



IDEEC

**Impact-driven
Entrepreneurship
Education for Children**

**Activity Toolkit
Italiano: Eta 12-15**

Fase 1: Inquadramento della sfida	Competenza
Strumento a farfalla	Pensiero etico e sostenibile
Caso di studio - Lego Vacuum	Visione
Donut Economics - Incontra l'economia	Pensiero etico e sostenibile
Mappatura della sfida economica della ciambella	Pensiero etico e sostenibile
EntreGiant	Consapevolezza di sé / Autoefficacia
Festa degli Obiettivi Futuri	Consapevolezza di sé / Autoefficacia
Lettera a una multinazionale	Pensiero etico e sostenibile
Attività sui giornali	Pensiero etico e sostenibile
SWOT personale	Consapevolezza di sé / Autoefficacia
Ideazione del problema	Visione
Problema su una pagina	Visione
Valori per tutti	Consapevolezza di sé / Autoefficacia
Vision Board	Visione
Fase 2: Sperimentazione delle soluzioni	Competenza
Greenwashing dei cartoni animati	Creatività
Creatività Scintilla 1	Creatività
Creatività Scintilla 2	Creatività
Mappatura del percorso del cliente	Pensiero critico
Matrice Come-Adesso-Wow	Pensiero critico
Piano aziendale di una pagina	Pensiero critico
Orto scolastico	Lavoro di squadra
Canvas del modello di business sociale	Pensiero critico
Mappatura degli stakeholder	Lavoro di squadra
Voci di strada	Pensiero critico
I 5 perché	Pensiero critico
Cappelli pensanti	Creatività
Riflessione del semaforo	Lavoro di squadra
Conseguenze indesiderate	Pensiero critico

Fase 3: Creare un impatto	Competenza
Marchio	Mobilitare gli altri
Campagna di crowdfunding - Parte 1	Mobilitare gli altri
Campagna di crowdfunding - Parte 2	Mobilitare gli altri
discorso di presentazione	Mobilitare gli altri
Io futuro, mondo futuro	Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio
Organizzazione di un evento dimostrativo	Mobilitare gli altri
Feedback tra pari	Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio
Riepilogo del progetto	Organizzazione
Lettere silenziose	Organizzazione
Raccontare il nostro impatto Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 1	Mobilitare gli altri
Raccontare il nostro impatto: Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 2	Mobilitare gli altri

Sommario

([clicca per collegarti all'attività](#))

Economia della ciambella mappatura della sfida

Economia della ciambella– Incontra l'economia

Attività del giornale

Caso studio – Aspirapolvere Lego

EntreGiant

Festa degli obiettivi per il futuro

Ideazione del problema

Lettera a una multinazionale

Problema su una pagina

Strumento della farfalla

SWOT personale

Valori per tutti

Vision Board (Bacheca visiva)

Business Plan in una pagina

Cappelli pensanti

Conseguenze involontarie

I 5 perchè

Mappatura dei portatori di interesse

Mappatura del viaggio del cliente

Matrice How-Now-Wow

Riflessione del semaforo

Scintilla di creatività I

Creativity Spark II

Social Business model canvas

Cartone animato sul greenwashing

Voci di strada

Futuro me, mondo futuro – Immaginare un futuro sostenibile

Storytelling del nostro impatto SDGs 1

Storytelling del nostro impatto II

Branding

Campagna di Crowdfunding Parte 1

Campagna di Crowdfunding Parte 2

Conclusione del progetto

Elevator Pitch

Feedback tra pari

Organizzare un evento dimostrativo

Silent letters

Economia della ciambella mappatura della sfida

Età	12-15 anni
Competenza principale	Pensiero etico e sostenibile: Il "pensiero etico e sostenibile" consente di valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni, di stimare il valore e l'effetto dell'azione imprenditoriale sulla comunità di riferimento, sul mercato, sulla società e sull'ambiente. Questa competenza consente di riflettere sulla sostenibilità degli obiettivi sociali, culturali ed economici a lungo termine e sulla linea d'azione scelta. Pertanto, il "Pensiero etico e sostenibile" consente di agire in modo responsabile.
Descrizione	This session is focused on understanding how the wider economy is the context for local problems or challenges. Students use concepts from 'Doughnut Economics', a way of new economic thinking, to relate their challenges to the wider context.
Obiettivi di apprendimento	<p>Studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di identificare i problemi e le sfide che la mia comunità locale deve affrontare. • So pensare in modo etico e sostenibile • Sono in grado di dare priorità a problemi e sfide nel contesto di un'economia più ampia. • Sono in grado di pensare a idee e soluzioni che andranno a beneficio della mia comunità. <ul style="list-style-type: none"> • Per me le persone e il pianeta sono al di sopra del profitto. • Do valore alla riduzione, al riutilizzo, al riciclo, al rispetto, alla riparazione, alla riflessione e al rifiuto. • Lavoro per un futuro migliore sostenendo la correttezza, l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e per il pianeta.
Tempo	75 - 120 minuti
Materiali	<p>Per questa attività sono necessari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eventuali stampe dei diagrammi • Accesso a internet per guardare l'introduzione all'Economia della Ciambella https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya • Lavagna a fogli mobili, carta e penna

Contesto

Questa attività può essere utilizzata per consentire agli studenti di diventare più consapevoli di come i problemi e le sfide ecologiche e sociali della loro comunità locale possono essere collegati a sistemi più ampi. Capiscono il concetto di "abbastanza" e comprendono i casi in cui c'è un superamento e un danno ai nostri sistemi ecologici e sociali. Può essere utilizzato quando gli studenti hanno identificato problemi o sfide su cui lavorare.

Processo passo dopo passo

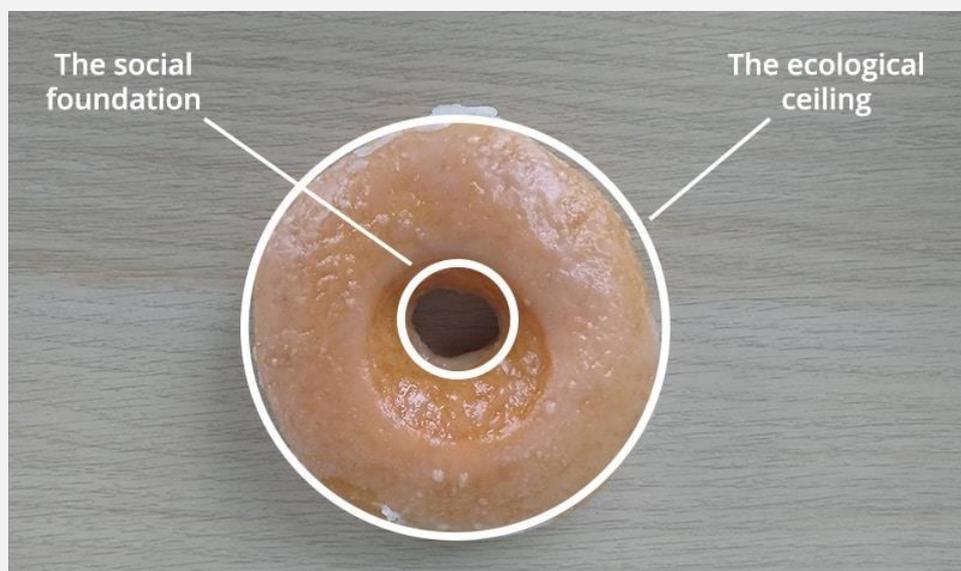
Fase 1: (Introduzione all'economia della ciambella - 5-15 minuti)

Spiegate che userete il concetto di economia della ciambella per affrontare i problemi o le sfide della comunità locale.

L'Economia della ciambella (Doughnut Economics) è stata sviluppata da Kate Raworth e descrive l'economia come due anelli:

- Un anello esterno di 9 "confini planetari", i limiti naturali della Terra per una vita sostenibile;
- Un anello interno di 12 "basi sociali", che rappresentano l'essenziale della vita umana.

Il punto ottimale è lo spazio in cui tutti noi dobbiamo vivere per rimanere entro i limiti naturali del pianeta e per garantire che tutti gli esseri umani non solo sopravvivano, ma prosperino. La zona in cui non si prende troppo e non si condivide troppo poco. La zona in cui tutti dobbiamo vivere se vogliamo non solo sopravvivere, ma anche essere felici di farlo.



L'insegnante può spiegarlo a modo suo, utilizzando le immagini fornite qui o nell'allegato 1. Potreste anche prendere in considerazione l'utilizzo di video su youtube, come ad esempio : , utilizzando le immagini fornite qui o nell'addendum 1. Potreste anche prendere in considerazione l'utilizzo di video su you tube, ad esempio questo, per spiegare i concetti: <https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya>; or [Kate Raworth: A healthy economy should be designed to thrive, not grow | TED Talk](#)

Fase 2: (Esplorazione della Base sociale - 15-30 min)

In primo luogo, ci si concentra sulle basi sociali, l'anello interno della ciambella. Spiegate che le 12 dimensioni della base sociale derivano dalle priorità sociali concordate negli Obiettivi per lo sviluppo sostenibile ([ONU, 2015](#)).

[L'educazione](#)

[Energia](#)

[Cibo](#)

[Parità di genere](#)

[Salute](#)

[Abitazioni](#)

[Reddito e lavoro](#)

[Reti](#)

[Pace e giustizia](#)

[Voce politica](#)

[Diritto di espressione](#)

[Acqua](#)

Dividete gli studenti in gruppi di tre o quattro. Spiegate che useranno le "basi sociali" per identificare i problemi e le sfide della loro comunità locale. Prendendo questo elenco di 12 temi, dove riscontrano problemi? Successivamente gli studenti collocano questi problemi in uno degli SDG (vedi allegato 2 per un'immagine).

Al termine del tempo a disposizione, chiedete ai gruppi di condividere con l'intera classe gli aspetti che ritengono importanti.

Fase 3: (Discussione sui limiti del pianeta - 15-30 min)

Spiegate che ora vi state muovendo verso l'anello esterno della ciambella, i limiti del pianeta. Cosa dicono gli scienziati sui problemi ecologici o planetari che stiamo affrontando?

Il tetto ambientale

Le 9 dimensioni del tetto ambientale sono i nove limiti del pianeta definiti dagli scienziati del sistema Terra ([Steffen et al., 2015](#)).

[Inquinamento atmosferico](#)

[Perdita di biodiversità](#)

[Inquinamento chimico](#)

[Cambiamento climatico](#)

[Consumo di acqua dolce](#)

[Cambiamento di uso del suolo](#)

[Ciclo dell'azoto e del fosforo](#)

[Acidificazione degli oceani](#)

[Riduzione dello strato di ozono](#)

Utilizzare le immagini fornite nell'allegato 3 per mostrare i limiti. Ogni dimensione è misurata, ove possibile, con 1 o 2 indicatori e i cunei rossi mostrano l'entità del deficit e del superamento (uso eccessivo delle risorse planetarie). Gli studenti vedranno che l'umanità ha già superato almeno quattro limiti del pianeta (l'inquinamento atmosferico e l'inquinamento chimico non sono attualmente quantificati).

Fase 4: (Sfida in prima pagina - 20-60 minuti)

Mostrate l'immagine del deficit e dell'overshoot della ciambella (allegato 4). Per assicurarci che tutti gli esseri umani ne abbiano a sufficienza e che le risorse del pianeta non vengano sfruttate in modo eccessivo, dobbiamo eliminare tutte le insufficienze e gli eccessi.

Chiedete al gruppo di discutere quale problema, questione o sfida metterebbero sulla prima pagina del loro giornale locale. Come vedono il superamento o l'insufficienza del problema scelto? Chiedete loro di proporre un titolo. Lasciate poi il tempo per presentare i titoli e per eventuali dibattiti sulle storie e per spiegarne l'importanza.

Questa fase può essere relativamente breve o più lunga, a seconda del gruppo e del tempo a disposizione.

Fase 5: (Immaginazione delle soluzioni - 10-20 min)

Con l'intero gruppo di studenti, scegliete una, due o tre sfide che la maggior parte degli studenti considera molto importanti. Poi chiedete loro di ritornare nei loro gruppi e di proporre quante più idee possibili sulle soluzioni a questi problemi e sfide. Spiegate che le idee possono essere tutte fantasiose e stimolanti, senza limiti. Spiegate che non devono pensare se queste idee siano possibili o meno o a come le realizzerebbero: l'idea è quella di generare il maggior numero possibile di idee diverse!

I gruppi possono condividere le loro idee nel gruppo principale al termine del tempo a disposizione - queste possono essere annotate su una lavagna a fogli mobili.

Fase 6: (Debrief e riflessione - 10-15 min)

Fate un resoconto con gli studenti su come hanno trovato l'attività. Potete utilizzare le domande suggerite di seguito o crearne di vostre:

- Cosa c'è di divertente nel pensare alle idee?
- Cosa risulta difficile nel pensare a idee?
- È stato più facile in gruppo?
- Alcune delle vostre idee si sono basate su suggerimenti di altri?
- Cosa avete imparato sulla vostra comunità? Cosa vi ha sorpreso?

Collegate questo esercizio allo sviluppo della loro comprensione di come possono avere un impatto nella loro comunità. Spiegate ai giovani che intraprenderanno un processo per decidere quale idea o soluzione utilizzare a questo scopo, attraverso un processo di ulteriore ricerca, testando la fattibilità della loro idea, ecc.

Ora che hanno deciso cosa è importante, chiedete al gruppo di riflettere su:

- Cosa farete successivamente per trovare ulteriori informazioni?
- Quali sono i prossimi passi?

Come adattare

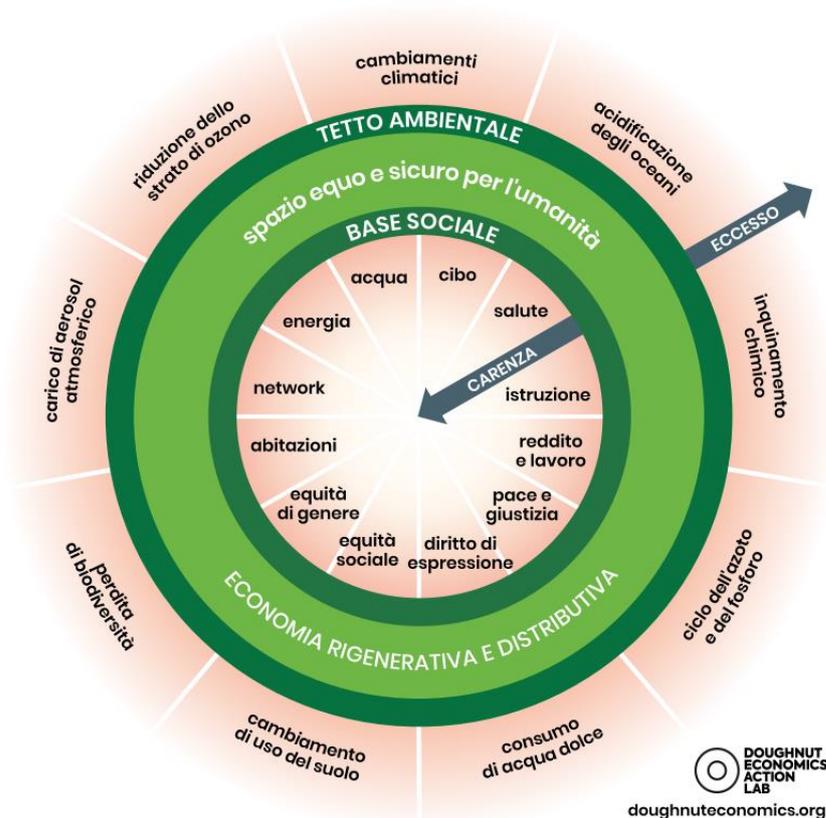
-Si possono usare giornali, filmati di telegiornali o social media sulla comunità locale dei giovani per stimolare la loro riflessione sui problemi.

-L'attività può essere suddivisa in 2 lezioni. Una per la comprensione dei problemi e delle sfide, la seconda sulla sfida da prima pagina, seguita dalla riflessione/discussione.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

- Approfondito ciò che accade nella propria comunità locale
- Esplorato le problematiche e le sfide della propria comunità locale
- Individuato quali di questi elementi sono prioritari per il proprio progetto
- Generato alcune idee di soluzioni a queste sfide

Allegato 1: Economia della ciambella – La ciambella



Fonte: Doughnut Economics Action Lab

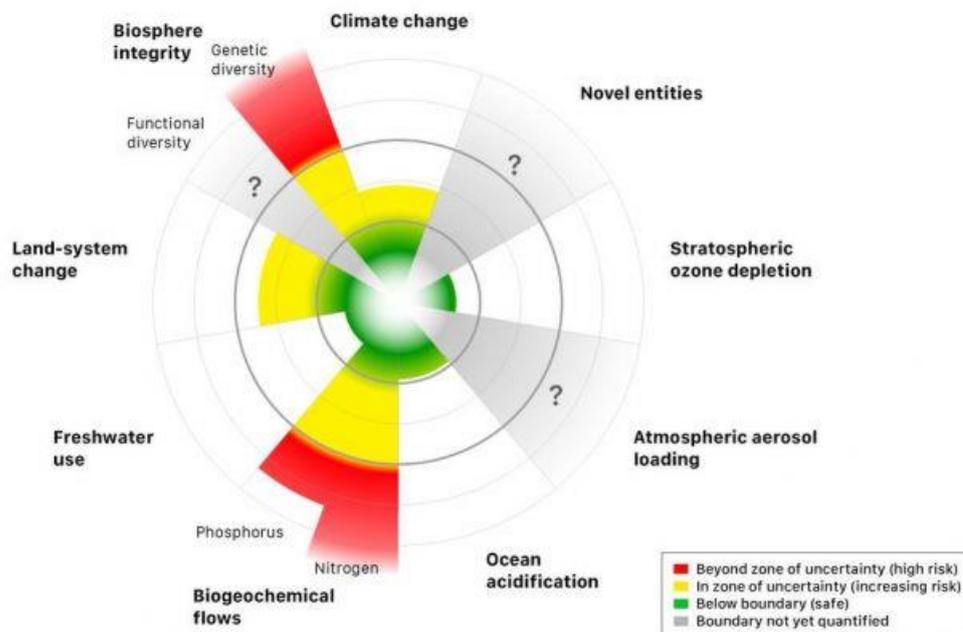
Nota: il diagramma è disponibile in 25 lingue qui: [Doughnut Diagrams in 25+ languages | DEAL](#)

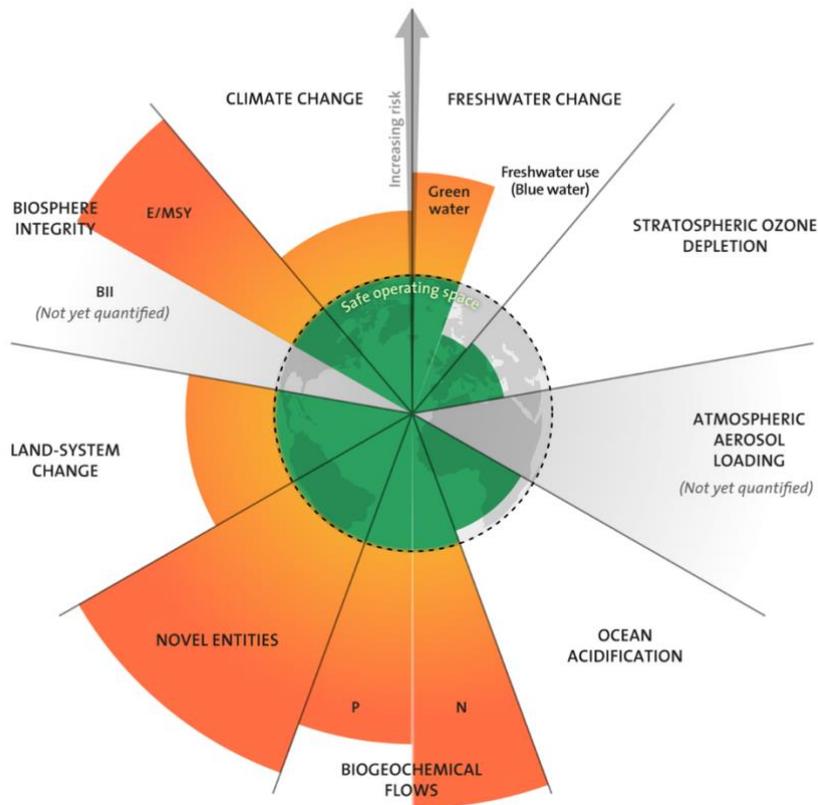
Allegato 2: Gli obiettivi per lo sviluppo sostenibile (SGDs)



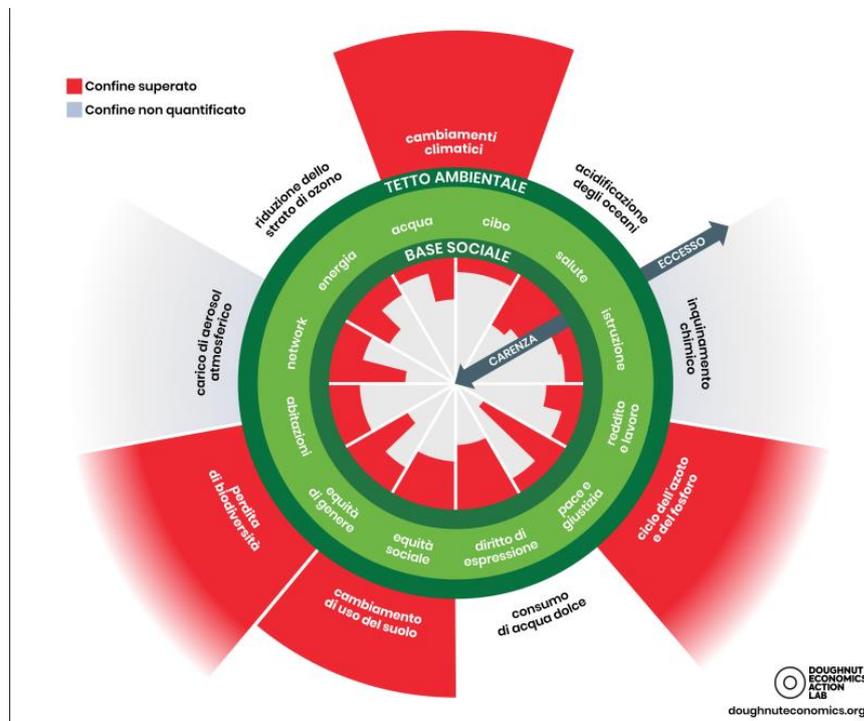
Allegato 3: I limiti del pianeta

La prima immagine è tratta dal libro Doughnut economics, la seconda dallo Stockholm Resilience Institute (su cui si basa l'immagine di Doughnut Economics).





Allegato 4: Insufficienza e superamento della ciambella



Nota: il diagramma è disponibile in 25 lingue qui: [Doughnut Diagrams in 25+ languages | DEAL](https://doughnuteconomics.org/2021/05/25-languages/)

Economia della ciambella– Incontra l'economia

Età	12-15 anni
Competenza principale	Pensiero etico e sostenibile: Il "pensiero etico e sostenibile" consente di valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni, di stimare il valore e l'effetto dell'azione imprenditoriale sulla comunità di riferimento, sul mercato, sulla società e sull'ambiente. Questa competenza consente di riflettere sulla sostenibilità degli obiettivi sociali, culturali ed economici a lungo termine e sulla linea d'azione scelta. Pertanto, il "Pensiero etico e sostenibile" consente di agire in modo responsabile.
Descrizione	Al gruppo viene chiesto di considerare l'idea o la sfida (già sviluppata in una lezione precedente) e di capire in che modo nel suo complesso sia il contesto della sfida su cui stanno lavorando. A questo scopo si utilizza il concetto di economia integrata .
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • So pensare in modo etico e sostenibile • Sono in grado di identificare i problemi e le sfide che la mia comunità locale deve affrontare. Sono in grado di dare priorità a problemi e sfide nel contesto di un'economia più ampia. • Sono in grado di pensare a idee e soluzioni che andranno a beneficio della mia comunità. <ul style="list-style-type: none"> • Per me le persone e il pianeta sono al di sopra del profitto. • Do valore alla riduzione, al riutilizzo, al riciclo, al rispetto, alla riparazione, alla riflessione e al rifiuto. • Lavoro per un futuro migliore sostenendo la correttezza, l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e per il pianeta.
Tempo	60-90 minuti
Materiali	<p>Per questa attività sono necessari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stampe del diagramma "Meet the Economy" (sviluppato da Doughnut Economics Action Lab) • Accesso a internet per guardare un'introduzione all'economia della ciambella https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya • Accesso a risorse online o cartacee per approfondire le questioni locali (ad esempio, un giornale locale). • Lavagna a fogli mobili, carta e penne •
Contesto	Questa lezione aiuta gli studenti ad esplorare il modo in cui le sfide della loro comunità locale sono collegate ad attività economiche più

ampie. Utilizza una nuova forma di pensiero economico: l'economia della ciambella e il suo diagramma di "economia integrata". Gli studenti tracceranno una mappa delle sfide locali attraverso le quattro sfere di attività - famiglia, mercato, Stato e beni comuni - e rifletteranno criticamente su come l'equilibrio tra queste sfere possa contribuire alla sostenibilità.

Processo passo dopo passo

Fase 1: (Introduzione alle quattro sfere dell'economia - 15-20 minuti)

- Panoramica sull'economia della ciambella:
 - Iniziate con una breve introduzione all'economia della ciambella, mostrando il video sull'argomento (vedere i materiali; soffermarsi a partire dal minuto 2:08).
 - Presentate il diagramma dell'"economia integrata", sottolineando le quattro sfere al centro: famiglia, mercato, Stato e beni comuni.
- Mappatura delle sfere economiche:
 - Disegnate una versione grande delle quattro sfere sulla lavagna o sul foglio, etichettando ogni sfera:
 - ♣ Famiglia: Attività non retribuite e basate sulla cura in famiglie o piccoli gruppi.
 - ♣ Mercato: Attività economica basata sulla compravendita.
 - ♣ Stato: Ruoli di governo, leggi e servizi pubblici.
 - ♣ Beni comuni: Risorse gestite dalla comunità e attività condivise.
 - Spiegate che tutte queste sfere interagiscono all'interno della società, che opera entro i limiti ecologici della Terra.

Fase 2: (Inquadramento delle sfide locali nell'ambito dell'Economia - 10-15 minuti)

- Identificazione delle sfide locali:
 - Dividete gli studenti in piccoli gruppi. Ogni gruppo sceglierà un problema o una sfida locale rilevante per la propria comunità (ad esempio, la gestione dei rifiuti, l'accesso agli spazi verdi, gli alloggi a prezzi accessibili).
 - Date agli studenti 5-10 minuti per ricercare o discutere la sfida scelta. Possono fare riferimento alle notizie o ai siti web locali.
- Mappare la sfida:
 - Chiedete a ogni gruppo di collocare la propria sfida all'interno di una delle quattro sfere economiche del diagramma "Meet the Economy". (Allegato)
 - Incoraggiate la discussione sul perché hanno scelto un ambito specifico, ponendo domande guida come:
 - "Questa sfida è affrontata a casa, sul mercato, dallo Stato o dalla comunità?"
 - "In che modo questa sfida ha un impatto o dipende da altre sfere?"

Fase 3: (Discussione di gruppo - 10-20 minuti)

- Mappatura e discussione di gruppo:

- o I gruppi condividono la loro sfida e la sua collocazione all'interno delle sfere economiche. Per ogni sfida, incoraggiate la classe a riflettere su:
 - ♣ Quale sfera è più colpita o responsabile?
 - ♣ In che modo le altre sfere supportano o interagiscono con questo tema?
- o Esplorazione dell'equilibrio: Invitate gli studenti a considerare se c'è uno squilibrio nel modo in cui viene gestita questa sfida, chiedendo:
 - ♣ "Mancano risorse o supporto da altre sfere?"
 - ♣ "Cosa potrebbe accadere se lo Stato o il mercato si assumessero maggiori responsabilità in questa sfida?"

Fase 4: (Attività - Creare soluzioni sostenibili - 15-20 minuti)

- Inquadramento della sfida ed esplorazione della soluzione:
 - o Nei gruppi, chiedete agli studenti di fare un brainstorming di possibili soluzioni o azioni che ciascuna sfera economica potrebbe fornire per affrontare la loro sfida in modo sostenibile.
 - o Domande guida per l'inquadramento della soluzione:
 - ♣ Casa: Come possono contribuire le famiglie o gli individui?
 - ♣ Mercato: Esistono soluzioni commerciali o di mercato sostenibili?
 - ♣ Stato: Cosa potrebbero fare le amministrazioni locali o i servizi pubblici?
 - ♣ Comuni: Come può la comunità unirsi per creare un cambiamento?
 - o Mappare le soluzioni sul diagramma: Gli studenti scrivono le soluzioni su post it e le posizionano sul diagramma "Meet the Economy" sotto la sfera pertinente.

Fase 5: (Riflessione e discussione in classe - 5-10 minuti)

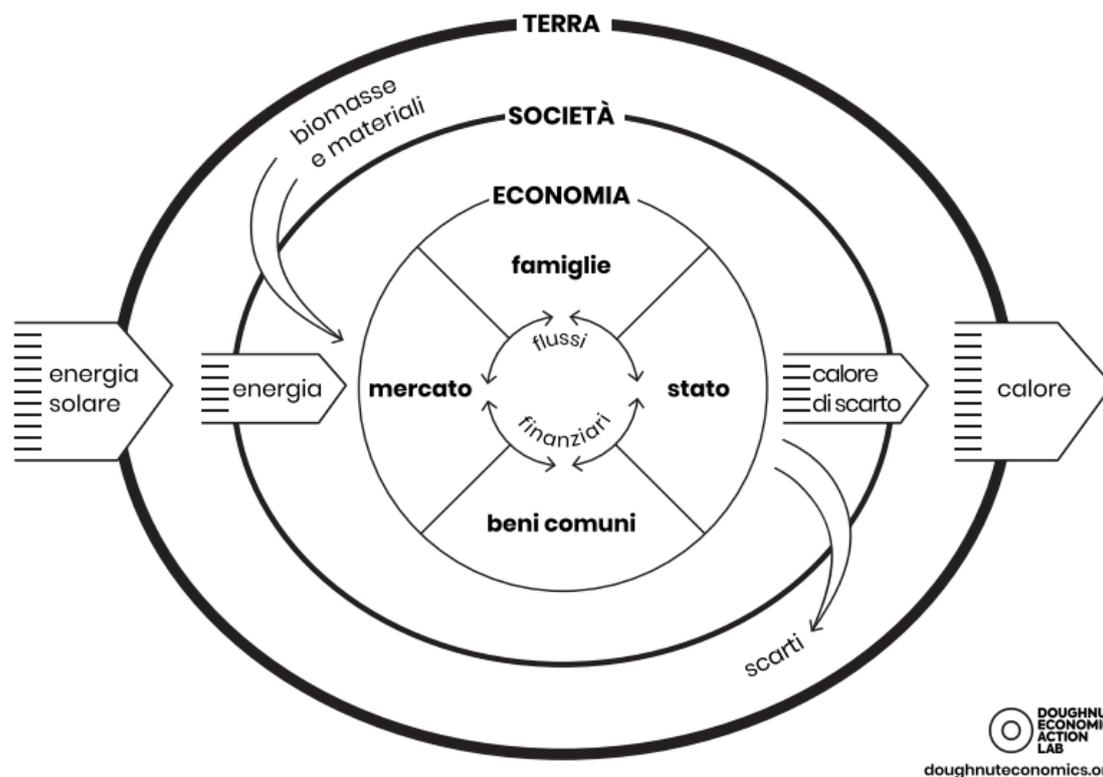
- Riflettere sulle soluzioni sostenibili:
 - o Guidate una breve discussione in classe sulle soluzioni individuate. Sottolineate che il pensiero etico e sostenibile implica la considerazione dei punti di forza di ciascuna sfera e il modo in cui possono collaborare per creare una soluzione sostenibile.
 - o Domande per la riflessione:
 - "Cosa avete imparato su come le diverse sfere possono sostenere un futuro sostenibile?"
 - "In che modo il bilanciamento di queste sfere nella nostra comunità potrebbe portare a un risultato migliore?"

Fase 6: (Conclusione e passi successivi - 5 minuti)

- Sintesi dell'apprendimento: Ricordare le quattro sfere e il loro ruolo nelle economie sostenibili.
- Prossimi passi: Incoraggiare gli studenti a continuare ad esplorare le sfide locali e a pensare a come influenzare il cambiamento nella loro comunità utilizzando un approccio equilibrato.

<p>Come adattare</p>	<p>-Suddividere in lezioni più brevi</p> <p>-Attività aggiuntiva (opzionale) Assegnare priorità alle soluzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fate in modo che gli studenti classifichino le soluzioni in base alla fattibilità o all'impatto potenziale, considerando quali azioni potrebbero essere realisticamente attuate nella loro comunità. ○ Condivisione in classe: ogni gruppo condivide la propria soluzione migliore, spiegando perché la ritiene efficace.
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<p>Alla fine di questa lezione, gli studenti avranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizzato le sfide locali attraverso la lente dell'Economia della ciambella • Mappato queste sfide all'interno delle quattro sfere economiche, comprendendo le interconnessioni e gli equilibri. • Inquadrato sfide insieme a potenziali soluzioni sostenibili per un'economia florida ed equilibrata. <p>Questa lezione aiuta gli studenti a sviluppare un approccio di tipo sistemico, riconoscendo l'interconnessione di diverse sfere economiche nella creazione di un futuro sostenibile.</p>
<p>Ulteriori informazioni</p>	<p>Questa attività è stata ispirata da un'attività simile sviluppata dal Doughnut Economics Action Lab. Consultare: Meet the Economy DEAL</p>

Allegato: Diagramma dell'economia integrata



Fonte: Doughnut Economics Action Lab

Nota: il diagramma è disponibile in 25 lingue qui: [Doughnut Diagrams in 25+ languages | DEAL](https://doughnutdiagrams.org/)

Video <https://youtu.be/talXb1wiEFY?feature=shared>



Attività del giornale

Età	12 - 15
Competenza principale	Pensiero etico e sostenibile: Il "pensiero etico e sostenibile" consente di valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni, di stimare il valore e l'effetto dell'azione imprenditoriale sulla comunità di riferimento, sul mercato, sulla società e sull'ambiente. Questa competenza consente di riflettere sulla sostenibilità degli obiettivi sociali, culturali ed economici a lungo termine e sulla linea d'azione scelta. Pertanto, il "Pensiero etico e sostenibile" consente di agire in modo responsabile.
Descrizione	Gli studenti analizzano i giornali locali per identificare e classificare le questioni importanti per la comunità; successivamente creano il proprio "giornale" che evidenzia queste problematiche. Gli studenti procedono con un brainstorming di soluzioni fantasiose per un problema selezionato e riflettono sul processo, sviluppando la loro comprensione dell'impatto sulla comunità e dei passi necessari per la ricerca e lo sviluppo di idee realizzabili.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di identificare i problemi e le sfide che la mia comunità locale deve affrontare. • Sono in grado di pensare in modo critico • Riesco a dare priorità alle questioni e alle sfide che mi stanno a cuore • Sono in grado di pensare a idee e soluzioni che andranno a beneficio della mia comunità locale. <ul style="list-style-type: none"> • Per me le persone e il pianeta sono al di sopra del profitto. • Do valore alla riduzione, al riutilizzo, al riciclo, al rispetto, alla riparazione, alla riflessione e al rifiuto. • Lavoro per un futuro migliore sostenendo la correttezza, l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e per il pianeta.
Time	60 – 80 minuti
Materiali	<p>Giornali locali</p> <p>Accesso a internet - per accedere alle notizie locali e alle pagine locali sui social media</p> <p>Lavagna a fogli mobili, carta e penne</p>
Contesto	Questa attività può essere utilizzata per consentire ai giovani di diventare più consapevoli dei problemi e delle sfide nella loro comunità locale e nella loro esperienza e di usare la loro immaginazione per trovare soluzioni.
Processo passo dopo passo	

Fase 1: (Esplorare i giornali alla ricerca di storie sulla propria comunità - 30 minuti)

Dividete gli studenti in gruppi di tre o quattro e spiegate loro che, come gruppo, dovranno consultare il giornale o siti web locali e il giornale locale online per identificare i problemi e le sfide della loro comunità locale e classificarli in base a ciò che ritengono importante.

Spiegate come funziona un giornale, che le storie sul giornale e la loro posizione in termini di importanza (prima pagina o ultima pagina) sono decise dai redattori (spiegate cosa fa un redattore in un giornale) e che questa è la loro opportunità di vedere ciò che ritengono importante per loro.

Questa attività può essere svolta anche in un gruppo numeroso per studenti che hanno bisogno di un sostegno supplementare, con l'insegnante che sfoglia il giornale e parla delle diverse storie.

Quando il tempo a disposizione è terminato, chiedete ai gruppi di condividere le questioni che ritengono importante affrontare e che hanno letto sul giornale, e cosa li ha spinti a pensare che fossero importanti – queste informazioni possono essere annotati su una lavagna a fogli mobili.

Fase 2: (Discussione sulle storie del giornale - 30 min.)

Il passo successivo consiste nell'invitare gli studenti a decidere quali temi o sfide inserire nel loro giornale locale.

Invitate gli studenti a creare il loro "giornale" - possono decidere cosa mettere in prima e in seconda pagina, ecc.

Invitate il gruppo a condividere ciò che ha scritto nel proprio giornale.

In seguito, invitate i giovani a proporre quante più idee possibili su potenziali soluzioni per **uno** dei problemi o delle sfide inserite nel proprio giornale; spiegate che le idee possono essere fantasiose ed entusiasmanti, senza nessun limite.

Specificate che non devono pensare se queste idee sono fattibili o meno o come le realizzerebbero: l'idea è quella di generare quante più idee diverse possibile!

Al termine del tempo a disposizione, i gruppi possono condividere le loro idee con l'intera classe e annotarle su una lavagna a fogli mobili.

Fase 3: (Debrief e riflessione - 10 min.)

Riferire ai giovani come hanno trovato l'attività.

Le domande guida potrebbero includere:

- Cosa c'è di divertente nel pensare alle idee?
- Che cosa trovi difficile nel cercare di pensare a nuove idee?
- È stato più facile in gruppo?
- Alcune delle vostre idee si sono basate sui suggerimenti di qualcun altro?
- Cosa avete imparato sulla vostra comunità? Cosa vi ha sorpreso?

Collegate questo esercizio alla comprensione di come possono avere un impatto sulla loro comunità. Spiegate agli studenti che seguiranno un percorso per scegliere un'idea o una soluzione da realizzare con questo obiettivo, attraverso ulteriori ricerche e verifiche sulla sua fattibilità.

Ora che hanno deciso che cosa è importante, chiedete al gruppo di riflettere:

- Cosa farete ora per ottenere maggiori informazioni?
- Quali sono i prossimi passi?

Come adattare	<p>Al posto dei giornali, si potrebbero utilizzare filmati tratti da telegiornali o social media della comunità locale dello studente.</p> <p>L'attività potrebbe essere suddivisa in due lezioni, una per la comprensione dei problemi e delle sfide e una per l'analisi dei giornali. La seconda lezione potrebbe concentrarsi sulla definizione delle priorità e sulla messa in pratica di quanto appreso, seguita dalla riflessione/discussione.</p>
Al termine dell'attività gli studenti avranno:	<p>Gli studenti conducono una ricerca su ciò che accade nella loro comunità locale ed esplorano quali sono i problemi e le sfide. Individuano quali di queste sono prioritarie per il loro progetto e generano alcune idee di possibili soluzioni a queste sfide.</p>
Ulteriori informazioni:	

Caso studio – Aspirapolvere Lego

Età	12 - 15	
Competenza principale	Visione: La "visione" consente di immaginare il futuro, di lavorare per realizzare la propria idea di futuro: sviluppare una visione per trasformare le idee in azione, visualizzare scenari futuri per aiutare a orientare gli sforzi e le azioni.	
Descrizione	Gli studenti esplorano un'invenzione che risolve un problema molto reale e poi pensano a trovare altre sfide da risolvere.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di identificare i modi in cui gli imprenditori generano e creano le loro idee esplorando insoddisfazioni e sfide. ● Posso mettere in pratica la mentalità dell'imprenditore con l'ideazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconosco le opportunità all'interno delle sfide. ● Agisco in modo strategico e uso la fiducia nell'organizzazione del mio gruppo. ● Posso immaginare molteplici scenari futuri positivi. ● Sono in grado di sviluppare una visione dettagliata a partire dalla quale posso pianificare le fasi per trasformare le idee in azioni.
Tempo	25 - 45 minuti	
Materiali	Proiettore, post-it, penne, video: https://www.youtube.com/watch?v=V0AbOTftMps (Usare i sottotitoli come supporto, se necessario)	
Contesto	Questa attività viene utilizzata per aiutare gli studenti a comprendere meglio il concetto di imprenditorialità e il suo rapporto con la soluzione dei problemi. Il video è utilizzato come un modo utile per coinvolgere gli studenti con un esempio divertente e interessante. Potreste prendere in considerazione un video diverso o un esempio di problema condiviso più adatto ai vostri studenti.	
Processo passo dopo passo		

Fase 1: (Introduzione e video - 10-15 minuti)

Introducete il tema dell'esplorazione delle invenzioni che risolvono un'insoddisfazione o una sfida. Chiedete agli studenti se riescono a pensare a qualcosa che renda la vita più facile eliminando un'insoddisfazione.

Mostrate agli studenti il video "Ho costruito un'aspirapolvere LEGO che smista i mattoncini! [qui](#) (6 minuti e 29 secondi) OPPURE utilizzate un altro esempio di problema e soluzione comune.

Fase 2: (Discussione dopo il video - 5-10 minuti)

Facilitare una discussione con la classe sul video.

Le domande guida possono essere le seguenti:

- Quali frustrazioni risolve questo prodotto per le persone?
- Da dove ha tratto ispirazione l'inventore per questa idea? Quali sono altre fonti di ispirazione per idee?
- Quali software e tecnologie ha utilizzato l'inventore per creare questa invenzione?
- Che cosa rende l'inventore interessante da ascoltare?

Fase 3: (Esplorazione del problema - 5-10 minuti)

Chiedete agli studenti di scrivere una "frustrazione" che vivono attualmente e che vorrebbero poter risolvere (potreste usare dei post it). Potrebbe trattarsi di una frustrazione che provano quando praticano uno dei loro hobby preferiti, quando vanno o tornano da scuola o in generale nella loro vita quotidiana. Potreste specificare un problema o un'insoddisfazione legata a una questione sociale (d'impatto).

Potreste usare questi post it come inizio di una sessione di ideazione più lunga sui problemi e le frustrazioni che esistono nel mondo, oppure potreste raccogliere i post it e usarli come spunti per l'ideazione in lezioni future.

Fase 4: (Condivisione facoltativa - 5-10 minuti)

Chiedete agli studenti di condividere i loro post it con la classe e di incoraggiare una discussione. Fate dei collegamenti con il video e con il concetto di imprenditorialità. Il creatore ha identificato un problema e ha creato una soluzione innovativa. Ha agito come un imprenditore.

Come adattare

Prima di presentare il video, gli studenti potrebbero ideare problemi, sfide e "frustrazioni" da affrontare con i Lego, e come potrebbero risolverli.

Potreste voler incoraggiare i problemi e le frustrazioni legate a questioni sociali (legate all'impatto).

<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - usato la loro visione per riconoscere opportunità per future possibilità e soluzioni a problemi condivisi
<p>Ulteriori informazioni</p>	<p>Elenco esemplificativo di problemi e frustrazioni comuni:</p> <p>Connessione Wi-Fi intermittente Chiamate da numeri sconosciuti Password dimenticate</p> <p>Esaurimento della batteria del telefono Treni/autobus in ritardo Non riuscire a trovare la fine del nastro adesivo</p> <p>Esaurimento dei dati del cellulare Quando si rompe lo schermo del cellulare Correzione automatica del telefono Negozi che non accettano più pagamenti in contanti Impossibilità di mandare avanti velocemente la TV in diretta Mancanza di spazio sul treno/bus Auricolari impigliati Sbagliare l'ordine con il negozio online del supermercato Applicazioni che non fanno esattamente quello che vi serve Persone che vi chiamano quando avete chiesto un messaggio o viceversa Quando vi lisciate i capelli e piove Rispondere ai messaggi telefonici</p> <p>Dimenticare di caricare le cuffie wireless Vivere fuori dal raggio di consegna del ristorante più vicino Passaggio da iOS ad Android o viceversa La vostra storia non viene caricata su Instagram o Facebook</p>

EntreGiant

Età	12 - 15	
Competenza principale	Autoconsapevolezza e autoefficacia: "L'autoconsapevolezza e l'autoefficacia consentono di conoscere sé stessi e di continuare a svilupparsi. L'autoconsapevolezza comprende la capacità di pensare e vedere se stessi attraverso gli occhi degli altri, di riflettere sui propri bisogni, aspirazioni e desideri di sviluppo a breve, medio e lungo termine.	
Descrizione	Questa attività è un esercizio interattivo destinato a gruppi di tutte le età, per favorire l'auto-riflessione e la discussione di gruppo su cosa significhi essere imprenditori.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di comprendere le diverse competenze coinvolte nell'attività imprenditoriale. • Sono in grado di identificare e valorizzare le mie competenze imprenditoriali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sono attivo e intraprendente. • Ho la capacità di imparare. • Sono resistente. • Posso cambiare. • Io sono un'artefice del cambiamento. • So chi sono. • Sono in grado di identificare e sfruttare i punti di forza degli altri. • Riesco a vedere la crescita attraverso le sfide. • Apprezzo me stesso e il mio team eterogeneo.
Tempo	Da 30 a 50 minuti	
Materiali	Stampe dell'immagine Entre-Giant e forbici. È anche possibile che gli studenti facciano una copia dell'immagine e diano un nome alle competenze, disegnando loro stessi le figure.	
Contesto	Questa attività è pensata per aiutare a comprendere le diverse competenze coinvolte nell'imprenditorialità come motivazione per condurre un futuro progetto d'impatto, lavorando sull'auto-riflessione e sulla conoscenza di sé. La discussione di gruppo è essenziale per la sua attuazione, quindi funziona meglio con un gruppo che ha già lavorato insieme in precedenza, in cui c'è un clima accogliente e tutti possono partecipare.	
Processo passo dopo passo		

Fase 1: (Introduzione - 15 minuti)

Introdurre il concetto di competenza e in particolare di competenza imprenditoriale. Iniziate la discussione chiedendo ai vostri studenti chi si considera un imprenditore e perché, o se riescono a pensare a esempi specifici di imprenditori.

Spiegare che le competenze si sviluppano in modo diverso a seconda delle persone, che possono essere sviluppate e che ci sono diversi livelli per ogni competenza, che possono evolvere.

Fase 2: (Competenze - 15 minuti)

Lavorate con la figura sottostante: l'obiettivo è quello di considerare la competenza imprenditoriale come un insieme di competenze, tutte ugualmente importanti e qui organizzate in tre colori o aree:

- Blu: Idee e opportunità (dove agire)
- Arancione: Risorse (ciò che è necessario per agire)
- Verde: messa in pratica (cosa è necessario fare per cambiare)

Tagliate con le forbici la figura e chiedete agli studenti di piegarla: ogni parte piegata rappresenta una delle 15 competenze imprenditoriali.

- Il corpo principale comprende le competenze "idee e opportunità".
- Il viso, le braccia e le gambe sono l'area delle "risorse".
- Il cervello, le mani e i piedi rappresentano gli elementi "messa in pratica".

Piegando e dispiegando le competenze, gli studenti entrano in contatto e ottengono una visione d'insieme di ciò che serve per essere imprenditori.

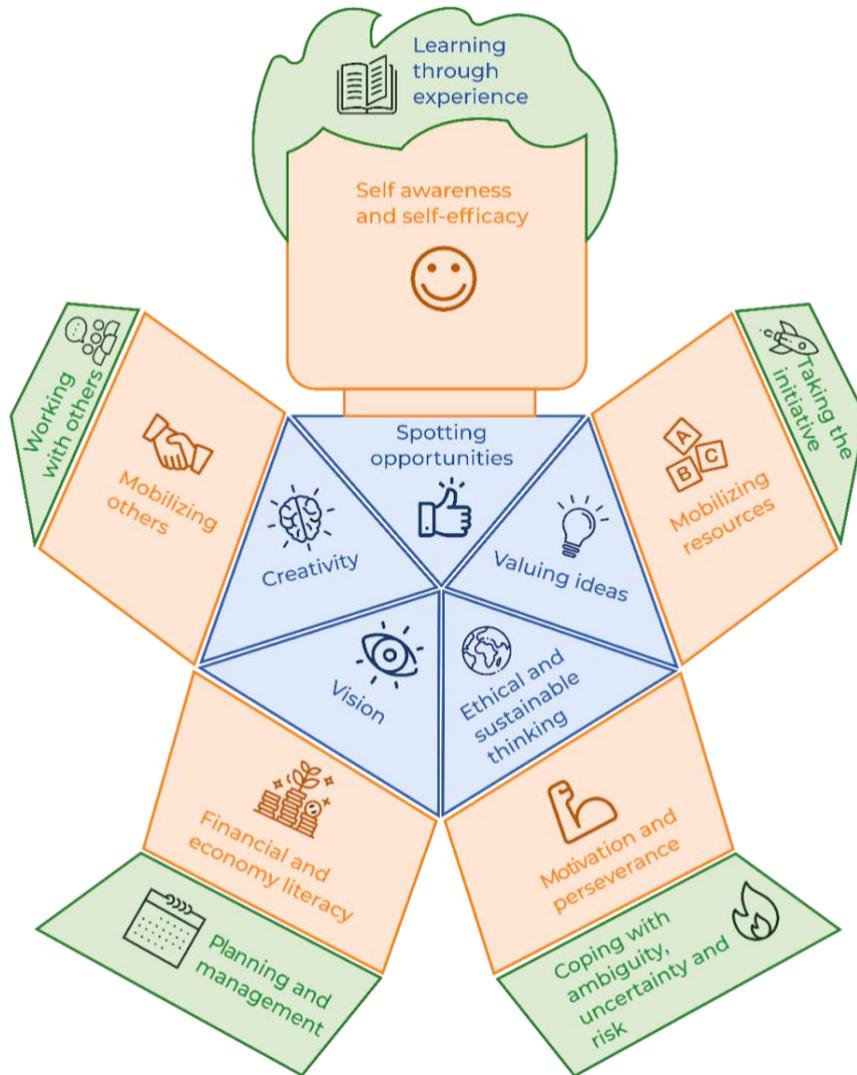
Fase 3: (Auto-riflessione - 15 min.)

Chiedete agli studenti di indicare nella figura dispiegata quali competenze sono sicuri di possedere. Per facilitare la scelta, chiedete loro di pensare a un esempio particolare in cui possono dimostrare quella competenza ad un certo livello.

Fase 4: (Conclusione - 15 minuti)

Facilitate una discussione su quali competenze siano più importanti per aiutare a creare e mettere in pratica un progetto.

Come adattare	È anche possibile giocare con l'immagine mettendo a disposizione una grande stampa su cui ognuno può aggiungere post it con esempi di ogni competenza.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Ogni studente è in grado di riconoscere il valore della competenza imprenditoriale, in base alla propria esperienza.
Ulteriori informazioni	https://entrecompeurope.eu/wp-content/uploads/EntreComp-A-Practical-Guide-English.pdf



Allegato: Adattato da <https://mypercourses.blogspot.com/p/my-entrecomp-giant.html>

Festa degli obiettivi per il futuro

Età	12 - 15	
Competenza principale	Autoconsapevolezza e autoefficacia: "L'autoconsapevolezza e l'autoefficacia consentono di conoscere sé stessi e di continuare a svilupparsi. L'autoconsapevolezza comprende la capacità di pensare e vedere sé stessi attraverso gli occhi degli altri, di riflettere sui propri bisogni, aspirazioni e desideri di sviluppo a breve, medio e lungo termine.	
Descrizione	<p>Questa attività richiede una pianificazione preliminare con gli studenti.</p> <p>Il tema è l'organizzazione di una festa che ricreerà una riunione scolastica tra 30 anni. Gli studenti devono prepararsi alla festa creando una "persona" futura, tenendo conto della realizzazione dei sogni, dei viaggi futuri, dell'impatto sulla comunità e delle sfide che potrebbero superare. Si tratta di proiettarsi nel futuro in modo positivo.</p> <p>Durante la festa, dovranno recitare secondo il loro "personaggio".</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di riconoscere le mie aspirazioni e i miei sogni personali. • Sono in grado di lavorare in team per l'organizzazione di un evento. • Sono in grado di immaginare scenari futuri in cui posso creare un impatto sociale o ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sono attivo e intraprendente. • Ho la capacità di imparare. • Sono resistente. • Posso cambiare. • Io sono un'artefice del cambiamento. • So chi sono. • Sono in grado di identificare e sfruttare i punti di forza degli altri. • Riesco a vedere la crescita attraverso le sfide. • Apprezzo me stesso e il mio team eterogeneo.
Tempo	30 minuti per la pianificazione. 45 minuti per la festa.	
Materiali	Bevande e cibo per celebrare la festa. Ogni studente creerà uno schizzo della propria "persona".	
Contesto	Questa attività è un modo divertente ed efficace per costruire coesione e per far sì che il personale e gli studenti si conoscano meglio. Si può considerare di organizzarla all'inizio dell'anno o prima di impostare un progetto di apprendimento più avanzato.	
Passo dopo passo		

La definizione di "persona" secondo Wikipedia: Una persona (plurale personae o personas) è una maschera strategica di identità che si assume in pubblico, l'immagine pubblica della

propria personalità, il ruolo sociale che si adotta, o semplicemente un personaggio inventato.

Fase 1: (Pianificazione - 30 minuti)

Iniziate annunciando la festa e spiegandone l'obiettivo. Assicuratevi di avere uno spazio adatto e di aver ottenuto tutte le autorizzazioni necessarie, oltre a considerare eventuali esigenze alimentari. Stabilite una data e annunciatela agli studenti.

Per celebrare la festa ci saranno due condizioni:

- Occorre che gli studenti si organizzino in gruppi per occuparsi della decorazione della stanza, del cibo e della musica. A questo punto, potreste considerare di dedicare un po' di tempo per la preparazione della festa (ad es. cibo, musica, decorazioni, giochi, ecc.).
- Individualmente, gli studenti dovranno lavorare su una "persona", una proiezione di sé stessi nel futuro. Il loro personaggio futuro avrà 30 anni in più e sarà rivelato durante la festa, quindi è importante che lo tengano per sé durante la pianificazione.

Tra le domande che potreste rivolgere agli studenti per aiutarli a preparare il loro futuro personaggio ci sono:

- Chi è la persona di successo che vi immaginate di essere tra 30 anni? Potreste descrivere questa versione futura di voi stessi? Quali risultati, qualità o esperienze definiscono il vostro successo?
- Quali sono i principali obiettivi o sogni che avete per il vostro futuro? Considerate vari aspetti della vostra vita futura, come la carriera, le relazioni, la crescita personale, i viaggi e le esperienze. Come immaginate di raggiungere questi obiettivi?
- Riflettete sulle potenziali tappe, pietre miliari o azioni da intraprendere lungo il percorso. Quali momenti specifici di successo vorreste mostrare durante la festa degli obiettivi futuri?
- Come si allineano i vostri sogni futuri con le vostre passioni e i vostri interessi? Esplorate il legame tra le vostre aspirazioni e le cose che vi ispirano ed emozionano veramente.
- Quali sfide o ostacoli prevedete nel viaggio verso il vostro sogno? (Ricordate che alla festa i vostri obiettivi sono fantastici, ma gli ostacoli che superate sono un ottimo spunto per la narrazione del vostro futuro).
- In che modo i vostri sogni possono ispirare e avere un impatto positivo sugli altri intorno a voi? Pensate a un impatto prezioso che avete avuto nel corso degli anni e a come avete migliorato l'ambiente o la società.

Considerare l'immagine 1 per aiutare gli studenti a prepararsi al compito (se necessario).

Potreste pensare di creare il vostro personaggio di insegnante e aggiungere rappresentazioni visive, oggetti simbolici o descrizioni scritte che rappresentino i vostri sogni e le vostre realizzazioni. Potreste scrivere un articolo di giornale su di voi, portare un disegno di qualcosa che sperate di realizzare o fotografarvi in luoghi che potreste visitare.

Fase 2: (Festa - 45 minuti)

Celebrate la festa, assicurandovi che gli studenti si mescolino tra loro e che abbiano la possibilità di interpretare il loro futuro.

Per concludere l'attività, si può raccogliere un feedback dagli studenti o facilitare una discussione per valutare quanto l'attività sia stata per loro produttiva e/o piacevole.

Come adattare

Potreste scegliere di utilizzare le informazioni condivise durante la festa nelle lezioni future e di ritornare sulle speranze, i sogni, i risultati e le sfide emerse.

Può essere utile raggruppare gli studenti in base ai loro interessi e considerare il supporto necessario per gli studenti che potrebbero trovare difficili le interazioni sociali.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

Gli studenti proietteranno un'immagine del proprio futuro e del proprio successo, convinti di poter essere artefici del cambiamento.

Ulteriori informazioni

Sviluppare una mentalità di crescita con Carol Dweck:
<https://youtu.be/hiiEeMN7vbQ?feature=shared>

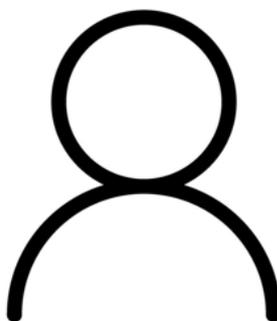
Questa attività è stata adattata dai materiali di Edutopia. Per saperne di più: <https://www.edutopia.org/video/helping-teens-find-future-self-icebreaker-activity/>

Personality

Think about your personality and how you have developed over the years. Describe the person you want to be, with hobbies, family situation, passions...

Impact on society

Think about a valuable impact you've made over the years and how you have made improvements on the environment or society



Achievements

What kind of dream you've achieve. Think about travels, dreams, objectives, recognition. Don't be afraid to dream big, your future classroom colleagues will be amazed.

Problems overcome

Probably, during the next 30 years you will face problems and challenges. Think about how did you managed to overcome those, if someone helped you or you did it alone.

Ideazione del problema

Età	12 – 15
Competenza principale	Visione: La "visione" consente di immaginare il futuro, di lavorare per realizzare la propria idea di futuro: sviluppare una visione per trasformare le idee in azione, visualizzare scenari futuri per aiutare a orientare gli sforzi e le azioni.
Descrizione	Questa attività aiuta gli studenti a generare un gran numero di idee per rendersi conto dei molteplici problemi che esistono nel mondo per coetanei, scuola, comunità o paese.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Posso generare un grande numero di problemi esistenti per supportarmi nella scelta di un problema per il quale sviluppare una soluzione. ● Riconosco le opportunità all'interno delle sfide. <ul style="list-style-type: none"> ● Agisco in modo strategico e uso la fiducia nell'organizzazione del mio gruppo. ● Posso immaginare molteplici scenari futuri positivi. ● Sono in grado di sviluppare una visione dettagliata a partire dalla quale posso pianificare le fasi per trasformare le idee in azioni.
Tempo	30 – 45 minuti
Materiali	<p>Penne, carta e un numero sufficiente di post it perché ognistudente ne abbia una piccola pila.</p> <p>Foto/immagini di contesto a supporto degli spunti per l'individuazione del problema nella fase 3 possono aiutare gli studenti nella loro riflessione.</p>
Contesto	Questa attività serve agli studenti per identificare, ideare e poi esplorare i problemi esistenti prima di sviluppare qualsiasi soluzione.
Processo passo dopo passo	

Fase 1: (Stabilire le regole del gioco - 5 minuti)

Introducete tre semplici regole per guidare gli studenti durante questa attività. Queste

regole contribuiranno a creare una sessione di ideazione produttiva e creativa. Gli studenti devono cercare di:

1. Fare le cose in grande - Generare molte idee. Concentratevi sulla quantità, non sulla qualità.
2. Go Wild - Date il benvenuto alle idee folli. Sono incoraggiate idee grandi, piccole o non convenzionali.
3. Andare insieme - Basarsi sulle idee degli altri. Usate frasi come "Sì, e questo mi fa pensare a..." per ampliare le idee dei compagni di squadra.

Fase 2: (Pratica di ideazione - 5 minuti)

Gli studenti si esercitano in un'attività di brainstorming prima di passare al compito principale relativo al progetto. Utilizzate le regole del gioco di cui sopra e date agli studenti un esercizio pratico per generare il maggior numero possibile di idee entro 2 minuti. Si consiglia di svolgere questa attività con l'intera classe o in piccoli gruppi.

Esempio:

- Elencare tutti i problemi che un cane incontra in un giorno.

Fase 3: (Ideazione del problema - 10 minuti, inclusa spiegazione)

Guidate gli studenti attraverso una sessione di ideazione del problema per la domanda principale del progetto. Ricordate agli studenti le 3 regole del gioco e fornite dei post it a ogni studente. L'obiettivo è che gli studenti scrivano un'idea per ogni foglietto.

Spiegate che gli studenti si metteranno intorno a un tavolo. Quando pensano a un'idea, la scrivono su un post it, lo appoggiano sul tavolo e pronunciano l'idea ad alta voce. Assicuratevi che gli studenti posizionino i post it in modo che tutti possano vederli.

Stabilite un limite di tempo per l'ideazione (ad esempio, tre minuti) e decidete le dimensioni del gruppo.

Esempi di domande guida sono:

- Quali problemi esistono per le persone della vostra età?
- Quali problemi esistono nella vostra comunità?
- Quali problemi legati alla tecnologia o all'ambiente sono importanti in questo momento?
- Cosa succede quando le persone non mostrano rispetto o attenzione per gli altri?

Stabilire un limite di tempo per l'ideazione (ad esempio, tre minuti).

Fase 4: (vagliare e ordinare - 5 minuti)

Chiedete agli studenti di esaminare i post-it, di raggruppare le idee simili e di eliminare i dopponi o le idee che non piacciono. Assicuratevi che tutti i post-it siano visibili e organizzati.

Fase 5: (Scegliere un problema - 5 minuti)

Incoraggiate gli studenti a scegliere un problema che sentono di voler risolvere. Si può

suggerire agli studenti di visitare altri tavoli per trovare idee o ispirazione. I gruppi possono quindi formare delle squadre in base ai problemi scelti.

Come adattare	Per incorporare il movimento, si può chiedere agli studenti di spostarsi nella stanza e di condividere le loro idee con gli altri. In alternativa, si possono creare delle postazioni per un tipo specifico di problema (ad esempio, postazione per problemi ambientali, postazione per problemi di salute). Gli studenti possono condividere le loro idee nella stazione corrispondente.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Ogni studente, o gruppo di studenti, ha riconosciuto problemi e sfide e ha la visione per selezionare un problema che lo appassiona.
Ulteriori informazioni:	Ulteriori informazioni sull'ideazione sono disponibili qui: <a data-bbox="620 853 1342 999" href="https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-ideation-and-how-to-prepare-for-ideation-sessions#:~:text=Ideation%20is%20the%20process%20where,in%20the%20Design%20Thinking%20process.">https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-ideation-and-how-to-prepare-for-ideation-sessions#:~:text=Ideation%20is%20the%20process%20where,in%20the%20Design%20Thinking%20process.



Lettera a una multinazionale

Età	12 - 15
Competenza principale	Pensiero etico e sostenibile: Il "pensiero etico e sostenibile" consente di valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni, di stimare il valore e l'effetto dell'azione imprenditoriale sulla comunità di riferimento, sul mercato, sulla società e sull'ambiente. Questa competenza consente di riflettere sulla sostenibilità degli obiettivi sociali, culturali ed economici a lungo termine e sulla linea d'azione scelta. Pertanto, il "Pensiero etico e sostenibile" consente di agire in modo responsabile.
Descrizione	Gli studenti scrivono una lettera a una multinazionale, in relazione a un problema che vedono nella loro comunità.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Capisco cosa sono le scelte etiche e sostenibili • Riconosco quando vengono fatte scelte etiche • Sono in grado di identificare le problematiche locali legate alla sostenibilità • Sono in grado di formulare alternative sostenibili <ul style="list-style-type: none"> • Per me le persone e il pianeta sono al di sopra del profitto. • Do valore alla riduzione, al riutilizzo, al riciclo, al rispetto, alla riparazione, alla riflessione e al rifiuto. • Lavoro per un futuro migliore sostenendo la correttezza, l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e per il pianeta.
Tempo	<p>Si tratta di un'attività a più sessioni. Richiede 2 o 3 sessioni di 45-60 minuti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1 ora in classe 2. Esercizio a casa o 1 ora in classe 3. 1 ora in classe <p>Dopo 2-3 settimane è necessario un follow-up, che può essere breve (5 minuti) o molto più lungo (consultare "Come adattare").</p>
Materiali	Gli studenti devono essere in grado di fare ricerche in classe, su Internet e/o sui libri.
Contesto	<p>Questa attività può essere utilizzata per mettere in collegamento gli studenti a un problema specifico nel loro ambiente. Preparatevi a presentare un problema agli studenti utilizzando delle immagini. Ad esempio, mostrate un'immagine dell'inquinamento nella vostra zona.</p> <p>Leggete il compito completo e scegliete prima della sessione 1 se fare la sessione 2 in classe o come compito a casa.</p>

Processo passo dopo passo

Questa attività è composta da 10 fasi in totale. È suddivisa in:

- Sessione 1 (45-60 minuti): Fase 1-4
- Sessione 2 (compiti a casa o 45-60 minuti): Fase 5
- Sessione 3 (45-60 minuti): Fase 6-9
- Follow-up: Fase 10

Sessione 1 (45-60 minuti)

Fase 1: (Spiegare il problema - 5-20 minuti)

Spiegate che vediamo problemi nel nostro ambiente circostante, ad esempio riguardo l'inquinamento (o un altro esempio rilevante a livello locale). Dobbiamo risolverli per avere un ambiente sano per il futuro.

Spiegate perché avete scelto questo problema. Eventualmente il problema può anche derivare da un'altra attività (come "le comunità amano l'equilibrio").

Se avete tempo, potete lasciare che gli studenti discutano le loro prime idee sul problema.

Fase 2: (Brainstorm / Ricerca - 20 minuti)

Formate gruppi di 3-4 studenti. Dite loro che nel loro gruppo hanno 15 minuti per fare brainstorming e/o ricerche sul problema. Dovranno trovare le risposte a due domande:

- Quali sono le cause principali del problema?
- Si può collegare il problema alle azioni delle multinazionali (grandi aziende che lavorano a livello internazionale)?

Fase 3: (Presentazione - 10 minuti)

Chiedete agli studenti di presentare brevemente le cause individuate e le multinazionali collegate.

Dopo le presentazioni, decidete con la classe: qual è l'idea o le idee migliori da portare avanti?

Fase 4: (Introduzione al compito della lettera - 5-10 minuti)

Spiegate il passo successivo o date un compito a casa strutturato.

In piccoli gruppi (o individualmente, vedi "Come adattare") scriveremo una lettera ad una multinazionale sul problema del nostro ambiente.

La lettera deve includere quattro componenti principali:

- d) *Perché questa lettera.* Lasciate che gli studenti spieghino l'impatto del problema sull'ambiente locale.
- d) *La scelta che è stata fatta.* Lasciate che gli studenti facciano riferimento a un momento specifico in cui è stata presa una decisione che ha causato il problema o lo ha peggiorato.
- d) *Domande sulla scelta.* Lasciate che gli studenti facciano domande sulla scelta fatta.
- d) *Alternative.* Lasciate che gli studenti diano suggerimenti su come effettuare le scelte future.

La lettera deve essere di 400-600 parole e scritta con un tono amichevole. Sarà presentata nella sessione 3.

Sessione 2 (45-60 minuti) o compito a casa:

Fase 5: (Scrivere la lettera - 45-60 minuti o compiti a casa)

Guidate gli studenti nella stesura della lettera durante la lezione o a casa. A seconda del gruppo, si può fornire loro un modello, esempi di lettere simili o lasciare che ne elaborino una propria.

Sessione 3 (45-60 minuti):

Fase 6: (Presentazione - 15-25 minuti)

Chiedete ad alcuni o a tutti i sotto gruppi di studenti di presentare le loro lettere all'intero gruppo. Gli altri studenti sono invitati a dare suggerimenti costruttivi per migliorare le lettere. Assicuratevi che qualcuno di ogni gruppo prenda nota dei suggerimenti.

Fase 7: (Migliorare - 15-20 minuti)

Date ai gruppi di studenti il tempo di migliorare le loro lettere.

Fase 8: (Finalizzazione e invio - 10 minuti)

Coordinate il processo di invio delle lettere, via e-mail o in versione stampata. Assicuratevi di cercare l'indirizzo e-mail, il modulo di contatto sul sito web o di avere l'indirizzo postale e le buste necessarie (se inviate per posta).

Fase 9: (Conclusione - 5 minuti)

Fate una breve valutazione: cosa hanno pensato gli studenti di questo compito? Si sono sentiti attivi e impegnati? Si sentono più legati al loro ambiente? Si sentono (più) autorizzati a contribuire alla soluzione dei problemi del loro ambiente locale?

Follow-up (dopo 2-3 settimane)

Fase 10: (Controllo delle risposte: da 5 minuti a tutta la lezione)

Dopo 2-3 settimane: chi ha ricevuto una risposta? In caso affermativo, come valutano la risposta? In caso contrario, come si sentono?

Gli studenti sentono che le loro soluzioni sono prese sul serio? Sono ispirati ad agire in prima persona?

Cercate di affrontare almeno brevemente questo aspetto in classe e, se possibile, collegatelo alle attività future.

Come adattare

A seconda della classe, si può lasciare che la classe discuta su quale problema affrontare.

Potete facilmente aumentare il livello di dettaglio della ricerca degli studenti. Possono trovare le fonti da soli o potete guidarli nella ricerca. Ad esempio, un suggerimento è dire agli studenti di guardare a casa un video selezionato in precedenza sul tema prima del lavoro in classe.

Potete anche fare in modo che la scrittura della lettera sia un compito individuale invece che in piccoli gruppi. In questo caso, assicuratevi di avere abbastanza tempo per la presentazione delle lettere, oppure scegliete in anticipo alcune lettere da discutere in classe.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

Gli studenti avranno:

- Identificati i problemi locali legati alla sostenibilità
- Comprendere che cosa sono le scelte etiche e sostenibili
- Riconosciuto il ruolo delle multinazionali in questo problema
- Praticato la creazione di alternative sostenibili
- Fatto pratica nel formulare in modo chiaro il proprio pensiero etico e sostenibile.
- Fatto pratica nella scrittura di una lettera professionale

Ulteriori informazioni

Problema su una pagina

Età	12 - 15	
Competenza principale	Visione: La "visione" consente di immaginare il futuro, di lavorare per realizzare la propria idea di futuro: sviluppare una visione per trasformare le idee in azione, visualizzare scenari futuri per aiutare a orientare gli sforzi e le azioni.	
Descrizione	Gli studenti completano un'attività di ideazione utilizzando un modello per ideare e poi esplorare problemi o sfide.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Posso fare una ricerca sul problema che ho scelto, esplorando chi colpisce, dove si verifica e le soluzioni esistenti. ☞ Sono in grado di applicare la mia curiosità al problema scelto, generando domande per condurre ulteriori ricerche. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Riconosco le opportunità all'interno delle sfide. ☞ Agisco in modo strategico e uso la fiducia nell'organizzazione del mio gruppo. ☞ Posso immaginare molteplici scenari futuri positivi. ● Sono in grado di sviluppare una visione dettagliata a partire dalla quale posso pianificare le fasi per trasformare le idee in azioni.
Tempo	45 - 60 minuti	
Materiali	Template 'Problema su una pagina' - una copia per studente/team Penne Ricerche precedenti sul problema (ad esempio interviste o ricerche su Internet) Esempio (opzionale) creato dall'insegnante (preferibilmente di tipo sociale/ad impatto) per dimostrare il livello di dettaglio richiesto.	
Context	Questa attività viene utilizzata prima che gli studenti prendano in considerazione qualsiasi soluzione. Guida gli studenti a esplorare e comprendere il problema scelto attraverso la ricerca. Inoltre, aiuterà gli studenti a riconoscere le opportunità di cambiamento.	
Processo passo dopo passo		

Fase 1: (Sezione sulla conoscenza – 15 mins)

Spiegate che gli studenti utilizzeranno la prima e la seconda domanda del template per comprendere le basi del problema scelto (ad esempio, chi colpisce di più? Dove si verifica il problema?)

Spiegate che la terza domanda è una scansione dell'orizzonte delle soluzioni esistenti. Gli studenti devono identificare organizzazioni specifiche che stanno attualmente risolvendo il loro problema e fornire un breve riassunto di ciò che queste organizzazioni fanno. Discutete

sul fatto che questa ricerca iniziale sulle soluzioni esistenti è importante, così che gli studenti possano in seguito generare idee di proprie soluzioni con alcune fonti di ispirazione. Inoltre, aiuta a garantire che gli studenti non replichino una soluzione già esistente.

Si può prevedere di dare del tempo agli studenti lavorare in gruppi, suddividere le sezioni e completare la ricerca assegnando dei ruoli. La ricerca potrebbe essere svolta parlando con persone che conoscono o vivono il problema, oppure gli studenti potrebbero utilizzare internet.

Fase 2: (Sezione della curiosità– 20 mins)

Spiegate che i tre riquadri in fondo al template incoraggiano gli studenti a sviluppare domande sul loro problema utilizzando un pensiero indipendente. Queste possono essere domande che emerse dalla ricerca, o domande importanti sul problema a cui vorrebbero trovare risposta.

Fornite agli studenti del supporto e il tempo necessario per sviluppare queste domande e poi fare ricerche. Gli studenti possono beneficiare dall'aver vissuto personalmente il problema o dall'aver interagito con persone collegate a questo problema, anche guardando interviste online con persone che ne parlano.

Fase 3: (Condivisione – 10 mins)

Facilitare il processo di condivisione degli studenti del loro problema su una pagina con un altro gruppo o come parte di una discussione in classe.

Come adattare	Potreste fornire esempi o contenuti in cui le persone hanno notato un problema e lo hanno risolto (ad esempio, la pulizia dei rifiuti nell'oceano). Vedere questa risorsa - La pulizia dell'oceano .
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Gli studenti hanno fatto ricerche sui problemi, si sono posti domande e hanno adottato una visione per risolvere un problema che li appassiona.
Ulteriori informazioni	Consulta l'esempio di template proposto

Modello “problema su una pagina”

What is your problem?																							
<p>Knowledge What can we learn about the problem? Use research to help you.</p> <p>1. Who does this problem affect the most? (age, gender, location, specifics about them, what they do in their daily life)</p>																							
<p>2. Where does the problem happen? (Use facts and statistics to support your response)</p>																							
<p>3. What are 7-10 solutions that already exist to the problem? (Use research to learn about these solutions)</p> <table border="1"><thead><tr><th>Name of the solution</th><th>How it solves the problem</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td></tr></tbody></table>		Name of the solution	How it solves the problem																				
Name of the solution	How it solves the problem																						
<p>Your own question about your problem:</p>	<p>Your own question about your problem:</p>	<p>Your own question about your problem:</p>																					

Strumento della farfalla

Età	12 - 15
Competenza principale	Pensiero etico e sostenibile: Il "pensiero etico e sostenibile" consente di valutare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni, di stimare il valore e l'effetto dell'azione imprenditoriale sulla comunità di riferimento, sul mercato, sulla società e sull'ambiente. Questa competenza consente di riflettere sulla sostenibilità degli obiettivi sociali, culturali ed economici a lungo termine e sulla linea d'azione scelta. Pertanto, il "Pensiero etico e sostenibile" consente di agire in modo responsabile.
Descrizione	Gli studenti utilizzano lo strumento della farfalla per comprendere e identificare l'impatto e le cause dei problemi che hanno individuato come parte della generazione di idee per avere un impatto sociale nella loro comunità.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di comprendere le cause degli aspetti che vorrei modificare. • Sono in grado di comprendere l'impatto che questi aspetti possono avere sugli individui e sulla comunità in generale. • Sono in grado di identificare le azioni che posso intraprendere per affrontare questi problemi. <ul style="list-style-type: none"> • Per me le persone e il pianeta sono al di sopra del profitto. • Do valore alla riduzione, al riutilizzo, al riciclo, al rispetto, alla riparazione, alla riflessione e al rifiuto. • Lavoro per un futuro migliore sostenendo la correttezza, l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e per il pianeta.
Tempo	30 – 40 minuti
Materiali	Stampe di farfalle o lavagna a fogli mobili per disegnare il diagramma Lavagna a fogli mobili e penne
Contesto	L'attività può essere utilizzata dopo che gli studenti hanno identificato una serie di questioni (ad esempio utilizzando l'attività del giornale) che vorrebbero cambiare nel loro mondo, come modo per circoscrivere il campo di azione.
Processo passo dopo passo	

Fase 1: (Spiegare il diagramma ad albero dei problemi - 5 minuti)

Mostrate al gruppo il diagramma dei problemi e spiegate come ci siano cause profonde, così come un impatto sulle sfide o problemi sociali e comunitari che gli studenti hanno identificato e che vorrebbero cambiare.

Discutete un esempio: se il problema che stiamo cercando di affrontare è quello delle persone senza fissa dimora (tronco), quali sono alcune delle cause principali (radici)? Quali sono gli impatti/effetti (rami)? - Immagine 1

- Radici - Disoccupazione, mancanza di denaro ecc....
- Rami - Scarsa salute mentale, solitudine, assenza di amici
- Quali sono, secondo noi, le ragioni per cui le persone possono diventare senzatetto? (Radici)
- Cosa pensiamo che potrebbero fare? Come si sentirebbero? (Impatto)

Fase 2: (Completamento del foglio dello strumento a farfalla - 15 minuti)

Chiedete al gruppo di identificare uno dei problemi o aspetti che vorrebbero cambiare nel mondo o nella loro comunità e parlate delle radici e degli effetti con l'intero gruppo.

Spiegate che in questa attività prenderanno in considerazione il problema esaminando le cause e gli effetti per capire se riescono a trovare delle soluzioni.

Dividete i giovani in gruppi di tre o quattro e chiedete a ciascun gruppo di lavorare su un foglio dello Strumento farfalla - Immagine 2

Fase 3: (Condivisione delle soluzioni - 5 minuti)

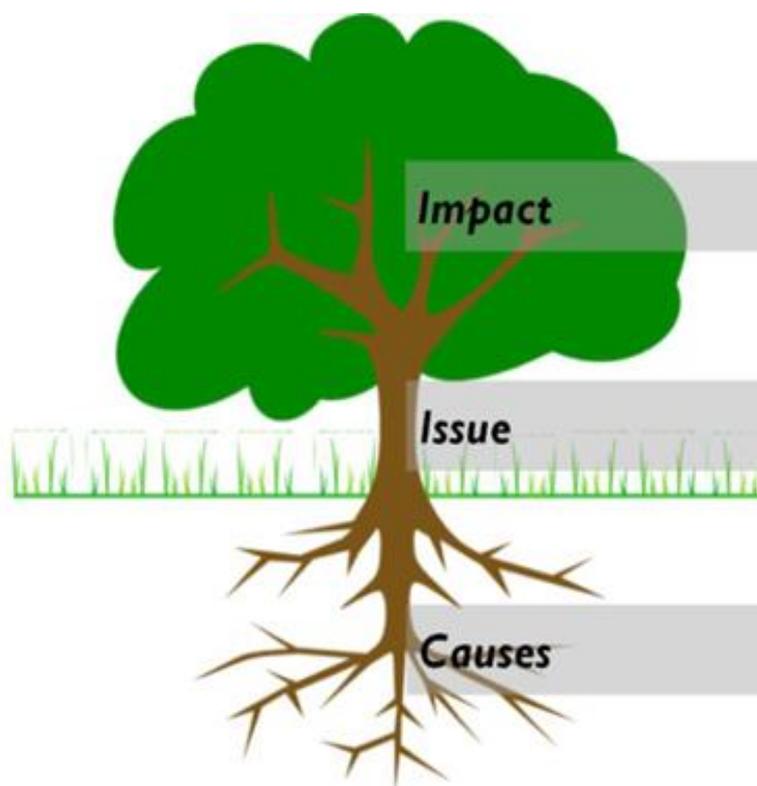
Riunite il gruppo e chiedete ai gruppi di condividere le loro soluzioni con l'intera classe - queste possono essere trascritte su una lavagna a fogli mobili.

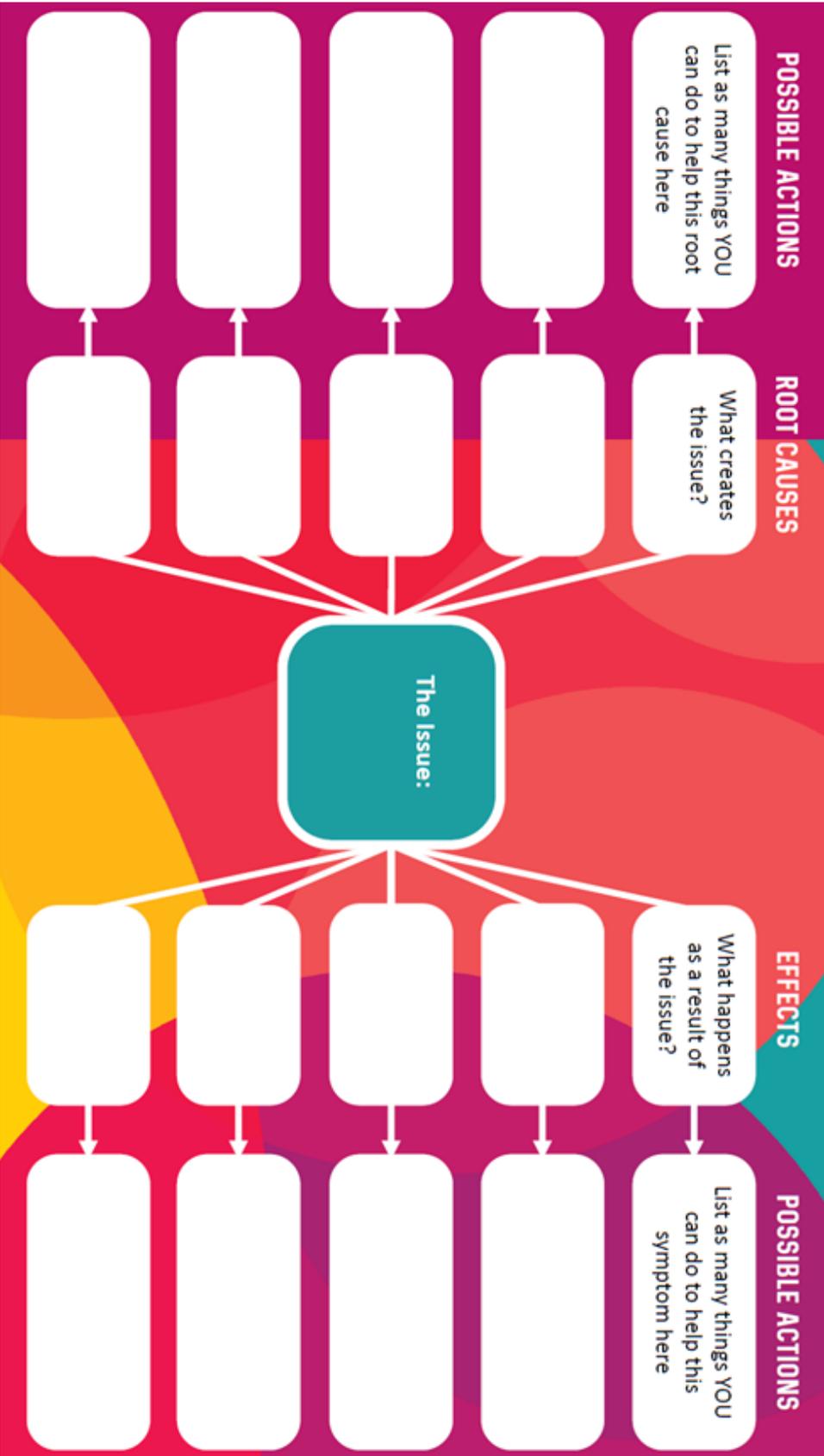
Fase 4: (Conclusione - 10 minuti)

Chiedete agli studenti come hanno trovato l'attività e cosa hanno imparato. Collegare questo esercizio allo sviluppo della loro azione: a che livello vogliono avere un impatto?

Spiegate agli studenti che il passo successivo sarà quello di intraprendere un processo per decidere quale idea o soluzione utilizzare per ulteriori ricerche e per testare la fattibilità della loro idea.

<p>Come adattare</p>	<p>Questa attività potrebbe essere suddivisa in due sessioni:</p> <p>Sessione 1: Esplorazione dell'albero dell'impatto: utilizzando un linguaggio in cui i giovani possono identificarsi e ampliando la discussione sui tre livelli, applicandola a diverse problematiche.</p> <p>Sessione 2: Mettere in pratica quanto appreso: con la comprensione della sessione 1, i giovani applicano il processo utilizzando il foglio a farfalla alle questioni che hanno identificato.</p>
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<p>Students explore the different levels of an issue and apply their understanding to issues or challenges they have identified. Gli studenti esplorano i diversi livelli di un problema e mettono in pratica la loro comprensione su problemi o sfide che hanno identificato.</p>
<p>Ulteriori informazioni</p>	





SWOT personale

Età	12 - 15	
Competenza principale	Autoconsapevolezza e autoefficacia: "L'autoconsapevolezza e l'autoefficacia consentono di conoscere sé stessi e di continuare a svilupparsi. L'autoconsapevolezza comprende la capacità di pensare e vedere sé stessi attraverso gli occhi degli altri, di riflettere sui propri bisogni, aspirazioni e desideri di sviluppo a breve, medio e lungo termine.	
Descrizione	Questa attività guida gli studenti attraverso un'analisi SWOT personale, incoraggiando l'auto-riflessione sui propri punti di forza, debolezza, opportunità e minacce, seguita da una sessione di feedback rispettoso tra pari per ottenere approfondimenti e costruire la consapevolezza di sé. Gli studenti terminano l'attività con una riflessione sulla loro esperienza e sulle eventuali nuove scoperte di sé.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di riconoscere i miei punti di forza e di debolezza personali. • Sono in grado di analizzare opportunità e minacce. <p>Posso condividere pensieri personali con i colleghi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sono attivo e intraprendente. • Ho la capacità di imparare. • Sono resistente. • Posso cambiare. • Io sono un'artefice del cambiamento. • So chi sono. • Sono in grado di identificare e sfruttare i punti di forza degli altri. • Riesco a vedere la crescita attraverso le sfide. • Apprezzo me stesso e il mio team eterogeneo.
Tempo	50 minuti	
Materiali	Carta e penna per disegnare e scrivere la SWOT.	
Contesto	<p>È possibile stampare o proiettare l'immagine in allegato.</p> <p>Preparate il contesto mettendo in luce l'obiettivo, ad esempio la SWOT potrebbe essere finalizzata a un'analisi personale e collettiva, es. su "cosa rende un buon membro del team?"</p> <p>Preparate alcuni esempi di domande SWOT, se necessario.</p>	
Processo passo dopo passo		

Fase 1: (Introduzione - 10 minuti)

Spiegare i contenuti, come utilizzare la SWOT e soprattutto gli obiettivi, e mettete in luce come l'autoconsapevolezza sia una competenza preziosa.

Fase 2: (Analisi SWOT - 30 min.)

Facilitate il completamento del modello SWOT, lasciando agli studenti un po' di tempo per riflettere su ogni sezione.

Le domande guida possono includere:

PUNTI DI FORZA

- Che cosa fate di buono?
- A quali valori unici potete attingere?
- Quali sono i vostri punti di forza secondo gli altri?

DEBOLEZZA

- Cosa potreste migliorare a livello personale?
- Dove avete meno risorse di altri?
- Quali sono i punti di debolezza che gli altri potrebbero vedere?

OPPORTUNITÀ

- Quali sono le opportunità che vi si aprono?
- Quali tendenze potreste sfruttare?
- Come potete trasformare la vostra forza in opportunità?

MINACCE

- Quali minacce potrebbero danneggiarvi?
- Cosa fa la concorrenza?
- A quali minacce vi espongono le vostre debolezze?

Fase 3: (Conclusione - 10 minuti)

Considerate che tutte le risposte sono molto personali e durante questa fase di condivisione potreste voler adattare le modalità e la quantità di feedback che gli studenti si danno a vicenda. La condivisione a coppie può essere una strategia più comoda.

È importante aggiungere alcune regole di base per facilitare la conversazione e garantire un clima di rispetto: ad esempio, non giudicare gli altri, solo feedback costruttivi, possibilità di porre ulteriori domande con rispetto...

Per concludere l'attività, si possono porre ai partecipanti domande di riflessione, come ad esempio:

- Come vi siete sentiti durante l'attività?
- È stato difficile riflettere su voi stessi?
- Avete scoperto altri aspetti di voi stessi (da soli o parlando con altri)?

Come adattare

Nella fase 3, si possono raccogliere tutti i fogli e giocare a indovinare chi è il proprietario di ciascun modello SWOT.

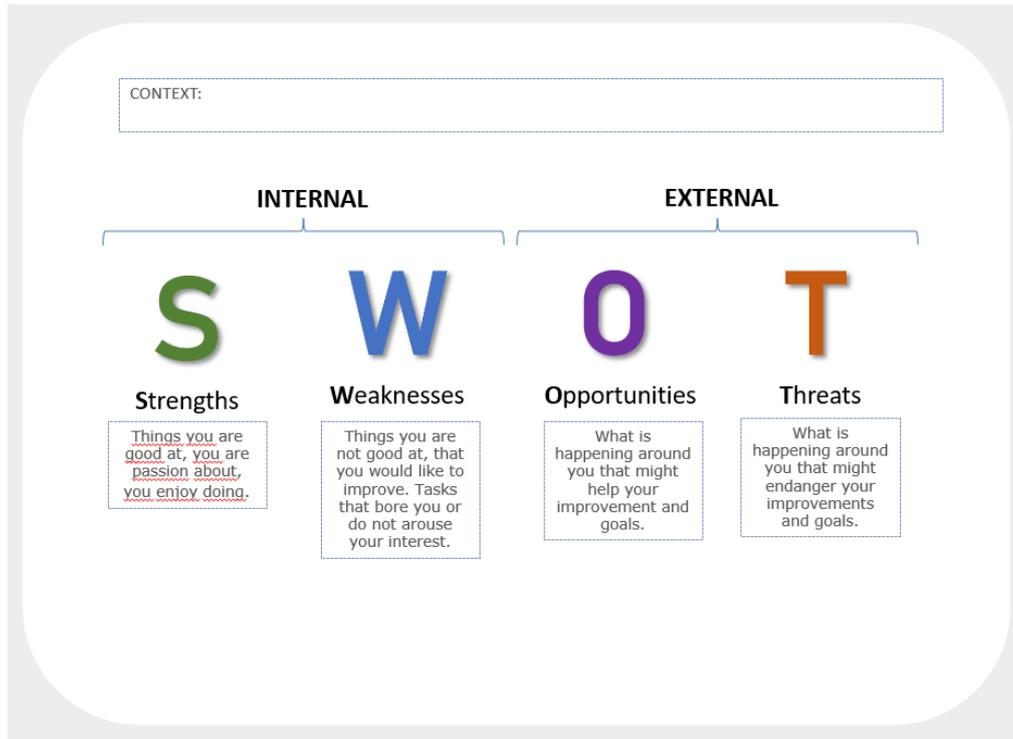
Inoltre, per aggiungere una componente divertente, gli studenti potrebbero aggiungere un rapido autoritratto alla loro SWOT per facilitare il gioco.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

- Riflettuto sulle proprie capacità e debolezze
- Capito quali aspetti sono interni e quali esterni.
- Fornito reciprocamente un feedback costruttivo

Ulteriori informazioni

<https://www.edutopia.org/blog/8-pathways-metacognition-in-classroom-marilyn-price-mitchell>



Valori per tutti

Età	12 - 15	
Competenza principale	Autoconsapevolezza e autoefficacia: "L'autoconsapevolezza e l'autoefficacia consentono di conoscere sé stessi e di continuare a svilupparsi. L'autoconsapevolezza comprende la capacità di pensare e vedere sé stessi attraverso gli occhi degli altri, di riflettere sui propri bisogni, aspirazioni e desideri di sviluppo a breve, medio e lungo termine.	
Descrizione	Questa attività guida gli studenti alla riflessione sui propri valori personali, a comprenderne il significato e a selezionare i tre principali valori non negoziabili. Attraverso discussioni di gruppo, gli studenti creano un "manifesto dei valori" condiviso e possono formare gruppi di progetto basati su valori comuni per affrontare le sfide del mondo reale.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di riflettere e identificare i miei valori personali, in particolare collegati al mio futuro percorso professionale. • Riesco a capire come i valori possano essere importanti per appassionarsi a lavori e carriere. • Sono in grado di comprendere il ruolo svolto dai valori per generare un impatto sociale/ambientale attraverso il business. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sono attivo e intraprendente. • Ho la capacità di imparare. • Sono resistente. • Posso cambiare. • Io sono un'artefice del cambiamento. • So chi sono. • Sono in grado di identificare e sfruttare i punti di forza degli altri. • Riesco a vedere la crescita attraverso le sfide. • Apprezzo me stesso e il mio team eterogeneo.
Tempo	45 – 60 minuti	
Materiali	Quadro dei valori personali/lavorativi (da stampare o proiettare in classe), quaderno, penne Facoltativo: Mentimeter, fogli A3	
Contesto	Questa attività è utile come spunto per avviare un programma imprenditoriale. Permette agli studenti di riflettere in modo approfondito su sé stessi e sui propri valori. È essenziale notare che,	

in questo contesto, la classe rifletterà sui valori legati al progetto scolastico e ai loro futuri percorsi accademici e di carriera.

La riflessione sui valori è fondamentale quando si avvia un progetto imprenditoriale orientato all'impatto, in quanto fornisce agli studenti una guida per decidere quale tipo di problema affrontare e quale tipo di impatto vogliono generare.

Processo passo dopo passo

Fase 1: (riscaldamento - 15-20 mins)

Per introdurre questa attività, si consiglia di porre delle domande alla classe. Utilizzando il metodo socratico, facilitate un dialogo di 10 minuti sulla rilevanza dei valori per la vita di ognuno e per la carriera accademica e professionale.

Esempi di domande guida:

- Secondo voi, i valori sono importanti per la vita quotidiana? E per la carriera delle persone?
- Nella vostra vita e nel vostro futuro lavoro potreste svolgere compiti che vanno in contrasto con i vostri valori?
- Da 1 a 10, quanto è fondamentale lavorare in un ambiente che sostiene i vostri valori?
- I valori possono dare un senso a ciò che fate?

Potreste voler facilitare la creazione di una definizione comune di "valore".

Successivamente, mostrate una delle figure allegate di seguito come riferimento - prendetevi qualche minuto per verificare con gli studenti se i valori mostrati sono chiari per tutti, incoraggiandoli a dare una breve definizione di alcuni valori, se necessario.

Incoraggiate gli studenti ad aggiungere qualsiasi valore mancante che ritengano rilevante per la figura e a scriverlo sulla lavagna.

Si può pensare di aiutare gli studenti a riflettere sui propri valori ponendo altre domande sul loro contesto (ad esempio, quali valori sono importanti quando lavorate in classe con i vostri compagni?)

Fase 2: (Selezionare i 5 valori - 5-10 mins)

Utilizzando la figura, la lavagna e la definizione di "valore" come riferimenti, potete chiedere agli studenti di lavorare individualmente e di scrivere i cinque valori che ritengono più importanti.

Fase 3: (Selezionare i 3 valori principali - 2-5 mins)

Incoraggiate gli studenti a continuare a ragionare su ciò che è significativo per loro, chiedendo di selezionare individualmente i propri tre valori principali tra i cinque che hanno già scelto. Questi tre dovrebbero essere i loro valori più forti, quelli su cui non possono negoziare.

Fase 4: (Classificare i tre valori principali - 5-10 mins)

Infine, potreste sfidare ogni studente a classificare i tre valori e a scrivere le ragioni della scelta.

Fase 5: (Conclusioni- 15-20 mins)

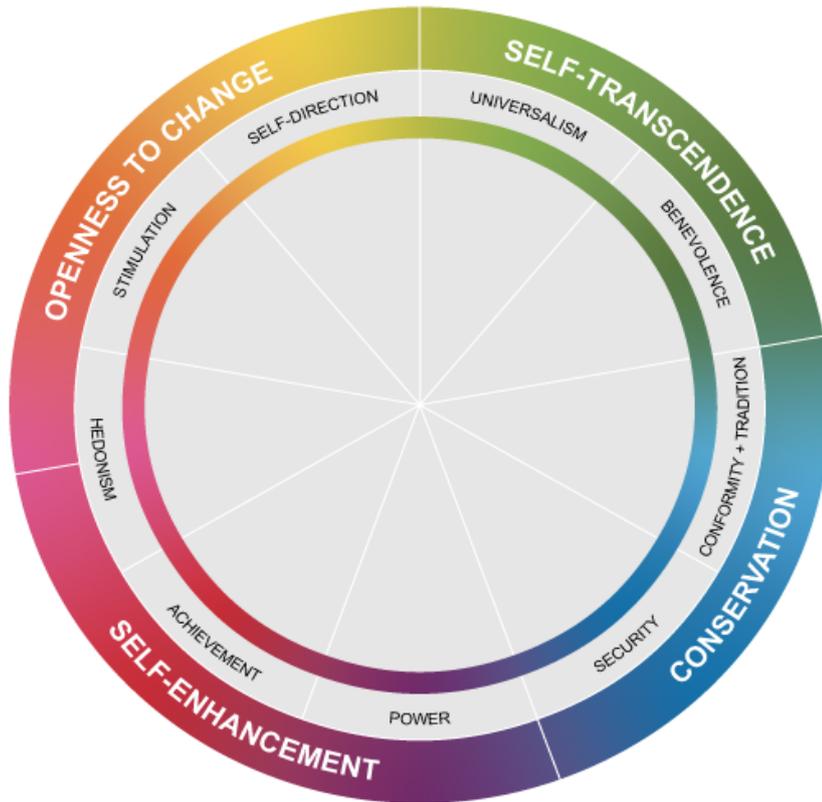
Ci sono varie opzioni per concludere l'attività. Ecco alcuni esempi:

- Si può dividere la classe in piccoli gruppi e ogni studente può presentare al sottogruppo i suoi 3 valori principali e le ragioni della propria scelta.
- Si potrebbe impostare un [Mentimeter](#) chiedendo a ogni studente di scrivere la propria classifica di valori. Una nuvola rappresenterà i valori più scelti dagli studenti.
- Ogni studente può scrivere solo il primo valore in un foglio A3, creando un "manifesto dei valori" della classe.

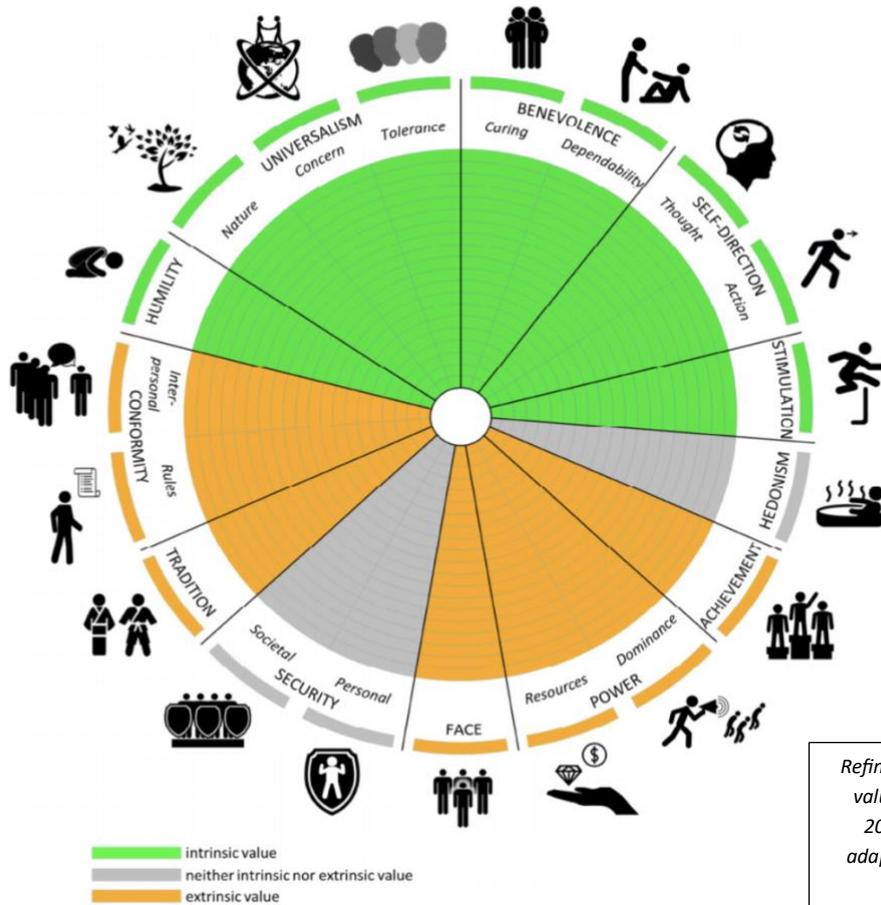
È possibile utilizzare questa attività anche per creare gruppi di lavoro in base ai valori preferiti dagli studenti. Per esempio:

Gli studenti che hanno scelto il valore "natura" potrebbero sviluppare un progetto che affronti le sfide ambientali. Allo stesso modo, gli studenti che hanno scelto "salute" potrebbero lavorare per offrire un servizio o un prodotto che affronti le sfide legate alla salute.

Come adattare	<p>Per ottenere un risultato più concreto, si può chiedere agli studenti di pensare a un'azione legata al loro valore principale, che si impegnano a compiere nella vita di tutti i giorni.</p> <p>Si può anche aggiungere l'azione nel loro manifesto di classe.</p>
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<p>Gli studenti aumentano la loro autoconsapevolezza dei valori e creeranno una definizione comune di "valore". Identificano e classificano i loro tre valori principali e iniziano a riflettere su come basarsi sui propri valori preferiti per sviluppare le loro idee imprenditoriali.</p> <p>Facoltativo: Gli studenti creano gruppi di lavoro in base ai valori preferiti dai partecipanti.</p>
Ulteriori informazioni	



The Schwartz Theory of Basic Human Values



Refined universal continuum of human values by Schwartz (Schwartz et al., 2012; Cieciuch et al., 2014) in the adapted version by Hebllich & Terzidis (2016)

Name:

Date:



VALUES: WHAT IS IMPORTANT TO ME?

This worksheet is to help you understand what is important to you. For each item, please fill or mark the circles on how important they are. Please be honest and take your time!

Very Important = ●●● Important = ●● A Little Important = ● Not Important = leave blank.

 Having good grades <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being clean and organized <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Spending time with family <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 Being good in sports <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being careful and safe <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Having good friends <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 Having fun <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being creative <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being honest <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 Being popular or famous <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Learning new skills & information <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Helping others <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 Have a lot of money <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 To keep trying and not give up <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being respectful & fair <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 Have material goods <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Able to do things on my own <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being thankful <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
 My religion <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being responsible for my actions <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	 Being able to forgive others <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Provided by PlayAttune.com

Source: playattune.com

Vision Board (Bacheca visiva)

Età	12 - 15
Competenza principale	Visione: La "visione" consente di immaginare il futuro, di lavorare per realizzare la propria idea di futuro: sviluppare una visione per trasformare le idee in azione, visualizzare scenari futuri per aiutare a orientare gli sforzi e le azioni.
Descrizione	Each team creates a virtual Vision Board, a collage of words, images, and inspirational phrases that visually represents their goals for the project and the steps they envision to achieve them.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Riesco a visualizzare gli scenari futuri ● Sono in grado di riflettere sulle mie aspirazioni ● Sono in grado di sviluppare e applicare le capacità creative ● Sono in grado di condividere e rispettare le idee degli altri. ● Sono in grado di capire cos'è un vision board e di imparare a crearne una <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosco le opportunità all'interno delle sfide. <ul style="list-style-type: none"> ● Agisco in modo strategico e uso la fiducia nell'organizzazione del mio gruppo. ● Posso immaginare molteplici scenari futuri positivi. ● Sono in grado di sviluppare una visione dettagliata a partire dalla quale posso pianificare le fasi per trasformare le idee in azioni.
Tempo	1 ora e 30 minuti - 1 ora e 45 minuti
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> - PC/Tablet per ogni studente - Accesso a www.canva.com per tutti gli studenti <p>Si suggerisce l'uso di slide con i seguenti contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esempi di vision board - allegato - domande suggerite - allegato
Contesto	<p>Queste linee guida per la creazione di una Vision Board (bacheca visiva) sono particolarmente rilevanti se gli studenti lavorano in sottogruppi, per sviluppare diverse idee imprenditoriali.</p> <p>L'intento è quello di motivare i team a iniziare a pensare allo scopo e alla visione generale del progetto.</p>
Processo passo dopo passo	

Fase 1: (Warm up - 5-10 min)

Iniziate mostrando agli studenti alcuni esempi di Vision Board e lasciate che facciano un brainstorming di qualche minuto su cosa sia una Vision Board e sul suo utilizzo. Potete incoraggiarli a condividere ciò che provano e percepiscono guardando gli esempi.

Spiegate poi cos'è una Vision Board e perché è utile crearne una in questa fase del percorso di apprendimento. Ad esempio, gli studenti potrebbero aver appena finito di lavorare sulle loro idee imprenditoriali, ma hanno ancora un'idea confusa del progetto. La vision board potrebbe aiutare a concentrarsi sul quadro generale, chiarendo la direzione che il progetto potrebbe prendere, in modo che possano agire per raggiungere i risultati desiderati.

Potreste dire agli studenti che creeranno una Vision Board di gruppo con [Canva](#), in cui tutti i membri dovranno riconoscersi/identificarsi.

Step 2: ('Ideastorming' guidata - 20-30 min)

Mostrate alcune domande che possono aiutare gli studenti a procedere con un "ideastorming" e a iniziare a riflettere sulle proprie intenzioni e obiettivi personali nell'ambito dei progetti.

Le domande guida potrebbero essere le seguenti:

- Cosa vorreste realizzare con questo progetto?
- Quali esperienze vorreste realizzare durante lo sviluppo del progetto?
- Pensate a parole, immagini, citazioni che evocano in voi forti emozioni
- Quali simboli sono significativi per voi, considerando lo sviluppo desiderato del progetto?
- Come rappresenteresti te stesso e le competenze che porti al gruppo?
- Quali sono le parole, i mantra, le citazioni che vi tengono motivati?

Considerate la possibilità di incoraggiare gli studenti a rispondere alle domande, non necessariamente scrivendo, ma anche disegnando o in qualsiasi altro modo si sentano più a loro agio.

Successivamente, chiedete alla classe di riunirsi nei propri gruppi di progetto. Gli studenti possono prima condividere le loro risposte alla precedente serie di domande. Incoraggiateli a essere rispettosi e ad ascoltare i membri del team in modo riflessivo.

Poi, potete pensare di guidare gli studenti con qualche suggerimento aggiuntivo, ad esempio:

- Ci sono elementi comuni tra le vostre risposte che volete evidenziare nella vostra Vision Board di gruppo?
- Quale identità di gruppo volete esprimere?
- Quali obiettivi e desideri comuni desiderate esprimere?

Fase 3: (Completare la Vision Board - 45-60 min)

In questa fase, potete invitare gli studenti a creare la loro Vision Board di gruppo su un progetto Canva condiviso. Fate in modo che gli studenti sappiano che possono aggiungere tutto ciò che viene loro in mente mentre lavorano. Lasciate che il flusso di lavoro li guidi e li ispiri, mentre guardano altre immagini e navigano sul web e su Canva per trovare gli elementi e le immagini che vogliono includere. Questo momento è una buona opportunità per ulteriori discussioni durante la creazione della bacheca, in cui continuare a scambiarsi idee.

Quando rimangono 15 minuti, incoraggiate gli studenti a completare le loro Vision Board di gruppo. Tutti i gruppi dovrebbero prendersi qualche minuto per guardare la loro bacheca, controllare se le domande poste nella fase 2 sono rappresentate su di essa e concordare le modifiche/gli aggiustamenti finali.

Fase 4: (Conclusioni - 3-5 min per gruppo)

In questa fase, si consiglia di chiamare ogni gruppo a presentare la propria Vision Board al resto della classe, descrivendo i propri desideri in relazione al progetto imprenditoriale.

<p>Come adattare</p>	<p>La vision board potrebbe anche essere un collage cartaceo anziché un Canva virtuale. In questo caso, tra i materiali dovranno esserci giornali, riviste, forbici, colla, fogli bianchi e colorati, foto stampate, matite colorate e pennarelli.</p> <p>La Vision Board potrebbe anche essere individuale. Invece di avere gruppi che co-creano la stessa Vision Board, potrebbe essere un progetto personale. In questa opzione, saltate la seconda serie di domande della fase 2.</p> <p>L'attività può essere svolta anche all'esterno, in modo che gli studenti possano ispirarsi all'ambiente naturale.</p>
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creato Vision Board di gruppo ● Chiarito le loro intenzioni, gli obiettivi e le finalità del progetto. ● Identificato la direzione in cui il progetto sta andando ● Imparato a rappresentare con parole e immagini concetti e idee specifiche € Aumentato la motivazione e l'impegno personale nei confronti del progetto
<p>Ulteriori informazioni</p>	



Business Plan in una pagina

Età	12 - 15	
Competenza principale	Pensiero critico: Il "pensiero critico" ti permette di analizzare, riflettere su te stesso, adottare un ragionamento logico, dedurre, indurre o trarre conclusioni da una o più premesse, trovare e studiare fonti rilevanti, analizzare fatti e valutare e riflettere sul modo di pensare.	
Descrizione	Si tratta di un'attività che consente agli studenti di comprendere e identificare i passi per lo sviluppo di un'impresa sociale.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di usare la mia immaginazione per creare un'impresa sociale virtuale. ● Sono in grado di capire quali attività devo considerare per avviare un'impresa sociale. ● Posso pensare a quale contributo posso dare allo sviluppo di un'impresa sociale. ● Sono in grado di sviluppare un piano dell'impresa sociale per i passi successivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Metto a confronto fonti/esigenze e opinioni diverse. ● Do priorità. ● Seleziono. ● Ricercò ciò che crea valore per un mondo migliore. ● Rifiuto la mancanza di logica. ● Uso la logica deduttiva per trarre conclusioni.
Tempo	45 minuti	
Materiali	Schede con business plan Pezzi di carta o altro materiale per ogni studente Lavagna a fogli mobili o grandi fogli di carta, pennarelli, colori. Post it, barattoli di vernice, penne colorate	
Contesto	Questa attività può essere utilizzata quando gli studenti hanno deciso di avviare un'impresa sociale.	
Passo dopo passo		

Fase 1: (Warm up - 5 minuti)

Questa attività incoraggia gli studenti a usare la propria immaginazione, suggerendo loro di pensare il più possibile in grande e di immaginare come sarebbe non avere limiti a ciò che possono creare.

Come inizio, a seconda del gruppo, invitate gli studenti a chiudere gli occhi e a immaginare la loro impresa sociale:

- Che aspetto avrebbe?
- Cosa starebbe facendo?
- Cosa vendono gli studenti?
- Chi comprerebbe?

- Dove sarebbe?

In seguito, invitate gli studenti a disegnarla, illustrarne parti specifiche o a descriverla a parole.

Fase 2: (Creazione del business plan - 15 min.)

A questo punto, invitate gli studenti a pensare a ciò che devono fare per realizzare un'impresa sociale. Potete sollecitare questa riflessione chiedendo ai gruppi di pensare a risposte a domande come:

- Vogliamo aiutare a risolvere il problema ...
- Per fare questo ...
- È una buona idea perché ...

Successivamente, suggerite loro di esaminare le attività collegate a queste domande. Potete usare il modello di Business Plan di un'impresa sociale allegato come guida e identificare gli elementi da sviluppare - potete verificare con i giovani che cosa intendono con le quattro sezioni usando le domande guida.

Chiedete al gruppo di dividersi in gruppi rispetto agli argomenti e di condividere le loro idee sia sull'argomento che sull'esercizio di immaginazione di un'impresa sociale virtuale. Fate sapere ai ragazzi che possono disegnare o scrivere parole per descrivere i compiti, o costruire qualcosa per descriverli!

Si tratta di un'attività iterativa, disordinata e non strutturata, che potrebbe deviare su argomenti secondari e sfociare in altre idee. Questo fa parte del viaggio dell'imprenditore sociale! Invitate i gruppi a condividere eventuali momenti "aha" o scintille di idee sulle rispettive aree di "lavoro".

Potete utilizzare il modello di business plan dell'impresa sociale per aiutare gli studenti a pensare a diversi compiti, ponendo loro delle domande, ad esempio: "Avete pensato a come produrre... (qualunque sia l'articolo che intendono vendere)?"

Fase 3: (Pianificazione - 15 minuti)

Una volta che i gruppi hanno una buona idea di ciò che devono fare (non deve essere un elenco esaustivo, basta che il progetto possa procedere), potete riunire i gruppi e invitarli a guardare ciò che gli altri gruppi hanno creato. Scopriranno altre cose da fare o cambieranno ciò che pensavano di dover fare man mano che l'impresa sociale si sviluppa.

La fase finale di questa attività consiste nel far sì che i giovani si offrano volontari, come primo invito a far parte dei gruppi che svolgono i compiti.

Invitateli a riflettere:

- Cosa vorrebbero fare per prima cosa?
- Su cosa vorrebbero saperne di più?
- Come possono aiutarsi a vicenda?

Fase 4: (Conclusione - 10 min.)

Chiedete ai giovani come hanno trovato l'attività, cosa hanno imparato, cosa è stato divertente, cosa è stato impegnativo, ecc.

Collegate questo esercizio allo sviluppo della loro impresa sociale e spiegate ai giovani che intraprenderanno un processo di ulteriore ricerca, testando la fattibilità della loro idea, ...

Come adattare	<p>Questa pagina può essere semplificata utilizzando solo le quattro domande</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vogliamo aiutare a risolvere il problema ... – Per fare questo ... – È una buona idea perché ... – Per avviare l'impresa, abbiamo bisogno di...
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<p>- sviluppato un business plan per la loro idea di impresa, identificato i diversi elementi della loro impresa sociale e compreso cosa serve per sviluppare un'impresa sociale o un'azienda.</p>
Ulteriori informazioni:	

OUR SOCIAL ENTERPRISE BUSINESS PLAN



Cappelli pensanti

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>Creatività: Le persone creative hanno la capacità di escogitare nuovi modi per svolgere i compiti, risolvere i problemi e affrontare le sfide. Portano una prospettiva fresca e talvolta non ortodossa al loro lavoro. Questo modo di pensare può aiutare i dipartimenti e le organizzazioni a muoversi in direzioni più produttive. Per creare un impatto attraverso l'imprenditorialità, la creatività è essenziale per progettare risposte originali alle sfide sociali, economiche e ambientali imprevedibili del presente e del futuro.</p>	
Descrizione	Cappelli pensanti	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Dimostrare un'attitudine creativa e di pensiero critico, adottando ruoli • Esplorare un'idea da più prospettive • Condividere le idee all'interno del mio gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Riesco a creare o realizzare cose nuove. • Faccio le cose in modo diverso dagli altri. • Riesco ad avere una mentalità aperta alle possibilità. • Sono in grado di riprovare (perseverare). • Innovo. • Riesco a cambiare/adattarmi. • Non sono bloccato.
Tempo	50-60 minuti	
Materiali	<p>Mostrate l'immagine allegata in modo che ogni studente possa immaginare i diversi colori e il significato attribuito a ciascuno di essi.</p> <p>Procuratevi cappelli, occhiali o qualsiasi altro elemento che possa aiutare gli studenti a visualizzare il colore assegnato.</p>	
Contesto	<p>Questa classica tecnica di creatività e pensiero critico si basa sul gioco di ruolo e ha lo scopo di esaminare una questione in gruppo, dare un feedback o trovare una soluzione a un problema. L'obiettivo è quello di esplorare e valorizzare più punti di vista per guardare a un problema.</p>	
Procedimento passo dopo passo		

Fase 1: (Preparazione - 5 minuti)

Impostare chiaramente il problema, la questione, l'idea o il progetto da discutere attraverso questo strumento. Potrebbe essere la soluzione scelta per un problema che il gruppo ha raggiunto in precedenza.

In ogni caso, il tema dovrebbe essere collegato al mondo in cui vivono i bambini.

Fase 2: (Definizione delle regole del gioco - 10-15 minuti)

Spiegate lo scopo e descrivete cosa rappresenta ogni cappello colorato (vedi sotto). Comunicate agli studenti che utilizzeranno questo processo di risoluzione creativa dei problemi per affrontare una questione importante per il gruppo.

Chiedete agli studenti di scegliere un "cappello" o assegnateli. Gli studenti rimanenti saranno osservatori.

Stabilite alcune regole di base: ascoltare con rispetto ed evitare interruzioni, ognuno farà il proprio turno, tutte le idee sono valide. Se qualcuno non si sente a proprio agio nell'indossare un particolare cappello, può passarlo a uno qualsiasi degli osservatori. Come facilitatore, assicuratevi che gli studenti rimangano con il cappello assegnato in quel momento.

Fase 3: (Esecuzione - 15-20 min)

Avviate la discussione e scrivete le idee su ogni cartellone con il pennarello del colore corrispondente o nell'area appropriata, o chiedete agli studenti di scrivere.

Cappello bianco: Si concentra su informazioni e dati. In questa modalità, i partecipanti si concentrano sui dati disponibili, esaminano ciò che sanno e capiscono cosa possono imparare. Si tratta di fatti e cifre. Cosa si sa già o si deve scoprire?

Cappello rosso: indica sentimenti, intuizioni e sensazioni. Quando si indossa il cappello rosso, i partecipanti esprimono emozioni e sentimenti e condividono paure, simpatie, antipatie, amori e odi, senza bisogno di giustificazioni. Come ci si sente? Considerate le paure, le simpatie e le antipatie.

Cappello nero: cautela e giudizio critico. Si usa per evidenziare i punti deboli di un'idea. È un cappello cruciale perché aiuta a rendere i piani più resistenti e solidi. Non si tratta di argomentare, ma di individuare i potenziali problemi. Cosa potrebbe andare storto?

Cappello giallo: Ottimismo ed esplorazione dei benefici. In questo caso, i partecipanti esplorano gli aspetti positivi e cercano di individuare il valore e i benefici. Il cappello giallo aiuta a identificare il valore di un'idea. Quali sono gli aspetti positivi, i valori e i benefici?

Cappello verde: creatività e nuove idee. È il momento in cui i partecipanti sviluppano soluzioni creative a un problema. È un modo di pensare senza vincoli, in cui le idee non ricevono critiche. Quali sono le possibilità e le alternative?

Cappello blu: controllo del processo. Il cappello blu viene utilizzato per gestire il processo di riflessione. Di solito, chi guida la sessione indossa questo cappello ed è responsabile dell'organizzazione del processo e del rispetto delle linee guida dei sei cappelli pensanti. Può

essere indossato dall'insegnante-facilitatore o dagli osservatori, che daranno un feedback sul processo dopo il gioco.

Fase 4: (Conclusione - 10 minuti)

Chiedete all'intera classe, compreso il gruppo di osservatori, di riflettere sul processo. Chiedete loro come si sono sentiti, se è stato facile o difficile adattarsi al ruolo assegnato, se ritengono di aver prodotto un contributo prezioso.

<p>Come adattare</p>	<p>È possibile adattare questa tecnica classica agli studenti più giovani (dai 6 ai 9 anni) riducendo il numero di cappelli.</p> <p>Svolgete l'attività solo con il cappello bianco (fatti), il cappello rosso (emozioni), il cappello nero (problemi) e il cappello verde (alternative, creatività).</p> <p>Procuratevi dei veri cappelli (o occhiali o costumi) per rendere il tutto più divertente e teatrale.</p>
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ogni studente si è impegnato in una discussione riflessiva sulla propria collaborazione fino a quel momento. - Sperimentato i vantaggi di guardare a un problema-soluzione da diversi punti di vista.
<p>Ulteriori informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'insegnante può guardare questo video prima dell'attività: https://youtu.be/MO4T_pQBvQc?si=3BVH6oyf9he8Alp1 - Questo video può aiutare gli studenti a ricevere istruzioni: https://youtu.be/UZ8vF8HRWE4?si=yrCnuYfMhsdXTgFm <p>Informazioni generali e procedimento:</p> <p>https://www.bitesizelearning.co.uk/resources/six-thinking-hats-technique</p>



Conseguenze involontarie

Età	12 - 15	
Competenza principale	Il "pensiero critico" ti permette di analizzare, riflettere su te stesso, adottare un ragionamento logico, dedurre, indurre o trarre conclusioni da una o più premesse, trovare e studiare fonti rilevanti, analizzare fatti e valutare e riflettere sul modo di pensare.	
Descrizione	Gli studenti esplorano le conseguenze indesiderate delle loro idee e applicano questo pensiero per creare modelli di business innovativi che affrontino queste sfide.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di identificare le conseguenze non previste nelle mie idee di soluzione (positive o negative). • Posso adattare e migliorare le mie soluzioni attuali per tenere conto di queste conseguenze indesiderate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metto a confronto fonti/esigenze e opinioni diverse. • Do priorità. • Seleziono. • Ricercò ciò che crea valore per un mondo migliore. • Rifiuto la mancanza di logica. • Uso la logica deduttiva per trarre conclusioni.
Tempo	45 - 60 minuti	
Materiali	Post-it o fogli Esempi	
Contesto	Eseguite questa attività quando gli studenti hanno alcune soluzioni esistenti, per aiutarli a migliorarle o a restringere il campo sulla soluzione che preferiscono. Adattato da HyperIsland Toolbox .	
Procedimento passo dopo passo		

Informazioni preliminari: (Definizione di "conseguenza non intenzionale" secondo Oxford Reference)

Una frase utile che di solito descrive le conseguenze spiacevoli o indesiderate di politiche e pratiche che avevano buone intenzioni. Può invece descrivere esiti favorevoli inattesi non considerati nelle fasi di pianificazione di un programma.

Esempi:

-
- Un esempio di conseguenze non intenzionali disastrose è stato il verificarsi di avvelenamenti da arsenico in Bangladesh dopo l'installazione di pompe idriche per superare il rischio di malattie batteriche trasmesse dall'acqua contaminata.
- Un esempio di buone conseguenze non intenzionali è il rafforzamento delle relazioni genitori-insegnanti come risultato di un programma di sicurezza scolastica.

Fase 1: (Introduzione - 5-10 minuti)

Spiegate il concetto di conseguenze non intenzionali. Potreste utilizzare esempi tratti dal vostro contesto locale o altre ricerche rilevanti e/o adatte all'età dei vostri studenti. Facilitate una discussione per verificare la comprensione.

Fase 2: (Brainstorming su tecnologie popolari - 10-15 minuti)

Chiedete ai gruppi di studenti di fare un brainstorming su un elenco di cinque tecnologie o aziende popolari (ad esempio, Netflix, Instagram, Google Maps).

Spiegate poi che gli studenti devono pensare ad almeno tre risultati o effetti inaspettati per ogni tecnologia o azienda (ad esempio, Netflix è stato progettato per facilitare lo streaming televisivo, ma ha anche portato al binge-watching).

Incoraggiate il pensiero creativo, ricordando agli studenti che non ci sono risposte giuste o sbagliate. Chiedete che tutte le idee vengano scritte su un foglio o post-it

Dopo 10 minuti, invitate ogni gruppo a condividere le proprie idee con la classe.

Fase 3: (Proporre nuovi modelli di business - 15 minuti)

Per ogni conseguenza indesiderata, gli studenti devono suggerire un nuovo potenziale modello di business (ad esempio, Netflix potrebbe offrire contenuti televisivi gratuiti se gli utenti si limitano a un episodio al giorno, o far pagare una tariffa premium per il binge-watching).

Spiegate che tutte le idee sono valide in questa sessione, anche se alcuni modelli di business sembrano meno adatti.

Incoraggiate i gruppi a concentrarsi sui modelli di business che potrebbero creare un impatto positivo.

Fase 4: (Applicazione del metodo alle idee degli studenti - 15-20 minuti)

Chiedete ora agli studenti di applicare questo metodo alle loro idee. Lasciate agli studenti il tempo di perfezionare le loro idee sulla base delle conseguenze non intenzionali.

Tra le domande guida:

- Quali conseguenze indesiderate potrebbero derivare dalla loro idea?
- Sono buone o cattive?

Potrebbero esserci opportunità di innovazione o di gestione di potenziali problemi?

Come adattare	<p>You may like to consider using Step 4 as an additional lesson or homework activity.</p> <p>Step 4 could also be used as a peer feedback activity. Students could identify unintended consequences in each other's ideas.</p>
Alla fine delle attività gli studenti avranno:	<p>Identificato una o più conseguenze indesiderate nelle loro idee, valutando e riflettendo sul loro pensiero e traendo conclusioni ben motivate. Questo aiuterà a ottimizzare l'impatto dell'idea.</p>
Ulteriori informazioni:	<p>Per ulteriori informazioni, consultare HyperIsland Toolbox.</p> <p>Questo articolo può fornire ulteriori informazioni a titolo di esempio: qui</p>

I 5 perchè

Età	12 - 15	
Competenza principale	Il "pensiero critico" ti permette di analizzare, riflettere su te stesso, adottare un ragionamento logico, dedurre, indurre o trarre conclusioni da una o più premesse, trovare e studiare fonti rilevanti, analizzare fatti e valutare e riflettere sul modo di pensare.	
Descrizione	<p>La tecnica dei 5 perché è un metodo basato sulla formulazione di domande e sulla ricerca di possibili risposte, per arrivare a conclusioni di gruppo che possono portare a evidenziare un problema o una sfida. L'obiettivo è quello di esplorare un particolare problema attraverso domande, per poi collegare le risposte del gruppo e generare altre domande, giungendo infine a delle conclusioni.</p> <p>Le idee (domande e risposte) devono essere brevi, concise e presentate nel tempo assegnato all'attività.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre idee per comprendere meglio il problema proposto. • Lavorare in gruppo per raggiungere idee comuni e consensuali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metto a confronto fonti/esigenze e opinioni diverse. • Do priorità. • Seleziono. • Ricercò ciò che crea valore per un mondo migliore. • Rifiuto la mancanza di logica. • Uso la logica deduttiva per trarre conclusioni.
Tempo	40 - 50 minuti	
Materiali	<p>5 post-it per partecipante</p> <p>Potete riprodurre l'immagine allegata per organizzare le informazioni. Può essere stampata o scritta su una lavagna. Utilizzate dei post it per raccogliere le risposte e creare nuove domande.</p>	
Contesto	<p>Questa attività funziona bene in gruppi di 4-5 studenti, creando domande e risposte e dedicando poi del tempo alla condivisione e alle conclusioni per l'intero gruppo.</p> <p>Può essere testato o praticato anche con un gruppo numeroso, in modo che tutti siano in grado di capire il processo.</p>	
Procedimento passo dopo passo		

Fase 1: (Introduzione - 10 minuti)

Per la preparazione, potreste facilitare una breve conversazione su un problema che volete esplorare come gruppo. Se il problema non è definito, chiedete agli studenti di proporre volontariamente qualche idea per mettere in pratica la tecnica (vedi fig. 1 come riferimento).

Potrebbe essere necessario illustrare brevemente un esempio relativo all'area che si sta esplorando.

Ad esempio: Problema: anziani che si sentono soli

Perché 1: **Perché gli anziani si sentono soli?**

Scrivete alcune risposte e sceglietene una: **Perché vivono in case di riposo.**

Trasformate la risposta in una domanda.

Perché 2: **Perché vivono in case di riposo?**

Scrivete alcune idee e scegliete una risposta (causa): **Perché non hanno un posto dove stare con le loro famiglie.**

Perché 3: **Perché non possono stare con le loro famiglie?**

Perché non hanno spazio a casa...

(e così via...)

Fase 2: (5 perché - 20 minuti)

Gli studenti devono rispondere volontariamente alla prima domanda e, una volta chiarito il processo, scrivono le proprie risposte su un post it e leggerle ad alta voce. Avranno a disposizione al massimo 5 minuti per trovare una risposta e scriverla.

Ogni partecipante deve leggere la sua prima risposta e poi il gruppo sceglie la risposta più concreta. Quando tutti hanno terminato il processo, attaccate gli appunti alla lavagna.

Fase 3: (Soluzione - 15 minuti)

La risposta scelta viene utilizzata per sviluppare il perché della domanda numero 2, seguendo le stesse indicazioni precedenti.

E così via, in successione, fino a trovare una risposta convincente per i 5 PERCHÉ.

Fase 4 (Conclusione - 10 minuti)

La risposta al Perché della domanda 5 sarà la formulazione finale della sfida, che faciliterà la sua comprensione e la possibilità di stabilire azioni per la sua soluzione.

Considerate di organizzare una conversazione conclusiva sulla soddisfazione del gruppo per la soluzione raggiunta.

Come adattare	Potreste esplorare problemi diversi, modificandoli in base agli interessi e al livello degli studenti. Una volta che gli studenti hanno compreso le dinamiche di questa attività, questa può essere completata in piccoli gruppi e utilizzata per esplorazioni più rapide.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	- Prodotto alcune idee per le domande proposte e saranno stati coinvolti nella discussione sulle idee migliori e sulle conclusioni.
Ulteriori informazioni	https://en.wikipedia.org/wiki/Five_whys https://seventy.org/youth-civics/can-we-talk/cwt-lessons/the-five-whys

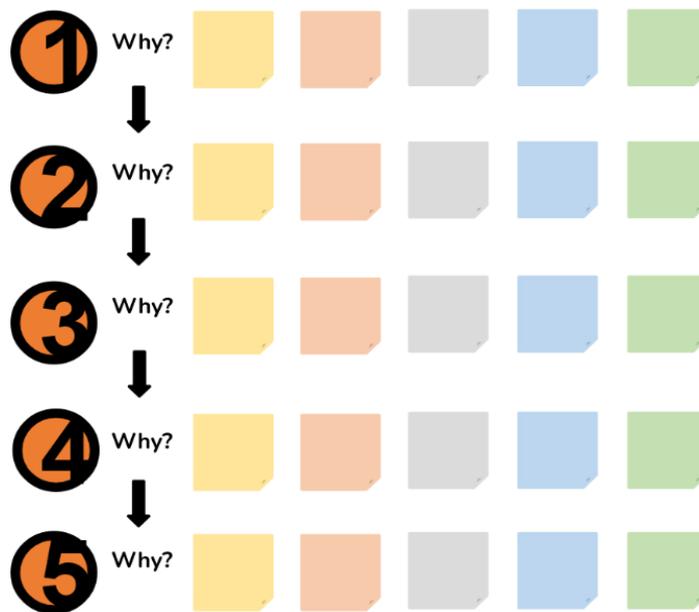


Figura 1

Mappatura dei portatori di interesse

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>Lavoro di squadra: Il "lavoro di squadra" consente di cooperare e lavorare insieme agli altri. Assicura una comunicazione efficace tra un gruppo di persone. Poiché nel lavoro ci troviamo di fronte a compiti che dipendono da un gruppo piuttosto che da singoli individui, e dato che le persone sono diverse, dobbiamo tenere conto dei diversi stili di lavoro ed essere flessibili e adattabili. Valorizzare la diversità significa affrontarla in modo positivo, basandosi sull'idea che è possibile ottenere risultati migliore con la diversità piuttosto che senza, quando la diversità è gestita correttamente.</p>	
Descrizione	<p>Lo scopo di questa attività è quello di trovare opportunità di networking e di comprendere le persone o le organizzazioni che possono essere d'aiuto, i primi utenti o testare l'uso di un prodotto o di un servizio.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di comprendere che molti portatori di interesse siano coinvolti in un tema • Sono in grado di identificare e mappare possibili reti di persone a supporto, esperti, possibili primi utenti e sfidanti. • Riesco a dimostrare un lavoro di squadra attivo per risolvere la sfida • Sono in grado di argomentare sul perché certi interlocutori sono (o non sono) fondamentali per il nostro prodotto o servizio. 	<ul style="list-style-type: none"> ⊘ Sono in grado di lavorare da solo e in gruppo. ⊘ Insieme portiamo i nostri punti di forza e collaboriamo a un piano d'azione e a una rete. ⊘ Lavoriamo bene ed efficacemente insieme ad altri, realizzando un piano d'azione in cui ognuno fa cose diverse. ⊘ Vediamo dove le cose non funzionano e cambiamo persone o compiti in modo da raggiungere insieme i nostri obiettivi. ⊘ Possiamo celebrare ciò che funziona e condividere i fallimenti sapendo come cambiare in futuro.
Tempo	<p>60 minuti L'attività potrebbe essere completata in due lezioni (A: fasi 1-4 e B: fasi 5-6).</p>	
Materiali	<p>Fogli di carta grandi (almeno A3, preferibilmente lavagne a fogli mobili); post it di 3 colori; pennarelli colorati di almeno 3 colori diversi.</p>	
Contesto	<p>Questa attività richiede che gli studenti abbiano già identificato uno o più problemi o sfide su cui stanno lavorando, con l'intera classe o in piccoli gruppi.</p>	
Procedimento passo dopo passo		

Conoscenze pregresse - Esempio:

Se l'idea di un team è quella di vendere tappi per le orecchie ecocompatibili, si esploreranno gli aiutanti, esperti dell'udito, gruppi rilevanti con esperienza in materia di ambiente, compresi gli esperti legali e politici, di sordità e di acustica

Fase 1: Introduzione

Fase 1: (Ricapitolare la sfida - 5 minuti)

Iniziate ricordando alla classe la sfida o il progetto a cui stanno lavorando. Riaccendete il loro interesse chiedendo ad alcuni studenti di condividere ciò che li entusiasma o che trovano impegnativo nel progetto.

Fase 2: (Introduzione agli stakeholder - 10 min.)

- Chiedete: "Chi pensate possa essere interessato al nostro progetto o esserne coinvolto?".
- Spiegate il termine "stakeholder" in termini semplici: "Uno stakeholder è chiunque abbia a cuore o sia influenzato da ciò che stiamo facendo".
- Fornite degli esempi: "Se il nostro progetto riguarda la pulizia del parco, uno stakeholder potrebbe essere gli abitanti della zona, i guardaparco o anche gli animali del parco".

Fase 3: (Classificazione degli stakeholder - 5 min.)

Presentate i tre tipi di stakeholder utilizzando i colori dei post-it:

- **Post-it verdi:** "Aiutanti" - Si tratta di persone che sarebbero entusiaste del vostro progetto e vorrebbero aiutarvi (ad esempio, amici, insegnanti di sostegno).
- **Cartoncini gialli:** "Vicini" - Sono persone vicine o facilmente raggiungibili (ad esempio, familiari, negozianti locali). Primi utilizzatori del prodotto o del servizio.
- **Post-it rossi:** "Sfide" - Sono persone o cose che potrebbero rendere più difficile il vostro progetto (ad esempio, regole, persone che potrebbero non essere d'accordo).

Fase 2: Mappatura delle parti interessate

Fase 1: (Lavoro di gruppo - Elenco delle parti interessate - 10 minuti)

- Dividete gli studenti in piccoli gruppi (3-4 per gruppo).
- Consegnate a ogni gruppo un set di post-it colorati e chiedete loro di scrivere su ogni post-it uno stakeholder in base alle tre categorie introdotte.
- Invitate a discutere all'interno del gruppo per identificare il maggior numero possibile di stakeholder.

Fase 2: (Creazione della mappa degli stakeholder - 10 min.)

- Su un grande foglio di carta, fate disegnare a ogni gruppo un grande cerchio al centro e scrivete al suo interno "Noi" o il nome del loro progetto.
- Chiedete agli studenti di posizionare i post-it intorno al cerchio:
 - Gli "Aiutanti" (verdi) vicini al centro. Possono essere anche Esperti
 - I "vicini" (gialli) un po' più all'esterno. Questi possono essere i primi utenti
 - Le "Sfide" (rosse) vicino ai bordi del foglio

Fase 3: (Presentazioni di gruppo - 5 minuti)

- Ogni gruppo presenta alla classe la propria mappa degli stakeholder, spiegando perché ha collocato ogni stakeholder nella posizione in cui si trova.
- Incoraggiate gli altri studenti a fare domande o a suggerire modifiche.

(Per suddividere la lezione, si può fare una breve sessione per ogni categoria di stakeholder e dividere questa lezione in più sessioni di breve durata).

Fase 3: Riflessione e conclusione

Fase 1: (Discussione in classe sull'importanza della mappatura delle parti interessate - 10 minuti)

- Chiedete: "Perché pensate che sia importante sapere chi è la nostra comunità/gli stakeholder?".
- Discutete su come sapere chi può aiutare e chi potrebbe rendere le cose difficili aiuta a pianificare meglio il prodotto o il servizio.
- Ricordate che la comprensione degli stakeholder può aiutarli a chiedere aiuto quando ne hanno bisogno o a prepararsi ad affrontare eventuali sfide.

Fase 2: (Conclusione - 5 minuti)

- Prima di concludere, chiedete a ogni studente di scrivere su un post it una cosa che ha imparato sugli stakeholder (come un "lasciapassare").
- Raccogliere le i lasciapassare e rileggeteli per valutare la comprensione dei contenuti.

Come adattare

Questa attività può essere svolta a diversi livelli di complessità.

- Con i gruppi più avanzati, si possono introdurre mappe degli stakeholder di imprese sociali reali nella vostra zona come esempio.
- Con i gruppi di età inferiore, potete fornire degli interlocutori e chiedere loro di collocarli entro livelli predefiniti di "interesse": fondamentale, importante, non così importante.

Aumentare la complessità:

- Per gli studenti più avanzati o per lezioni future, potete introdurre mappe di stakeholder reali di imprese sociali locali.

	<ul style="list-style-type: none"> – Per i livelli più bassi, fornite stakeholder preselezionati e guidate gli studenti a posizzarli sulla mappa. <p>Per la riflessione: Create un diario delle relazioni, un video diario che documenti ogni fase del processo di mappatura degli stakeholder o, per stili diversi di apprendimento, gli studenti possono interpretare l'esperienza come uno spettacolo.</p>
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Prodotto mappe degli stakeholder in ciascun gruppo. – Partecipato a discussioni e presentazioni di gruppo (lavoro di squadra) – Riflettuto in uscita, dimostrando la loro comprensione sugli stakeholder e sulla loro importanza.

Mappatura del viaggio del cliente

Età	12 - 15
Competenza principale	Il "pensiero critico" ti permette di analizzare, riflettere su te stesso, adottare un ragionamento logico, dedurre, indurre o trarre conclusioni da una o più premesse, trovare e studiare fonti rilevanti, analizzare fatti e valutare e riflettere sul modo di pensare.
Descrizione	Gli studenti riflettono sull'intera esperienza di un cliente all'interno di una situazione per trovare modi per migliorare e innovare la loro idea.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di identificare le opportunità di innovazione tracciando l'esperienza del cliente. • Metto a confronto fonti/esigenze e opinioni diverse. • Do priorità. • Seleziono. • Ricercò ciò che crea valore per un mondo migliore. • Rifiuto la mancanza di logica. • Uso la logica deduttiva per trarre conclusioni.
Tempo	60 - 75 minuti
I materiali	Carta per alimenti, penne colorate, post it Esempi utili: https://au.whogivesacrap.org/ https://youtu.be/WdWZ8WVv6qk?feature=shared
Contesto	Questa attività viene utilizzata quando gli studenti hanno stabilito un'idea e sono pronti a identificare il collegamento tra l'esperienza di un cliente e il prodotto o servizio che stanno cercando di creare. L'attività è più adatta se applicata a un'idea specifica di prodotto o servizio dello studente o del gruppo.
Passo dopo passo	

Informazioni preliminari

Ogni situazione o problema (ad esempio, la tinteggiatura di una stanza) prevede una serie di fasi fino al completamento del compito o alla soluzione del problema (ad esempio, andare al negozio, scegliere un colore, comprare la vernice, comprare un rullo, coprire il pavimento, dipingere la parete, assicurarsi che sia liscia, ecc.) Identificando e tracciando queste fasi, gli studenti possono trovare opportunità di soluzione uniche e potenzialmente trascurate.

Caso di studio - facoltativo (si può usare un esempio locale per il proprio contesto)

Un esempio utile per evidenziare il valore di questa attività è quello dell'impresa sociale [Who Gives A Crap](#) (video di presentazione [qui](#)) e del prodotto carta igienica. Comprendendo il percorso del cliente nell'acquisto e nell'utilizzo della carta igienica, si sono individuati una serie di problemi che i clienti sperimentano (ad esempio, il fatto di dover portare una grande scatola di carta igienica alla propria auto ha portato a cambiare il modello di consegna; l'impossibilità di riciclare l'imballaggio ha portato alla creazione di un imballaggio riciclabile; il fatto di non sapere quanti rotoli di carta igienica sono rimasti ha portato alla comparsa di un "rotolo di emergenza" rosso che indica che la fornitura sta per terminare). L'identificazione e la

soluzione di questi problemi ha contribuito a costruire e a scalare una soluzione innovativa e di successo per la carta igienica.

Fase 1: (Preparazione - 5 minuti)

Spiegate che gli studenti tracceranno il percorso di un cliente. Gli studenti devono pensare a cosa fanno attualmente i clienti quando acquistano un prodotto o un servizio come il loro.

Chiedete agli studenti di tracciare il percorso del cliente su un grande foglio di carta da alimenti. Potete quindi guidare gli studenti attraverso le fasi dell'attività come segue:

Fase 2: (Stabilire le fasi - 10 min.)

Scrivete tutti i passi che il cliente compie. Metteteli su dei post-it. Anche i più piccoli sono importanti. L'idea è quella di osservare da vicino l'intera esperienza.

Fase 3: (Ordinare le fasi - 10 min.)

Organizzate le fasi in ordine. Questo aiuta a creare una linea temporale. Potete anche mostrare i diversi percorsi che il cliente potrebbe intraprendere. Si possono usare immagini o qualsiasi altro modo per mostrare i diversi passaggi.

Fase 4: (Approfondimenti - 15 minuti)

Trovate spunti di riflessione. Cosa è difficile o fastidioso in ogni fase? Cosa potrebbe essere migliorato? Ci sono degli schemi? Cercate alcune possibilità di migliorare le cose. Annotatele in ogni fase.

Fase 5: (Condivisione - 15 minuti)

Se potete, condividete la mappa con persone che conoscono l'esperienza. Potrebbero notare cose che vi sono sfuggite o che avete mal interpretato.

Fase 6: (Perfezionamento - 10 min.)

Restringete il campo alle migliori opportunità d'innovazione del punto 4. Cerchiatele. Usatele come ispirazione per progettare un prodotto o un servizio promettente.

Come adattare	<p>Gli studenti potrebbero creare uno storyboard che traccia il percorso del cliente.</p> <p>Gli studenti potrebbero utilizzare strumenti digitali per rappresentare i loro risultati.</p> <p>Create un diario del viaggio del cliente, un video diario che documenti ogni fase del viaggio del cliente o un gioco di ruolo dell'esperienza.</p>
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<p>- completato la mappa del percorso del cliente, individuando alcune opportunità di innovazione.</p>
Ulteriori informazioni	<p>Una spiegazione dell'attività con ulteriori esempi è disponibile qui.</p>

Matrice How-Now-Wow

Età	12 - 15	
Competenza principale	Il "pensiero critico" ti permette di analizzare, riflettere su te stesso, adottare un ragionamento logico, dedurre, indurre o trarre conclusioni da una o più premesse, trovare e studiare fonti rilevanti, analizzare fatti e valutare e riflettere sul modo di pensare.	
Descrizione	Gli studenti utilizzano questa matrice di attività per classificare le loro idee in base a creatività e fattibilità, aiutandoli a identificare le soluzioni che possono creare un impatto significativo.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di analizzare le mie idee per trovare quelle con il potenziale maggiore 	<ul style="list-style-type: none"> • Metto a confronto fonti/esigenze e opinioni diverse. • Do priorità. • Seleziono. • Ricercò ciò che crea valore per un mondo migliore. • Rifiuto la mancanza di logica. • Uso la logica deduttiva per trarre conclusioni.
Tempo	30 - 45 minuti	
Materiali	Fogli A3, penne	
Contesto	<p>Questa attività può essere utilizzata dopo che gli studenti hanno generato molte possibili idee di soluzione. Aiuterà gli studenti ad analizzare le loro idee e a scegliere quelle che hanno il maggior potenziale. Tutto ciò che viene inserito nella sezione "wow" dovrebbe essere preso in considerazione.</p> <p>Adattato da HyperIsland Toolbox.</p>	
Procedimento passo dopo passo		

Fase 1: (Preparare la griglia - 5-10 minuti)

Chiedete agli studenti di disegnare una griglia con quattro sezioni (o fornite un modello stampato) sulla base del modello in allegato

Fase 2: (Spiegare la griglia - 5 minuti)

Spiegate cosa rappresenta ogni sezione della griglia:

- **Blank (Idee impossibili)** - Si tratta di idee non entusiasmanti o creative e che sono difficili da realizzare.
- **How/Come (idee gialle)** - Si tratta di idee grandi e creative che mostrano un pensiero nuovo. Tuttavia, non possono essere attuate in questo momento a causa di limitazioni importanti, come la necessità di disporre di molto denaro o tecnologia.
- **Adesso/Now (idee blu)** - Si tratta di idee semplici che possono essere messe in pratica facilmente. Di solito risolvono piccoli problemi e forniscono piccoli benefici.
- **Wow (Idee verdi)** - Si tratta di idee creative che possono essere realizzate subito e avere un grande impatto. Queste idee possono creare un cambiamento reale e funzionare all'interno del contesto esistente.

Fase 3: (Ordinamento delle idee - 10-15 minuti)

Chiedete agli studenti di guardare il foglio, il file o lo schema in cui hanno registrato le loro idee di soluzione. Dovrebbero cerchiare 6-10 idee che sembrano promettenti o interessanti.

Successivamente, gli studenti devono ordinare le idee nella matrice How-Now-Wow. Incoraggiateli a discutere ogni idea con il loro gruppo per assicurarsi che rientri nella categoria giusta.

Se gli studenti hanno una o più idee Wow, chiedete loro di considerare tutti i motivi per cui si tratta di un'idea Wow.

Fase 4: (Scegliere le idee - 10-15 minuti)

Ora gli studenti possono scegliere le idee da portare avanti. Se gli studenti non hanno abbastanza idee, incoraggiateli a continuare a pensare e ideare.

Si può chiedere ai gruppi di condividere la matrice con l'intera classe per avere un ulteriore feedback e una discussione.

Come adattare

Si può utilizzare il brainstorming, la discussione e la votazione in diverse fasi dell'attività per aiutare gli studenti a decidere in modo collaborativo quali idee portare avanti, rendendo il processo più divertente e coinvolgente.

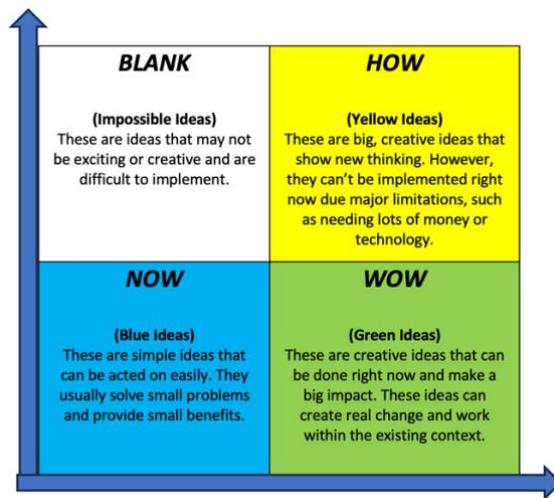
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

- utilizzato la matrice How-Now-Wow per valutare e riflettere sulle loro idee per trarre conclusioni ben motivate e ottimizzare l'impatto.

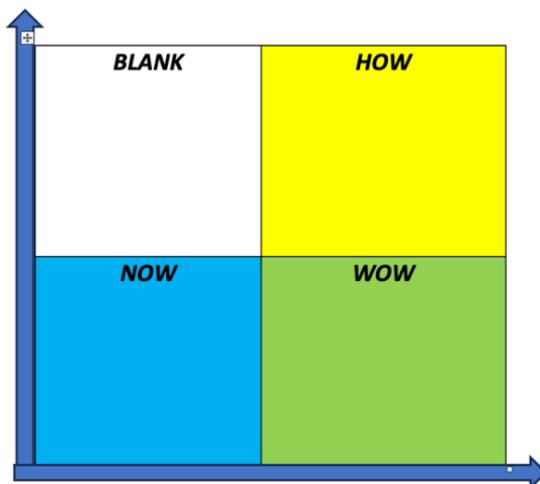
Ulteriori informazioni:

Ulteriori informazioni sono disponibili qui: [Cassetta degli attrezzi HyperIsland](#)

Matrice How-Now-Wow (Istruzioni)



How-Now-Wow Matrix (Template)



Orto Scolastico

Età	12-15	
Competenza principale	<p>Lavoro di squadra: Il "lavoro di squadra" consente di cooperare e lavorare insieme agli altri. Assicura una comunicazione efficace tra un gruppo di persone. Poiché nel lavoro ci troviamo di fronte a compiti che dipendono da un gruppo piuttosto che da singoli individui, e dato che le persone sono diverse, dobbiamo tenere conto dei diversi stili di lavoro ed essere flessibili e adattabili. Valorizzare la diversità significa affrontarla in modo positivo, basandosi sull'idea che è possibile ottenere risultati migliore con la diversità piuttosto che senza, quando la diversità è gestita correttamente.</p>	
Descrizione	<p>In questa attività, gli studenti lavoreranno in team per creare un orto scolastico sostenibile e finanziarlo attraverso una campagna di crowdfunding, esplorando i concetti di imprenditorialità sociale.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di ricercare e analizzare le esigenze della nostra comunità in materia di alimentazione sana e sostenibilità. ● Riesco a progettare un orto scolastico che risponda a queste esigenze e promuova la biodiversità. ● Sono in grado di pianificare ed eseguire una campagna di crowdfunding ● Sono in grado di gestire le risorse del progetto in modo responsabile e trasparente. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di lavorare da solo e in gruppo. ● Insieme portiamo i nostri punti di forza e collaboriamo a un piano d'azione e a una rete. ● Lavoriamo bene ed efficacemente insieme ad altri, realizzando un piano d'azione in cui ognuno fa cose diverse. ● Vediamo dove le cose non funzionano e cambiamo persone o compiti in modo da raggiungere insieme i nostri obiettivi. ● Possiamo celebrare ciò che funziona e condividere i fallimenti sapendo come cambiare in futuro.
Tempo	Un intero anno scolastico, o almeno un ciclo di coltivazione	
I materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Attrezzature per il giardinaggio (pale, rastrelli, annaffiatori, ecc.) ● Spazio nella scuola per l'orto (o vasi per la classe). ● Materiale di cancelleria per la pianificazione e il monitoraggio del progetto ● Programma di grafica per creare materiale di comunicazione per la campagna di crowdfunding. 	

Contesto	<p>Questa attività è adatta agli studenti che stanno esplorando i temi dell'imprenditoria sociale, della sostenibilità e dell'impegno civico. Permette loro di applicare le proprie conoscenze e competenze a un progetto reale con un impatto sulla loro comunità. Promuove inoltre l'autonomia nella responsabilità e la cura dell'ambiente educativo. Richiede la possibilità di utilizzare uno spazio della scuola all'aperto, sfruttando questo spazio e/o riutilizzandolo per l'orto scolastico. Questa attività è combinata con una campagna di crowdfunding. Le fasi generali del crowdfunding sono riportate, ulteriori dettagli sono disponibili nella descrizione dell'attività.</p>
Passo dopo passo	
<p>Fase 1: Ricerca e analisi dei bisogni (2 settimane):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti fanno ricerche sulle sfide e le opportunità legate al mangiare sano e alla sostenibilità nella loro comunità. • Conducono sondaggi, interviste e analisi dei dati per identificare le esigenze specifiche. • Definiscono i destinatari dell'orto scolastico e il modo in cui può contribuire alla comunità. <p>Fase 2: progettare un orto sostenibile (3 settimane):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sulla base delle loro ricerche, gli studenti progettano un orto scolastico che sia sostenibile in termini di: <ul style="list-style-type: none"> ○ Uso efficiente di acqua ed energia ○ Gestione dei rifiuti organici (compostaggio) ○ Promozione della biodiversità ○ Integrazione con il curriculum scolastico (scienze naturali, matematica, ecc.) • Gli studenti creano un piano di lavoro dettagliato, che comprende una tempistica e l'assegnazione delle responsabilità. <p>Fase 3: crowdfunding con ricompensa (3 settimane):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti ricercano le piattaforme di crowdfunding con ricompensa e scelgono quella più adatta al loro progetto. • Definiscono un obiettivo di raccolta fondi realistico, basato su un budget dettagliato. • Progettano ricompense interessanti per i finanziatori, che possono includere: <ul style="list-style-type: none"> ○ Prodotti dell'orto (frutta, verdura, erbe aromatiche) ○ Laboratori di giardinaggio e cucina sana ○ Visite guidate all'orto ○ Visibilità sul sito web del progetto e sui social network • Creano una campagna di marketing digitale che comprende video, foto, testi e un piano per i social media. <p>Fase 4: lancio e gestione della campagna (1 mese):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti lanciano la campagna di crowdfunding e la promuovono attivamente nella loro comunità, utilizzando strategie di marketing online e offline. • Mantengono una comunicazione costante con i finanziatori, aggiornandoli sui progressi del progetto. 	

- Gestiscono i fondi raccolti in modo trasparente e responsabile, tenendo un registro dettagliato delle spese.

Fase 5: Costruzione e gestione del giardino (per il resto dell'anno scolastico):

- Con i fondi raccolti, gli studenti realizzano l'orto, seguendo il loro progetto e il piano di lavoro.
- Mettono in atto le pratiche di sostenibilità che hanno pianificato.
- Organizzano attività per coinvolgere la scuola e la comunità locale nell'orto, come laboratori, eventi e visite.
- Valutano l'impatto del progetto sulla comunità e documentano i risultati.

Come adattare

- Per gli studenti più interessati alla progettazione e alla tecnologia, è possibile integrare l'uso di software di progettazione 3D per creare un modello virtuale dell'orto.
- Per gli studenti interessati all'imprenditoria sociale, è possibile approfondire la creazione di un modello di business per l'orto, esplorando la possibilità di generare reddito attraverso la vendita di prodotti o servizi.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

- Sviluppato capacità di: leadership, lavoro di squadra, comunicazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi.
- Acquisito conoscenze su sostenibilità, alimentazione sana, crowdfunding, marketing digitale e imprenditoria sociale.
- Creato un progetto con un impatto positivo sulla loro comunità, promuovendo la partecipazione dei cittadini e la consapevolezza ambientale.

Ulteriori informazioni

Potete trovare altre ispirazioni qui:

<https://schoolgardenproject.org/>

<https://seewhatgrows.org/6-school-garden-examples-to-inspire-your-own/>

<https://seedmoney.org/blog/best-crowdfunding-practices-eden-community-garden/>

Riflessione del semaforo

Età	12 - 15
Competenza principale	Lavoro di squadra: Il "lavoro di squadra" consente di cooperare e lavorare insieme agli altri. Assicura una comunicazione efficace tra un gruppo di persone. Poiché nel lavoro ci troviamo di fronte a compiti che dipendono da un gruppo piuttosto che da singoli individui, e dato che le persone sono diverse, dobbiamo tenere conto dei diversi stili di lavoro ed essere flessibili e adattabili. Valorizzare la diversità significa affrontarla in modo positivo, basandosi sull'idea che è possibile ottenere risultati migliore con la diversità piuttosto che senza, quando la diversità è gestita correttamente.
Descrizione	Gli studenti riflettono sulla collaborazione nel loro gruppo utilizzando i colori rosso, arancione e verde.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di riflettere sui progressi del mio team. ● Posso discutere di come superare le sfide nel mio team. <ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di lavorare da solo e in gruppo. ● Insieme portiamo i nostri punti di forza e collaboriamo a un piano d'azione e a una rete. ● Lavoriamo bene ed efficacemente insieme ad altri, realizzando un piano d'azione in cui ognuno fa cose diverse. ● Vediamo dove le cose non funzionano e cambiamo persone o compiti in modo da raggiungere insieme i nostri obiettivi. <ul style="list-style-type: none"> ● Possiamo celebrare ciò che funziona e condividere i fallimenti sapendo come cambiare in futuro.
Tempo	30-60 minuti
Materiali	Proiettore, penne, carta
Contesto	Questa attività potrebbe essere utilizzata quando si vede un gruppo in difficoltà o quando si prevedono problemi e ostacoli.

Procedimento passo dopo passo

Fase 1: (Discussione di gruppo - 10-15 minuti)

Mostrate alla lavagna l'immagine di un semaforo, con tutti i colori visibili. Spiegate che il verde indica un alto livello di lavoro di squadra, l'arancione un livello medio e il rosso un basso livello di lavoro di squadra.

Discutete con gli studenti su com'è il lavoro di squadra per ogni colore del semaforo.

Scrivere i contributi degli studenti accanto al colore dell'immagine per ogni colore.

Fase 2: (Riflessione individuale - 10-15 minuti)

Incoraggiate gli studenti a riflettere individualmente se il loro gruppo è a un livello rosso, arancione o verde di lavoro di squadra. Su un foglio, chiedete ad ogni studente di scrivere individualmente il colore che meglio rappresenta la propria squadra e le motivazioni.

Fase 3: (Riflessione di gruppo - 10-20 minuti)

Spiegate che gli studenti condivideranno la loro riflessione all'interno del loro gruppo. L'obiettivo della conversazione è discutere i problemi e mettere in evidenza il lavoro di squadra migliore in modo rispettoso.

In primo luogo, ogni gruppo permette a ciascun membro di condividere il proprio colore e le proprie ragioni senza essere interrotto e senza alcuna discussione.

Il passo successivo consiste nel discutere in gruppo. Le domande guida potrebbero essere:

- Quali sono gli ostacoli o le difficoltà che sono stati condivisi e sui quali siete d'accordo?
- Quali sono gli aspetti positivi e perché?
- Come si può sviluppare un piano di miglioramento?
- Che cosa dovrete fare di più come gruppo?
- Cosa dovrete smettere di fare come gruppo?

Fase 4: (Conclusione - 10 minuti)

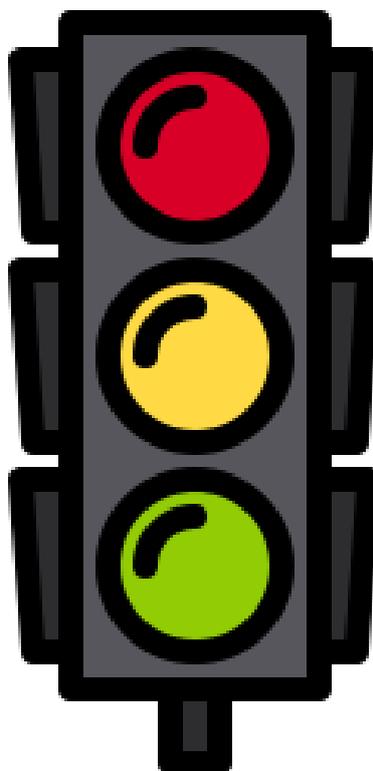
Se avete svolto questa attività con piccoli gruppi in classe, concludete la discussione con l'intero gruppo.

È possibile che ogni gruppo presenti un esempio di lavoro di squadra che ha imparato.

Come adattare

- Includere o aggiungere diversi stili di riflessione.
- Considerate altre dimensioni dei gruppi o adattate questo processo per l'intera classe.

<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzato la riflessione sul semaforo per migliorare la cooperazione, la comunicazione e la collaborazione nel loro team.
<p>Ulteriori informazioni</p>	<p>Per ulteriori esempi su come utilizzare l'attività del semaforo in diversi tipi di riflessione, consultare il sito: https://thinkingpathwayz.weebly.com/traffic-light-reflection.html.</p>



Scintilla di creatività I

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>Creatività: Le persone creative hanno la capacità di escogitare nuovi modi per svolgere i compiti, risolvere i problemi e affrontare le sfide. Portano una prospettiva fresca e talvolta non ortodossa al loro lavoro. Questo modo di pensare può aiutare i dipartimenti e le organizzazioni a muoversi in direzioni più produttive. Per creare un impatto attraverso l'imprenditorialità, la creatività è essenziale per progettare risposte originali alle imprevedibili sfide sociali, economiche e ambientali del presente e del futuro.</p>	
Descrizione	<p>Questa attività aiuta ad evidenziare l'importanza della creatività quando si risolvono problemi o si realizzano nuove idee. Dimostra che tutti possono essere creativi come individui e come membri di un team.</p> <p>L'attività è suddivisa in tre piccoli esercizi di warm up e mira a produrre idee senza filtri. "Scintilla di creatività I" può essere seguita dall'attività "Scintilla di Creatività" II.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Credo nelle mie capacità creative • Capisco il valore della creatività per risolvere i problemi o per realizzare nuove idee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riesco a creare o realizzare cose nuove. • Faccio le cose in modo diverso dagli altri. • Riesco ad avere una mentalità aperta alle possibilità. • Sono in grado di riprovare (perseverare). • Innovo. • Riesco a cambiare/adattarmi. • Non sono bloccato.
Tempo	60 minuti	
Materiali	<p>Post it, penne e colori, una parete su cui appendere i risultati.</p> <p>Versione digitale o stampata dell'<i>immagine 1 (La bicicletta)</i></p> <p>Carta bianca per realizzare l'attività della casa</p>	
Contesto	<p>Per lo sviluppo di progetti imprenditoriali in classe è fondamentale allenare la creatività e l'immaginazione. In questa fase, è importante iniziare a lavorare in modo intenzionale su questa abilità chiave per la vita, aiutando gli studenti ad acquisire fiducia in sé stessi. Una volta che gli studenti hanno acquisito familiarità con il processo, gli</p>	

	<p>esercizi creativi di breve durata possono essere svolti in qualsiasi momento. Questa attività precede “Scintilla di creatività” II.</p>
<p>Procedimento passo dopo passo</p>	
<p><i>Fase 1: (Impostazione dell'intenzione - 20 minuti)</i></p> <p>Distribuite due post it a ogni studente.</p> <p>Chiedete agli studenti di scrivere individualmente su un post it 3 idee su cosa intendono per creatività e su un altro post it il nome di una persona che ritengono creativa.</p> <p>Attaccate i foglietti in uno spazio della classe condiviso da tutti gli studenti o da volontari per leggerli ad alta voce.</p> <p>Chiedete agli studenti cosa pensano della frase seguente: <u>"Tutti possono essere creativi"</u>.</p> <p><i>Fase 2: (La casa - 10 minuti)</i></p> <p>Chiedete a ogni studente di prendere un foglio di carta bianco e di dividerlo in 8 sezioni. Spiegate quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ogni studente ha 5 secondi per fare un disegno veloce in ogni sezione. - Per la prima sezione, gli studenti disegnano una CASA di qualsiasi tipo. - Dopo cinque secondi, nella sezione 2, chiedete agli studenti di disegnare un'altra casa. - Continuate a dare queste istruzioni con lo stesso schema fino allo scadere del tempo per la sezione 8. <p>Gli studenti devono condividere i risultati ed esplorare ciò che è successo come gruppo.</p> <p>Possibili domande guida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - È stato facile riempire le 8 sezioni con 8 case diverse? Qualcuno ci è riuscito? - Quante case diverse avete ottenuto? - Avete trovato qualcosa di sorprendente? - Avete sentito lo stress? <p>Potreste spiegare che c'è un punto di svolta in cui si esce dalla zona di comfort e cominciano a nascere nuove idee. A volte questo può essere stressante all'inizio, ma gratificante quando accade.</p> <p><i>Fase 3: (La bicicletta - 15 minuti)</i></p>	

Distribuite una copia stampata dell'immagine 1 (la bicicletta) a ogni studente. Se possibile, fate sedere gli studenti in cerchio. Spiegate agli studenti che, in base alla loro esperienza di guida della bicicletta, devono guardare l'immagine e disegnare un miglioramento del progetto della bicicletta. Spiegate che hanno 10 secondi di tempo.

Ad esempio: cosa aggiungereste a questa bicicletta? Disegnate.

Poi, dopo 10 secondi dal primo miglioramento della bicicletta, gli studenti devono passare il foglio alla persona a sinistra e chiedere di nuovo di aggiungere un miglioramento a quanto disegnato prima. Continuate per il numero di volte desiderato.

Fase 4: (Conclusione - 10 minuti)

Appendete tutte le biciclette completate su una parete, creando una mostra dei risultati. Chiedete agli studenti di spostarsi per osservare i progetti e cercare di individuare le idee che preferiscono.

Sarà l'opportunità per evidenziare i vantaggi della co-creazione e del lavoro cooperativo. È anche un'occasione per sperimentare come la condivisione delle idee sia un'opportunità di miglioramento.

<p>Come adattare</p>	<p>A seconda del numero di studenti, questa attività può essere svolta in un gruppo allargato o in piccoli gruppi (5-7 persone); il disegno deve essere scambiato il maggior numero di volte possibile, fino a 7 volte se il gruppo è numeroso.</p> <p>Potreste utilizzare esercizi di warm up creativi ulteriori durante le diverse fasi del progetto. Questo potrebbe essere utile per fare pratica e rafforzare la fiducia, aumentando l'autostima e la motivazione degli studenti, il superamento delle inibizioni e il lavoro di squadra.</p>
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<p>Gli studenti avranno sperimentato una tecnica di generazione di idee e avranno poi prodotto e condiviso idee.</p>
<p>Ulteriori informazioni</p>	<p>Potreste usare <i>l'immagine 2</i> per trasmettere alcune idee sulla creatività applicata durante il corso di un progetto. Considerate se questi esercizi possono essere un esempio di pensiero divergente.</p> <p>Qui potete trovare altre tecniche di warm up creativo. https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/</p>

Immagine 1



Immagine 2

Divergent thinking

Generating many
and varied options



Evaluating options,
making decisions

Convergent thinking

Avoiding judging ideas as either bad or good during this part of the process.

Build, combine and improve the production of ideas.

Stretch to create wild ideas, use your sense of humor and again, avoid judgment

Generate a long list of potential options

Be deliberate and allow decision making

Check your goal or defined problem. Verify choices against your objectives in each step

Improve your ideas, not all ideas are workable solutions.

Consider and value novelty, save original ideas for the future even if they do not adjust your objective.

Creativity Spark II

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>Creatività: Le persone creative hanno la capacità di escogitare nuovi modi per svolgere i compiti, risolvere i problemi e affrontare le sfide. Portano una prospettiva fresca e talvolta non ortodossa al loro lavoro. Questo modo di pensare può aiutare i dipartimenti e le organizzazioni a muoversi in direzioni più produttive. Per creare un impatto attraverso l'imprenditorialità, la creatività è essenziale per progettare risposte originali alle imprevedibili sfide sociali, economiche e ambientali del presente e del futuro.</p>	
Descrizione	<p>Questa attività aiuta a sottolineare l'importanza della creatività quando si risolvono problemi o si realizzano nuove idee. Dimostra che tutti possono essere creativi come individui e come membri di un team.</p> <p>Creativity Spark II è la continuazione di Creativity Spark I e ha lo scopo di produrre e filtrare idee, selezionando e migliorando le migliori per lo scopo.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Credo nelle mie capacità creative • Capisco il valore della creatività per risolvere i problemi o per realizzare nuove idee. • Sono in grado di selezionare e valutare diverse idee come membro di un team. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riesco a creare o realizzare cose nuove. • Faccio le cose in modo diverso dagli altri. • Riesco ad avere una mentalità aperta alle possibilità • Sono in grado di riprovare (perseverare). • Innovo. • Riesco a cambiare/adattarmi. • Non sono bloccato.
Tempo	45-60 minuti	
Materiali	<p>Post it, penne e colori, una parete su cui appoggiare i risultati.</p> <p>Versione digitale o stampata dell'Immagine 1 (Il processo creativo)</p> <p>Copie stampate dell'immagine 2 (I tre) per ogni gruppo.</p> <p>Carta bianca</p>	
Contesto	<p>Per lo sviluppo di progetti imprenditoriali in classe è fondamentale allenare la creatività e l'immaginazione. In questa fase, è importante iniziare a lavorare in modo intenzionale su questa abilità chiave per la vita, aiutando gli studenti ad acquisire fiducia in sé stessi. Una</p>	

	volta che gli studenti hanno familiarizzato con il processo, gli esercizi creativi di breve durata possono essere svolti in qualsiasi momento. Questa attività segue "Scintilla di creatività" I.
--	---

Procedimento asso dopo passo	
---	--

Fase 1: (Brainstorming - 15 minuti)

Organizzate la classe in piccoli gruppi (circa 5 studenti). Fornite agli studenti dei post it. Preparate un problema di base che potrebbe diventare una questione con cui possono riferirsi, ad esempio un problema etico o qualcosa che li circonda e che vorrebbero migliorare.

Esempio di domanda:

Come si potrebbe migliorare la nostra città per facilitare la vita dei giovani?

L'obiettivo del brainstorming è produrre il maggior numero possibile di idee. Incoraggiate gli studenti a essere positivi e a non criticare le idee altrui. In questa fase tutte le idee sono buone.

All'inizio è utile incoraggiare una mentalità aperta e accettare che anche il fallimento faccia parte del processo. In questa fase si può ricordare agli studenti che il fatto che qualcuno proponga un'idea non significa che sia obbligato a realizzarla o a portarla avanti.

Lasciate agli studenti 5 minuti per annotare tutte le idee che gli vengono in mente e scrivete ciascuna di esse su un post it.

Fase 2: (Il processo creativo - 15 minuti)

Fornite il contesto spiegando l'*Immagine 1 "Il processo creativo"*, un modello di funzionamento dei processi creativi che utilizza una metafora mnemonica che lo mette in relazione con i quattro elementi: fuoco, aria, acqua e terra.

Si consiglia di utilizzare la spiegazione riportata di seguito:

Fuoco: Preparazione e motivazione. Spiegate che questo è l'inizio, il fuoco. È necessario aggiungere benzina al fuoco dell'ispirazione e dell'entusiasmo, per generare un ambiente "caldo" che porti alla realizzazione dei progetti. Per creare la scintilla, la fiamma che ispira, sono necessari la motivazione, la fiducia e l'interesse di coloro che lo realizzeranno.

Aria: Generazione di idee associate a progetti. Questo è il momento dell'immaginazione e della fantasia. Le idee sono nell'aria, dove si dà il permesso di sbagliare e si usano tecniche per generare idee. Questa fase è utilizzata per superare la zona di comfort e dove il lavoro di squadra rafforza il progetto.

Acqua. Filtrare le idee. Spiegate che gli studenti useranno l'acqua per trovare le pepite d'oro. Questa fase aiuta a filtrare le idee generate per renderle più concrete e utili.

Terreno: Concretizzazione. È il momento in cui le idee progettuali iniziano a prendere forma e a solidificarsi, in modo da iniziare a trasformarsi in azioni reali.

Fase 3: (Organizzare le idee intorno all'"Albero" - 20 minuti)

Spiegate che ogni gruppo dovrà selezionare le idee e inserirle nell'albero. Potrebbero doverne riscrivere alcune. Ci saranno al massimo 8 idee da prendere in considerazione e gli studenti dovranno posizionare in cima una soluzione fattibile abbastanza buona, da presentare al gruppo allargato.

Fase 4: (Conclusione - 10 minuti)

Posizionate tutti gli alberi completati su una parete, creando una mostra dei risultati. Chiedete agli studenti di spostarsi per osservare i risultati e cercare di individuare le soluzioni che preferiscono.

Sarà un'occasione per evidenziare i vantaggi della co-creazione e del lavoro cooperativo.

Come adattare	Potreste utilizzare esercizi di warm up creativi ulteriori durante le diverse fasi del progetto. Questo potrebbe essere utile per fare pratica e rafforzare la fiducia, aumentando l'autostima e la motivazione degli studenti, il superamento di inibizioni e il lavoro di squadra.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Gli studenti produrranno e condivideranno idee, poi selezioneranno e filtreranno le idee all'interno del gruppo.
Ulteriori informazioni	Alcuni suggerimenti per il brainstorming: https://www.edutopia.org/blog/critical-thinking-toolbox-brainstorm-hans-nathaniel-bluedorn

Immagine 1



Immagine 2



Social Business model canvas

Età	12-15
Main Competence	Il "pensiero critico" ti permette di analizzare, riflettere su te stesso, adottare un ragionamento logico, dedurre, indurre o trarre conclusioni da una o più premesse, trovare e studiare fonti rilevanti, analizzare fatti e valutare e riflettere sul modo di pensare.
Description	A Social Business Model Canvas (SBMC) is a strategic management tool that helps organisations in designing, visualising, and developing their social business models. It is an adaptation of the traditional Business Model Canvas (BMC), tailored to focus more on social impact rather than just profit. The SBMC includes elements that emphasise the social mission and the value proposition of the organisation.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di comprendere la complessità del business • Sono in grado di strutturare un progetto imprenditoriale • Sono in grado di rappresentare visivamente le fasi necessarie per sviluppare un progetto imprenditoriale. <ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di ragionare sul valore che un'azienda può generare per le persone e per l'ambiente. • Metto a confronto fonti/esigenze e opinioni diverse. • Do priorità. • Selezione. • Ricercò ciò che crea valore per un mondo migliore. • Rifiuto la mancanza di logica. • Uso la logica deduttiva per trarre conclusioni.
Tempo	2 ore – 2 ore e 30 minuti
Materiali	SBMC modificabile da compilare Un PC per gruppo di lavoro Blocco note e penne
Contesto	Queste linee guida per lo sviluppo di una SBMC sono ritenute più adatte per le classi che hanno lavorato in team sviluppando diverse idee imprenditoriali; per i team che hanno già identificato un'idea imprenditoriale e devono definire e pianificare i passi successivi; per ottenere una visione globale dell'attività in via di sviluppo.
Procedimento passo dopo passo	

Fase 1: (Warm up - 20-25 minuti)

Potete presentare il SBMC al vostro studente utilizzando la metafora del teatro (figura in allegato): "Quando si va a teatro per assistere a uno spettacolo, ci sono molti elementi visibili sul palco che contribuiscono al successo dello spettacolo e al divertimento del pubblico. Tuttavia, c'è anche una parte nascosta: quella dietro le quinte. Questa parte è altrettanto essenziale, in quanto garantisce che lo spettacolo sul palco si svolga senza intoppi e abbia successo".

Lo stesso vale per qualsiasi azienda: ogni impresa ha una parte visibile al pubblico e una parte nascosta che contribuisce al suo funzionamento. Sviluppando una SBMC è possibile riflettere sulla parte che i clienti vedranno e con cui interagiranno (ad esempio, come l'azienda li raggiungerà o come i prodotti saranno venduti - negozi/online), nonché sulle parti che non vedranno ma comunque fondamentali per l'azienda (ad esempio, i costi e i flussi di entrate dell'azienda).

Si può pensare di fornire una semplice definizione di SBMC.

Potete guidare la classe nella compilazione di un SBMC di una nota azienda (trovate un esempio in allegato; [qui](#) un video del BMC di Ryanair). Potete utilizzare un SBMC modificabile e proiettarlo sulla lavagna multimediale della classe.

Fase 2: (Sviluppo dell' SBMC - 1 - 1,5 ore)

Fornite agli studenti un [SBMC modificabile](#) e invitate ogni squadra a compilarlo con l'obiettivo di sviluppare il SBMC dei propri progetti imprenditoriali.

È possibile che ciascun gruppo abbia bisogno di supporto. In questo caso, potrebbe essere utile guidare lo sviluppo del SBMC compilando una sezione alla volta, consentendo a ciascun team di completare una sezione prima di passare alla successiva.

Un approccio per riempire il canvas, rispecchiando la metafora del teatro, potrebbe essere:

1. Proposta di valore
2. Segmenti di clientela
3. Canali
4. Relazione con il cliente
5. Flussi di reddito
6. Struttura dei costi
7. Attività principali
8. Risorse chiave
9. Partner chiave
10. Struttura dei costi
11. Impatto e misurazione - tre sezioni

Fase 3: (Verifica SBMC e preparazione della presentazione - 10-15 minuti)

Lasciate che ciascun gruppo controlli il lavoro svolto, corregga l'SBMC, se necessario, si prepari a presentarlo brevemente al resto della classe.

Fase 4: (Presentazione dell'SBMC - 30-40 min.)

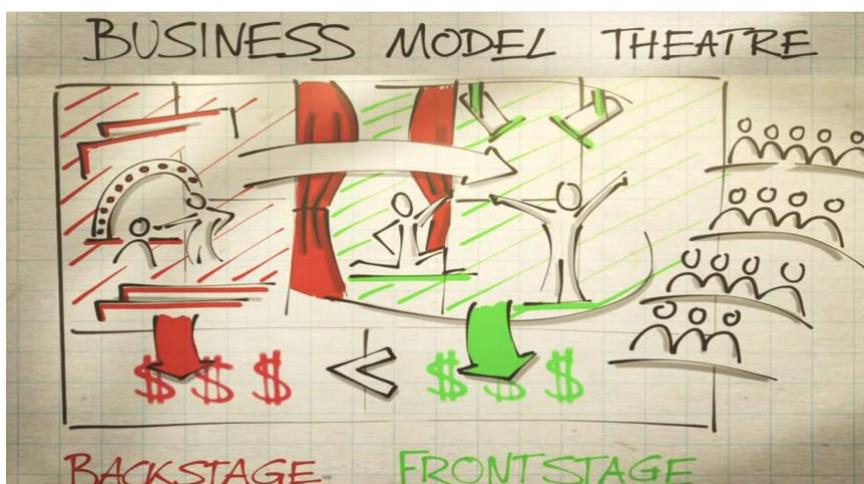
Potete invitare ogni gruppo a presentare il proprio SBMC come simulazione di una presentazione di fronte a potenziali finanziatori.

Eventualmente, incoraggiate la classe a porre domande alla fine di ogni presentazione.

Fase 5: (Conclusione - 10-15 minuti)

In base al feedback e alle domande ricevute, ogni gruppo potrebbe modificare il proprio SBMC se lo desidera.

Come adattare	<p>Nel caso in cui la classe stia sviluppando una sola idea imprenditoriale, l'attività può essere svolta come esercizio di gruppo facilitato dall'insegnante.</p> <p>L'attività può essere conclusa in un'unica sessione, oppure può essere svolta in due sessioni separate con le fasi 3 e 4 svolte nella seconda sessione.</p>
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> - sviluppato e applicato le loro capacità di pensiero critico per progettare la SBMC del loro progetto imprenditoriale - presentato il loro SBMC al resto della classe.
Ulteriori informazioni	<p>Se avete bisogno di maggiori dettagli e di prepararvi a questa attività, potete guardare questi video:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. BMC parte 1 2. BMC parte 2 3. BMC parte 3



Metafora del teatro

<p>Key partners Who does help you?</p>	<p>Key activities How do you do it?</p>	<p>Value propositions What do you do?</p>	<p>Customer relationships How do you interact with customers?</p>	<p>Customer segments How are your customers?</p>
<p>Key resources What do you need?</p>		<p>Channels How do you reach out to your customers?</p>		
<p>Cost structure What are your main costs?</p>		<p>Revenue streams Where do your revenues come from?</p>		
<p>What positive impacts do you generate?</p>		<p>How do you measure positive impacts? What data or indicators would you use?</p>		
<p>Which SDGs do you contribute to?</p>				

Template del Social Business Model Canvas. Facendo riferimento alla metafora del teatro, nella prima pagina le sezioni a destra sono la "parte visibile" dell'azienda, mentre a sinistra ci sono le "parti invisibili".

Business model canvas.



This model is adapted from the Business Model Canvas by Business Model Inc.

[Too Good to Go](#) Business Model Canvas:

Fonte: www.businessmodelsinc.com

Cartone animato sul greenwashing

Età	12-15
Competenza principale	Creatività: Le persone creative hanno la capacità di escogitare nuovi modi per svolgere i compiti, risolvere i problemi e affrontare le sfide. Portano una prospettiva fresca e talvolta non ortodossa al loro lavoro. Questo modo di pensare può aiutare i dipartimenti e le organizzazioni a muoversi in direzioni più produttive. Per creare un impatto attraverso l'imprenditorialità, la creatività è essenziale per progettare risposte originali alle imprevedibili sfide sociali, economiche e ambientali del presente e del futuro.
Descrizione	L'obiettivo di questa attività è imparare a guardare con occhio critico le pubblicità, soprattutto quelle che riguardano l'ambiente e la sostenibilità, conoscere il significato di greenwashing e combinare questi due argomenti in una vignetta.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Riesco a capire il significato di greenwashing. • Sono in grado di guardare in modo critico le pubblicità. <ul style="list-style-type: none"> • Riesco ad usare la mia creatività per creare un cartone animato significativo. • Riesco a creare o realizzare cose nuove. • Faccio le cose in modo diverso dagli altri. • Riesco ad avere una mentalità aperta alle possibilità. • Sono in grado di riprovare (perseverare). • Innovo. • Riesco a cambiare/adattarmi. • Non sono bloccato.
Tempo	2 sessioni (2 x 60 min.)
Materiali	Risorse: <ul style="list-style-type: none"> • https://www.adidas.com/us/go/campaign/impact/planet • https://www.youtube.com/watch?v=2NsBcVrPQok • Allegato con esempi di vignette sul greenwashing • Allegato con biglietto di uscita •
Contesto	Per far sì che gli studenti comprendano meglio il significato di greenwashing, può essere utile coinvolgerli con esempi interessanti.
Procedimento passo dopo passo	
Warm up: (10 min) Gli studenti camminano per l'aula. Su indicazione dell'insegnante, si fermano e trovano un compagno. I compagni si raccontano a vicenda una pubblicità che conoscono, hanno visto o sentito (preferibilmente sull'ambiente o sulla sostenibilità) e raccontano perché questa pubblicità piace o non piace, o perché pensano che sia buona o cattiva. Qui un esempio da mostrare agli studenti: https://www.adidas.com/us/go/campaign/impact/planet	
Fase 1: (10 min)	

Parlare di pubblicità ingannevole. Gli studenti hanno un'idea o degli esempi su che cosa sia?
Mostrate il video sul greenwashing. <https://www.youtube.com/watch?v=2NsBcVrPQok>
Che cos'è il greenwashing? Quando un'azienda o un'organizzazione finge di essere più verde/più sostenibile/socialmente responsabile di quanto non sia in realtà.

1. L'azienda enfatizza una piccola parte sostenibile di ciò che fa, mentre il nucleo dell'azienda non è affatto sostenibile.
2. Non ci sono informazioni su ciò che l'azienda fa esattamente in materia di sostenibilità, ad esempio sulla quantità di CO2 emessa. Non ci sono nemmeno prove di ciò che l'azienda dice di fare.

Perché un'azienda si impegna nel greenwashing?

- Per migliorare la propria immagine
- Per ottenere clienti che ritengono importante la sostenibilità
- Per ricevere investimenti (= denaro) da persone/aziende che ritengono la sostenibilità importante
- Ricevere sussidi (= denaro) perché "sta facendo tanto bene".

Fase 2: (30 min)

Dite agli studenti che ci sono vari modi per protestare o far sentire la propria opinione. La realizzazione di un cartone animato è uno dei modi che proveranno oggi. Lo scopo di una vignetta è quello di divertire e informare. Mostrate gli esempi e lasciate che gli studenti discutano sul significato delle vignette (esempi in allegato).

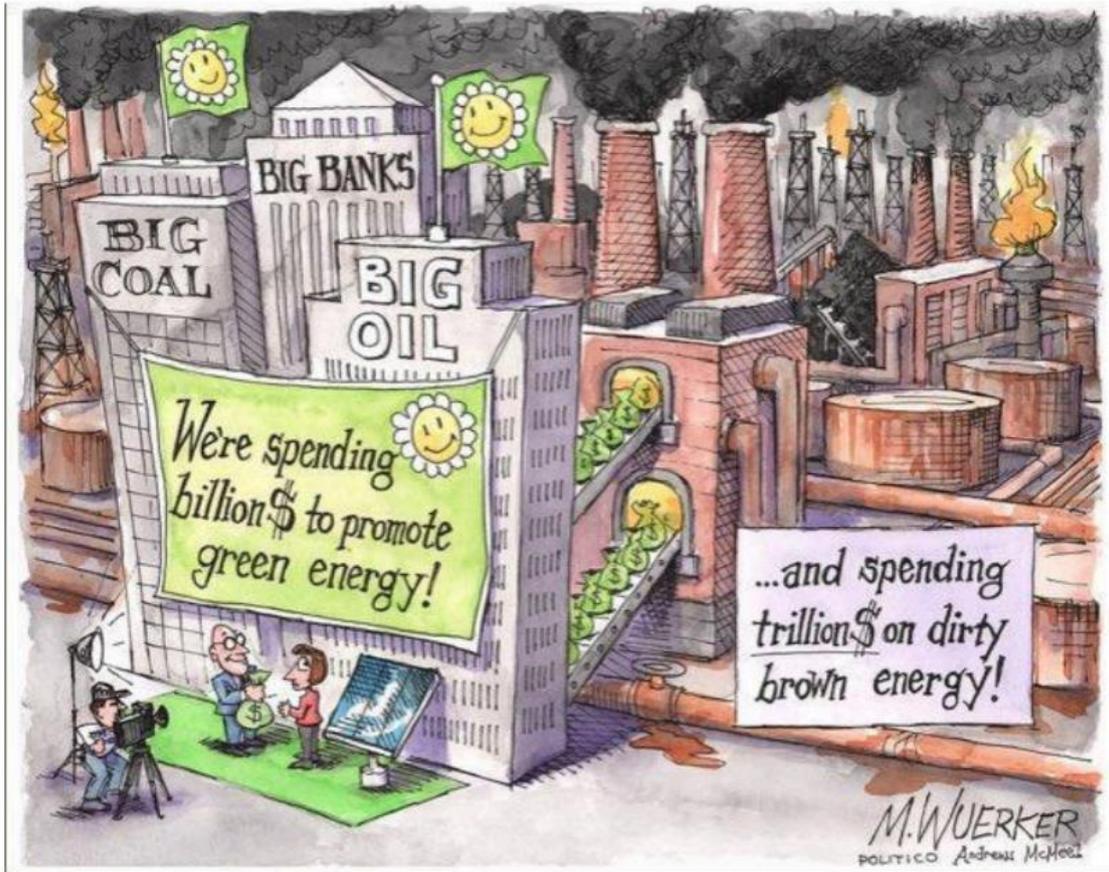
In coppia o in gruppo, i partecipanti realizzeranno il proprio cartone animato sul tema del greenwashing. L'idea centrale è quella di sensibilizzare gli studenti sul tema del greenwashing in modo umoristico. Discutete con gli studenti la divisione dei ruoli e il modo di procedere prima che si mettano al lavoro.

Conclusione: (10 min)

Lasciate che gli studenti mostrino alcuni dei risultati e che provino a parlare del significato che vedono nelle diverse vignette.

Gli studenti compilano poi i biglietti di uscita (allegato).

Come adattare	L'attività potrebbe essere suddivisa in una lezione sulla comprensione e la scomposizione del greenwashing, seguita da una lezione sull'applicazione di quanto appreso attraverso un cartone animato.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> • sviluppato un proprio cartone animato sul greenwashing • presentato il loro cartone animato al resto della classe
Ulteriori informazioni	https://youtu.be/6dd2qGkAgF4?feature=shared



Voci di strada

Età	12 - 15	
Competenza principale	Pensiero critico: Il "pensiero critico" ti permette di analizzare, riflettere su te stesso, adottare un ragionamento logico, dedurre, indurre o trarre conclusioni da una o più premesse, trovare e studiare fonti rilevanti, analizzare fatti e valutare e riflettere sul modo di pensare.	
Descrizione	In questa attività, gli studenti conducono interviste per validare e perfezionare le loro idee imprenditoriali sulla base di feedback reali. Rivolgendosi a persone esterne alla classe, gli studenti raccolgono spunti che li aiutano a modificare le loro idee per allinearle alle esigenze individuate, migliorando la rilevanza e la fattibilità delle loro idee.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di comprendere criticamente il punto di vista degli altri. ● Riesco a fare uno o più passi indietro e rivedere le idee. ● Sono in grado di capire come raccogliere informazioni accurate. ● Posso individuare meglio il pubblico di riferimento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Metto a confronto fonti/esigenze e opinioni diverse. ● Do priorità. ● Seleziono. ● Ricercò ciò che crea valore per un mondo migliore. ● Rifiuto la mancanza di logica. ● Uso la logica deduttiva per trarre conclusioni.
Tempo	Sessione 1: Preparazione all'intervista - 1 ora Sessione 2: Intervista - 1,5 ore Sessione 3: Discussione dei risultati - 45 minuti	
Materiali	PC, telefoni, moduli di Google, blocco note e penne	
Contesto	Queste linee guida per la creazione e la conduzione di interviste sono fornite considerando che le classi hanno lavorato in sottogruppi per sviluppare diverse idee imprenditoriali. Le linee guida sono adatte anche alle classi che stanno sviluppando un'unica idea imprenditoriale.	
Procedimento passo dopo passo		

Sessione 1: Preparazione dell'intervista- 1 ora

Fase 1: (Warm up - 5 minuti)

Spiegate l'importanza di intervistare le persone come parte di un processo iterativo di identificazione delle soluzioni. Per incoraggiare gli studenti a intraprendere questo compito e a uscire dalla loro zona di comfort, potreste decidere di sfidare i vostri studenti a condurre un numero minimo di interviste faccia a faccia, online e telefoniche.

Si noti che questo numero sarà deciso con la classe, in base al numero totale di studenti. Ad esempio, ogni studente potrebbe raccogliere almeno sei risposte, cioè due risposte per ogni tipo di intervista. In alternativa, a ogni gruppo può essere richiesto di raccogliere un numero specifico di interviste.

Fase 2: (Identificazione dell'obiettivo - 10 minuti)

Prima di creare le domande per l'intervista, è importante identificare e tenere a mente un target specifico per ogni idea imprenditoriale. Quando conducono le interviste, gli studenti devono focalizzarsi sul loro pubblico di riferimento.

Potete porre queste domande per guidare gli studenti:

- Per chi esattamente state sviluppando la vostra idea?
- Chi immaginate possa beneficiare della vostra soluzione?
- Quali caratteristiche ha questa persona (età, occupazione, preferenze, gusti, interessi specifici, ecc.)

Fase 3: (Intervista convergente vs. divergente - 10 min.)

Una volta stabilito l'obiettivo, guidate gli studenti a capire come formulare un'intervista valida guardando [questo video](#) che mostra due diversi tipi di intervista: convergente e divergente.

Gli studenti sono incoraggiati a formulare un'intervista divergente che porti a raccogliere informazioni più autentiche e più ampie dagli intervistati.

Ad esempio, in un'intervista divergente gli intervistatori non rivelano l'idea che vogliono sviluppare, per evitare di influenzare l'intervistato.

Fase 4: (Creazione dell'intervista - 25 minuti)

Invitate ora ogni gruppo di studenti a identificare e scrivere in punti le informazioni chiave che vogliono raccogliere dal loro pubblico di riferimento.

Per ogni informazione, gli studenti sono incoraggiati a formulare una domanda divergente. Fornite loro un supporto, soprattutto al gruppo di età compresa tra i 9 e i 12 anni.

Una volta formulate le domande chiave, assicuratevi che gli studenti includano i saluti iniziali e la conferma del target per capire se l'intervistato appartiene al gruppo di riferimento (ad esempio, abita nella città di Milano?), oltre a una richiesta di contatti e ai saluti finali.

Fase 5: (Preparazione del modulo Google - 10 minuti)

Per concludere, gli studenti sono invitati a registrare le domande formulate su un modulo di Google, che sarà molto utile non solo per inviarlo al pubblico di riferimento, ma anche per le interviste faccia a faccia, dato che gli studenti possono registrare le risposte degli intervistati direttamente su di esso.

RISULTATO: Ogni gruppo ha preparato un'intervista pronta per essere condotta.

Sessione 2: Intervista - 1,5 ore

Fase 1: (invio di interviste via e-mail e interviste telefoniche - 30 minuti)

Ogni gruppo può dividersi in due, in modo che alcuni studenti inviino e-mail con il link al modulo Google, mentre altri inizino a svolgere interviste telefoniche, registrando le risposte direttamente sul modulo Google.

È necessario che gli studenti trovino alcuni dettagli di contatto di persone che potrebbero appartenere al loro pubblico specifico.

Fase 2: (Colloqui faccia a faccia - 1 ora)

Ogni gruppo è incoraggiato a uscire dalla classe e a intervistare le persone. A seconda del pubblico di riferimento, si possono svolgere all'interno o all'esterno della scuola.

Questo è di solito un momento molto emozionante per gli studenti, soprattutto se possono uscire dall'edificio scolastico.

RISULTATO: Ogni gruppo ha raccolto un numero definito di interviste faccia a faccia e telefoniche.

Si tenga a mente che le interviste online saranno probabilmente raccolte tra la seconda e la terza sessione.

Sessione 3: Discussione dei risultati - 45 minuti

Fase 1: (Feedback degli studenti - 10 minuti)

Chiedete agli studenti come è stato intervistare le persone. È stato divertente ed emozionante? È stato impegnativo? È successo qualcosa che vorreste condividere?

Verificate anche se sono riusciti a raccogliere il numero minimo di interviste stabilito durante la prima sessione.

Fase 2: (Discussione di gruppo - 30 minuti)

Chiedete a ogni gruppo di condividere internamente le risposte ottenute. Incoraggiateli a comprendere criticamente le risposte degli intervistati e a scoprire se la loro idea imprenditoriale è validata dal target o se ci sono spunti per sintonizzare la loro idea sulle esigenze del target.

Fase 3: (Conclusione - 5 minuti)

Per concludere, ogni gruppo ha un minuto per condividere con l'insegnante e con il resto della classe eventuali aggiustamenti o nuovi aspetti rilevanti che intende sviluppare, o se l'idea è stata validata.

Come adattare	Le interviste possono essere condotte anche senza modulo Goole, utilizzando invece degli appunti su un quaderno.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Ogni team dovrà raccogliere un numero soddisfacente di risposte dal pubblico target per validare o mettere a punto le proprie idee imprenditoriali, con l'obiettivo di soddisfare meglio le esigenze identificate dal target.
Ulteriori informazioni:	

Futuro me, mondo futuro – Immaginare un futuro sostenibile

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>“Affrontare le incertezze, l'ambiguità e il rischio”: Affrontare le incertezze, l'ambiguità e il rischio consente di prendere decisioni quando il loro risultato è incerto, quando le informazioni disponibili sono parziali o ambigue, o quando c'è il rischio di risultati indesiderati. Questa competenza comprende metodi strutturati per testare idee e prototipi fin dalle prime fasi, per ridurre i rischi di fallimento nel processo di creazione di valore. Comporta anche la gestione tempestiva e flessibile di situazioni in rapida evoluzione.</p>	
Descrizione	<p>Questo programma di lezioni è incentrato sull'immaginazione di un “me futuro, e un mondo futuro” sostenibile. Questa attività di riflessione a fine progetto comprende i principi dell'Economia della Ciambella, i concetti di futuro decoloniale ed esercizi di immaginazione per incoraggiare gli studenti a pensare e pianificare un futuro ecologicamente e socialmente giusto.</p> <p>Gli studenti lavorano insieme per indagare, riportare e condividere il loro impatto. Indagano sul cambiamento che avevano l'obiettivo di realizzare, se hanno fatto la differenza, e raccontano e condividono il cambiamento e l'impatto che hanno prodotto. Questa lezione si basa sulle altre attività di economia della Ciambella.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di riflettere sulla mia crescita personale e sui risultati dell'apprendimento del progetto. • Sono in grado di immaginare un futuro sostenibile per me e per il mondo, utilizzando i principi dell'Economia della Ciambella come guida. • Riconosco l'importanza del pensiero decoloniale e di un quadro sociale equo nella creazione di 	<ul style="list-style-type: none"> • Ho il coraggio di prendere decisioni in situazioni di incertezza e ambiguità. • Sono tollerante al rischio. • Sono resiliente • Supero circostanze difficili. • Metto alla prova le mie idee con gli altri creando campioni/prototipi e adattandole in base a riflessioni e feedback. • Riesco a ricevere feedback positivi e negativi in modo costruttivo e a utilizzarli per adattare e

	<p>un futuro giusto e sostenibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di stabilire obiettivi realistici e perseguibili per contribuire a un futuro sostenibile e inclusivo. 	<p>modificare le mie idee e i miei piani.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di apportare cambiamenti rapidi senza bloccarmi.
Tempo	45 - 60 minuti (possono essere anche lezioni separate)	
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Copie del modello dell'Economia della ciambella (stampate o proiettate su uno schermo). • Fogli, libri o diario per le attività di riflessione • Grandi fogli di carta o cartelloni, pennarelli, post it • Citazioni o immagini esemplificative su futuri decoloniali per l'ispirazione • Facoltativo: musica di sottofondo rilassante per gli esercizi di visualizzazione. 	
Contesto	<p>Questa lezione si basa sulla capacità di pensare in modo etico e sostenibile della fase 1 dell'inquadramento della sfida e può essere svolta due volte, come parte della visione e del pensiero etico e di nuovo alla fine, una volta presentata la soluzione creativa e collettiva. Questa attività aggiunge la lente teorica e contenutistica dell'economia della ciambella per approfondire la visione di un futuro me e del mondo futuro.</p>	
Procedimento passo dopo passo		

Fase 1: Riflettere sul percorso di apprendimento (25 minuti)

Riflessione guidata: Iniziate con una breve riflessione guidata in cui gli studenti considerano:

- Cosa hanno imparato sulla sostenibilità e sull'impatto sociale.
- Le sfide che hanno affrontato e come sono cresciuti grazie ad esse.
- Come è cambiata la loro prospettiva sul mondo e sul loro ruolo in esso.

Opportunità di riflessione: Chiedete agli studenti di scrivere o disegnare una riflessione su sé stessi e le proprie capacità:

- "Una cosa di cui sono orgoglioso di aver realizzato è..."
- "Una sfida che ho superato è stata..."
- "Un valore che per me è importante è..."
- "Una lezione importante che ho imparato sul mondo è..."

Passo 2: Introduzione alla visione del futuro con l'economia della ciambella e Futuri Decoloniali (10 minuti)

Spiegare l'Economia della ciambella per la visione del futuro:

- Presentate il modello della ciambella, enfatizzando lo “spazio sicuro e giusto” tra il limite ecologico e la base sociale.
- Spiegate che immaginare un futuro prospero significa bilanciare i bisogni umani con la salute del pianeta.
- Chiedete agli studenti di riflettere sulle zone di pericolo e di identificare i confini ecologici e sociali che hanno vissuto o di cui sono a conoscenza.

Futuri Decoloniali:

- Introducete il pensiero decoloniale, focalizzandovi sull'immaginare futuri che valorizzano prospettive culturali diverse, rispettano la conoscenza indigena e danno priorità all'equità sociale.
- Condividete una citazione o un'immagine di ispirazione sul rispetto delle pratiche culturali e delle diverse prospettive come parte di un mondo sostenibile.

Fase 3: Esercizio di visualizzazione - Futuro me, mondo futuro (20 minuti)

Esercizio guidato: Iniziate con una visualizzazione guidata e rilassante in cui gli studenti chiudono gli occhi e immaginano un mondo futuro ecologicamente equilibrato e socialmente equo. Descrivete scene come fiumi puliti, comunità prospere, biodiversità in salute e società inclusive che rispettano le diverse culture.

Chiedete agli studenti di immaginare il loro ruolo in questo mondo. Cosa stanno facendo? Come stanno contribuendo alla sostenibilità? Come si sentono?

Riflessione individuale:

Dopo la visualizzazione, chiedete agli studenti di scrivere o abbozzare le loro idee in risposta a domande come:

“Come appare il mio futuro ideale per me e per la mia comunità?”.

“Quali pratiche sostenibili immagino in questo mondo?”.

“Quale ruolo mi vedo svolgere nel rendere questo futuro una realtà?”.

Fase 4: Riflessione in classe e definizione degli obiettivi futuri (5 minuti)

- Riflessione in classe:

Facilitate una breve discussione in classe su ciò che gli studenti hanno imparato immaginando un futuro più sostenibile.

Discutete su come la considerazione delle prospettive decoloniali ed ecologiche abbia contribuito ad ampliare la loro visione della sostenibilità.

Sottolineate che lavorare per realizzare queste visioni implica un apprendimento continuo, flessibilità e resilienza.

- **Stabilire obiettivi futuri:**
 - Concludete chiedendo agli studenti di fissare un obiettivo immediato e uno a lungo termine in relazione alla loro visione. Esempi:
 - **Obiettivo immediato:** “Inizierò a fare il compost a casa”.
 - **Obiettivo a lungo termine:** “Studierò scienze ambientali per lavorare nella pianificazione urbana sostenibile”.

Conclusione e passi successivi

- **Riflessioni finali:** Concludete con un pensiero finale che ricordi agli studenti che le loro visioni e azioni di oggi gettano le basi per il futuro.
- **Pianificazione futura:** Incoraggiate gli studenti a rivedere regolarmente i loro obiettivi e a continuare a imparare le pratiche sostenibili e la costruzione di comunità inclusive per rimanere impegnati nel loro viaggio verso un futuro prospero.
- **Domande di riflessione:**

“In che modo collegare il nostro progetto all'economia della ciambella cambia il modo in cui vediamo il suo impatto?”.

“Quali nuove intuizioni abbiamo acquisito su nuovi "me" e su una visione per un nuovo futuro?”.

- **Ampliate la storia:** Incoraggiate gli studenti a pensare a come condividere la loro storia al di fuori della classe: pubblicandola online, condividendola con un'altra scuola o presentandola ai membri della comunità per ispirare un più ampio appoggio ai loro sforzi.

Come adattare

È possibile ampliare e rendere più incisive le lezioni aggiungendo metodi di presentazione: danza, canto, poesia su quali cambiamenti sono stati apportati grazie al progetto o alla sfida o alle soluzioni.

A seconda degli interessi e del loro livello, gli studenti possono utilizzare metodi creativi per presentare la storia dell'impatto del progetto.

Attività aggiuntiva per gli studenti:

Attività di creazione di un poster

Mappatura delle azioni future (da 40 a 60 minuti)

- Creazione di poster “Futuro me, mondo futuro”:

Fornite agli studenti grandi fogli di carta o cartelloni per creare rappresentazioni visive del futuro che immaginano, comprese le azioni specifiche che potrebbero intraprendere per realizzare questa visione.

Sezioni del poster:

- **La mia visione:** Gli studenti illustrano o descrivono la loro visione di un mondo ideale, utilizzando parole chiave e immagini relative all'Economia della ciambella (ad esempio, basi sociali, equilibrio ecologico).
- **Azioni personali:** Azioni specifiche che intraprenderanno nella loro vita personale per sostenere questa visione (ad esempio, ridurre gli sprechi, sostenere politiche eque, conoscere pratiche culturali diverse).
- **Azioni comunitarie:** Idee per iniziative comunitarie o azioni sociali più ampie per contribuire al futuro sostenibile che hanno immaginato (ad esempio, campagne di pulizia, orti comunitari, sostegno alle iniziative indigene).

Condivisione di gruppo:

Una volta completati i poster, gli studenti condividono la loro visione con un compagno o un piccolo gruppo, descrivendo ciò che li entusiasma della loro visione futura e quali passi possono iniziare a compiere ora.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

- Riflettuto sul loro percorso di crescita personale e di creazione di impatto.
- Sviluppato una visione personale e collettiva per un mondo sostenibile e socialmente equo.
- Stabilito passi concreti per contribuire a un futuro ecologicamente equilibrato e inclusivo.

Questa lezione consente agli studenti di diventare parte attiva nella creazione di un mondo giusto e sostenibile, fondato sull'equilibrio ecologico e sul rispetto delle diverse narrazioni culturali.

Ulteriori informazioni	<p>La casa che la modernità ha costruito (Futuri decoloniali) per maggiori informazioni Vanessa Andreotti</p> <p>Link alle risorse: the house modernity built (mini-zine house/mycelium) – Gesturing Towards Decolonial Futures</p> <p>Economia della ciambella - About Doughnut Economics DEAL</p>

Storytelling del nostro impatto SDGs 1

Età	12-15
Competenza principale	Mobilitare gli altri: "Mobilitare gli altri" consente di ispirare, entusiasmare e coinvolgere le parti interessate al fine di ottenere il sostegno necessario per raggiungere risultati validi. Questa competenza implica la capacità di dimostrare una comunicazione, una persuasione, una negoziazione e una leadership efficaci.
Descrizione	<p>Usare lo storytelling e gli SDG per comunicare l'impatto</p> <p>Questa lezione guiderà gli studenti a inquadrare l'impatto del loro progetto evidenziando i collegamenti con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG). Utilizzeranno gli SDGs per illustrare lo scopo, le azioni e i risultati del loro progetto, aiutandoli a comunicare l'impatto generale del loro lavoro in modo convincente e accessibile.</p> <p>Gli studenti lavorano insieme per indagare, riferire e condividere il loro impatto. Indagano sul proprio obiettivo di cambiamento, se hanno fatto la differenza e riferiscono e condividono il cambiamento e l'impatto che hanno prodotto.</p>
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di identificare quali obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) si adattano a un'idea di progetto. • Sono in grado di riconoscere l'importanza di allineare i nostri obiettivi di progetto con gli sforzi globali per la sostenibilità. • Sono in grado di persuadere. • Posso negoziare. • Sono in grado di guidare. • Do la priorità alle opzioni etiche che non danneggiano le persone o il pianeta. • Sono in grado di raccogliere risorse, materiali, finanze, persone e sostenitori. • Dimostro una comunicazione efficace. • Mostro una persuasione efficace. • Sono a mio agio nella negoziazione. • Posso assumere la leadership.
Tempo	70 minutes – 120 minutes
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Copie del grafico degli SDG o delle descrizioni dei singoli SDG • Lavagna o fogli per poster di grandi dimensioni • Pennarelli, post it o cartoncini per il brainstorming
Contesto	Questa attività è incentrata sulla comunicazione del cambiamento che il vostro progetto, prodotto o servizio apporta al mondo. Questa lezione crea un collegamento tra il lavoro e il progetto che state svolgendo e gli SDG. Funziona bene con le altre attività sull'economia della ciambella.
Procedimento passo dopo passo	

Fase 1: Presentazione degli SDG (10 minuti)

Panoramica sugli SDG: Iniziate con un rapido riepilogo degli SDG, in particolare degli obiettivi che possono essere strettamente correlati ai progetti degli studenti (ad esempio, Buona salute e benessere, Acqua pulita e servizi igienici, Azione per il clima).

Collegare i progetti agli SDG: spiegare che allineare i loro progetti agli SDG può aiutare a comunicare come il loro lavoro contribuisca agli obiettivi globali per un mondo migliore e più sostenibile.

Fase 2: Creare la narrazione (15 minuti)

- **Struttura della storia:** Guidate gli studenti a strutturare le informazioni in modo narrativo, passando dal problema alla soluzione e mettendo in evidenza l'allineamento con un SDG.
- **Creare una storia persuasiva:** Incoraggiate gli studenti a tenere a mente il loro pubblico, concentrandosi sulla chiarezza, sulla rilevanza e sul motivo per cui il loro progetto è importante. Ricordate loro di renderlo accessibile e coinvolgente, concentrandosi su risultati tangibili.
- **Pratica:** consentite agli studenti di provare a presentare la loro storia a un compagno o a un piccolo gruppo, dandosi reciprocamente un feedback sulla chiarezza e sull'impatto.

Fase 3: Presentazione e riflessione (15 minuti)

- **Presentazioni di gruppo:** Ogni gruppo presenta il proprio progetto utilizzando lo storytelling, spiegando come il progetto si allinea agli SDG e perché fa la differenza.
- **Riflessione in classe:** Dopo ogni presentazione, invitate i compagni di classe a riflettere su:
 - “Quale parte della storia del progetto è stata più avvincente?”
 - “In che modo il progetto ha sostenuto gli SDG?”
 - “Cosa potrebbe essere migliorato o potenziato per creare un impatto maggiore?”

Votazione (facoltativa): Se lo si desidera, la classe può votare le presentazioni di maggior impatto o la narrazione più chiara, offrendo un feedback costruttivo e valorizzando il lavoro di ciascun gruppo.

Conclusione e passi successivi

Domande di riflessione:

- “Quali sfide degli SDG sono presenti nella mia vita e nella mia comunità?”
- “In che modo collegare il nostro progetto agli SDG cambia il modo in cui vediamo l'impatto?”

<p>Ampliate la storia: incoraggiate gli studenti a pensare a come condividere la loro storia al di fuori della classe: pubblicandola online, condividendola con un'altra scuola o presentandola ai membri della comunità per ispirare un sostegno più ampio ai loro sforzi.</p>	
Come adattare	<p>È possibile ampliare e realizzare più lezioni aggiungendo metodi di presentazione: danza, canto, poesia, su quali cambiamenti sono stati apportati grazie al progetto o alla sfida o alle soluzioni.</p> <p>A seconda degli interessi e del loro livello, gli studenti possono utilizzare metodi creativi per presentare la storia dell'impatto del progetto.</p>
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> • Articolato/spiegato in modo convincente la storia del loro progetto in modo da collegarla agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (o agli Inner Development Goals). • Si sono esercitati a organizzare e comunicare il loro impatto per coinvolgere gli altri. • Migliorato la loro capacità di vedere i propri progetti come parte di uno sforzo più ampio e globale per lo sviluppo sostenibile. <p>Questo approccio narrativo rafforza il potere di inquadrare i progetti locali all'interno di obiettivi globali, aiutando gli studenti a diventare efficaci sostenitori della sostenibilità nelle loro comunità.</p>
Ulteriori informazioni	<p>Obiettivi di sviluppo sostenibile THE 17 GOALS Sustainable Development</p>

Panoramica dello Storytelling sugli SDGs

1. Sfida

- a. **Scopo:** descrivere il problema o l'esigenza che ha motivato il progetto.
- b. **Come inquadrarlo:** Iniziare con il "perché" del progetto. Quale problema sociale o ambientale stavate affrontando? C'era un SDG specifico (come acqua pulita e servizi igienici, fame zero) che volevate sostenere?
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Utilizzate esempi tratti dalla comunità per inquadrare il problema, ad esempio: "I rifiuti di plastica danneggiano la fauna selvatica nella nostra zona" o "Alcuni studenti non avevano accesso a opzioni alimentari sane".

2. Collegamento con gli SDG

- a. **Scopo:** Evidenziare a quali SDG si allinea il progetto.
- b. **Come inquadrarlo:** Spiegate come la risoluzione di questo problema contribuisca a un obiettivo globale più ampio. Perché questo SDG è importante nel contesto del vostro progetto?
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Usate frasi come "Il nostro progetto sostiene l'Obiettivo 13: Azione per il clima riducendo le emissioni" o "Affrontiamo l'Obiettivo 3: Buona salute e benessere creando ambienti più sicuri e puliti".

3. Soluzione

- a. **Scopo:** Descrivere l'approccio o le azioni intraprese per risolvere il problema.
- b. **Come inquadrarlo:** Delineate l'idea centrale del progetto. Si trattava di un prodotto, di un servizio, di una campagna o di un evento educativo? Assicuratevi che sia chiaro come la soluzione sia stata pensata per affrontare la sfida.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Usate parole azione e passi chiari. Per esempio, "Abbiamo organizzato la pulizia della comunità e posizionato i contenitori per il riciclo nelle aree chiave".

4. Aggiustamenti/Feedback

- a. **Scopo:** Mostrate capacità di adattamento includendo qualsiasi modifica apportata in base ai feedback o alle sfide incontrate.
- b. **Come inquadrarlo:** Spiegare brevemente se i feedback o i problemi imprevisti hanno portato a miglioramenti o modifiche del progetto.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Incoraggiateli a inquadrare la situazione come un'esperienza di apprendimento positiva. Per esempio: "Inizialmente ci siamo concentrati solo sui bidoni per il riciclo, ma il feedback ci ha suggerito di aggiungere dei poster educativi, che hanno reso il nostro messaggio più chiaro".

5. Risultati/Impatto

- a. **Scopo:** Summarize the results of the project, focusing on the tangible changes made to people's lives (social foundation) and the environment (ecological ceiling).
- b. **Come inquadrarlo:** This is the "Did we make a difference?" part of the story. Describe both immediate and potential long-term impacts.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Quantificare gli impatti, ove possibile, e suddividerli in categorie di persone e pianeta:
 1. **Impatto sulle persone:** Miglioramento della qualità della vita, ambienti più sani, maggiore consapevolezza, impegno nella comunità o competenze acquisite.
Esempio: "50 studenti hanno imparato a riciclare e hanno dichiarato di aver iniziato a farlo a casa".
 2. **Impatto sul pianeta:** Miglioramenti ambientali, riduzione dei rifiuti, risparmio energetico o sforzi di conservazione.
Esempio: "Abbiamo ridotto del 30% i rifiuti di plastica a livello locale e abbiamo evitato che i rifiuti finissero nei corsi d'acqua vicini".

6. Rispondere a "Abbiamo fatto la differenza?"

- a. **Scopo:** Riassumere il contributo complessivo del progetto e la sua importanza.
- b. **Come inquadrarlo:** Questa sezione rafforza lo scopo e il risultato. Incoraggiate gli studenti a mantenerla sintetica ma d'impatto, sottolineando perché il loro progetto è importante.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Evidenziate sia la storia del loro percorso sia i risultati misurabili. Ad esempio, "Il nostro progetto ha affrontato il problema dei rifiuti di plastica nella nostra scuola, ha sostenuto l'SDG 13 e ha educato i nostri coetanei, contribuendo a un ambiente più pulito e più sano".

Suggerimenti per raccontare l'impatto sulle persone e sul pianeta

Per trasmettere efficacemente l'impatto sulle persone e sul pianeta, gli studenti devono puntare a un equilibrio tra elementi narrativi e fatti. Ecco come fare:

- 1. Usare dati specifici per un impatto misurabile**
 - a. Incoraggiate gli studenti a includere statistiche, come il numero di persone che ne hanno beneficiato, la percentuale di riduzione dei rifiuti o la quantità di risorse risparmiate. Ciò conferisce credibilità all'impatto descritto.
- 2. Valorizzare storie e testimoni**
 - a. Le storie personali possono dimostrare con forza l'impatto, soprattutto se gli studenti possono raccontare come il loro progetto abbia influenzato direttamente le persone. Ad esempio, "un membro della comunità ha detto di aver imparato a riciclare per la prima volta", oppure "diversi studenti hanno dichiarato di sentirsi orgogliosi di contribuire a una scuola più verde".
- 3. Immagini e confronti**
 - a. Le rappresentazioni visive, come le foto del prima e del dopo o i grafici di impatto, possono aiutare a comunicare l'impatto ambientale e sociale. Se possibile, gli studenti possono descrivere i cambiamenti visivi, come spazi più puliti o incontri comunitari, per rafforzare la loro storia.
- 4. Inquadrare l'impatto positivo e futuro**
 - a. Chiedete agli studenti di sottolineare sia i risultati immediati sia i potenziali benefici a lungo termine, mostrando come il loro progetto abbia gettato le basi per un cambiamento positivo continuo. Ad esempio, "Abbiamo piantato 20 alberi, che cresceranno per assorbire l'anidride carbonica e sostenere la biodiversità".
- 5. Collegamento con miglioramenti reali**
 - a. Incoraggiate gli studenti a pensare ai modi in cui il loro progetto ha apportato miglioramenti concreti alla vita quotidiana, dimostrando che anche i piccoli cambiamenti sono importanti. Per esempio, "Riducendo i rifiuti, abbiamo mantenuto puliti i nostri parchi, il che significa spazi più sicuri e piacevoli per tutti".
- 6. Includere riflessioni su apprendimento e crescita**
 - a. Per concludere, gli studenti possono riflettere brevemente su come il progetto li ha colpiti personalmente e su come potrebbe ispirare altri ad agire. Questo tocco personale può essere autentico e convincente.

Utilizzando la narrazione con queste tecniche di presentazione, gli studenti possono comunicare in modo efficace l'impatto del loro progetto, dimostrando in modo convincente come hanno contribuito agli obiettivi sociali ed ecologici del modello della ciambella e degli SDGs.

Storytelling del nostro impatto II

Età	12-15	
Competenza principale	<p>Mobilizzare gli altri: "Mobilizzare gli altri" consente di ispirare, entusiasmare e coinvolgere le parti interessate al fine di ottenere il sostegno necessario per raggiungere risultati validi. Questa competenza implica la capacità di dimostrare una comunicazione, una persuasione, una negoziazione e una leadership efficaci.</p>	
Descrizione	<p>Usare lo storytelling framework per comunicare l'impatto</p> <p>Questa lezione guiderà gli studenti a inquadrare l'impatto del loro progetto utilizzando il framework dello storytelling. Utilizzeranno questa struttura per creare una narrazione chiara che illustri lo scopo, le azioni e i risultati del loro progetto, aiutandoli a comunicare l'impatto generale del loro lavoro in modo persuasivo e accessibile. Gli studenti lavorano insieme per indagare, riferire e condividere il loro impatto. Indagano sul proprio obiettivo di cambiamento, se hanno fatto la differenza e riferiscono e condividono il cambiamento e l'impatto che hanno prodotto.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di organizzare i dettagli del progetto in una narrazione avvincente, utilizzando una struttura narrativa. • Posso presentare una storia in modo da comunicare chiaramente l'impatto del progetto sulle persone e sul pianeta. • Sono in grado di comunicare come gli obiettivi del progetto si collegano con gli sforzi globali per la sostenibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di persuadere. • Posso negoziare. • Sono in grado di guidare. • Do la priorità alle opzioni etiche che non danneggiano le persone o il pianeta. • Sono in grado di raccogliere risorse, materiali, finanze, persone e sostenitori. • Dimostro una comunicazione efficace. • Mostro una persuasione efficace. • Sono a mio agio nella negoziazione. • Posso assumere la leadership.
Tempo	70 minuti – 120 minuti	
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Copie stampate della struttura storytelling • Lavagna bianca o fogli per poster di grandi dimensioni • Pennarelli, post it o foglietti per il brainstorming 	
Contesto	<p>Questa attività si concentra sulla comunicazione del cambiamento che il vostro progetto, prodotto o servizio apporta al mondo. Utilizza</p>	

	<p>struttura narrativa per aiutare gli studenti a comunicare il loro impatto.</p> <p>Questa lezione si basa sulle altre attività dell'economia della ciambella.</p>
Procedimento passo dopo passo	

Fase 1: Presentazione della struttura (canvas) per la narrazione (10 minuti)

- Introduce lo Storytelling Canvas: Spiegate che lo storytelling canvas li aiuterà a organizzare la storia del loro progetto in modo da evidenziare l'impatto, utilizzando elementi come sfida, soluzione, aggiustamenti e risultato.

Fase 2: Mappatura della storia del progetto sul canvas (25 minuti)

- **Sezioni del Canvas:**
 - **Sfida:** A quale problema o esigenza intendeva rispondere il progetto? (Sollecitateli a pensare a sfide come l'inquinamento, la mancanza di risorse o i problemi di salute nella loro comunità).
 - **Soluzione:** Descrivete la soluzione implementata, l'idea principale e l'impatto previsto.
 - **Aggiustamenti/Feedback:** Includere le eventuali modifiche apportate per migliorare la soluzione in base ai feedback o alle sfide impreviste.
 - **Risultati/Impatto:** Descrivete quali risultati hanno ottenuto e come hanno misurato l'impatto. Incoraggiateli a pensare agli effetti immediati e a quelli potenziali a lungo termine.
- **Compilare il Canvas:** Lasciate agli studenti il tempo di completare ogni sezione, invitandoli a usare esempi specifici che dimostrino sia le azioni personali sia l'impatto più ampio. Ad esempio, "Il nostro progetto ha ridotto dell'X% la plastica monouso nella nostra scuola" o "Abbiamo piantato 50 alberi, che contribuiranno ad assorbire il carbonio e a sostenere l'Obiettivo 13: Azione per il clima".

Fase 3: Creazione della narrazione (15 minuti)

- **Struttura della storia:** Guidare gli studenti a strutturare le informazioni in una struttura narrativa, passando dal problema alla soluzione e sottolineando come questa si allinei a un SDG.
- **Creare una storia persuasiva:** Incoraggiare gli studenti a tenere a mente il loro pubblico, concentrandosi sulla chiarezza, sulla rilevanza e sul motivo per cui il loro progetto è importante. Ricordate loro di renderlo comprensibile e coinvolgente, concentrandosi su risultati tangibili.
- **Pratica:** consentite agli studenti di provare a presentare la loro storia a un compagno o a un piccolo gruppo, dandosi reciprocamente un feedback sulla chiarezza e sull'impatto.

Step 4: Presentazione e riflessione (15 minuti)

- **Presentazione dei gruppi:** Ogni gruppo presenta il proprio progetto utilizzando lo storytelling Canvas, spiegando come il progetto si allinea agli SDG e perché fa la differenza.
- **Riflessione in classe:** Dopo ogni presentazione, invitate i compagni di classe a riflettere su:

“Quale parte della storia del progetto è stata più avvincente?”.

“In che modo il progetto ha sostenuto gli SDG?”.

“Cosa potrebbe essere migliorato o potenziato per creare un impatto maggiore?”.

- **Votazione (facoltativa):** Se lo si desidera, la classe può votare le presentazioni di maggior impatto o la narrazione più chiara, offrendo un feedback costruttivo e valorizzando il lavoro di ciascun gruppo.

Conclusione e prossimi passi

- **Spunti di riflessione**
 - “Quali nuove conoscenze abbiamo acquisito su come comunicare efficacemente le nostre idee?”.
 - “Cosa rende una storia avvincente?”
 - “Come posso rendere più avvincente la storia del nostro progetto?”
- **Ampliate la storia:** incoraggiate gli studenti a pensare a come condividere la loro storia al di fuori della classe: pubblicandola online, condividendola con un'altra scuola o presentandola ai membri della comunità per ispirare un sostegno più ampio ai loro sforzi.

Come adattare

È possibile ampliare e realizzare più lezioni aggiungendo metodi di presentazione: danza, canto, poesia, su quali cambiamenti sono stati apportati grazie al progetto o alla sfida o alle soluzioni.

A seconda degli interessi e del loro livello, gli studenti possono utilizzare metodi creativi per presentare la storia dell'impatto del progetto.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

- Articolato/spiegato in modo persuasivo la storia del loro progetto in un modo che utilizza lo Storytelling Canvas e può basarsi sullo storytelling degli SDG.
- Si sono esercitati a organizzare e comunicare il loro impatto per coinvolgere gli altri.
- Migliorato la loro capacità di vedere i loro progetti come parte di uno sforzo più ampio e globale per lo sviluppo sostenibile.

Questo approccio alla narrazione rafforza il potere di inquadrare i progetti locali all'interno di obiettivi globali, aiutando gli studenti a diventare efficaci sostenitori della sostenibilità nelle loro comunità.

**Ulteriori
informazioni**

Storytelling canvas

<https://www.designabetterbusiness.tools/tools/storytelling-canvas>

Storytelling Canvas Overview

STORYTELLING CANVAS



SUBJECT What is the story about?	GOAL What do you want to achieve with this story?	AUDIENCE What is your story's audience? What are their needs?		
BEFORE What does your audience think, feel, know, want, before they have experienced your story?	1. SET THE SCENE What do you need to introduce? What should be set up or explained?	2. MAKE YOUR POINT The audience's A-Ha moment.	3. CONCLUSION The end of your story. What is the conclusion? What is your call to action?	AFTER What does your audience think, feel, know, want, after they have experienced your story?


BY DESIGNABETTERBUSINESS.COM
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Lo storytelling canvas è tipicamente diviso in sezioni che guidano gli studenti a raccontare una storia coerente e avvincente sul loro progetto. Ecco un modello suggerito con suggerimenti su come gli studenti possono affrontare ogni sezione:

1. Sfida

- a. **Scopo:** descrivere il problema o l'esigenza che ha motivato il progetto.
- b. **Come inquadrarlo:** Iniziare con il “perché” del progetto. Quale problema sociale o ambientale stavate affrontando? C'era un SDG specifico (come acqua pulita e servizi igienici, fame zero) che volevate sostenere?
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Utilizzate esempi tratti dalla comunità per inquadrare il problema, ad esempio: “I rifiuti di plastica danneggiano la fauna selvatica nella nostra zona” o “Alcuni studenti non avevano accesso a opzioni alimentari sane”.

2. Collegamento con gli SDG

- a. **Scopo:** Evidenziare a quali SDG si allinea il progetto.
- b. **Come inquadrarlo:** Spiegate come la risoluzione di questo problema contribuisca a un obiettivo globale più ampio. Perché questo SDG è importante nel contesto del vostro progetto?

- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Usate frasi come “Il nostro progetto sostiene l'Obiettivo 13: Azione per il clima riducendo le emissioni” o “Affrontiamo l'Obiettivo 3: Buona salute e benessere creando ambienti più sicuri e puliti”.

3. Soluzione

- a. **Scopo:** Descrivere l'approccio o le azioni intraprese per risolvere il problema.
- b. **Come inquadrarlo:** Delineate l'idea centrale del progetto. Si trattava di un prodotto, di un servizio, di una campagna o di un evento educativo? Assicuratevi che sia chiaro come la soluzione sia stata pensata per affrontare la sfida.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Usate parole azione e passi chiari. Per esempio, “Abbiamo organizzato la pulizia della comunità e posizionato i contenitori per il riciclo nelle aree chiave”.

4. Aggiustamenti/Feedback

- a. **Scopo:** Mostrate capacità di adattamento includendo qualsiasi modifica apportata in base ai feedback o alle sfide incontrate.
- b. **Come inquadrarlo:** Spiegare brevemente se i feedback o i problemi imprevisti hanno portato a miglioramenti o modifiche del progetto.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Incoraggiateli a inquadrare la situazione come un'esperienza di apprendimento positiva. Per esempio: “Inizialmente ci siamo concentrati solo sui bidoni per il riciclo, ma il feedback ci ha suggerito di aggiungere dei poster educativi, che hanno reso il nostro messaggio più chiaro”.

5. Risultati/Impatto

- a. **Scopo:** Summarize the results of the project, focusing on the tangible changes made to people's lives (social foundation) and the environment (ecological ceiling).
- b. **Come inquadrarlo:** This is the “Did we make a difference?” part of the story. Describe both immediate and potential long-term impacts.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Quantificare gli impatti, ove possibile, e suddividerli in categorie di persone e pianeta:
1. **Impatto sulle persone:** Miglioramento della qualità della vita, ambienti più sani, maggiore consapevolezza, impegno nella comunità o competenze acquisite.
Esempio: “50 studenti hanno imparato a riciclare e hanno dichiarato di aver iniziato a farlo a casa”.
 2. **Impatto sul pianeta:** Miglioramenti ambientali, riduzione dei rifiuti, risparmio energetico o sforzi di conservazione.
Esempio: “Abbiamo ridotto del 30% i rifiuti di plastica a livello locale e abbiamo evitato che i rifiuti finissero nei corsi d'acqua vicini”.

6. Rispondere a "Abbiamo fatto la differenza?"

- a. **Scopo:** Riassumere il contributo complessivo del progetto e la sua importanza.
- b. **Come inquadrarlo:** Questa sezione rafforza lo scopo e il risultato. Incoraggiate gli studenti a mantenerla sintetica ma d'impatto, sottolineando perché il loro progetto è importante.
- c. **Suggerimenti per gli studenti:** Evidenziate sia la storia del loro percorso sia i risultati misurabili. Ad esempio, “Il nostro progetto ha affrontato il problema

dei rifiuti di plastica nella nostra scuola, ha sostenuto l'SDG 13 e ha educato i nostri coetanei, contribuendo a un ambiente più pulito e più sano”.

Suggerimenti per raccontare l'impatto sulle persone e sul pianeta

Per trasmettere efficacemente l'impatto sulle persone e sul pianeta, gli studenti devono puntare a un equilibrio tra elementi narrativi e fatti. Ecco come fare:

1. **Usare dati specifici per un impatto misurabile**
 - a. Incoraggiate gli studenti a includere statistiche, come il numero di persone che ne hanno beneficiato, la percentuale di riduzione dei rifiuti o la quantità di risorse risparmiate. Ciò conferisce credibilità all'impatto descritto.
2. **Valorizzare storie e testimoni**
 - a. Le storie personali possono dimostrare con forza l'impatto, soprattutto se gli studenti possono raccontare come il loro progetto abbia influenzato direttamente le persone. Ad esempio, “un membro della comunità ha detto di aver imparato a riciclare per la prima volta”, oppure “diversi studenti hanno dichiarato di sentirsi orgogliosi di contribuire a una scuola più verde”.
3. **Immagini e confronti**
 - a. Le rappresentazioni visive, come le foto del prima e del dopo o i grafici di impatto, possono aiutare a comunicare l'impatto ambientale e sociale. Se possibile, gli studenti possono descrivere i cambiamenti visivi, come spazi più puliti o incontri comunitari, per rafforzare la loro storia.
4. **Inquadrare l'impatto positivo e futuro**
 - a. Chiedete agli studenti di sottolineare sia i risultati immediati sia i potenziali benefici a lungo termine, mostrando come il loro progetto abbia gettato le basi per un cambiamento positivo continuo. Ad esempio, “Abbiamo piantato 20 alberi, che cresceranno per assorbire l'anidride carbonica e sostenere la biodiversità”.
5. **Collegamento con miglioramenti reali**
 - a. Incoraggiate gli studenti a pensare ai modi in cui il loro progetto ha apportato miglioramenti concreti alla vita quotidiana, dimostrando che anche i piccoli cambiamenti sono importanti. Per esempio, “Riducendo i rifiuti, abbiamo mantenuto puliti i nostri parchi, il che significa spazi più sicuri e piacevoli per tutti”.
6. **Includere riflessioni su apprendimento e crescita**
 - a. Per concludere, gli studenti possono riflettere brevemente su come il progetto li ha colpiti personalmente e su come potrebbe ispirare altri ad agire. Questo tocco personale può essere autentico e convincente.

Utilizzando la narrazione con queste tecniche di presentazione, gli studenti possono comunicare in modo efficace l'impatto del loro progetto, dimostrando in modo convincente come hanno contribuito agli obiettivi sociali ed ecologici del modello della ciambella e degli SDGs.

Branding

Età	12 - 15	
Competenza principale	Mobilitare gli altri: "Mobilitare gli altri" consente di ispirare, entusiasmare e coinvolgere le parti interessate al fine di ottenere il sostegno necessario per raggiungere risultati validi. Questa competenza implica la capacità di dimostrare una comunicazione, una persuasione, una negoziazione e una leadership efficaci.	
Descrizione	Gli studenti creano un marchio per l'azienda sviluppando un nome indimenticabile, un logo professionale e uno slogan chiaro, utilizzando strumenti online di supporto.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Posso creare un branding attraverso il nome dell'azienda, il logo e lo slogan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di persuadere. • Posso negoziare. • Sono in grado di guidare. • Do la priorità alle opzioni etiche che non danneggiano le persone o il pianeta. • Sono in grado di raccogliere risorse, materiali, finanze, persone e sostenitori. • Dimostro una comunicazione efficace. • Mostro una persuasione efficace. • Sono a mio agio nella negoziazione. • Posso assumere la leadership.
Tempo	60 – 90 minuti	
Materiali	Dispositivi con internet Le seguenti risorse online: <ul style="list-style-type: none"> - I dieci migliori loghi - La guida per le piccole imprese alla creazione di uno slogan o di una tagline perfetti 	
Contesto	Questa attività potrebbe essere utilizzata quando gli studenti hanno un'idea imprenditoriale consolidata e sono pronti a pensare alle strategie di branding.	
Procedimento passo dopo passo		

Informazioni preliminari:

Il branding è una parte importante di qualsiasi azienda. Aiuta le persone a sapere cosa

fa un'azienda e perché è speciale. Un buon marchio può aiutare l'azienda a ottenere più clienti perché è facile da ricordare e da capire.

Fase 1: (Discussione - 10-15 minuti)

Iniziate parlando del perché le aziende hanno bisogno di un nome, di un logo e di uno slogan. Utilizzate esempi di loghi popolari che conoscono (come catene di fast-food, giocattoli o cartoni animati) e chiedete agli studenti se li riconoscono.

Spiegate poi che ogni gruppo creerà il proprio marchio. Chiedete loro di pensare a come dividere i compiti, ad esempio una persona lavora sul nome, un'altra sul logo e un'altra ancora sullo slogan.

Fase 2: (Nome dell'azienda - 10-15 minuti)

Spiegate che ogni azienda ha bisogno di un nome facile da ricordare e divertente da pronunciare. Condividete questi suggerimenti:

- Il nome deve essere breve e facile da pronunciare.
- Scegliete un nome che dica alle persone di cosa si occupa la vostra azienda.
- Aggiungete qualcosa di creativo o divertente per renderlo speciale.

Se gli studenti hanno bisogno di aiuto, possono utilizzare alcuni di questi generatori di nomi commerciali:

- [Namelix](#)
- [Shopify](#)

Fase 3: (Logo aziendale - 15-20 minuti)

Dire agli studenti che un logo è una piccola immagine o un simbolo che mostra chi è la loro azienda. Deve essere chiaro e facile da riconoscere. Possono disegnarlo o utilizzare un dispositivo per crearlo.

Incoraggiate gli studenti a pensare a colori, forme e simboli che mostrino l'attività della loro azienda. Potete mostrare loro esempi di loghi di aziende famose che potrebbero conoscere.

Si consiglia di consentire l'accesso a questi generatori di loghi per supporto:

- [Brandmark](#)
- [Looka](#)
- [Canva](#)

Fase 4: (Tagline aziendale - 15-20 minuti)

Spiegare che una tagline è come uno slogan: una frase breve e accattivante che dice alle persone di cosa si occupa l'azienda e che vantaggio porta ai clienti. Un'ottima tagline motiva i consumatori a impegnarsi con il vostro marchio.

Chiedete agli studenti di considerare i seguenti passaggi per creare una tagline:

Scrivete alcune frasi su chi è il vostro cliente ideale e su come beneficia del vostro prodotto o servizio.

Riducete il tutto a una frase breve.

Sperimentate diverse opzioni.

Ricordate agli studenti di mantenerla semplice, chiara e incentrata sui vantaggi.

Ecco alcuni strumenti extra per aiutare gli studenti a creare una tagline memorabile:

- [Creazione di slogan su Shopify](#)
- [Oberlo](#)
- [Zyro](#)

Fase 5: (Condivisione - 10-15 minuti)

Facilitare una sessione di condivisione o discussione per consentire agli studenti di mostrare le loro idee di branding l'uno all'altro. A questo punto si può organizzare una sessione di feedback.

Come adattare

È possibile suddividere i passaggi in più di una lezione. Potrebbe essere un buon momento per invitare un imprenditore locale o un professionista del marketing come relatore ospite per parlare del processo di creazione di un marchio e dell'importanza di nomi, loghi e tagline.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

Ogni team ha creato un nome commerciale, un logo e una tagline per ispirare e coinvolgere un pubblico target attraverso strategie di branding.

Ulteriori informazioni:

Ulteriori informazioni e risorse per la lezione:

- [The Ten Best Logos](#)
- [The Small Business Guide to Crafting The Perfect Tagline or Slogan](#)

Questo video contiene esempi di grandi marchi e consigli pratici sulla creazione di una timeline:

- [The Small Business Guide to Crafting The Perfect Tagline or Slogan](#)

Campagna di Crowdfunding Parte 1

Età	12-15
Competenza principale	Mobilitare gli altri: "Mobilitare gli altri" consente di ispirare, entusiasmare e coinvolgere le parti interessate al fine di ottenere il sostegno necessario per raggiungere risultati validi. Questa competenza implica la capacità di dimostrare una comunicazione, una persuasione, una negoziazione e una leadership efficaci.
Descrizione	Students launch a crowdfunding campaign to collect funds for executing an entrepreneurial project.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di pianificare ed eseguire una campagna di crowdfunding con ricompensa, utilizzando strategie di marketing e comunicazione efficaci. • Sono in grado di gestire le risorse del progetto in modo responsabile e trasparente. • Sono in grado di persuadere. • Posso negoziare. • Sono in grado di guidare. • Do la priorità alle opzioni etiche che non danneggiano le persone o il pianeta. • Sono in grado di raccogliere risorse, materiali, finanze, persone e sostenitori. • Dimostro una comunicazione efficace. • Mostro una persuasione efficace. • Sono a mio agio nella negoziazione. • Posso assumere la leadership.
Tempo	Almeno alcune settimane; a seconda del progetto a cui è collegato
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Materiale di cancelleria per la pianificazione e il monitoraggio del progetto. • Computer con connessione a Internet per ricerche su come creare una buona campagna di crowdfunding per la comunità della scuola. • Programma di grafica per creare materiale di marketing per la campagna di crowdfunding. • Macchina fotografica per creare video e scattare foto per la campagna di crowdfunding.
Contesto	<p>Questa attività è adatta agli studenti che stanno esplorando i temi dell'imprenditoria sociale, della sostenibilità e dell'impegno civico. Permette loro di applicare le loro conoscenze e competenze a un progetto reale con un impatto sulla loro comunità.</p> <p>La campagna di crowdfunding può essere collegata a un processo di sponsorizzazione, di investimento con ricompensa. Questo può</p>

	<p>essere eseguito in forme diverse, a seconda della scalabilità del progetto.</p> <p>Per comprendere meglio la campagna di crowdfunding, abbiamo applicato questa attività a un'altra attività: la costruzione di un orto scolastico. L'orto può essere un progetto scolastico in cui si utilizza un grande spazio aperto per mettere il terriccio e realizzare un allestimento adeguato e fattibile.</p> <p>Si può chiedere un investimento solo per acquistare i materiali, oppure chiedere fondi per costruire un vivaio, per acquistare piante su larga scala, ecc.</p>
Procedimento passo dopo passo	

Fase 1: Ricerca e analisi dei bisogni (2 settimane):

- Gli studenti ricercano le sfide e le opportunità legate al mangiare sano e alla sostenibilità nella loro comunità.
- Gli studenti conducono sondaggi, interviste e analisi dei dati per identificare i bisogni specifici.
- Gli studenti definiscono i destinatari dell'orto scolastico e il modo in cui può contribuire alla comunità.

Fase 2: Creare una campagna per l'orto scolastico (1 settimana).

- Gli studenti creano un piano di lavoro dettagliato, che comprende tempistica e l'assegnazione delle responsabilità.

Fase 3: Crowdfunding con ricompensa (3 settimane):

- Gli studenti ricercano piattaforme di crowdfunding con ricompensa e scelgono quella più adatta al loro progetto.
- Definiscono un obiettivo di raccolta fondi realistico, basato su un budget dettagliato.
- Progettano ricompense interessanti per i finanziatori, che possono includere:
 - Prodotti dell'orto (frutta, verdura, erbe aromatiche)
 - Laboratori di giardinaggio e di cucina sana
 - Visite guidate all'orto
 - Visibilità sul sito web e sui social network del progetto.
- Gli studenti creano una campagna di marketing digitale che comprende video, foto, testi e un piano per i social media.

Fase 4: Lancio e gestione della campagna (1 mese):

- Gli studenti lanciano la campagna di crowdfunding e la promuovono attivamente nella loro comunità, utilizzando strategie di marketing online e offline.
- Mantengono una comunicazione costante con i finanziatori, aggiornandoli sui progressi del progetto.
- Gli studenti gestiscono i fondi raccolti in modo trasparente e responsabile, tenendo un registro dettagliato delle spese.

Fase 5: Costruzione e operatività dell'orto (per il resto dell'anno scolastico):

- Con i fondi raccolti, gli studenti costruiscono il giardino, seguendo il loro progetto e il piano di lavoro.
- Mettono in atto le pratiche di sostenibilità che hanno pianificato.
- Organizzano attività per coinvolgere la scuola e la comunità locale nel giardino, come laboratori, eventi e visite. Queste visite possono essere parte della ricompensa.
- Valutano l'impatto del progetto sulla comunità e documentano i risultati.

Come adattare	Collegare le attività della classe a problemi, sfide o esempi di crowdfunding esistenti per la vostra comunità o a problemi simili.
Alla fine dell'attività gli studenti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppato capacità di leadership, lavoro di squadra, comunicazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi. • Acquisito conoscenze su sostenibilità, alimentazione sana, crowdfunding, marketing digitale e imprenditoria sociale. • Creato un progetto con un impatto positivo sulla loro comunità, promuovendo la partecipazione dei cittadini e la consapevolezza ambientale.
Ulteriori informazioni	<p>Esistono diverse piattaforme di crowdfunding che possono essere utilizzate, a seconda del contesto locale.</p> <p>Questa attività è nata in Spagna ed è stata applicata qui utilizzando piattaforme di ricompensa. Sono le piattaforme più conosciute e vengono utilizzate dagli imprenditori con progetti in fase iniziale. Ora possono essere utilizzate per quasi tutti i prodotti o modelli di business, indipendentemente dalle dimensioni degli obiettivi e delle esigenze. Su queste piattaforme, coloro che contribuiscono e ricevono qualcosa in cambio sono chiamati PATRONS e generalmente si aspettano di ricevere qualcosa in cambio della loro donazione. Nella maggior parte dei casi si tratta di campagne "tutto o niente", quindi è consigliabile fare una previsione molto realistica dell'obiettivo di finanziamento della campagna.</p> <p>Alcune delle più note sono: Goteo: https://www.goteo.org/ Ulule : https://es.ulule.com/ Verkami : https://www.verkami.com/</p> <p>Esempio di campagne lanciate da centri educativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progetto di orto didattico avviato da una scuola asturiana: https://crowdfunding.fundaciontridos.es/lanzate-a-crear-tu-huerto-1074 https://youtu.be/zwApR5slnKM?feature=shared - Creazione di una sala di psicomotricità: https://www.migranodearena.org/reto/-tempspermourens

- Campagna di raccolta fondi in una scuola per una gota scolastica

<https://masinteresmadrid.com/los-alumnos-de-un-colegio-de-puente-de-vallecas-arrancan-una-campana-de-crowdfunding-para-hacer-el-camino-de-santiago>

<https://youtu.be/JJw4lD768GQ?feature=shared>

- Campagna per gli studenti del secondo anno delle scuole superiori per il lancio di un prodotto

<https://www.zerbikas.es/aprendiendo-del-crowdfunding-proyectos-reales-para-la-educacion-y-la-vida/>

<https://youtu.be/QY2WztCMEqk?feature=shared>

Campagna di Crowdfunding Parte 2

Età	12-15	
Competenza principale	Mobilitare gli altri: "Mobilitare gli altri" consente di ispirare, entusiasmare e coinvolgere le parti interessate al fine di ottenere il sostegno necessario per raggiungere risultati validi. Questa competenza implica la capacità di dimostrare una comunicazione, una persuasione, una negoziazione e una leadership efficaci.	
Descrizione	Students launch a crowdfunding campaign to collect funds for executing an entrepreneurial project.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di pianificare ed eseguire una campagna di crowdfunding con ricompensa, utilizzando strategie di marketing e comunicazione efficaci. • Sono in grado di gestire le risorse del progetto in modo responsabile e trasparente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di persuadere. • Posso negoziare. • Sono in grado di guidare. • Do la priorità alle opzioni etiche che non danneggiano le persone o il pianeta. • Sono in grado di raccogliere risorse, materiali, finanze, persone e sostenitori. • Dimostro una comunicazione efficace. • Mostro una persuasione efficace. • Sono a mio agio nella negoziazione. • Posso assumere la leadership.
Tempo	Almeno alcune settimane; a seconda del progetto a cui è collegato	
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Materiale di cancelleria per la pianificazione e il monitoraggio del progetto. • Computer con connessione a Internet per ricerche su come creare una buona campagna di crowdfunding per la comunità della scuola. • Programma di grafica per creare materiale di marketing per la campagna di crowdfunding. • Macchina fotografica per creare video e scattare foto per la campagna di crowdfunding. 	
Contesto	<p>Questa è la parte 2 di questa attività estesa. Questa attività permette agli studenti di applicare le loro conoscenze e competenze a un progetto reale con un impatto sulla loro comunità.</p> <p>La campagna di crowdfunding può essere collegata a un processo di sponsorizzazione o di investimento con ricompensa. Questo può</p>	

	<p>essere realizzato in diverse forme, a seconda della scalabilità del progetto. Per una migliore comprensione della campagna di crowdfunding, abbiamo applicato questa attività a un'altra attività: "creare un orto scolastico".</p> <p>L'orto può essere un progetto scolastico in cui un ampio spazio aperto viene utilizzato per aggiungere terreno e realizzare un'installazione adeguata e funzionale.</p> <p>Si può chiedere un investimento solo per acquistare i materiali, oppure fondi per costruire una serra, acquistare piante su larga scala, a seconda delle necessità del progetto e delle risorse presenti nella comunità.</p>
Procedimento passo dopo passo	

(Nella lezione precedente) Ricerca e analisi dei bisogni (2 settimane) e la creazione (completata) di una campagna per l'orto scolastico (1 settimana)

- Piano di lavoro dettagliato esistente, compresi un calendario e l'assegnazione delle responsabilità.

In questa lezione:

Fase 1: Crowdfunding con ricompensa (3 settimane):

- Gli studenti ricercano piattaforme di crowdfunding con ricompense e scelgono quella più adatta al loro progetto.
- Definiscono un obiettivo di raccolta fondi realistico, basato su un budget dettagliato.
- Progettano ricompense attraenti per i sostenitori, che possono includere:
 - Prodotti dell'orto (frutta, verdura, erbe aromatiche)
 - Workshop su giardinaggio e cucina salutare
 - Visite guidate all'orto
 - Riconoscimenti sul sito web e sui social network del progetto
- Gli studenti creano una campagna di marketing digitale, includendo video, foto, testi e un piano per i social media.

Fase 2: Lancio e gestione della campagna (1 mese):

- Gli studenti lanciano la campagna di crowdfunding e la promuovono attivamente nella loro comunità, utilizzando strategie di marketing online e offline.
- Mantengono una comunicazione costante con i sostenitori, aggiornandoli sui progressi del progetto.
- Gestiscono i fondi raccolti in modo trasparente e responsabile, tenendo un registro dettagliato delle spese.

Fase 3: Costruzione e operatività dell'orto scolastico (per il resto dell'anno scolastico):

- Con i fondi raccolti, gli studenti costruiscono l'orto, seguendo il loro progetto e piano di lavoro.
- Implementano le pratiche di sostenibilità pianificate.

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzano attività per coinvolgere la scuola e la comunità locale nell'orto, come workshop, eventi e visite. Queste visite possono far parte delle ricompense. • Valutano l'impatto del progetto sulla comunità e documentano i risultati.
<p>Come adattare</p>	<p>Collegare le attività della classe a problemi, sfide o esempi di crowdfunding esistenti per la vostra comunità o a problemi simili.</p>
<p>Alla fine dell'attività gli studenti avranno:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppato capacità di leadership, lavoro di squadra, comunicazione, pensiero critico e risoluzione dei problemi. • Acquisito conoscenze su sostenibilità, alimentazione sana, crowdfunding, marketing digitale e imprenditoria sociale. • Creato un progetto con un impatto positivo sulla loro comunità, promuovendo la partecipazione dei cittadini e la consapevolezza ambientale.
<p>Ulteriori informazioni</p>	<p>Esistono diverse piattaforme di crowdfunding che possono essere utilizzate, a seconda del contesto locale.</p> <p>Questa attività è nata in Spagna ed è stata applicata qui utilizzando piattaforme di ricompensa. Sono le piattaforme più conosciute e vengono utilizzate dagli imprenditori con progetti in fase iniziale. Ora possono essere utilizzate per quasi tutti i prodotti o modelli di business, indipendentemente dalle dimensioni degli obiettivi e delle esigenze. Su queste piattaforme, coloro che contribuiscono e ricevono qualcosa in cambio sono chiamati PATRONS e generalmente si aspettano di ricevere qualcosa in cambio della loro donazione. Nella maggior parte dei casi si tratta di campagne "tutto o niente", quindi è consigliabile fare una previsione molto realistica dell'obiettivo di finanziamento della campagna.</p> <p>Alcune delle più note sono: Goteo: https://www.goteo.org/ Ulule : https://es.ulule.com/ Verkami : https://www.verkami.com/</p> <p>Esempio di campagne lanciate da centri educativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Progetto di orto didattico avviato da una scuola asturiana: https://crowdfunding.fundaciontridos.es/lanzate-a-crear-tu-huerto-1074 https://youtu.be/zwApR5slnKM?feature=shared - Creazione di una sala di psicomotricità: https://www.migranodearena.org/reto/-tempspermourens - Campagna di raccolta fondi in una scuola per una gota scolastica https://masinteresmadrid.com/los-alumnos-de-un-colegio-de-puente-de-vallecas-arrancan-una-campana-de-crowdfunding-para-hacer-el-camino-de-santiago https://youtu.be/JJw4ID768GQ?feature=shared

- Campagna per gli studenti del secondo anno delle scuole superiori per il lancio di un prodotto

<https://www.zerbikas.es/aprendiendo-del-crowdfunding-proyectos-reales-para-la-educacion-y-la-vida/>

<https://youtu.be/QY2WztCMEqk?feature=shared>

Conclusione del progetto

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>Organizzazione: “Organizzazione” è una competenza ampia che si dimostra quando si lavora con vincoli come tempi limitati, si stabiliscono le priorità e ci si concentra sul compito per ottenere buoni risultati.</p> <p>Questa competenza consente di soddisfare le esigenze degli utenti o dei clienti. Per fare ciò, è necessario aver prima indagato su ciò che il cliente interno o esterno si aspetta e fornire un buon servizio per soddisfare tali esigenze. Questa competenza riguarda anche la ricerca di soluzioni ai problemi, la pianificazione, delegare attività a lungo termine, il rispetto delle scadenze e la comunicazione dei progressi.</p>	
Descrizione	<p>Gli studenti riflettono (pensano) sulle cose buone e cattive, sulla loro crescita personale e su qualsiasi apprendimento derivante dal loro progetto. Concludono ringraziando qualcuno che li ha sostenuti durante il processo.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● So riflettere sulla mia esperienza di formazione imprenditoriale, generando intuizioni su di me e idee su qualità, strumenti o tecniche da utilizzare in futuro. 	<ul style="list-style-type: none"> ● So organizzare, pianificare e avere un impatto. ● Ho una capacità di pianificazione efficace per le diverse fasi di un progetto ● Mi rendo presente ● Faccio più della mia parte e sono efficace ed efficiente. ● Seguo il piano ● Sono pieno di risorse ● Sono presente ● Partecipo
Tempo	45-60 minuti	
Materiali	Fogli per ogni studente	
Contesto	<p>Questa attività può essere utilizzata alla fine del programma imprenditoriale. L'obiettivo è quello di fare un debriefing del percorso imprenditoriale e riflettere su quanto appreso.</p> <p>Adattato da HyperIsland Toolbox.</p>	

**Procedimento passo
dopo passo**

Fase 1: Check-in (5-10 minuti)

Iniziare con un check-in divertente per far sentire tutti pronti. Ricordate a tutti di prestare attenzione e di concentrarsi. Dite alla classe che oggi si farà una riflessione su quanto imparato dal progetto e si condivideranno idee.

Fase 2: Preparazione (5-10 minuti)

Consegnate a ogni studente un foglio di carta. Chiedete loro di piegare il foglio per creare quattro sezioni. In alto, disegneranno una faccina sorridente. Nella seconda sezione, disegneranno una faccia triste. Nella terza sezione, disegneranno una freccia rivolta verso l'alto. Nell'ultima sezione, disegneranno una freccia rivolta verso destra.

Fase 3: I momenti migliori – (5 minuti)

Nella sezione con la faccina sorridente, chiedete agli studenti di scrivere o disegnare qualcosa che li ha resi felici durante il progetto. Incoraggiateli a pensare al motivo per cui quel momento è stato speciale e a cosa ha contribuito a renderlo fantastico.

Fase 4: I momenti difficili (5 minuti)

Nella sezione con la faccia triste, chiedete agli studenti di pensare a qualcosa che è stato difficile o non è andato bene nel progetto. Chiedete loro di scrivere o disegnare su quel momento. Chiedete loro di pensare a ciò che è successo e a ciò che hanno imparato.

Fase 5: La crescita (5-10 minuti)

Nella sezione con la freccia verso l'alto, chiedete agli studenti di pensare a tre modi in cui sono cresciuti o hanno imparato qualcosa di nuovo durante il progetto. Incoraggiateli a condividere come sono cambiati o migliorati.

Fase 6: Insegnamenti (5-10 minuti)

Nella sezione con la freccia rivolta a destra, chiedete agli studenti di pensare a ciò che vogliono ricordare per il loro prossimo progetto. Possono scrivere o disegnare le abilità o le idee che vogliono continuare a utilizzare.

Fase 7: Qualcuno da ringraziare (5 minuti)

Chiedete agli studenti di pensare a qualcuno a cui vogliono dire grazie per averli aiutati durante il progetto. Possono scrivere il nome della persona e fare un disegno o scrivere una frase sul motivo della loro gratitudine.

Fase 8: Condivisione (10 minuti)

Invitate gli studenti a condividere le loro riflessioni con un compagno o in piccoli gruppi. Incoraggiate tutti ad ascoltare e imparare dagli altri.

Come adattare

Potete modificare il numero di passi o di aree di riflessione di questa attività in base al tempo a disposizione.

Si può pensare di cambiare lo stile di riflessione, ad esempio scrivendo, discutendo in gruppo o con l'intera classe.

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Utilizzato il modello Project Wrap Up per organizzare i loro pensieri e le loro riflessioni sul processo imprenditoriale. Gli studenti possono usare questa riflessione per migliorare la loro idea imprenditoriale, per dare ulteriore priorità a compiti, per soddisfare le aspettative e per fornire un servizio migliore.
Ulteriori informazioni:	

Esempi di template:






Elevator Pitch

Età	12 - 15	
Competenza principale	Mobilitare gli altri: "Mobilitare gli altri" consente di ispirare, entusiasmare e coinvolgere le parti interessate al fine di ottenere il sostegno necessario per raggiungere risultati validi. Questa competenza implica la capacità di dimostrare una comunicazione, una persuasione, una negoziazione e una leadership efficaci.	
Descrizione	Gli studenti realizzano e perfezionano un elevator pitch per la loro idea imprenditoriale, presentandolo ai colleghi per ottenere un feedback ed esercitandosi in una comunicazione coerente ed efficace.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di sviluppare un modo efficiente per condividere la mia idea. • Posso migliorare le mie capacità di comunicazione verbale <ul style="list-style-type: none"> • Posso esercitarmi a dare e ricevere feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di persuadere. • Posso negoziare. • Sono in grado di guidare. • Do la priorità alle opzioni etiche che non danneggiano le persone o il pianeta. • Sono in grado di raccogliere risorse, materiali, finanze, persone e sostenitori. • Dimostro una comunicazione efficace. • Mostro una persuasione efficace. • Sono a mio agio nella negoziazione. • Posso assumere la leadership.
Tempo	60 – 90 minuti	
Materiali	Quaderni o computer portatili Sarebbero utili esempi locali di brevi elevator pitch	
Contesto	Questa attività può essere utilizzata quando gli studenti sono pronti a condividere le loro idee in una breve sintesi di 60 secondi e a ricevere un feedback.	
Procedimento passo dopo passo		

Fase 1: (Presentazione in ascensore - 10-15 minuti)

Mostrare o creare (da parte dell'insegnante) esempi locali di varie presentazioni in cui un'idea viene presentata in soli 1-2 minuti.

Fornite agli studenti il formato di elevator pitch riportato di seguito. Chiedete agli studenti o ai gruppi di completare ogni affermazione con una o due frasi:

- *Siamo...* [nome dell'azienda]
- *Il nostro problema è...* [descrivere il problema e perché è importante].
- *La nostra soluzione è...* [spiegare chiaramente].
- *Siamo diversi dalla concorrenza perché...* [indicare un punto di differenza].
- *Vorremmo che...* [fornire un'azione a chi ascolta, ad esempio chiedere un feedback, incoraggiare l'interazione con il prodotto, effettuare un ordine o collaborare con voi].

Facoltativo (15 minuti): Prima che gli studenti applichino il format alla propria attività, potreste fornire un esempio di attività commerciale popolare e chiedere agli studenti di esercitarsi con il format di elevator pitch per questo prodotto o servizio.

Fase 2: (Scrivere l'elevator pitch- 10-15 minuti)

Chiedere agli studenti di riscrivere l'elevator pitch per la propria idea imprenditoriale nel formato fornito, utilizzando frasi chiare e concise che siano fluide e coerenti.

Fase 3: (Perfezionamento della presentazione - 15-20 minuti)

Lasciate agli studenti il tempo di esercitarsi nella presentazione all'interno della loro squadra. La presentazione deve essere completata in 60 secondi. Incoraggiate gli studenti a esercitarsi ad alta voce e a perfezionare la presentazione per risolvere eventuali problemi.

Se gli studenti non sono ancora pronti per la presentazione, potreste incoraggiarli a rivederla nel corso del progetto e ad aggiornare la presentazione dell'ascensore man mano che le loro idee si evolvono. L'invito all'azione o l'ultima riga della presentazione possono essere adattati in un secondo momento, quando vengono identificati obiettivi più chiari.

Fase 4: (Presentazione per ricevere feedback - 15-20 minuti)

Offrite agli studenti l'opportunità di presentare alla classe o a un altro gruppo per ottenere un ulteriore feedback.

Potreste avere una discussione sui vantaggi di un elevator pitch, come ad esempio:

- Come vi siete sentiti durante la sessione?
- Qual è stata l'esperienza di apprendimento?
- Cosa manterreste o cambiereste la prossima volta?

Come adattare

Si consiglia di suddividere questi passaggi in più sessioni.

È possibile chiedere agli studenti di perfezionare la loro presentazione per diversi tipi di pubblico, ad es.

- Quali parti rimarrebbero invariate e quali cambierebbero se gli studenti si rivolgessero a un potenziale cliente?
- A un potenziale partner commerciale?

	- A un esperto di business per un feedback?
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Utilizzato l'elevator pitch per scrivere, presentare e mostrare la propria attività per ispirare gli altri, attraverso una persuasione efficace e una comunicazione chiara.
Ulteriori informazioni:	Esempi di elevator pitch sono disponibili qui: https://zapier.com/blog/elevator-pitch-example/

Feedback tra pari

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>“Affrontare le incertezze, l'ambiguità e il rischio”: Affrontare le incertezze, l'ambiguità e il rischio consente di prendere decisioni quando il loro risultato è incerto, quando le informazioni disponibili sono parziali o ambigue, o quando c'è il rischio di risultati indesiderati. Questa competenza comprende metodi strutturati per testare idee e prototipi fin dalle prime fasi, per ridurre i rischi di fallimento nel processo di creazione di valore. Comporta anche la gestione tempestiva e flessibile di situazioni in rapida evoluzione.</p>	
Descrizione	<p>Gli studenti si esercitano a dare e ricevere feedback costruttivi sulle loro idee imprenditoriali, per perfezionare i loro progetti attraverso il contributo dei colleghi mettendo in pratica i suggerimenti rilevanti.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di capire i vantaggi di un buon feedback. • Posso esercitarmi a dare e ricevere feedback dai miei compagni. • Posso migliorare le mie idee in base al feedback. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ho il coraggio di prendere decisioni in situazioni di incertezza e ambiguità. • Sono tollerante al rischio. • Sono resiliente • Supero circostanze difficili. • Metto alla prova le mie idee con gli altri creando campioni/prototipi e adattandole in base a riflessioni e feedback. • Riesco a ricevere feedback positivi e negativi in modo costruttivo e a utilizzarli per adattare e modificare le mie idee e i miei piani. • Sono in grado di apportare cambiamenti rapidi senza bloccarmi.
Tempo	60 - 75 minuti	
Materiali	Fogli o quaderni per studenti	

	<p>Un esempio locale di idea imprenditoriale, prototipo o presentazione</p> <p>Una risorsa opzionale potrebbe essere costituita da criteri specifici che gli insegnanti si aspettano che gli studenti usino nel dare feedback.</p>
Contesto	<p>Questa attività può essere utilizzata quando gli studenti hanno un'idea, un prototipo, una proposta o un altro lavoro su cui ricevere un feedback. Un'attività di feedback tra pari funziona bene quando i gruppi di studenti hanno sviluppato delle idee e queste sono pronte per ricevere suggerimenti.</p>
Procedimento passo dopo passo	

Fase 1: (Introduzione al feedback - 10-15 minuti)

Iniziate spiegando perché il feedback è prezioso. Comunicate agli studenti che il feedback ci aiuta a crescere, proprio come la pratica ci aiuta a migliorare nello sport o nell'arte. Potete condividere storie di inventori famosi o di persone che hanno chiesto un feedback per migliorare le proprie idee.

Spiegate agli studenti che il feedback è una cosa positiva, è come un regalo. Poi, introducete il modello per dare feedback usando frasi per iniziare come:

- "Mi piace..." (per qualcosa che è piaciuto).
- "Mi chiedo..." (per qualcosa che potrebbe essere migliorato).

Potete esercitarvi chiedendo loro di dare un feedback su qualcosa di divertente, come il loro gioco o giocattolo preferito.

Fase 2: (Stabilire i criteri - 10-15 minuti)

Spiegate agli studenti che il feedback è più utile quando si seguono alcune semplici regole o criteri. Ecco alcune semplici domande guida su cui possono riflettere:

- Questa idea risolve il problema?
- Si può fare facilmente?
- È diversa da altre idee?
- Piacerà ad altri bambini/persone?

Potreste mostrare un'idea o un disegno a titolo di esempio e lasciare che gli studenti usino "Mi piace..." e "Mi chiedo..." per dare un feedback.

Fase 3: (Prepararsi a ricevere feedback - 5-10 minuti)

Spiegate che gli studenti collaboreranno con altri gruppi per dare e ricevere feedback.

Chiedete agli studenti di creare una pagina con due colonne per scrivere i feedback ricevuti: "Hanno apprezzato" e "Si sono chiesti".

Ricordate agli studenti di ascoltare attentamente quando ricevono un feedback e di non discutere o spiegare troppo la loro idea. Possono fare domande se non capiscono qualcosa.

Fase 4: (Dare e ricevere feedback - 15-20 minuti)

Creare coppie di gruppi. Un gruppo presenterà la propria idea mentre l'altro ascolterà e prenderà appunti. Dopo aver ascoltato, il secondo gruppo condividerà il proprio feedback usando "Mi piace..." e "Mi chiedo...".

Assicuratevi che ogni gruppo abbia la possibilità di presentare e ricevere un feedback. Utilizzate un timer per tenere traccia del tempo.

Una volta terminato, lasciate che i gruppi si scambino i ruoli o che ruotino in nuovi gruppi per esercitarsi ulteriormente su dare e ricevere feedback.

Fase 5: (Agire sul feedback - 10-15 minuti)

Dopo aver ricevuto il feedback, gli studenti torneranno nei loro gruppi per rivedere ciò che è stato detto. Chiedete loro di decidere quale feedback è stato più utile e su cosa dovrebbero lavorare in seguito. Potete guidarli con domande come:

- Quale feedback è più utile?
- Quali cambiamenti possono rendere la nostra idea ancora migliore?
- Come possiamo utilizzare ciò che ci hanno detto per migliorare il nostro progetto?

Una volta discusso, lasciate che inizino a modificare il loro progetto sulla base del feedback.

<p>Come adattare</p>	<p>A seconda della maturità e dell'esperienza dei vostri studenti, potreste limitare il numero di criteri su cui fornire un feedback e dedicare più tempo.</p> <p>Dopo diverse sessioni di feedback, potreste chiedere agli studenti di stabilire un ordine di priorità per i feedback che continuano a emergere e di assicurarvi che vengano affrontati secondo questo ordine.</p>
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<p>Utilizzato l'attività di feedback tra pari per presentare il loro lavoro e dare/ricevere feedback per testare le idee. Lo scopo è ridurre l'incertezza e attenuare il rischio di fallimento.</p>
<p>Ulteriori informazioni:</p>	<p>Per saperne di più sul feedback tra pari, visitate il sito https://www.edutopia.org/article/teaching-kids-give-and-receive-quality-peer-feedback/.</p>

Organizzare un evento dimostrativo

Età	12 - 15	
Competenza principale	<p>“Affrontare le incertezze, l'ambiguità e il rischio”: Affrontare le incertezze, l'ambiguità e il rischio consente di prendere decisioni quando il loro risultato è incerto, quando le informazioni disponibili sono parziali o ambigue, o quando c'è il rischio di risultati indesiderati. Questa competenza comprende metodi strutturati per testare idee e prototipi fin dalle prime fasi, per ridurre i rischi di fallimento nel processo di creazione di valore. Comporta anche la gestione tempestiva e flessibile di situazioni in rapida evoluzione.</p>	
Descrizione	<p>Un'attività passo-passo per permettere agli studenti di mostrare e descrivere le loro idee imprenditoriali durante un evento di presentazione</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di applicare le mie capacità comunicative utilizzando diverse tecniche (ad esempio, storytelling, video, social media). • Riesco a migliorare le mie capacità di lavorare in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Ho il coraggio di prendere decisioni in situazioni di incertezza e ambiguità. • Sono tollerante al rischio. • Sono resiliente • Supero circostanze difficili. • Metto alla prova le mie idee con gli altri creando campioni/prototipi e adattandole in base a riflessioni e feedback. • Riesco a ricevere feedback positivi e negativi in modo costruttivo e a utilizzarli per adattare e modificare le mie idee e i miei piani. • Sono in grado di apportare cambiamenti rapidi senza bloccarmi. •
Tempo	4 - 6 ore durante l'evento (sessioni multiple)	
Materiali	<p>Fogli per lavagna a fogli mobili/fogli di carta grandi/lavagna online</p> <p>Pennarelli</p>	

	<p>Copie digitali/stampate del modello di diagramma di Gantt/Piano d'azione</p> <p>PC/laptop con connessione a Internet</p>
Contesto	<p>Questa attività è adatta agli studenti che hanno sviluppato un'idea imprenditoriale da condividere. L'attività è rilevante quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gli studenti si trovano in una fase avanzata di sviluppo delle loro idee imprenditoriali e in cui è stato sviluppato un prototipo di prodotto/servizio. ● Gli studenti hanno una buona comprensione delle abilità comunicative (ad esempio, l'attività "elevator pitch"). ● Sono previste più sessioni per terminare il progetto, per una complessità variabile e per dare agli studenti il tempo di completare i loro compiti. <p>Un modo per organizzare un evento pubblico è quello di utilizzare la descrizione passo-passo riportata di seguito, che si riferisce a un evento Show and Tell.</p>
Procedimento passo dopo passo	

Informazioni preliminari

Un evento Show and Tell è una tappa importante di un progetto di educazione all'imprenditorialità, in quanto consente agli studenti di mostrare e descrivere le loro idee imprenditoriali. Offre l'opportunità di rispondere alle domande e di ricevere un feedback prezioso.

Fase 1: Motivazione (15 minuti)

Considerate la possibilità di comunicare agli studenti quando si terrà l'evento Show and Tell e come sarà organizzato, in modo che siano consapevoli del tempo e dello spazio a disposizione, e di come la loro presentazione può essere sviluppata.

Condividete informazioni guida come:

- Quando si svolgerà l'evento? Farà parte di una celebrazione esistente (ad esempio, la Giornata della Terra)?
- Quanto durerà l'evento?
- Dove si svolgerà l'evento? (es. giardino / cortile / sala della scuola)
- Chi parteciperà?

Fase 2: Piano d'azione (45 minuti)

Spiegate che gli studenti decideranno cosa fare esattamente, come prepararsi per l'evento e come si divideranno i compiti.

Utilizzando un diagramma di Gantt (un modello è fornito di seguito), gli studenti ripercorrono le principali fasi organizzative, elencando le diverse attività, ruoli e responsabilità, tempistiche e scadenze. Considerate la possibilità di guidare gli studenti attraverso il diagramma e di compilarlo insieme a loro.

Potete utilizzare le seguenti domande guida:

- Quali sono i compiti principali che dobbiamo svolgere per organizzare l'evento dimostrativo?
- Come pensate di portare a termine i compiti?
- Chi si occuperà di ciascun compito? Quali sono i diversi ruoli e responsabilità?
-

Fase 3: Implementazione (3-5 ore in più sessioni)

Aiutate gli studenti a dividersi in gruppi più piccoli in base ai compiti elencati nel loro diagramma di Gantt. Gli studenti devono usare il diagramma di Gantt per tenere traccia dei loro progressi e delle scadenze.

Assicuratevi che tutti sappiano cosa si deve fare e fornite supporto per affrontare le sfide che si presentano. Considerate la possibilità di aiutare gli studenti nella strutturazione di un potenziale pitch, se rilevante.

Incoraggiate gli studenti ad applicare un metodo per valutare l'impatto dell'evento e del loro prodotto/servizio (ad esempio: l'evento ha sensibilizzato l'opinione pubblica? Il prodotto o servizio è stato utile? Qualcuno comprerebbe o pagherebbe per l'idea?).

Fase 4: Conclusione (15 minuti)

Facilitate una riflessione su quanto appreso durante l'organizzazione dell'evento. In questa fase potreste raccogliere il feedback degli studenti (ad esempio, utilizzando una nuvola di parole online in Mentimeter; un modulo di Google; ispirazioni come le [carte Dixit](#)).

Come adattare

Potreste utilizzare la discussione e la riflessione in classe per aiutare a risolvere le sfide affrontate durante la preparazione.

Di seguito alcuni esempi di eventi di diverso tipo che possono coinvolgere altre classi, l'intera scuola o la comunità locale per aumentare l'impatto:

- Presentazione con domande e risposte al resto della scuola o alla comunità più ampia invitando famiglie e amici.
- Una fiera in cui più idee vengono condivise attraverso banchetti informativi, e in cui le persone possono muoversi tra gli stand, osservando le idee, ponendo domande, fornendo feedback e partecipando a dimostrazioni pratiche.

An Italian school startup, that provides team building services to raise awareness on air quality, during a Show & Tell Event. This startup organised a treasure hunt with some employees of a local company in order to test their service and to get feedback



Four Italian school startups came together to deliver a Show & Tell Event as a trade show in their school courtyard. Each startup had the chance to present their products and services to other students and teachers that strolled among the stalls



A school startup that promotes outdoor activities for fighting social isolation, performing live music in the city of Milan. This Show & Tell Event was realised as a prototype of their service, tested during the event



Silent letters			
Age	12-15 years		
Main Competence	<p>Organisation: "Organisation" is a broad competence you show when you work within constraints like limited time scales, prioritize, and concentrate on the task to deliver good results. This competence allows you to meet the needs of users or customers. To do this, you need to have first investigated what the internal or external customer is expecting and deliver good services to meet those needs. This competence is also about finding solutions to problems, planning and delegating more long-term activities, keeping schedules and reporting progress.</p>		
Description	<p>This activity involves the group forming letters as a group in the room, in silence, the objective of the activity is to allow the group to reflect on the role they took in the activity, to try out different roles This activity is carried out without speaking, to explore how we communicate. The activity follows a pattern of asking the group to form a letter then reflect, identify what they did, invite to try something else and form another letter and so on. There is time for sharing and reflecting at the end. The activity then develops these insights to exploring leadership</p>		
learning objectives	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ● I can develop and improve my organisation skills by trying out new ways of organising ● I can apply my communication skills ● I can improve my teamwork skills </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ● I can persuade. ● I can negotiate. ● I can lead. ● I prioritise ethical options that don't harm people or planet. ● I can gather resources, materials, finances, people and supporters. ● I demonstrate effective communication. ● I show effective persuasion. ● I am comfortable with negotiation. ● I can take leadership. </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> ● I can develop and improve my organisation skills by trying out new ways of organising ● I can apply my communication skills ● I can improve my teamwork skills 	<ul style="list-style-type: none"> ● I can persuade. ● I can negotiate. ● I can lead. ● I prioritise ethical options that don't harm people or planet. ● I can gather resources, materials, finances, people and supporters. ● I demonstrate effective communication. ● I show effective persuasion. ● I am comfortable with negotiation. ● I can take leadership.
<ul style="list-style-type: none"> ● I can develop and improve my organisation skills by trying out new ways of organising ● I can apply my communication skills ● I can improve my teamwork skills 	<ul style="list-style-type: none"> ● I can persuade. ● I can negotiate. ● I can lead. ● I prioritise ethical options that don't harm people or planet. ● I can gather resources, materials, finances, people and supporters. ● I demonstrate effective communication. ● I show effective persuasion. ● I am comfortable with negotiation. ● I can take leadership. 		
Time	50 mins		
Preparing for this activity	Flipchart papers and pens		

Context	This activity can be used to introduce communication styles, roles within groups, organisation skills and how we can adapt these to suit different situations. It also explores leadership in two contexts – leading self and others
Step by Step	
<p>Step 1: Letter forming (5 mins)</p> <p>Invite the group to form a letter from the alphabet without speaking to each other– once they have done this – invite them to think about how they did this and what part did they play:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Did I direct other people? • Did I wait for other people to decide where I was to stand? • Did I think of doing it a different way? • Did I have an idea about how to do it, but didn't take any action on this? <p>Note</p> <p>The instructions or directions and questions for reflection can be adapted depending on the learners</p> <p>Step 2: Letter forming part 2 (5 mins)</p> <p>Invite the group to form another letter from the alphabet without speaking to each other, this time invite the group to take on a different role e.g. if they were one of the group who organised the formation, take a different part by observing and waiting to be shown, if you were a group member who waited to be moved, then take on another role, perhaps to organise the group – once they have done this – invite them to think about how they did this and what part did they play:</p> <ul style="list-style-type: none"> • What did you notice about how it was to do something different – was it good, a bit uncomfortable etc. <p>Step 3: Letter forming part 3 (5 mins)</p> <p>Finally ask the group to form another letter and invite them to choose – would they like to do what they 'normally' do or something different? Invite them to think about what they noticed:</p> <ul style="list-style-type: none"> • What was different about what happened in the group? • What was different about what I did? <p>Step 4: leading myself and others (10 mins)</p> <p>Outline that there are two kinds of leading – leading myself and leading other people example:</p> <p>Leading myself: being in charge of your actions, choices etc</p> <p>Leading others: share two kinds of leading others:</p>	

- Being a role model – inspiring others by how you act
- Guiding others or a group toward a goal

Invite the students to think about in this activity when were you leading yourself and when were you leading others – ask the young people to share examples from the activity

Step 5: making an impact (15 mins)

Create two groups (these can be self-selected by the students) one for leading myself and one for leading others and ask the groups to brainstorm ideas that they can do in each category to make an impact on the issues or issues they have identified – for example if the issue is recycling plastic – being a role model might be recycling plastic that you find outside or leading others might be organising a campaign to improve the availability of recycling bins in the school

Once the groups have made a list – ask the groups to present their ideas to the class. Invite the young people to individually pick one activity from one the lists that they will commit to undertaking and make a list of what they need to do to organise the impact activity

Part 6 debrief (10 mins)

Ask the group to share some of their thoughts while doing the activity.

- Did I find it difficult not being able to talk in the silent activity?
- Did I like not being able to talk?
- What was the most challenging or interesting part of the activity?
- What did I learn about myself?

Invite the students to form a line in the classroom, facing forward – next invite them to take a step forward as a leader and remind the students that this is all that is required to take the first step!

How to adapt

By the end of the activity the learners will have:

By the end of this activity the students will:

- Experienced how they undertake a group activity
- Have tried out a new way of organising in a group
- Understand more about two kinds of leadership
- Identified how to take action within leadership