation/the-sheep-islands/>

- ora è possibile calcolare il rapporto  $50.000/70.000 = 0,71$
- **CURIOSITÀ:** nel 2017 l'agenzia nazionale del turismo ha dotato le pecore di telecamere per ottenere viste a 360° delle aree remote delle isole, come petizione per chiedere a Google di includere le isole Faroe in Street View. Il progetto si chiamava Sheep View.





# UNITÀ 1:

## ALFABETIZZAZIONE

### ALL'INFORMAZIONE E AI DATI - CACCIA AL TESORO EUROPEA SUL WEB

---

**2. Qual è la caratteristica unica delle due città alle seguenti coordinate?**

35.89114118316526, -5.321701656006311

35.294057544044314, -2.9376601661370128

**Risposta corretta:** sono le uniche città europee al di fuori dell'Europa e l'unico confine terrestre tra Europa e Africa. Le città di Ceuta e Melilla appartengono alla Spagna, ma si trovano sulla costa settentrionale del Marocco, in Africa.

**Come fare:** utilizzare Google Maps per cercare le coordinate, quindi utilizzare Google Search per trovare informazioni sulle due città.

**APPROFONDIMENTO:** sono tristemente note per gli alti muri costruiti per fermare i migranti provenienti dall'Africa e per i violenti scontri con la polizia di frontiera.

**3. Qual è la distanza più breve su strada tra il luogo in cui è nato e quello in cui è morto l'inventore delle moderne lenti a contatto morbide?**

**Risposta corretta:** 17,9 km

**Come fare:**

- cercare su Google chi è stato l'inventore della moderna lente a contatto morbida; si scoprirà che si trattava del chimico ceco Otto Wichterle.
- Da Wikipedia si ricavano i nomi dei villaggi dove è nato e dove è morto: Prostějov e Stražisko
- usando Google Maps si possono calcolare gli itinerari tra i due luoghi e vedere che il più breve è di 17,9 km

# UNITÀ 1:

## ALFABETIZZAZIONE

### ALL'INFORMAZIONE E AI DATI - CACCIA

#### AL TESORO EUROPEA SUL WEB

4. Questo è un video realizzato da un vlogger durante un viaggio nella Macedonia del Nord.

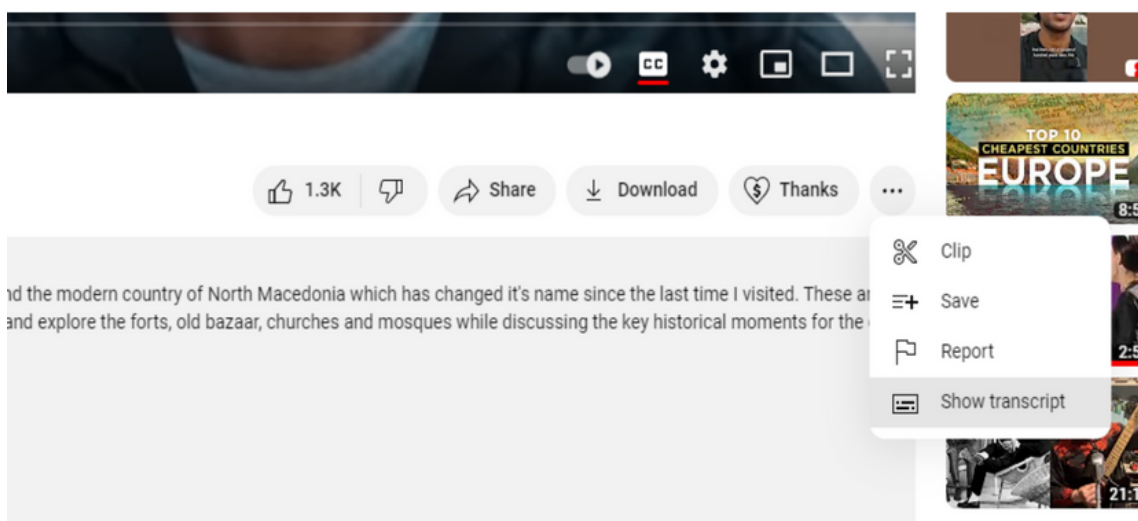
[https://youtu.be/Zw\\_v1po-t5s](https://youtu.be/Zw_v1po-t5s)

A che ora è arrivato nella capitale, Skopje?

Risposta corretta: 17:00

Come fare:

- cliccare sul link per guardare il video su Youtube
- mostrare la trascrizione dell'audio per trovare rapidamente le informazioni richieste.



- utilizzare ctrl-F per cercare la parola Skopje
- troverete la frase "Sono le 5 del pomeriggio e sono appena arrivato a Skopje e in questo momento è troppo buio per filmare" al minuto 3:44.

# UNITÀ 1:

## ALFABETIZZAZIONE

### ALL'INFORMAZIONE E AI DATI - CACCIA AL TESORO EUROPEA SUL WEB

---

#### 5. Quale delle seguenti frasi è corretta?

- Il Bloomsday è un festival di Dublino che celebra lo scrittore James Joyce. Il pub Davy Byrne's al 21 di Duke Street a Dublino è il luogo in cui il protagonista dell'Ulisse, Leopold Bloom, si fermò per un panino al cheddar e un bicchiere di borgogna.
- Armagh è la città dell'Irlanda del Nord considerata la patria del Festival di San Patrizio e il programma del festival per il 2023 prevede musica dal vivo di artisti del calibro di Celtic Soul e The Fureys e spettacoli comici di Jason Byrne e del nordirlandese Patrick Kielty.
- Il Galway International Arts Festival ha luogo ogni due anni a luglio. La prima edizione risale al 1978 e oggi conta oltre 200 spettacoli in più di 25 località.

#### Risposta corretta: 2

- il panino era un panino al gorgonzola
- il festival ha luogo ogni anno

**Come fare:** potete trovare tutte le informazioni sul sito ufficiale del turismo <https://www.ireland.com/en-gb/> o usando Google

I gruppi hanno 20 minuti per rispondere alle 5 domande.

Al termine, l'insegnante controlla le risposte e chiede ai gruppi che hanno dato le risposte corrette di spiegare agli altri come hanno proceduto. Se ci sono domande per le quali nessuno ha trovato la risposta corretta, l'insegnante fornisce le informazioni.



# UNITÀ 1:

## ALFABETIZZAZIONE

### ALL'INFORMAZIONE E AI DATI - CACCIA AL TESORO EUROPEA SUL WEB

---

#### Informazioni aggiuntive

- è possibile utilizzare l'attività per verificare il livello di competenza della classe in materia di alfabetizzazione sulle informazioni e sui dati.
- Dopo aver individuato le lacune di competenza da colmare, l'insegnante può spiegare come utilizzare gli strumenti e come valutare correttamente i risultati delle ricerche.
- L'insegnante può utilizzare l'attività, ovviamente con domande diverse, per valutare i risultati.

#### Verificare la comprensione

Ogni studente deve ripetere le 5 domande come compito a casa e applicare quanto appreso in classe per trovare la risposta corretta.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Quanto è importante leggere attentamente e comprendere il testo delle domande?
- Quanto è importante scegliere le parole chiave migliori quando faccio una ricerca online?
- Come posso valutare i risultati della mia ricerca online? Qual è l'informazione più importante che ho nella SERP (pagina dei risultati del motore di ricerca)?

# UNITÀ 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - CARO DIRIGENTE...

## Contesto teorico

In DigComp 2.2 l'area di competenza Comunicazione e collaborazione è composta da 6 competenze:

**2.1 INTERAGIRE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.

**2.2 CONDIVIDERE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** Contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire come intermediario, conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione.

**2.3 PARTECIPARE ALLA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** Partecipare alla società attraverso servizi digitali pubblici e privati. Cercare opportunità di autoimprenditorialità e di cittadinanza partecipativa attraverso tecnologie digitali appropriate.

**2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI** Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per i processi collaborativi e la co-costruzione e co-creazione di dati, risorse e conoscenze.

**2.5 NETIQUETTE** Essere consapevoli delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.

**2.6 GESTIONE DELL'IDENTITÀ DIGITALE** Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione e gestire i dati prodotti attraverso diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.

# UNITÀ 2:

## COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

### - CARO DIRIGENTE...

#### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** collaborazione, uso di strumenti collaborativi online, netiquette.

**MATERIALI NECESSARI:** un dispositivo digitale, una connessione a Internet.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

L'obiettivo dell'attività è scrivere un'e-mail al dirigente della scuola per suggerire alcuni miglioramenti per la vita scolastica.

Gli studenti collaboreranno alla stesura di un documento da allegare alla mail con l'elenco delle proposte.

**Fase 1.** L'attività inizia con una fase di brainstorming: tutti gli studenti propongono miglioramenti significativi e ragionevoli che il preside può decidere di applicare alla vita scolastica. Le idee possono essere raccolte scrivendole sulla lavagna, utilizzando dei post-it (ogni studente scrive un'idea su un post-it da attaccare alla parete), oppure utilizzando strumenti digitali come, ad esempio, <https://www.mentimeter.com/> o Google Jamboard. 10 min

**Fase 2.** Gli studenti formeranno gruppi di 3-4 persone e ogni gruppo sceglierà una delle idee. Viene creato un documento su una piattaforma collaborativa online come Google Workspace o Microsoft Office 365 o simili e ogni gruppo scrive la propria idea nel documento condiviso. 15 min.

**Fase 3.** Ogni gruppo controlla ciò che gli altri gruppi hanno scritto, valutando:

- il contenuto,
- la forma,
- il tono di voce,
- il rispetto della netiquette.

Aggiungono commenti al documento condiviso, suggerendo integrazioni o modifiche al testo originale. 10 min

**Fase 4.** Ogni gruppo legge i commenti ricevuti dagli altri gruppi e modifica il testo originale. 10 min

**Fase 5.** Al termine dell'attività, l'insegnante invia il documento al Dirigente.



# UNITÀ 2:

## COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE - CARO DIRIGENTE...

### Informazioni aggiuntive

Durante l'attività, l'insegnante osserva gli studenti e interviene solo se si bloccano con qualche problema, dando suggerimenti.

Supponiamo che gli studenti non abbiano mai usato uno strumento collaborativo. In questo caso, l'attività dovrebbe essere preceduta da una breve descrizione delle principali funzionalità: come condividere un documento, come aggiungere commenti, come gestire le revisioni.

### Verificare la comprensione

L'insegnante può assegnare compiti collaborativi e gli studenti possono utilizzare lo stesso strumento e le stesse tecniche usate per questa attività.

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Se avessi scritto la lettera da solo quanto tempo mi avrebbe richiesto?
- Se avessi scritto la lettera da solo, quante idee ci sarebbero o non ci sarebbero state?
- Senza uno strumento di collaborazione online, come sarebbe possibile per un'intera classe scrivere un documento insieme?
- Quanto è importante usare il giusto tono di voce quando scriviamo una lettera per chiedere miglioramenti?
- Quanto è importante conoscere e applicare le regole della netiquette nella comunicazione online?



# UNITÀ 3:

## CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - FACCIAMO CODING!

### Contesto teorico

In DigComp 2.2 l'area di competenza Creazione di contenuti digitali conta 4 competenze.

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso i mezzi digitali.

3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e rilevanti.

3.3 COPYRIGHT E LICENZE Comprendere come il copyright e le licenze si applicano alle informazioni e ai contenuti digitali.

3.4 PROGRAMMAZIONE Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema informatico al fine di risolvere un determinato problema o eseguire un compito specifico.

Abbiamo progettato un'attività per persone che **non hanno mai sviluppato codice**.

Prima di introdurre il codice, ci concentreremo sul pensiero computazionale.

Le capacità di pensiero computazionale sono l'insieme di abilità mentali che convertono "problemi complessi, disordinati, parzialmente definiti, del mondo reale in una forma che un computer senza cervello può affrontare senza ulteriore assistenza da parte di un essere umano."

(<http://computingschool.org.uk/computationalthinking>)

Si basa sulle seguenti tecniche:

- decomposizione = scomposizione di un problema complesso in parti piccole e gestibili
- generalizzazione = identificazione e utilizzo di modelli, ricerca di somiglianze tra i problemi e all'interno di essi
- astrazione = concentrarsi sulle informazioni importanti e ignorare i dettagli irrilevanti
- algoritmi = scrivere un elenco di istruzioni passo per passo
- valutazione = controllare sempre e pensare a come migliorare la propria soluzione

# UNITÀ 3:

## CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - FACCIAMO CODING!

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** pensiero computazionale, coding, strutture di base del coding.

**MATERIALI NECESSARI:** dispositivi digitali e connessione a Internet.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

Il primo esercizio è unplugged.

La classe viene divisa in gruppi di 3-4 studenti. Hanno 10 minuti per svolgere il compito. Dobbiamo insegnare a un alieno che vive su un altro pianeta come cucinare la pasta. Non possiamo mostrarlo, ma solo scrivere le istruzioni. L'alieno ha una pentola, una scatola di pasta, acqua e sale, fuochi da cucina e una forchetta.

Applicando le tecniche del pensiero computazionale, il gruppo dovrebbe scrivere qualcosa di simile:

- prendi la pentola
- mettere l'acqua
- ripetere finché l'acqua non arriva a  $\frac{2}{3}$  della pentola
- mettere la pentola sul fuoco
- prendere la scatola della pasta
- aprire la scatola della pasta
- aspettare che l'acqua nella pentola sia in ebollizione
- aprire la scatola del sale
- prendere un pizzico di sale
- mettere il pizzico di sale nell'acqua bollente
- togliere la pasta dalla scatola
- mettere la pasta nell'acqua bollente
- prendere la forchetta
- mescolare la pasta con la forchetta
- aspettare 10 minuti
- assaggiare un pezzo di pasta
- se la pasta non è ben cotta, attendere altri 3 minuti
- ecc.

Dopo i 10 minuti, i gruppi condividono i risultati e ogni gruppo riflette su come sia possibile migliorare le proprie istruzioni.

Il secondo esercizio è online, utilizzando [code.org](https://code.org)

<https://studio.code.org/hoc/1>

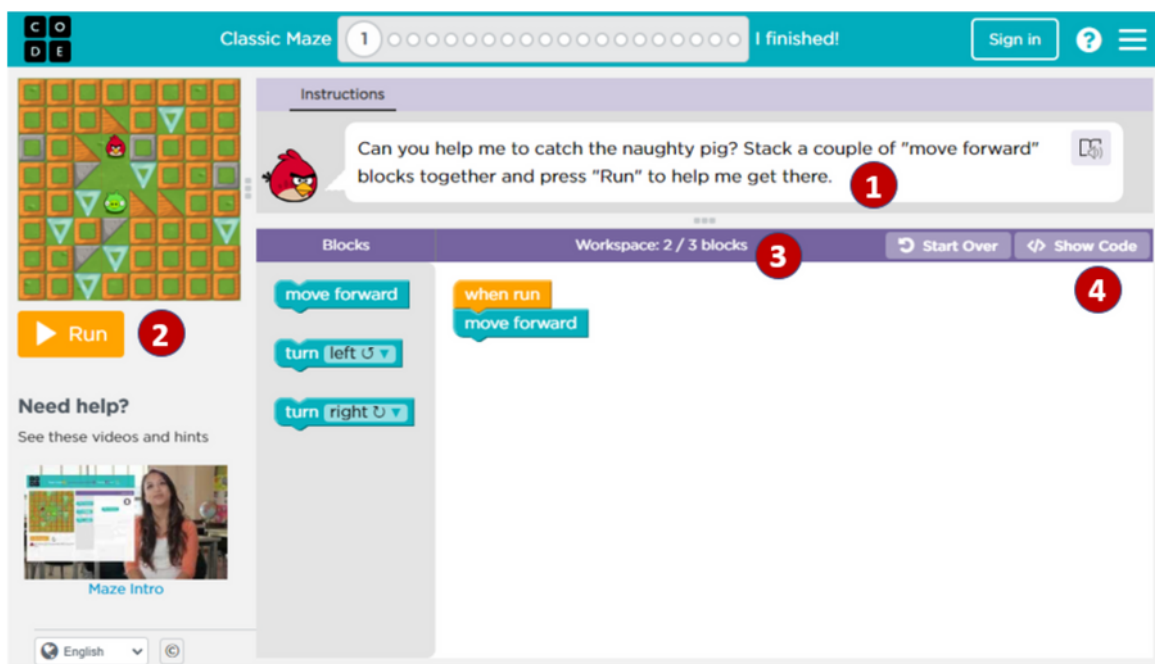
L'insegnante proietta il link precedente su uno schermo e chiama gli studenti uno per uno a eseguire le 20 fasi del gioco. Gli altri studenti possono suggerire.

Eseguendo tutti i passaggi, gli studenti impareranno le strutture di base del coding: ciclo while, ciclo for, if / then, if/then/else, con molto divertimento.

# UNITÀ 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - FACCIAMO CODING!

## Informazioni aggiuntive

Aspetti significativi dello strumento:



1. Qui vengono scritte richieste e suggerimenti, ma la soluzione non viene mai fornita: deve essere trovata dagli studenti.
2. Se commettiamo un errore nel codice, i personaggi eseguono esattamente ciò che noi abbiamo scritto, dando vita a un'animazione divertente. L'errore non è un problema, l'errore è una componente necessaria del nostro processo e dagli errori capiamo qual è la soluzione giusta.
3. Nel coding ci sono sempre diverse soluzioni a un problema, ma è meglio usare meno istruzioni in modo che il codice sia più semplice e veloce. Qui lo strumento ci dice qual è il numero migliore di istruzioni da utilizzare.
4. Creiamo il codice facilmente utilizzando i blocchi colorati, ma poi possiamo andare qui e vedere il codice corrispondente in un vero linguaggio di sviluppo: javascript.

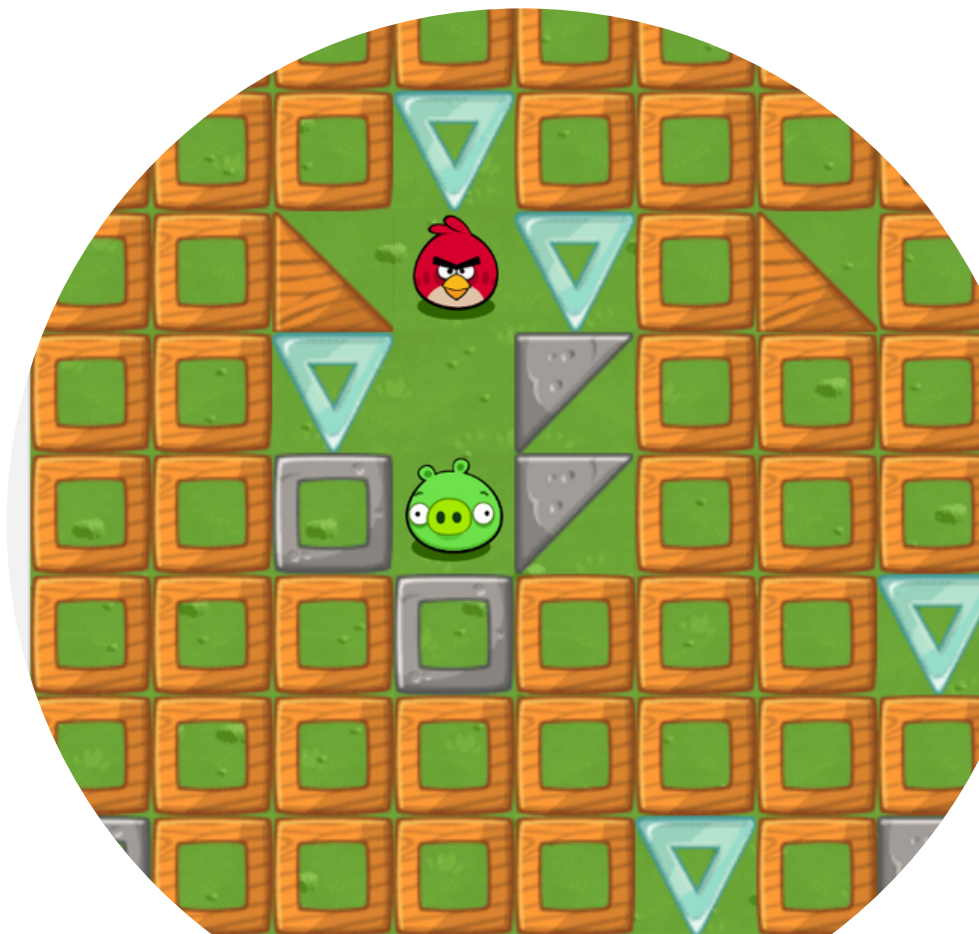
# UNITÀ 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - FACCIAMO CODING!

## Verifica la comprensione

Su [code.org](http://code.org) ci sono molti corsi e attività. Ogni studente può scegliere ciò che gli piace e fare esercizi.

### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- In che modo il modo di pensare degli esseri umani è diverso da quello dei computer?
- Perché è importante capire come funzionano i computer?
- Quanto è importante prestare attenzione ai dettagli per il coding?
- Quanto è diverso il ruolo dell'errore nella scuola tradizionale e nel coding?
- Quanto è importante trovare soluzioni creative ai problemi?



# UNITÀ 4:

## SICUREZZA - UNO, NESSUNO, CENTOMILA

### Contesto teorico

In DigComp 2.2 l'area di competenza Sicurezza ha quattro competenze specifiche:

**4.1 PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI** Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.

**4.2 PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI E DELLA PRIVACY** Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.

Comprendere come utilizzare e condividere informazioni di identificazione personale proteggendo se stessi e gli altri da eventuali danni.

Capire che i servizi digitali utilizzano una "politica sulla privacy" per informare su come vengono utilizzati i dati personali.

**4.3 PROTEZIONE DELLA SALUTE E DEL BENESSERE** Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.

**4.4 TUTELA DELL'AMBIENTE** Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



# UNITÀ 4:

## SICUREZZA - UNO, NESSUNO, CENTOMILA

---

### Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** identità digitale, impronte digitali, contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere.

**MATERIALI NECESSARI:** dispositivi digitali e connessione a Internet.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

L'insegnante chiede alla classe di definire il concetto di identità personale e di riflettere su quante identità possiamo avere. Poi l'insegnante parla dell'identità digitale, sottolineando che oggi è una componente integrante della nostra identità. Alcune persone sono online fin dalla loro nascita. L'insegnante chiede agli studenti di fare una ricerca con Google su alcuni esempi di personaggi famosi che pubblicano contenuti sui loro figli.

È giusto farlo? È rispettoso della privacy dei bambini?

Parliamo di noi stessi: ogni volta che siamo online lasciamo impronte digitali che rimangono in rete per anni e contribuiscono a definire la nostra identità.

Ogni studente cerca se stesso utilizzando Google e i social network e cerca nomi, foto e numeri di telefono.

Ci aspettavamo di trovare queste informazioni? Queste impronte digitali danno una rappresentazione corretta di noi stessi? Abbiamo trovato qualche contenuto non appropriato al di fuori del suo contesto?

Gli insegnanti si assicurano che gli studenti sappiano che quando pubblichiamo un contenuto, ne perdiamo il controllo perché chiunque lo veda può dividerlo, farne una copia locale, ecc. È impossibile cancellare completamente qualcosa dal web, quindi dobbiamo pensare se è il caso di pubblicarlo prima di farlo.



# UNITÀ 4:

## SICUREZZA - UNO, NESSUNO, CENTOMILA

### Informazioni aggiuntive

Una fase successiva dell'attività potrebbe essere quella di verificare le politiche dei social network in materia di dati personali. All'inizio, l'insegnante chiede agli studenti di indovinare cosa possono o non possono fare con i loro dati in uno specifico social network, poi chiede loro di leggere la politica del social network e di evidenziare le differenze.

### Verifica la comprensione

Rifletti sull'attività svolta

#### DOMANDE PER LA RIFLESSIONE:

- Quando vi candidate per un lavoro, l'intervistatore farà una ricerca in rete su di voi. Siete soddisfatti di ciò che troverà online?
- Quando pubblicate una foto o un video su di voi, chiedetevi: "Andrebbe bene se mia madre, la mia insegnante o il mio capo lo guardassero?". Se la risposta è no, non pubblicatelo.



# UNITÀ 5: RISOLUZIONE DEI PROBLEMI - VALUTARE PER MIGLIORARE

## Contesto teorico

In DigComp 2.2 le aree di competenza Problem-solving hanno quattro competenze specifiche:

**5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI** Identificare i problemi tecnici nell'uso dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dall'individuazione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).

**5.2 IDENTIFICAZIONE DEI BISOGNI E DELLE RISPOSTE TECNOLOGICHE** Valutare i bisogni e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche e risolverli. Adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).

**5.3 USARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI** Usare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.

**5.4 IDENTIFICARE LE LACUNE NELLE COMPETENZE DIGITALI**

Capire dove la propria competenza digitale deve essere migliorata o aggiornata. Essere in grado di sostenere gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. Cercare opportunità di autosviluppo e tenersi aggiornati sull'evoluzione digitale.

# UNITÀ 5: RISOLUZIONE DEI PROBLEMI - VALUTARE PER MIGLIORARE

## Esercizio

**CONCETTI CHIAVE:** autovalutazione, competenze digitali, definizione degli obiettivi, ricerca e scelta delle risorse.

**MATERIALI NECESSARI:** dispositivi digitali e connessione a Internet.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

L'insegnante chiede agli studenti di collegarsi a questo link <https://europa.eu/europass/digitalskills>

e di effettuare il test per autovalutare le proprie competenze digitali. Al termine del test, ogni studente riceve un rapporto con il livello generale e il livello di competenza in ciascuna delle cinque aree DigComp.

Successivamente, ogni studente stabilisce i propri obiettivi per migliorare le competenze digitali.

Poi cerca risorse online.

Gli studenti condividono con la classe le risorse online che hanno trovato e scelgono insieme le migliori. L'insegnante guida la discussione e suggerisce le risorse migliori se gli studenti non le trovano.

# Test your digital

Take this test to learn more about you

Test you

# UNITÀ 5: RISOLUZIONE DEI PROBLEMI - VALUTARE PER MIGLIORARE

## Informazioni aggiuntive

A questo <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/opportunities/training> possiamo trovare risorse online per la formazione sulle competenze digitali.

## Verificare la comprensione

Utilizzate le risorse online che avete trovato e, dopo un po', valutate nuovamente le vostre competenze digitali per verificare se avete raggiunto i vostri obiettivi.



10%  
154

of jobs currently require digital skills

# SOMMARIO DEL MODULO

Nella nostra cultura il mondo digitale è sempre più connesso e intersecato con il mondo reale. Avere almeno le competenze digitali di base è come conoscere un nuovo alfabeto per capire questo mondo e viverci con successo.

Abbiamo raccolto le attività relative alle 5 aree di competenza digitale definite in DigComp 2.2:

Saper cercare efficacemente dati e informazioni online.

Saper collaborare efficacemente utilizzando strumenti online.

Saper pensare in modo computazionale e saper scrivere un semplice codice.

Saper gestire la propria identità digitale.

Saper valutare e migliorare le proprie competenze digitali.





# MODULO NO. 8

## FINANZE

<b>Obiettivo</b>	Lo scopo di questo modulo è mostrare agli studenti come scegliere le giuste fonti di finanziamento per il loro progetto. In questo modulo condividiamo 5 attività che chiunque può svolgere per comprendere tutti i dettagli dei metodi di finanziamento e utilizzare l'opzione ottimale per il progetto proposto. Gli studenti svilupperanno anche le competenze del XXI secolo.	
<b>Argomenti e risultati di apprendimento</b>	<b>Argomenti</b>	<b>Risultati dell'apprendimento</b> Ciò che gli studenti fanno/possono fare/sentono riguardo all'argomento
	Metodi di finanziamento Teoria	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti impareranno a conoscere i diversi metodi di finanziamento e a scegliere quello giusto per il loro progetto.</li></ul>
	Il credito bancario Teoria e pratica	Gli studenti acquisiranno familiarità con il metodo di finanziamento del credito bancario e potranno analizzare se è quello giusto per il loro progetto.
	Finanziamenti ottenuti attraverso programmi di promozione delle PMI Teoria e pratica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti acquisiranno familiarità con il metodo di finanziamento ottenuto attraverso i programmi di promozione delle PMI e potranno analizzare se è quello giusto per il loro progetto.</li></ul>
	Fondi di capitale di rischio Teoria e pratica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti acquisiranno familiarità con il metodo di finanziamento dei fondi di Venture Capital e potranno analizzare se è quello giusto per il loro progetto.</li></ul>
	Il metodo finanziario migliore per il mio progetto	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli studenti svilupperanno diverse abilità del XXI secolo, come conoscenze, life skills, abilità di carriera, abitudini e caratteristiche che sono di fondamentale importanza per il successo degli studenti nel mondo di oggi, in particolare per il passaggio all'università, alla forza lavoro e alla vita adulta.</li></ul>

# INTRODUZIONE

L'alfabetizzazione finanziaria è una competenza essenziale del XXI secolo che consente agli individui di prendere decisioni informate sul proprio denaro e sulle proprie finanze. Comprendendo le basi della finanza e i diversi metodi di finanziamento disponibili, gli studenti possono prendere decisioni più informate su come finanziare i loro progetti e le loro attività e gestire efficacemente le loro risorse finanziarie.

Gli studi hanno dimostrato che l'educazione finanziaria ha un impatto positivo sul benessere finanziario personale e può contribuire a ridurre l'indebitamento, aumentare i risparmi e migliorare la stabilità finanziaria. È quindi importante che le scuole e le università includano l'educazione finanziaria nei loro programmi di studio per dotare gli studenti delle competenze e delle conoscenze necessarie per avere successo nel XXI secolo.

L'obiettivo di questo modulo è fornire agli studenti una comprensione completa dei diversi metodi di finanziamento disponibili per i loro progetti.

Il modulo si concentra su cinque competenze chiave:

- teorie relative al finanziamento,
- prestiti bancari,
- finanziamenti ottenuti attraverso programmi di promozione delle PMI,
- fondi di capitale di rischio,
- nonché la loro applicazione nei progetti degli studenti.

Per ognuno di questi metodi di finanziamento, il modulo coprirà sia gli aspetti teorici che quelli pratici. Ciò significa che gli studenti non solo apprenderanno il concetto e la teoria alla base di ciascun metodo, ma avranno anche l'opportunità di mettere in pratica le loro conoscenze.

Comprendendo i vari metodi di finanziamento e i loro vantaggi e svantaggi, gli studenti saranno in grado di prendere decisioni informate su quali metodi siano più adatti ai loro progetti specifici. Inoltre, sviluppando le competenze del XXI secolo, come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la comunicazione, gli studenti saranno meglio preparati per il successo nel mondo degli affari moderno.



# UNITÀ 8.1:

## METODI DI FINANZIAMENTO

---

### Background teorico-

### COMPRENSIONE DEI METODI FINANZIARI

OBIETTIVO: introdurre gli studenti delle scuole superiori ai concetti di base della finanza e ai vari metodi finanziari.

INTRODUZIONE (5 minuti):

Chiedete agli studenti cosa pensano quando sentono la parola "finanza". Scrivete le loro risposte alla lavagna e discutete i diversi aspetti della finanza. Spiegate che la finanza comprende lo studio della gestione del denaro e di come gli individui e le imprese raccolgono, allocano e utilizzano le risorse finanziarie. Sottolineate che la comprensione della finanza è un'importante competenza di vita che aiuta gli individui a prendere decisioni informate sulle loro finanze personali e professionali.

CONCETTI CHIAVE (20 minuti):

Spiegare i seguenti concetti chiave della finanza:

**Guadagni e perdite:** La differenza tra la somma di denaro ricevuta e la somma di denaro spesa.

**Gestione:** Il processo di supervisione e organizzazione dell'uso delle risorse finanziarie.

**Attività bancarie:** Le operazioni di istituzioni finanziarie come banche, cooperative di credito e associazioni di risparmio e prestito.

**Credito:** la capacità di prendere in prestito denaro, spesso con un interesse.

**Investimenti:** L'allocazione di denaro in vari strumenti finanziari, come azioni o obbligazioni, con l'aspettativa di ottenere un rendimento.

**Attività:** Qualsiasi cosa di valore posseduta.

**Passività:** Debiti o obblighi che devono essere pagati.

Discutete ogni concetto con gli studenti e fornite esempi di vita reale per aiutarli a capire meglio i concetti.

Utilizzate delle dispense per rafforzare i concetti chiave e assicurarvi che gli studenti abbiano compreso i principi fondamentali della finanza.

# UNITÀ 8.1:

## METODI DI FINANZIAMENTO

---

### Background teorico-

### COMPRESIONE DEI METODI FINANZIARI

METODI FINANZIARI (20 minuti):

Spiegare i seguenti metodi finanziari:

Credito bancario: la possibilità di prendere in prestito denaro da una banca, spesso con interessi.

Programmi di promozione delle PMI: Programmi sponsorizzati dal governo che forniscono finanziamenti alle piccole e medie imprese.

Fondi di venture capital: Fondi di investimento che forniscono finanziamenti alle startup in fase iniziale.

Discutete i pro e i contro di ciascun metodo finanziario e fornite esempi reali del loro utilizzo.

Sottolineate che i diversi metodi finanziari possono essere più adatti a diversi tipi di progetti e individui, a seconda dei loro obiettivi finanziari e della loro propensione al rischio.

CONCLUSIONE (5 minuti):

Riassumete i concetti chiave e i metodi finanziari discussi nella lezione. Sottolineate l'importanza di comprendere la finanza e i vari metodi finanziari per prendere decisioni informate sulle finanze personali e professionali.

Incoraggiate gli studenti a continuare a studiare la finanza e a fare domande se ne hanno.

VALUTAZIONE:

La valutazione formativa può essere effettuata attraverso discussioni in classe, lavori di gruppo e sessioni di domande e risposte durante la lezione.

La valutazione sommativa può essere effettuata attraverso un test scritto o un quiz alla fine della lezione per valutare la comprensione dei concetti chiave e dei metodi finanziari da parte degli studenti.

CONCETTI CHIAVE: Gestione finanziaria, guadagni e perdite, attività bancarie, credito, investimenti, attività, passività, finanza aziendale, finanza personale, finanza pubblica, mercato azionario, investitori, carte di credito, prestiti personali, mutui, banche, fiscalità, bilancio, servizi pubblici, infrastrutture, finanziamenti pubblici, prestiti.

MATERIALI NECESSARI: Lavagna, pennarelli, dispense con i concetti chiave e gli esempi.

TEMPO NECESSARIO: 45 minuti

# UNITÀ 8.1:

## METODI DI FINANZIAMENTO

---

### Background teorico-

### COMPRENSIONE DEI METODI FINANZIARI

Dividete la classe in piccoli gruppi di 3-4 studenti. Tempo di lavoro 10-15 minuti  
Fornite a ciascun gruppo uno scenario e chiedete loro di determinare il metodo finanziario migliore per quello scenario.

**Scenario 1:** un piccolo imprenditore vuole espandere la propria attività ma non ha i fondi per farlo. Vuole mantenere l'attività senza debiti e avere un reddito costante.

**Scenario 2:** una giovane coppia vuole acquistare una casa ma non ha abbastanza denaro da parte. Vogliono mantenere bassi i pagamenti mensili e avere un tasso di interesse fisso.

**Scenario 3:** un imprenditore ha un'idea per un nuovo prodotto che crede possa avere successo. Vuole raccogliere fondi rapidamente e mantenere il controllo della propria attività.

Chiedete a ciascun gruppo di presentare alla classe la propria soluzione e il proprio ragionamento. Discutete in classe i diversi metodi finanziari proposti e i pro e i contro di ciascun metodo.

Concludete la lezione riassumendo i concetti chiave e sottolineando l'importanza della comprensione dei metodi finanziari per prendere decisioni consapevoli.

Valutazione: Valutare le presentazioni dei gruppi e la loro comprensione dei metodi finanziari presentati. Fornite un feedback e ponete domande per incoraggiare ulteriori discussioni e apprendimenti.





# UNITÀ 8.1:

## METODI DI FINANZIAMENTO

---

### Valutazione sommativa attraverso QUIZ sui metodi finanziari:

1. Qual è l'obiettivo principale della finanza aziendale?
  - a. Gestire le finanze personali
  - b. Gestire le finanze di una società
  - c. Gestire le finanze del governo
  - d. Gestire le finanze di una banca
  
2. Qual è l'obiettivo principale della finanza personale?
  - a. Gestire le finanze di una società
  - b. Gestire le finanze personali
  - c. Gestire le finanze del governo
  - d. Gestire le finanze di una banca
  
3. Quale metodo finanziario è il migliore per un piccolo imprenditore che vuole espandere la propria attività senza avere debiti e con un reddito costante?
  - a. Credito bancario
  - b. Fondi di capitale di rischio
  - c. Finanziamenti ottenuti attraverso programmi di promozione delle PMI
  - d. Prestito personale
  
4. Quale metodo finanziario è il migliore per una giovane coppia che vuole acquistare una casa con un pagamento mensile basso e un tasso di interesse fisso?
  - a. Credito bancario
  - b. Fondi di capitale di rischio
  - c. Ipoteca
  - d. Prestito personale
  
5. Quale metodo finanziario è più adatto a un imprenditore che vuole raccogliere rapidamente fondi per un'idea di nuovo prodotto e mantenere il controllo della propria attività?
  - a. Credito bancario
  - b. Fondi di capitale di rischio
  - c. Finanziamenti ottenuti attraverso programmi di promozione delle PMI
  - d. Prestito personale

Risposte corrette: 1-b, 2-b, 3-c, 4-c, 5-b

# UNITÀ 8.2:

## CREDITO BANCARIO

---

### CAPIRE IL CREDITO BANCARIO

#### Teoria e pratica

##### OBIETTIVO:

- Comprendere il concetto di credito bancario
- Conoscere i diversi tipi di credito bancario.
- Comprendere il processo di ottenimento di un prestito da parte di una banca.
- Conoscere i vantaggi e gli svantaggi dell'utilizzo del credito bancario.

##### INTRODUZIONE (5 minuti):

Iniziate chiedendo agli studenti cosa sanno del credito bancario e cosa pensano che comporti.

Scrivete le loro risposte alla lavagna e poi date una definizione del credito bancario e del suo funzionamento. Spiegate che in questa lezione impareranno i diversi tipi di credito bancario e come ottenere un prestito da una banca.

##### TIPI DI CREDITO BANCARIO (10 minuti):

Presentare una dispensa o una presentazione che illustri i diversi tipi di credito bancario, tra cui

- prestiti garantiti e non garantiti
- linee di credito,
- linee di credito, scoperti di conto.

Utilizzate la lavagna per evidenziare i punti chiave e fornire esempi per ogni tipo di credito. Incoraggiate gli studenti a fare domande e a discutere le loro idee sui diversi tipi di credito bancario.

##### OTTENERE UN PRESTITO DA UNA BANCA (15 minuti):

Spiegare il processo di ottenimento di un prestito da parte di una banca, tra cui

- **processo di richiesta,**
- **controlli sul credito e**
- **l'approvazione del prestito.**

Fornite una dispensa o una presentazione che illustri le fasi necessarie per ottenere un prestito da una banca. Sottolineate l'importanza di avere un solido piano aziendale e una buona storia creditizia quando si richiede un prestito.

# UNITÀ 8.2:

## CREDITO BANCARIO

---

### CAPIRE IL CREDITO BANCARIO

#### Teoria e pratica

BENEFICI E SVANTAGGI DEL CREDITO BANCARIO (10 minuti):

Discutere i vantaggi dell'utilizzo del credito bancario, tra cui

- **accesso ai fondi,**
- **tassi di interesse più bassi**
- **miglioramento della storia creditizia.**

Sottolineare l'importanza di un'attenta valutazione e pianificazione prima di richiedere un prestito in banca.

CONCLUSIONE (5 minuti):

Riassumere i punti chiave della lezione, tra cui i diversi tipi di credito bancario, la procedura per ottenere un prestito da una banca e i vantaggi e gli svantaggi dell'utilizzo del credito bancario.

Assegnate dei compiti a casa che prevedano la ricerca di un tipo specifico di credito bancario e la preparazione di una breve presentazione delle loro scoperte.

Valutazione:

Osservare gli studenti durante la lezione per vedere se si impegnano nelle discussioni e partecipano alle attività. Valutare i compiti a casa per vedere se gli studenti hanno una buona comprensione dell'argomento. Fornire un feedback scritto sulle presentazioni, concentrandosi sulla comprensione dell'argomento, sulla chiarezza e sulle capacità di presentazione degli studenti.

**CONCETTI CHIAVE: Finanziamento, Prestito, Tasso d'interesse, Rimborso, Punteggio di credito, Sottoscrizione, Processo di approvazione.**

**MATERIALI NECESSARI** Lavagna o lavagna, pennarelli o gessetti, dispense o presentazioni, carta bianca e penne per gli studenti.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti

# UNITÀ 8.2:

## CREDITO BANCARIO

---

### CAPIRE IL CREDITO BANCARIO

#### Esercizi

Chiedete agli studenti di creare un bilancio e un piano di rimborso di un prestito, incorporando il concetto di interessi e di rimborso del debito.

**Suggerimento** per creare un bilancio e un piano di rimborso di un prestito.

Per creare un budget e un piano di rimborso di un prestito, è necessario seguire i seguenti passaggi:

1. Determinare l'importo del prestito: Conoscere l'importo esatto da prendere in prestito e le condizioni del prestito, compresi il tasso di interesse e il periodo di rimborso.
2. Determinare il reddito mensile: Calcolate il vostro reddito mensile, includendo il vostro stipendio ed eventuali altre fonti di reddito.
3. Calcolo delle spese mensili: Fate un elenco di tutte le vostre spese mensili, comprese quelle per l'affitto o il mutuo, le utenze, il cibo, i trasporti e l'intrattenimento.
4. Determinate il vostro budget mensile: Sottraete le spese mensili dal vostro reddito mensile per determinare il vostro budget mensile.
5. Stabilire un piano di rimborso: Determinate l'importo che potete permettervi di rimborsare ogni mese, tenendo conto del tasso di interesse e del periodo di rimborso del prestito.
6. Creare un budget per il rimborso del prestito: Destinate una parte del vostro budget mensile al rimborso del prestito e assicuratevi di rispettarlo.
7. Considerare le spese aggiuntive: Tenete conto di eventuali spese impreviste, come ad esempio spese mediche o riparazioni dell'auto, e inseritele nel vostro budget.
8. Rivedere regolarmente il budget: Rivedete regolarmente il vostro bilancio per assicurarvi di essere in regola con il piano di rimborso del prestito.

Seguendo questi passaggi, è possibile creare un bilancio e un piano di rimborso del prestito che sia realistico e realizzabile, aiutandovi a rimborsare con successo il prestito nei tempi previsti.

# UNITÀ 8.3:

## FINANZIAMENTI OTTENUTI ATTRAVERSO LE PMI

### Programmi di promozione - Teoria e pratica

#### OBIETTIVI:

- Far conoscere agli studenti il concetto di programmi di promozione delle PMI e il loro scopo.
- Comprendere i criteri di ammissibilità e il processo di ottenimento dei finanziamenti attraverso i programmi di promozione delle PMI.
- Valutare i vantaggi e gli svantaggi di questo tipo di finanziamento.
- Imparare a sviluppare un piano per ottenere finanziamenti attraverso i programmi di promozione delle PMI.

#### INTRODUZIONE (5 minuti):

Spiegare che i programmi di promozione delle PMI sono iniziative governative volte a fornire sostegno finanziario e non finanziario alle PMI per aiutarle a crescere e a diventare più competitive.

#### CONCETTI CHIAVE (10 minuti):

Scrivete i concetti chiave sulla lavagna e spiegate ciascuno di essi in dettaglio:

- Cosa sono i programmi di promozione delle PMI?
- Chi può beneficiare dei finanziamenti dei programmi di promozione delle PMI?
- Quali tipi di sostegno vengono forniti?
- Come si richiede un finanziamento attraverso i programmi di promozione delle PMI?
- Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di questo tipo di finanziamento?

#### DISCUSSIONE DI GRUPPO (15 minuti):

Dividete gli studenti in gruppi di tre o quattro persone e distribuite la dispensa con le domande per la discussione. Incoraggiate gli studenti a discutere le domande e a condividere i loro pensieri e le loro idee tra loro. Dopo la discussione, chiedete a ogni gruppo di presentare i risultati principali alla classe.

# UNITÀ 8.3:

## FINANZIAMENTI OTTENUTI ATTRAVERSO LE PMI

---

### Programmi di promozione - Teoria e pratica

#### RICERCA ONLINE (10 minuti):

Fornite agli studenti l'accesso a computer o portatili e chiedete loro di cercare i programmi di promozione delle PMI nel loro Paese o nella loro regione.

Incoraggiateli a confrontare i diversi programmi, prendendo in considerazione i criteri di ammissibilità, i tipi di sostegno forniti e il processo di candidatura.

#### CONCLUSIONE (5 minuti):

Riassumete i concetti chiave trattati nella lezione e sottolineate l'importanza dei programmi di promozione delle PMI nel sostenere la crescita e la competitività delle piccole e medie imprese. Incoraggiate gli studenti a pensare a come applicare le informazioni apprese alle loro future carriere o imprese.

#### VALUTAZIONE:

Verrà valutata la partecipazione degli studenti alla discussione di gruppo e alla presentazione.

Si potrebbe anche assegnare un compito scritto, chiedendo agli studenti di sviluppare un budget e un piano per ottenere finanziamenti attraverso un programma di promozione delle PMI di loro scelta.

**CONCETTI CHIAVE: PMI (Piccole e Medie Imprese), finanziamento, programmi di promozione, imprenditorialità, finanziamento aziendale, sovvenzione, prestito, sostegno governativo, sviluppo aziendale, crescita aziendale.**

**MATERIALI NECESSARI** Lavagna e pennarelli, dispensa con i concetti chiave e le domande per la discussione, laptop o computer per la ricerca online.

**TEMPO NECESSARIO:** 45 minuti





# UNITÀ 8.3:

## FINANZIAMENTI OTTENUTI ATTRAVERSO LE PMI

---

### Suggerimenti

Ecco alcuni consigli per sviluppare un budget e un piano per ottenere finanziamenti attraverso un programma di promozione delle PMI:

- 1. Ricerca:** Ricercate i vari programmi di promozione delle PMI disponibili nella vostra zona per determinare quale sia il programma più adatto alla vostra azienda. Esaminate i criteri di ammissibilità, la procedura di richiesta e l'importo dei finanziamenti disponibili.
- 2. Definire gli obiettivi:** Definite chiaramente i vostri obiettivi aziendali e come il finanziamento vi aiuterà a raggiungerli. Questo vi aiuterà a determinare l'importo del finanziamento di cui avete bisogno e il tipo di finanziamento che volete richiedere.
- 3. Creare un budget:** Creare un bilancio dettagliato che includa tutte le spese aziendali, compresi stipendi, affitto, utenze, marketing e altri costi. Questo vi aiuterà a capire le vostre esigenze finanziarie e a determinare l'entità del finanziamento necessario.
- 4. Piano di rimborso:** Sviluppare un piano di rimborso del prestito o della sovvenzione ricevuta. Questo includerà i termini di rimborso e le modalità di restituzione del prestito nel tempo.
- 5. Preparare un piano aziendale:** Preparate un piano aziendale dettagliato che includa informazioni sulla vostra attività, sui vostri prodotti o servizi, sul vostro mercato di riferimento e sulla concorrenza. Il piano deve includere anche una strategia di marketing e di vendita, nonché un piano finanziario che includa le entrate e le spese previste.
- 6. Chiedere consiglio:** Consultate un consulente finanziario o un mentore aziendale per ottenere consigli su come ottenere i finanziamenti e gestire il processo di rimborso. Possono aiutarvi a capire i requisiti di finanziamento e a sviluppare un budget e un piano per ottenere i fondi.
- 7. Mantenere l'organizzazione:** Mantenete tutti i vostri documenti e registri organizzati e aggiornati. Questo vi aiuterà a tenere sotto controllo il processo di richiesta e a garantire che abbiate tutte le informazioni necessarie al momento della richiesta di finanziamento.

# UNITÀ 8.4:

## FONDI DI VENTURE CAPITAL

---

### Teoria e pratica

**OBIETTIVO:** gli studenti capiranno cosa sono i fondi di venture capital o capitale di rischio, come funzionano e quali sono i vantaggi e gli svantaggi del loro utilizzo come opzione di finanziamento.

**INTRODUZIONE (5 minuti):**

Chiedere agli studenti se hanno già sentito parlare di fondi di capitale di rischio.

Scrivere la definizione alla lavagna: "I fondi di venture capital sono fondi di investimento che forniscono capitale a startup e aziende in fase iniziale in cambio di una quota di proprietà".

Chiedete agli studenti di fare un brainstorming per elencare i tipi di aziende che potrebbero chiedere finanziamenti ai fondi di venture capital.

**LEZIONE E DISCUSSIONE (15 minuti):**

Discutere il processo di ottenimento di un finanziamento da parte di un fondo di capitale di rischio. Spiegare che le aziende di solito devono avere un prodotto o un servizio già presente sul mercato e in grado di generare entrate.

Discutete i termini tipici di un investimento in capitale di rischio, compresa la quantità di proprietà che l'investitore riceverà in cambio del suo investimento e la durata dell'investimento.

Discutere i vantaggi e gli svantaggi dell'utilizzo dei fondi di venture capital come opzione di finanziamento. I vantaggi potrebbero essere l'accesso al capitale, le connessioni e l'esperienza degli investitori e una maggiore possibilità di crescita. Gli svantaggi potrebbero essere la rinuncia a una parte significativa della proprietà, la necessità di soddisfare le aspettative degli investitori e di ripagare l'investimento con gli interessi.

**ESERCIZIO (10 minuti):**

Dividete gli studenti in piccoli gruppi.

Chiedete a ciascun gruppo di analizzare il caso di studio di un'azienda che sta cercando di ottenere finanziamenti da un fondo di capitale di rischio e di decidere se ritiene che sia un buon investimento per il fondo di capitale di rischio.

# UNITÀ 8.4:

## FONDI DI VENTURE CAPITAL

---

### Teoria e pratica

CONCLUSIONE (5 minuti):

Rivedete i punti chiave della lezione, tra cui la definizione di fondi di capitale di rischio, il processo di ottenimento dei finanziamenti e i vantaggi e gli svantaggi. Chiedete agli studenti se hanno altre domande o se desiderano aggiungere qualcosa.

Ricordate agli studenti che ci sono diverse opzioni di finanziamento disponibili e che è importante considerare le esigenze e gli obiettivi specifici di ogni azienda quando si decide l'opzione migliore.

VALUTAZIONE: Osservare e valutare la partecipazione degli studenti all'esercizio e la loro comprensione dei concetti chiave discussi durante la lezione. Fornire un feedback scritto o verbale a ogni studente per aiutarlo a migliorare per le lezioni future.

CONCETTI CHIAVE: **start-up, investimento, rischio, rendimento, equity, due diligence, valutazione, pitch, portafoglio, strategia di uscita.**

MATERIALI NECESSARI Lavagna, pennarelli, dispense.

TEMPO NECESSARIO: 45 minuti



# UNITÀ 8.4:

## FONDI DI VENTURE CAPITAL

---

### Esempio

Ecco un esempio di caso di studio che può essere utilizzato in una lezione sui fondi di capitale di rischio:

#### **Caso di studio: "Soluzioni per l'energia verde"**

Green Energy Solutions è una start-up che ha sviluppato una nuova turbina eolica più efficiente. L'azienda è operativa da due anni e ha già ricevuto finanziamenti di avviamento da familiari e amici, ma ora ha bisogno di ulteriori capitali per far crescere la propria attività. Green Energy Solutions ha contattato diversi fondi di venture capital, ma nessuno ha ancora mostrato interesse.

Domande per gli studenti:

1. Quali fattori pensate che i fondi di venture capital considerino quando decidono se investire in un'azienda?
2. Come può Green Energy Solutions migliorare le proprie possibilità di ottenere un finanziamento da un fondo di venture capital?
3. Di quali informazioni avreste bisogno per valutare la fattibilità di Green Energy Solutions come opportunità di investimento?
4. Come potrebbe Green Energy Solutions utilizzare il capitale raccolto da un fondo di venture capital per far crescere la propria attività?
5. Quali rischi e quali vantaggi potrebbero essere associati all'investimento in Green Energy Solutions?

Lavorando su queste domande, gli studenti avranno l'opportunità di capire cosa cercano i fondi di venture capital in un potenziale investimento e cosa può fare un'azienda per aumentare le sue possibilità di ottenere un finanziamento. Avranno inoltre l'opportunità di analizzare la redditività finanziaria di un'azienda e di comprendere i rischi e i vantaggi legati agli investimenti in capitale di rischio.

# UNITÀ 8.4:

## FONDI DI VENTURE CAPITAL

---

### Possibile SOLUZIONE

Ecco una possibile soluzione per un caso di studio sull'energia verde:

- 1.** Green Energy Solution è una startup che sta cercando di ottenere finanziamenti da un fondo di venture capital per sviluppare la sua nuova tecnologia per le energie rinnovabili. La tecnologia consentirà una produzione più efficiente ed economica di energia rinnovabile.
- 2.** L'obiettivo dell'azienda è aumentare l'adozione delle energie rinnovabili rendendole più accessibili e convenienti. L'azienda ritiene che la sua tecnologia rivoluzionerà l'industria energetica e avrà un impatto significativo sulla riduzione delle emissioni di gas serra.
- 3.** Per assicurarsi un finanziamento da parte di un fondo di venture capital, Green Energy Solution deve presentare un solido piano aziendale e dimostrare il proprio potenziale di successo. Ecco alcuni passi da compiere per sviluppare il budget e il piano:
- 4.** Condurre una ricerca di mercato: Il primo passo consiste nell'effettuare una ricerca sul settore energetico e sulla domanda di soluzioni di energia rinnovabile. Questo aiuterà Green Energy Solution a determinare il proprio mercato di riferimento, la concorrenza e il potenziale di crescita del settore.
- 5.** Sviluppare un piano aziendale dettagliato: Il passo successivo consiste nel creare un piano aziendale dettagliato che delinei gli obiettivi dell'azienda, il mercato di riferimento, la concorrenza, le proiezioni finanziarie e la strategia di marketing. Questo fornirà un quadro chiaro degli obiettivi dell'azienda e dei passi da compiere per raggiungerli.
- 6.** Costruire una squadra forte: L'azienda deve costituire un team forte ed esperto di esperti nel settore dell'energia, della tecnologia e della finanza. Questo team sarà fondamentale per il successo dell'azienda e contribuirà a dimostrare il suo impegno nel progetto.
- 7.** Preparare un bilancio e delle proiezioni finanziarie: Green Energy Solution deve preparare un bilancio che illustri i costi associati allo sviluppo e alla commercializzazione della tecnologia. Deve inoltre fornire proiezioni finanziarie che dimostrino il potenziale di successo e di redditività.
- 8.** Presentare il piano ai potenziali investitori: Infine, Green Energy Solution deve presentare il piano aziendale e il budget a potenziali investitori, compresi i fondi di venture capital. Deve essere in grado di illustrare il potenziale di successo, la domanda di mercato per il suo prodotto e l'impatto che la sua tecnologia avrà sul settore energetico.

Seguendo questi passaggi, Green Energy Solution può aumentare le possibilità di ottenere finanziamenti da un fondo di venture capital e raggiungere l'obiettivo di sviluppare la propria tecnologia per le energie rinnovabili.

# UNITÀ 8.5:

## IL MIGLIOR METODO FINANZIARIO

---

### per il mio progetto

**OBIETTIVO:** comprendere e analizzare i diversi metodi finanziari disponibili per un progetto e determinare il metodo migliore in base alle esigenze specifiche del progetto.

**INTRODUZIONE (5 minuti):**

Prima di avviare un progetto, è importante determinare il metodo finanziario migliore per garantirne il successo. Esistono diversi metodi finanziari disponibili, tra cui il credito bancario, i programmi di promozione delle PMI, i fondi di capitale di rischio e altri ancora. In questa lezione esploreremo questi metodi e impareremo ad analizzarli per determinare il metodo finanziario migliore per un progetto specifico.

**ISTRUZIONE (10 minuti):**

Discutete i diversi metodi finanziari disponibili per un progetto.

- Credito bancario**
- Programmi di promozione delle PMI**
- Fondi di capitale di rischio**
- Sovvenzioni e sussidi**
- Finanziamento con capitale di rischio**

Discutete i **vantaggi** e gli **svantaggi** di ciascun metodo finanziario.

**Credito bancario:** vantaggi - accessibile, flessibile, tassi di interesse bassi. Svantaggi - lunga procedura di richiesta, rigidi criteri di idoneità, richieste di garanzie collaterali.

**Programmi di promozione delle PMI:** Vantaggi - sostegno governativo, incentivi finanziari, servizi di sviluppo aziendale. Svantaggi - procedura di richiesta complessa, criteri di ammissibilità specifici, opzioni di finanziamento limitate.

**Fondi di capitale di rischio:** Vantaggi - grandi quantità di finanziamenti, orientamento strategico, possibilità di ottenere capitale proprio. Svantaggi - perdita di controllo, alto rischio, alta remunerazione.

**Sovvenzioni e sussidi:** Vantaggi - sostegno finanziario, nessun obbligo di rimborso. Svantaggi - opzioni di finanziamento limitate, criteri di ammissibilità rigidi, processo di richiesta complesso.

**Crowdfunding:** Vantaggi - accessibile, basse barriere all'ingresso, alta visibilità pubblica. Svantaggi - opzioni di finanziamento limitate, bassi tassi di successo, assenza di capitale proprio.



# UNITÀ 8.5:

## IL MIGLIOR METODO FINANZIARIO

---

### per il mio progetto

ANALIZZARE UN CASO DI AZIENDA IN CERCA DI FINANZIAMENTI (25 minuti):

Discutere le esigenze e gli obiettivi specifici dell'azienda. Analizzare i diversi metodi finanziari a disposizione dell'azienda. Determinare il metodo finanziario migliore in base alle esigenze e agli obiettivi dell'azienda. Discussione di gruppo e analisi di diversi casi di studio. Fornite a ogni gruppo un caso di studio e le indicazioni per la discussione di gruppo. Incoraggiate i membri del gruppo ad analizzare i diversi metodi finanziari disponibili e a determinare il metodo migliore per il progetto specifico. Dopo la discussione, chiedete a ciascun gruppo di presentare i propri risultati alla classe.

CONCLUSIONE (5 minuti):

In conclusione, determinare il metodo finanziario migliore per un progetto è un passo importante per garantirne il successo. È importante comprendere i diversi metodi finanziari disponibili e analizzarli in base alle esigenze specifiche del progetto. Analizzando i casi di studio e discutendo i vantaggi e gli svantaggi di ciascun metodo, gli studenti comprenderanno meglio come determinare il metodo finanziario migliore per un progetto.

Referenze:

Investopedia. (2021). Types of Business Financing.

<https://www.investopedia.com/terms/b/businessfinancing.asp>

NerdWallet. (2021). How to Choose the Best Business Loan for Your Small Business. <https://www.nerdwallet.com/blog/small-business/choose-best-small-business-loan/>

Forbes. (2021). Crowdfunding: An Introduction.

<https://www.forbes.com/sites/investopedia/2021/01/26/crowdfunding-an-introduction/?sh=2b2f70b175e1>

**CONCETTI CHIAVE: Analisi del progetto, Budgeting, Fonti di finanziamento, Debito e finanziamento azionario, Opzioni di investimento, Valutazione del rischio, Pianificazione finanziaria, Analisi costi-benefici, Gestione dei flussi di cassa, Ritorno sull'investimento (ROI), Opzioni e termini di finanziamento, Sviluppo del piano aziendale, Modellazione e previsione finanziaria.**

MATERIALE NECESSARIO Lavagna, pennarelli, dispense, casi di studio, spunti per la discussione di gruppo.

# UNITÀ 8.5:

## IL MIGLIOR METODO FINANZIARIO

---

### GUIDA PASSO-PASSO

Per analizzare un caso di studio di un'azienda in cerca di finanziamenti, dovrete raccogliere informazioni sull'azienda e sulla sua situazione finanziaria, ricercare potenziali fonti di finanziamento e valutare il metodo finanziario migliore per le sue esigenze specifiche.

Ecco una guida passo passo all'analisi di un caso di studio:

1. **Raccogliere informazioni:** Iniziate raccogliendo dati sull'azienda, come la sua storia, i suoi prodotti o servizi, la concorrenza, il mercato di riferimento e l'attuale situazione finanziaria. Queste informazioni vi aiuteranno a capire meglio l'azienda e i finanziamenti di cui ha bisogno.
2. **Identificare il fabbisogno finanziario:** Determinare l'ammontare dei finanziamenti di cui l'azienda ha bisogno e il loro utilizzo. Considerate gli obiettivi a breve e a lungo termine dell'azienda e le risorse necessarie per raggiungerli.
3. **Ricerca delle fonti di finanziamento:** Ricercate i diversi tipi di opzioni di finanziamento disponibili, come il finanziamento del debito, il finanziamento azionario, le sovvenzioni e i prestiti. Considerate i pro e i contro di ciascuna opzione e i requisiti e le restrizioni che ne derivano.
4. **Valutare il metodo finanziario migliore:** In base alle esigenze specifiche, agli obiettivi e alla situazione finanziaria dell'azienda, valutate il metodo finanziario migliore per la sua situazione. Considerate fattori quali il costo, la flessibilità, il controllo e l'impatto sul bilancio dell'azienda.
5. **Sviluppare un budget e un piano di rimborso:** Sviluppare un budget per il finanziamento, tenendo conto dei costi di acquisizione del finanziamento e dell'impatto che avrà sui bilanci dell'azienda. Inoltre, create un piano di rimborso del finanziamento, tenendo conto dei termini e delle condizioni del metodo di finanziamento.
6. **Presentare l'analisi:** Presentate i risultati e le raccomandazioni all'azienda, spiegando perché il metodo finanziario scelto è l'opzione migliore e come aiuterà l'azienda a raggiungere i suoi obiettivi.

Seguendo questi passaggi, sarete in grado di analizzare un caso di studio di un'azienda in cerca di finanziamenti e di determinare il metodo finanziario migliore per la sua situazione.

# UNITÀ 8.5:

## IL MIGLIOR METODO FINANZIARIO

---

### ESEMPIO - Caso di studio: ABC Inc.

ABC Inc. è una startup specializzata nello sviluppo e nella produzione di soluzioni energetiche sostenibili, come pannelli solari e turbine eoliche. L'azienda è in attività da 2 anni e ha già ottenuto alcuni finanziamenti tramite angel investors. Tuttavia, ha bisogno di ulteriori finanziamenti per scalare l'attività e aumentare la capacità produttiva.

Il team di gestione della ABC Inc. ha deciso di chiedere un finanziamento a un fondo di venture capital. Ha individuato un fondo di venture capital specializzato in investimenti in aziende di energia rinnovabile e lo ha contattato con la sua proposta. L'azienda ha fornito al fondo di venture capital le seguenti informazioni:

1. **Analisi di mercato:** Il team di gestione ha condotto un'analisi di mercato e ha individuato una domanda crescente di soluzioni energetiche sostenibili, soprattutto nei Paesi in via di sviluppo. Ha inoltre evidenziato la crescente concorrenza in questo settore e ha discusso le strategie messe in atto per differenziare i propri prodotti e servizi dalla concorrenza.
2. **Proiezioni finanziarie:** Il team di gestione ha fornito proiezioni finanziarie dettagliate per i prossimi 5 anni. Le proiezioni mostrano una crescita costante delle entrate e un aumento significativo della capacità produttiva dell'azienda. Hanno anche fornito una ripartizione dettagliata dei costi e delle spese e hanno spiegato i loro piani per ridurre questi costi nel tempo.
3. **Team di gestione:** Il team di gestione di ABC Inc. ha evidenziato la propria competenza ed esperienza nel settore delle energie rinnovabili. Ha fornito un background dettagliato di ogni membro del team e ha discusso le loro qualifiche ed esperienze rilevanti.

# UNITÀ 8.5:

## IL MIGLIOR METODO FINANZIARIO

---

### ESEMPIO - Caso di studio: ABC Inc.

4. Modello di business: Il team di gestione ha discusso il proprio modello di business e ha spiegato come intende generare ricavi e redditività. Hanno anche discusso i loro piani per espandersi in nuovi mercati e aumentare la loro base di clienti.

5. Strategia di uscita: Il team di gestione ha discusso la propria exit strategy, che prevede la quotazione in borsa o la vendita dell'azienda a un operatore più grande nel settore delle energie rinnovabili. Hanno spiegato come intendono realizzare questa strategia di uscita e hanno discusso il potenziale ritorno sull'investimento per il fondo di venture capital.

Il fondo di venture capital ha esaminato la proposta di ABC Inc. e ha condotto una due diligence per valutare la redditività dell'azienda. Ha anche avuto colloqui con il team di gestione per comprendere più in dettaglio i suoi piani e le sue strategie. Dopo aver preso in considerazione tutte le informazioni, il fondo di venture capital ha deciso di investire in ABC Inc. e di fornire i finanziamenti necessari per aiutare l'azienda a scalare la propria attività e ad aumentare la propria capacità produttiva.

Questo è un esempio di come un'azienda possa ottenere un finanziamento da un fondo di venture capital. Gli elementi chiave del caso di studio includono un'analisi di mercato, proiezioni finanziarie, un team di gestione forte, un modello di business chiaro e una exit strategy. Questi elementi aiutano il fondo di venture capital a valutare la redditività dell'azienda e a decidere con cognizione di causa se investire nella società.



CASE STUDY

# SOMMARIO DEL MODULO

Obiettivo: questo modulo guida gli studenti nella scelta delle giuste fonti di finanziamento per i loro progetti. Copre vari metodi di finanziamento e aiuta gli studenti a scegliere l'opzione migliore. Inoltre, promuove le competenze del 21° secolo.

Argomenti e risultati di apprendimento:

Metodi di finanziamento (teoria): Fa conoscere agli studenti le diverse opzioni di finanziamento e come scegliere quella più adatta al loro progetto.

Credito bancario (teoria e pratica): Insegna agli studenti a conoscere il credito bancario come metodo di finanziamento e a valutarne l'idoneità per i loro progetti.

Finanziamenti attraverso programmi di promozione delle PMI (teoria e pratica): Introduce gli studenti ai finanziamenti ottenuti attraverso i programmi di promozione delle PMI e li guida nella valutazione della loro rilevanza per i loro progetti.

5. Fondi di capitale di rischio (teoria e pratica): Fornisce una panoramica sui fondi di capitale di rischio come opzione di finanziamento e insegna agli studenti come analizzarne l'applicabilità ai loro progetti.

6. Scegliere il metodo finanziario migliore: Sviluppa le competenze del 21° secolo vitali per il successo nell'istruzione superiore, nella forza lavoro e nella vita adulta.

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di prendere decisioni informate sul finanziamento dei progetti e avranno acquisito competenze preziose per le loro iniziative future.





# PARTNERS

---



**Co-funded by  
the European Union**

*IL SOSTEGNO DELLA COMMISSIONE EUROPEA ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTA PUBBLICAZIONE NON COSTITUISCE UN'APPROVAZIONE DEI CONTENUTI, CHE RIFLETTONO ESCLUSIVAMENTE IL PUNTO DI VISTA DEGLI AUTORI, E LA COMMISSIONE NON PUÒ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE DELL'USO CHE PUÒ ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI IN ESSA CONTENUTE.*