



IDEEC

**Impact-driven
Entrepreneurship
Education for Children**

**Activity Toolkit
Italiano: Eta 9-12**

Fase 1: Inquadramento della sfida	Competenza
Strumento a farfalla	Pensiero etico e sostenibile
Aspirapolvere Lego	Visione
Le comunità amano l'equilibrio	Pensiero etico e sostenibile
Disegna il tuo mondo futuro	Visione
Lettera a una multinazionale	Pensiero etico e sostenibile
Attività sui giornali	Pensiero etico e sostenibile
Ideazione del problema	Visione
Valori per tutti	Consapevolezza di sé / Autoefficacia
Fase 2: Sperimentazione delle soluzioni	Competenza
Greenwashing dei cartoni animati	Creatività
Creatività Scintilla 1	Creatività
Creatività Scintilla 2	Creatività
Matrice Come-Adesso-Wow	Pensiero critico
Orto scolastico	Lavoro di squadra
Gestire la pressione sociale	Lavoro di squadra
Street Voices 1 e 2	Pensiero critico
Ruoli di squadra	Lavoro di squadra
I 5 perché	Pensiero critico
Cappelli pensanti	Creatività
Riflessione del semaforo	Lavoro di squadra
Fase 3: Creare un impatto	Competenza
Marchio	Mobilitare gli altri
discorso di presentazione	Mobilitare gli altri
Matrice di feedback	Organizzazione
Avere un impatto	Organizzazione
Organizzazione di uno spettacolo e racconto (evento dimostrativo)	Mobilitare gli altri
Feedback tra pari	Gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio
Riepilogo del progetto	Organizzazione

Sommario

(clicca per collegarti all'attività)

- Disegna il tuo mondo future**
- Attività del giornale**
- Caso studio – Aspirapolvere Lego**
- Ideazione del problema**
- Le comunità amano l'equilibrio**
- Lettera a una multinazionale**
- Strumento della farfalla**
- Valori per tutti**
- Cappelli pensanti**
- I 5 perché**
- Matrice How-Now-Wow**
- Orto scolastico**
- Gestire la pressione sociale**
- Riflessione del semaforo**
- Ruoli nel gruppo**
- Scintilla di creatività 1**
- Scintilla di creatività II**
- Vignetta sul greenwashing**
- Voci di strada**
- Organizzare un evento Show and Tell**
- Produrre un impatto**
- Branding**
- Conclusione del progetto**
- Elevator Pitch**
- Feedback tra pari**
- Matrice per feedback**

Disegna il tuo mondo future

Età	9-12 anni	
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 utilizza il concetto di sognare ad occhi aperti (daydreaming) per aiutare gli studenti a visualizzare il loro mondo ideale del futuro. Li incoraggia a riflettere sulle questioni a cui tengono, sul futuro che desiderano per sé stessi e sui cambiamenti che vorrebbero vedere all'interno delle loro comunità. Inizia costruendo una visione ampia del loro futuro ideale, seguita da una riflessione collaborativa in piccoli gruppi per condividere idee, individuare sfide e identificare piccoli passi che possono fare per raggiungere i loro obiettivi.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> € Posso immaginare come sarà il mio futuro. € Sono in grado di pensare a modi per rendere il mio futuro realtà. € Riesco a identificare le problematiche che riguardano la mia comunità. € Posso condividere le mie idee con gli altri. 	<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	Questa attività di visualizzazione può essere svolta in due o tre sessioni da 40 minuti.	
Materiali	Fogli A4 o A3, penne colorate, colori, vernice, glitter e colla.	
Contesto	Nella fase 1, questa attività incoraggia gli studenti a riflettere su ciò che apprezzano di più, sui cambiamenti che desiderano vedere intorno a loro e sui passi che ritengono possano creare un impatto. Attraverso una combinazione di visualizzazione e riflessione	

	collaborativa, gli studenti possono esplorare le loro vite future ideali, concentrandosi sia sulla crescita personale che sull'impatto nella comunità. Questo esercizio può anche aiutare gli studenti nella riflessione sul futuro e nell'impostazione degli obiettivi.
Processo passo dopo passo	

Warm Up:

Potete introdurre questa attività spiegando che gli studenti useranno la creatività per riflettere sui loro sogni futuri e disegneranno il loro "mondo futuro". Per aiutarli nella visualizzazione, potete mostrare degli esempi di disegni su un mondo futuro o creare uno voi da condividere come esempio.

Fase 1: Attività: disegna il tuo mondo futuro (30 min):

In questa fase, potete invitare gli studenti a immaginarsi tra 20 anni. Come sarà la loro vita? Dove vivranno? In Scozia, a Parigi o su Marte? E per quanto riguarda il loro lavoro, avranno aperto delle proprie imprese sociali? Come saranno le loro comunità? Avranno trovato una soluzione per il cambiamento climatico? Puoi stimolare la creatività degli studenti proponendo temi come lavoro, casa, valori, comunità, ambiente e altre problematiche sociali che a loro stanno a cuore. Successivamente, potete chiedere agli studenti di disegnare come potrebbe essere questo futuro. L'obiettivo è permettere loro di sognare ad occhi aperti e di dare vita al loro mondo ideale del futuro sulla carta!

Potete fornire a ogni studente della carta e delle penne colorate, oppure, se preferite, organizzare gruppi con materiali condivisi come un foglio di carta grande, pastelli, glitter, colla e pittura.

Step 2: Condividere la visione (25 min):

In gruppi di 4-5, potete invitare gli studenti a condividere i loro disegni sul "mondo futuro" e a discutere le parti che si sentono a loro agio nel condividere. Potete incoraggiarli a cercare temi comuni all'interno del gruppo e a riflettere su sogni o idee condivise. Inoltre, potete guidare la conversazione per esplorare i passi pratici che ciascuno studente potrebbe compiere per raggiungere i propri obiettivi, sostenendosi a vicenda nelle loro visioni per il futuro.

Step 3: Self – Riflessione (15 min):

In questa fase, potete chiedere agli studenti di prendersi 15 minuti per riflettere sulla discussione di gruppo e considerare eventuali passi che possono intraprendere per raggiungere la loro vita futura. Potete invitarli a riflettere su quali tre aspetti del loro disegno siano più significativi per loro e a pensare a dei "piccoli passi" che potrebbero fare

durante il progetto per avvicinarsi a questi obiettivi. Gli studenti annotano questi tre aspetti chiave e i primi passi su un post-it o sul retro del loro disegno.

Conclusione:

Potete riunire tutti gli studenti per riflettere sull'attività del Disegno del Mondo Futuro. Potete discutere com'è stata l'esperienza: è stato difficile immaginare il proprio futuro? È stato complicato pensare ai passi necessari per realizzarlo?

Gli studenti possono liberamente condividere ciò che hanno apprezzato di più, le parti che hanno trovato difficili e se rifarebbero questa attività. Questa riflessione aiuta ad approfondire le loro intuizioni e a incoraggiare la condivisione di idee con gli altri!

Come adattare	<ul style="list-style-type: none"> - Durante il warm-up, potreste chiedere agli studenti quali problemi della comunità sperano che non esistano in futuro ed elencarli su una lavagna. Questo li aiuterà a iniziare a pensare al loro futuro, concentrandosi sulle questioni sociali e ambientali a cui tengono e su cui vogliono avere un impatto. - Per gli studenti che non si sentono a proprio agio con il disegno, un'alternativa può essere la creazione di collage o nuvole di parole utilizzando riviste e giornali.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> - Usato l'immaginazione e la creatività per visualizzare il proprio futuro - Sviluppato la capacità di esprimere visivamente le loro idee attraverso i disegni - Identificato le aspirazioni relative al loro sviluppo personale e all'impatto sulla comunità - Saputo condividere le proprie idee con altri - Si saranno sentiti più motivati sulle possibilità future
Ulteriori informazioni	Utilizzate buoni esempi di altre vision board, o immagini realizzate dagli studenti per il loro migliore mondo futuro.





Attività del giornale

Età	9 - 12
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.
Description	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.
Tempo	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.
SProcesso 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	<p>L'insegnante può introdurre il tema dell'etica in classe e guidare il processo decisionale nei progetti utilizzando criteri come equità, giustizia e rispetto per le persone e il pianeta. Gli argomenti trattati includono l'uguaglianza di genere, la riduzione della povertà, il ripristino dell'ambiente, la conservazione delle risorse naturali, la giustizia sociale e la pace.</p> <p>Gli insegnanti promuovono e insegnano equità, giustizia, rispetto e la valorizzazione della diversità.</p>

Caso studio – Aspirapolvere Lego

Età	9- 12	
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)

Iniziate parlando agli studenti delle invenzioni che risolvono i problemi. Chiedete loro se

riescono a pensare a qualcosa che aiuti le persone rendendo qualcosa meno frustrante o più facile.

Guardate insieme un video divertente, come *"Ho costruito un aspirapolvere LEGO che smista i mattoncini!"*. (o un altro esempio in cui qualcuno risolve un problema in un modo fantastico).

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

Discutete il video.

Le domande guida possono includere:

- Quale problema risolve questa invenzione per le persone?
- Come pensate che l'inventore abbia avuto questa idea? Quali sono altre fonti di ispirazione per le idee?
- Quali strumenti o tecnologie ha utilizzato l'inventore per costruirlo?
- Cosa rende questo inventore divertente da ascoltare?

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

Chiedete agli studenti di pensare a qualcosa nella loro vita che li frustra, come un piccolo problema che vorrebbero risolvere. Potrebbe essere qualcosa che accade giocando a scuola o a casa (potete usare dei post it per scrivere o disegnare). Questa frustrazione potrebbe anche essere qualcosa di più grande, come un problema che le persone affrontano nella comunità.

Queste idee possono essere conservate per attività più divertenti in seguito, in cui gli studenti possono pensare a soluzioni a questi problemi!

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

Invitate gli studenti a condividere le loro idee con la classe. Incoraggiate una conversazione su come l'inventore del video ha identificato un problema e poi ha trovato una soluzione. Sottolineate che questo è ciò che fanno gli imprenditori: vedono un problema e lo risolvono in modo creativo!

Come adattare	<p>Prima di presentare il video, gli studenti potrebbero ideare problemi, sfide e "frustrazioni" da affrontare con i Lego, e come potrebbero risolverli.</p> <p>Potreste voler incoraggiare i problemi e le frustrazioni legate a questioni sociali (legate all'impatto).</p>
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> - usato la loro visione per riconoscere opportunità per future possibilità e soluzioni a problemi condivisi (consulta il framework di competenze per altro)
Ulteriori informazioni	<p>Elenco esemplificativo di problemi e frustrazioni comuni:</p>

Connessione Wi-Fi intermittente
Chiamate da numeri sconosciuti
Password dimenticate

Esaurimento della batteria del telefono
Treni/autobus in ritardo
Non riuscire a trovare la fine del nastro adesivo

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

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

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 ogni studente 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.
Step by Step	

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 doppi o le idee che non piacciono. Assicurarsi 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:	<p>Ulteriori informazioni sull'ideazione sono disponibili qui:</p> <p><a data-bbox="523 667 1345 813" 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.</p>



Le comunità amano l'equilibrio

Età	9 - 12	
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 sperimentano che, per essere in salute, il loro corpo ha bisogno di equilibrio. Questo porta a un brainstorming su ciò che gli studenti pensano sia troppo e/o troppo poco nella loro comunità e su ciò che è necessario per trovare l'equilibrio.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Capisco che la salute sta nell'equilibrio • Sono in grado di identificare problemi e sfide che la mia comunità locale deve affrontare. • Sono in grado di stabilire la priorità delle sfide e di pensare a idee e soluzioni che vadano 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.
Tempo	30 – 45 mins	
Materiali	Una lavagna digitale o a fogli mobili, carta e penne per appuntare le idee degli studenti.	
Contesto	Questa attività può essere utilizzata per consentire ai giovani di iniziare a pensare alle sfide nella loro comunità locale, partendo dalla loro esperienza che non è bene avere troppo o troppo poco di qualcosa.	
Procedimento passo dopo passo		

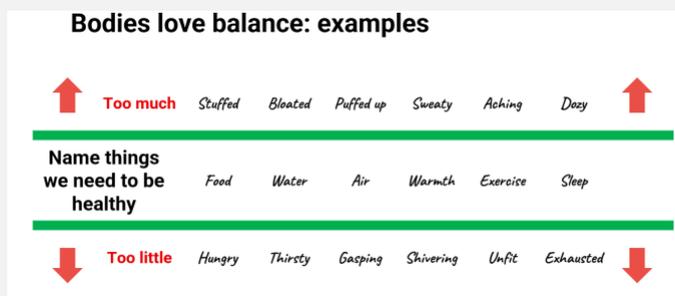
Fase 1: (Corpi in equilibrio - 10 minuti)

Introducete l'argomento: *Pensiamo alle cose di cui il nostro corpo ha bisogno per essere in equilibrio.*

Cosa succede se abbiamo troppo poco? Ci sentiamo...

Cosa succede se abbiamo troppo? Ci sentiamo...

Si può prendere spunto da quanto segue:



Fonte: [Tool - Hello Doughnut 8-11 September 2024 - Google Drive](#)

- Le domande guida potrebbero essere le seguenti:
 - Chiedere agli studenti di interpretare come si sentono quando hanno troppo o troppo poco.
 - Come fa il nostro corpo a farci capire quando abbiamo troppo o troppo poco? Come facciamo a sapere quando è giusto?

Chiudete la Fase 1 rafforzando questa consapevolezza: *La salute migliore si ottiene quando siamo in equilibrio, quando siamo nella situazione ideale.*

Fase 2: (Brainstorm PARTE 1 - 5-10 min1)

Formate piccoli gruppi di 3-4 studenti.

Spiegate agli studenti che, come il loro corpo, anche la comunità locale ha bisogno di equilibrio. Chiedete loro di pensare a cose di cui la comunità locale ha troppo e/o troppo poco.

Fase 3: (Brainstorm PARTE 2 - 5-10 min)

Chiedete ai gruppi di discutere il loro elenco, guidati dalla domanda:

- Qual è l'argomento più importante su cui lavorare per rendere la comunità più sana?

Fase 4: (Condivisione e discussione – 10-15 min)

Facilitate i gruppi nel condividere le loro idee nel gruppo allargato al termine del tempo a disposizione. Gli argomenti possono essere riportati su una lavagna a fogli mobili o su una lavagna digitale. Discutete le ragioni per cui ritengono importante l'argomento e annotatele.

A seconda delle fasi successive che avete pianificato, potete chiudere con una discussione di gruppo per scegliere un argomento su cui il gruppo allargato lavorerà insieme; oppure annotate gli argomenti su cui lavoreranno i singoli gruppi.

Concludete invitando gli studenti a pensare a cosa si può fare per portare la comunità a un maggiore equilibrio rispetto all'argomento scelto.

Come adattare	A seconda dei vostri studenti, potreste scegliere di rendere la comunità locale più specifica, ad esempio concentrandovi sull'ambiente della scuola (nel caso degli studenti più giovani) o sulla comunità locale più ampia o sul quartiere (per gli studenti più grandi).
Al termine dell'attività gli studenti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> - Compreso che la salute risiede nell'equilibrio - Identificato i problemi e le sfide che la loro comunità locale deve affrontare - Definito le priorità dei problemi e delle sfide della propria comunità locale su cui iniziare a lavorare. <p>(per saperne di più, consultate il framework di competenze IDEEC)</p>
Further Information:	<p>Questa attività è ispirata all'attività "I corpi amano l'equilibrio", sviluppata dal Doughnut Economics Action Lab (DEAL).</p> <p>Potete trovare l'attività originale e altri esempi qui: Hello Doughnut! DEAL</p>

Lettera a una multinazionale

Età	9 - 12
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.

<p>Come adattare</p>	<p>A seconda della classe, si può lasciare che la classe discuta su quale problema affrontare.</p> <p>Per gli studenti più giovani, si consiglia di scrivere la lettera insieme in classe.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:</p>	<p>Gli studenti avranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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
<p>Ulteriori informazioni</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	<p>Stampe di farfalle o lavagna a fogli mobili per disegnare il diagramma</p> <p>Lavagna a fogli mobili e penne</p>
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 esaminandone 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)

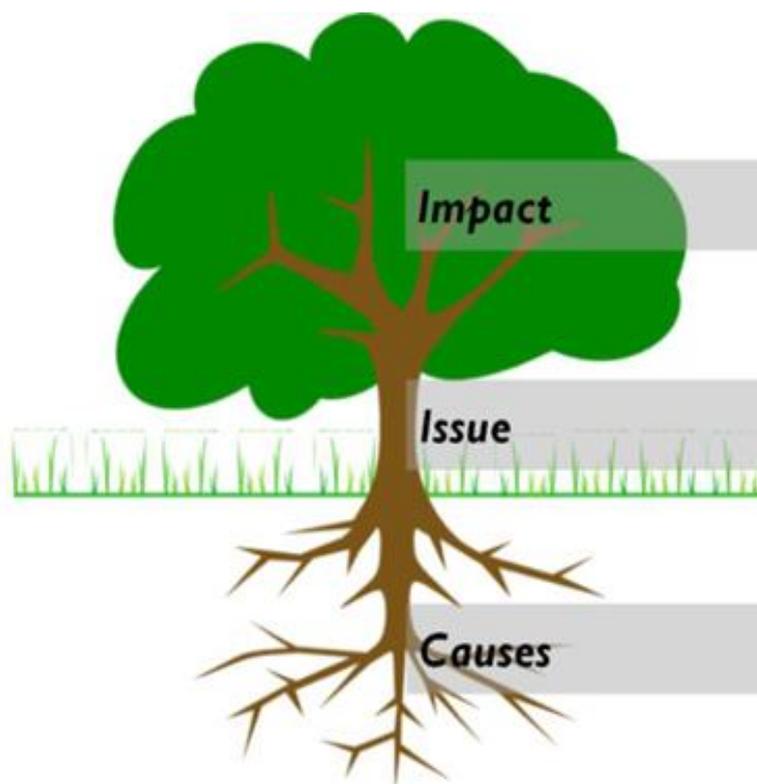
Riunite il gruppo e chiedete ai gruppi di condividere le loro soluzioni con l'intera classe - queste possono essere trascritte su una lavagna a fogli mobili.

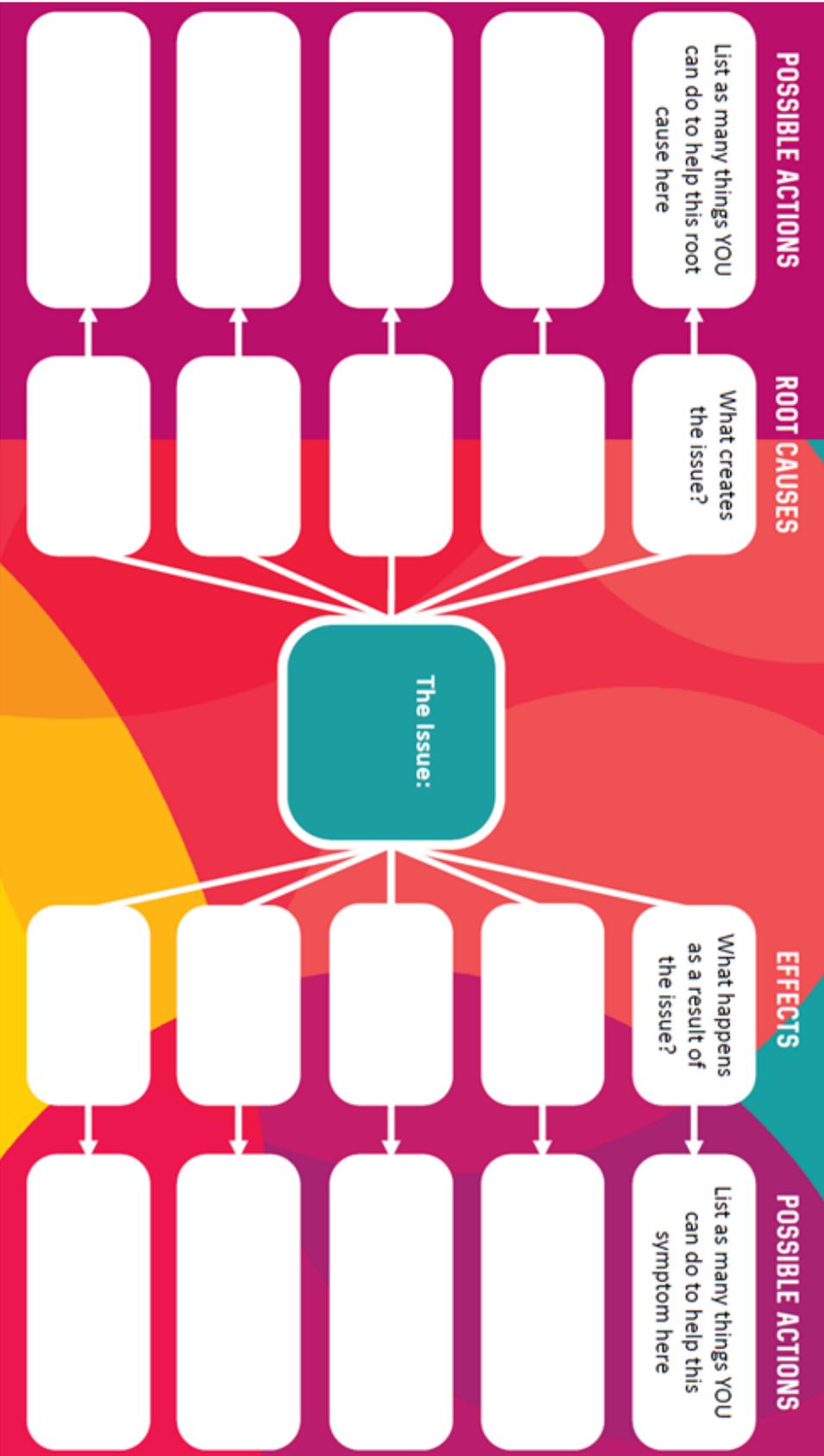
Fase 4: (Conclusione - 10 minuti)

Chiedete agli studenti come hanno trovato l'attività e cosa hanno imparato. Collegate 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>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>	





Valori per tutti

Età	9 - 12	
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)

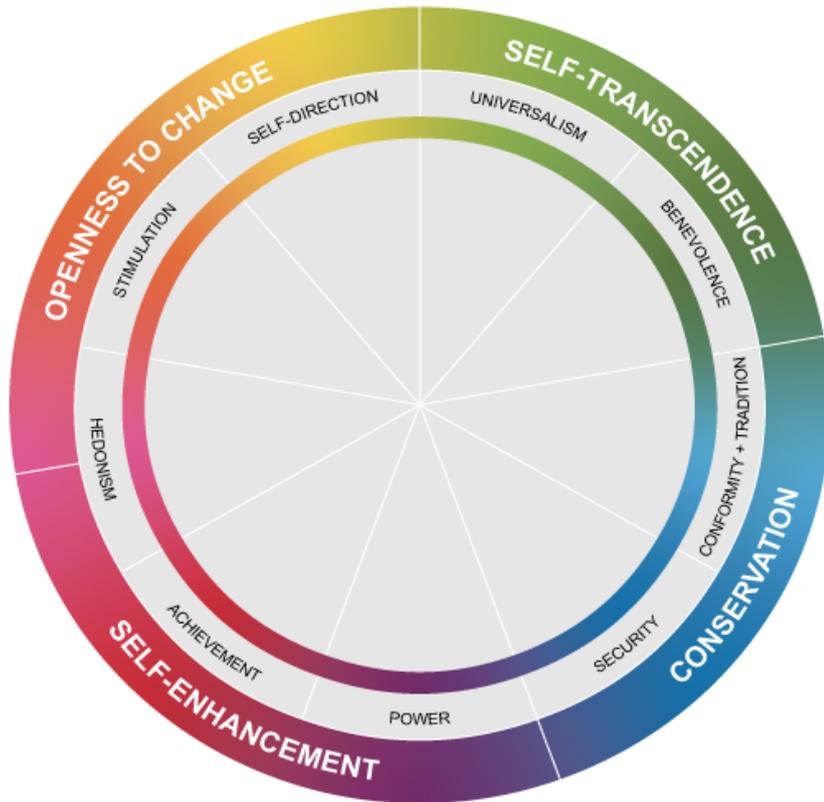
Ci sono varie opzioni per concludere l'attività. Ecco alcuni esempi:

- 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.

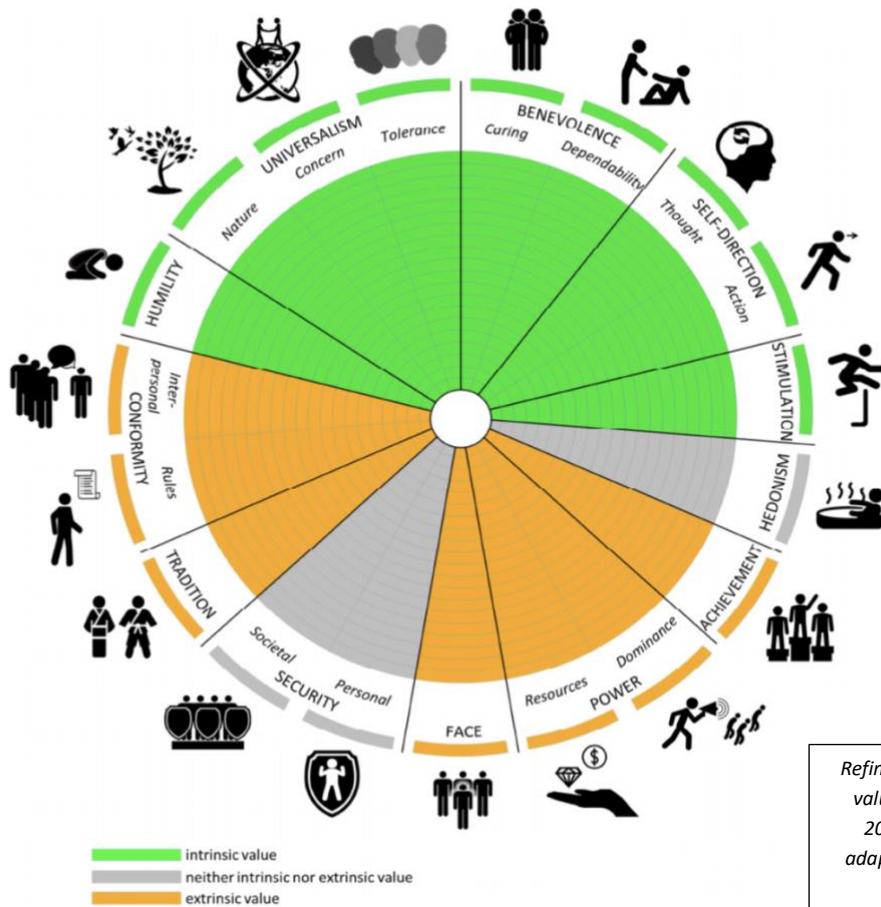
È possibile utilizzare questa attività anche per creare gruppi di lavoro in base ai valori preferiti dagli studenti. Per esempio:

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	<p>Consulta il framework di competenze IDEEC per consigli agli insegnanti</p>



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 Heblich & 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

Cappelli pensanti

Età	9 - 12	
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 sfide sociali, economiche e ambientali imprevedibili del presente e del futuro.	
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	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.	
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 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 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 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?

Step 4: (Wrap up – 10 mins)

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.

Come adattare	<p>Potreste pensare di introdurre un cappello rosso per il gruppo degli osservatori e aspettare i loro contributi fino all'ultima fase dell'attività. Il loro obiettivo sarà quello di prestare attenzione alle emozioni e di sentirsi coinvolti nella discussione dalla prospettiva del cappello rosso e di dare un feedback alla fine.</p> <p>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.</p>
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> - Ogni studente si è impegnato in una discussione riflessiva sulla propria collaborazione fino a quel momento.
Further Information	<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



I 5 perché

Età	9 - 12	
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	La tecnica dei 5 perché è un metodo basato sulla formulazione di domande e sulla ricerca di possibili risposte (brevi e concise) per arrivare a una conclusione come gruppo che possa evidenziare un problema o una sfida.	
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. • Selezione. • 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	5 post-it per partecipante 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.	
Contesto	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. Si consiglia di lavorare su un esempio con gli studenti più giovani. Le domande e le risposte non devono essere sempre scritte. La dinamica può essere presentata come un gioco con risposte verbali.	
Procedimento step by step		

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.

Per esempio:

Problema: le aree verdi della città sono sporche.

Perché 1: Perché le aree verdi della città sono sporche? Perché non sono curate.

Perché 2: Perché queste aree verdi non sono curate? Perché le persone gettano i rifiuti per terra.

Perché 3: Perché gettiamo i rifiuti per terra? Perché non ci sono abbastanza cestini per i rifiuti.

Perché 4: Perché non ci sono abbastanza cestini? Perché molti sono rotti.

Perché 5: Perché i cestini sono rotti? Perché sono vecchi e non vengono cambiati.

Fase 2: (5 Perché - 20 min)

Gli studenti devono rispondere volontariamente alla prima domanda e, una volta chiarito il processo, devono scrivere le proprie risposte su un post it o leggerle ad alta voce.

La risposta scelta viene utilizzata per sviluppare la seconda domanda sul perché, seguendo le stesse indicazioni di prima. Continuate fino a trovare una risposta convincente per il quinto perché.

Fase 3: (Soluzione - 15 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.

Lasciate agli studenti il tempo di riflettere sul processo e di cercare le aree da migliorare.

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_why https://seventy.org/youth-civics/can-we-talk/cwt-lessons/the-five-why

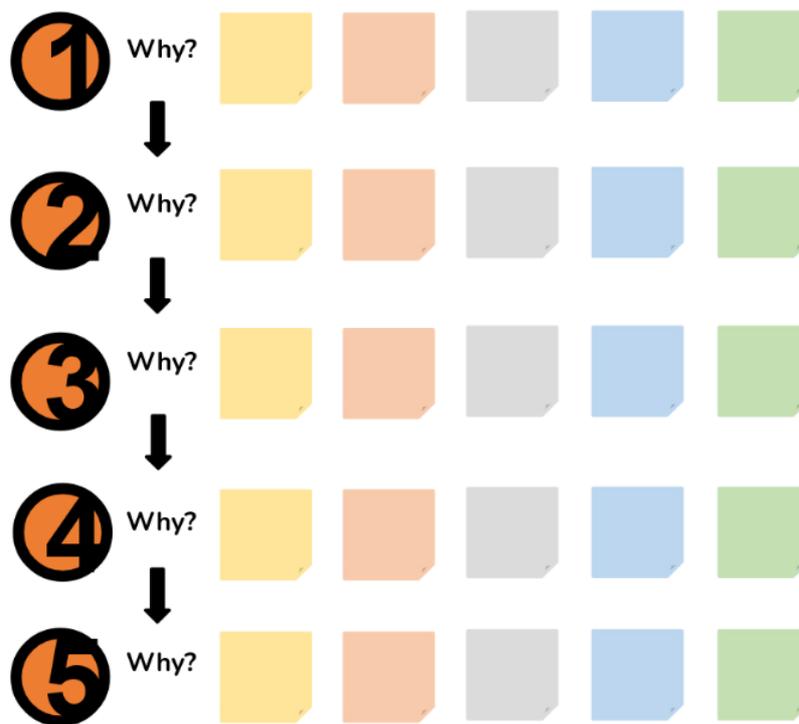


Fig. 1

Matrice How-Now-Wow

Età	9 - 12	
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	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	45 – 60 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 template in allegato

Fase 2: (Spiegare la griglia- 10 min)

Spiegate che gli studenti stanno creando una "mappa dell'avventura dell'idea" e discuti cosa rappresenta ogni sezione della griglia:

Castello dell'Immaginazione (Vuoto – 'Impossibile') – Queste sono idee che potrebbero essere troppo fantasiose o impossibili da realizzare al momento.

Giungla dei Grandi Sogni (Giallo – 'Come') – Queste sono grandi idee creative che mostrano un nuovo modo di pensare. Tuttavia, non possono essere realizzate subito perché richiedono strumenti speciali o denaro.

Giardino delle Soluzioni Semplici (Blu – 'Adesso') – Queste sono idee semplici che possono portare a piccoli miglioramenti. Solitamente offrono benefici ridotti.

Terra dei Cambiamenti Straordinari (Verde – 'Wow') – Queste sono idee creative che possono essere realizzate subito e avere un grande impatto. Queste idee possono portare a cambiamenti reali e funzionano nel contesto esistente.

Fase 3: (Scegliere le idee - 15 min)

Chiedete agli studenti di guardare il foglio, il file o il template in cui hanno annotato le loro idee di soluzione. Devono cerchiare 6-10 idee che sembrano promettenti o entusiasmanti.

Successivamente, gli studenti dovrebbero ordinare queste idee nella matrice How-Now-Wow. Incoraggiali a discutere ogni idea con il loro team per assicurarsi che vada nella categoria giusta.

Se gli studenti hanno una o più idee Wow, chiedi loro di considerare tutte le ragioni per cui è un'idea Wow. Incoraggiali a scrivere cosa rende l'idea straordinaria.

Fase 4: (Scegliere le Idee - 10-15 min)

Ora gli studenti possono scegliere le idee da sviluppare. Se gli studenti non hanno abbastanza idee Wow, incoraggiali a continuare a pensare e a generare idee.

Potresti voler far condividere ai team la loro matrice How-Now-Wow con l'intera classe per ricevere ulteriori feedback e discutere.

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.

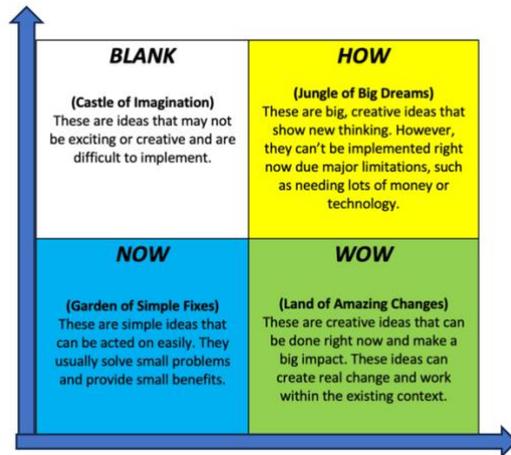
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:

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

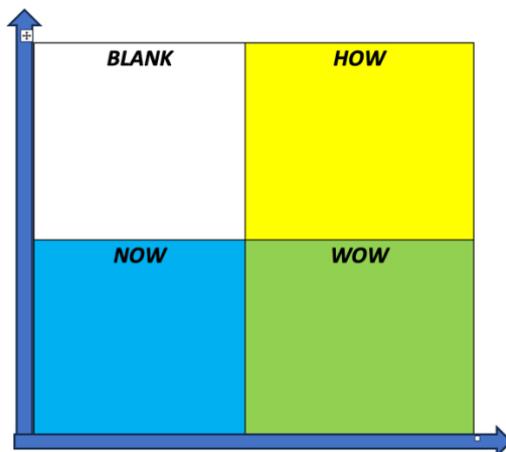
Ulteriori informazioni:

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

Matrice How-Now-Wow (Istruzioni)



Matrice How-Now-Wow (Template)



Orto scolastico

Età	9-12	
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 migliori con la diversità piuttosto che senza, quando la diversità è gestita correttamente.</p>	
Descrizione	<p>In questa attività gli studenti impareranno a lavorare in gruppo per creare un orto scolastico. Si tratta di un'attività a lungo termine per almeno metà anno scolastico.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di lavorare come parte di un team su un progetto comune. ● Posso raggiungere un consenso e prendere decisioni come squadra. ● Posso prendermi cura della natura e del mio ambiente immediato. ● So di più sulla natura, il giardinaggio e la sostenibilità. 	<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	Un intero anno scolastico, o almeno un ciclo di coltivazione	
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 	

Contesto	<p>Questa attività è ideale per l'inizio dell'anno scolastico, in quanto permette agli studenti di lavorare su un progetto a lungo termine che li insegna sulla natura, la sostenibilità e il lavoro di squadra.</p> <p>Come complemento a questa attività, può essere combinata con un processo di crowdfunding che pianifica il progetto per l'intero anno scolastico (vedi sezione come adattare).</p>
Procedimento passo dopo passo	

Preparazione:

Assicuratevi di conoscere le risorse disponibili all'interno della scuola e la possibile partecipazione di altri insegnanti/educatori o altri membri della comunità.

A seconda di ciò, la creazione dell'orto scolastico può variare da:

- Piantare campioni di fiori, piante autoctone, piante aromatiche con applicazioni culinarie... in vasi che possono essere collocati in aula o in un'area comune della scuola.
- Anche la piantagione di campioni di piantine, fiori, piante autoctone... in un orto o serra all'aperto.

Fase 1: Progettare l'orto (1 settimana):

- Gli studenti, in gruppi, ricercano diversi tipi di orti e piante.
- Considerano lo spazio disponibile, la luce solare, il tipo di terreno e il clima.
- Scelgono le piante che desiderano coltivare (concentrandosi su piante autoctone, frutta e verdura stagionale, o piante a scopo ornamentale). È importante avere progetti di riferimento per verificare la fattibilità della scelta delle piante. Assicuratevi di avere o attivare (alcune) conoscenze sull'impatto ambientale delle piante utilizzate. Questo si riferisce alla conoscenza delle piante autoctone, della frutta/verdura stagionale e autoctona, o delle piante con applicazioni nella decorazione esterna e/o uso ornamentale.
- Create un progetto dell'orto, includendo la disposizione delle piante e l'infrastruttura.

Fase 2: Budget e Crowdfunding (2 settimane):

- Gli studenti identificano i materiali e le risorse necessarie per l'orto. Creano un budget, includendo i costi di semi, piante, attrezzi, terreno, ecc.
- Facoltativo: considerate la possibilità di aprire una campagna di crowdfunding basata su donazioni - vedi l'attività di crowdfunding per l'età 9-12.
- In gruppi, gli studenti progettano una campagna di comunicazione attraente per il loro orto, includendo:
 - Un nome e un logo per la campagna
 - Una descrizione del progetto e dei suoi obiettivi

- Foto e video del progetto dell'orto e degli studenti che lavorano nell'orto
- Un obiettivo di raccolta fondi - possibilità di attivare il di crowdfunding per raccogliere donazioni a sostegno del progetto, che lo finanzi in parte o completamente.

Fase 3: Costruzione e manutenzione dell'orto (tempo rimanente dell'anno scolastico)

- Promuovete l'orto scolastico nella scuola, nella comunità locale e sui social media.
- Organizzate eventi per sensibilizzare e raccogliere fondi per il progetto.

Fase 4: Costruzione e manutenzione dell'orto (resto dell'anno scolastico):

- Acquistate i materiali necessari e realizzate l'orto.
- Dividete i compiti di cura dell'orto (irrigazione, diserbo, concimazione, raccolta).
- Documentate i progressi dell'orto con foto, video e un diario dell'orto.
- Organizzate eventi per condividere i prodotti dell'orto con la comunità scolastica.

<p>Come adattare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Combinando questa attività con una campagna di crowdfunding, l'attività dell'Orto Scolastico assume un approccio più imprenditoriale per il team. Il gruppo cerca quindi di realizzare l'intero progetto con i finanziamenti che ha reperito autonomamente. • Per gli studenti con difficoltà di apprendimento, è possibile fornire istruzioni più dettagliate e un supporto personalizzato. • Per gli studenti più avanzati, si può incoraggiarli a indagare su tecniche di giardinaggio più complesse o a creare un sistema di irrigazione automatizzato.
<p>Alla fine dell'attività gli studenti avranno:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppato competenze di lavoro di squadra, comunicazione, pianificazione e problem solving. • Acquisito conoscenze sul giardinaggio, la sostenibilità e il crowdfunding. • Sperimentato la soddisfazione di creare un progetto da zero e vederlo crescere. • Appreso l'importanza della collaborazione e del coinvolgimento della comunità.
<p>Ulteriori informazioni</p>	<p>Questa attività è ispirata al progetto del CEIP Isabel de Moctezuma di Cáceres (Spagna): http://huertodelaliyrosi.blogspot.com/</p>

Gestire la pressione sociale

Età	9 - 12	
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 approfondiranno che cos'è la pressione sociale e indagheranno su come prevenirla o affrontarla.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Posso spiegare cos'è la pressione sociale ● Sono in grado di gestire la pressione sociale ● Sono in grado di riconoscere i segnali di pressione sociale negli altri ● Sono in grado di parlare dei segnali di pressione sociale e di sostenere i compagni che affrontano la pressione sociale. 	<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	45 minuti	
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Fogli A3, penne, colori, ecc. ● Schede con immagini o frasi che illustrano situazioni di pressione sociale 	
Context	If you notice social pressure to be a certain way or that people are excluded, this is a good exercise.	
Procedimento passo dopo passo		

Fase 1: Introdurre l'argomento "pressione sociale" (10 minuti)

- Si può iniziare l'attività chiedendo: "Qualcuno si è mai sentito obbligato a fare qualcosa perché i suoi amici lo stavano facendo?". Lasciate che alcuni studenti condividano la loro esperienza.
- Insieme alla classe, cercate di creare una definizione di pressione sociale (ad esempio, la pressione sociale è quando sentiamo di dover agire o pensare in un certo modo a causa di ciò che gli altri intorno a noi fanno o si aspettano).
- Concludete questa introduzione chiedendo al gruppo di fornire alcuni esempi e di spiegare come si sentono.

Fase 2: Individuare la pressione sociale (15 minuti)

- Dividete gli studenti in gruppi di 3 persone e consegnate a ciascun gruppo dei fogli con situazioni che potrebbero incontrare. Esempi:
 - Un amico vi sfida a saltare da un punto alto.
 - Tutti i membri del gruppo vogliono prendere in giro un compagno di classe e si aspettano che voi vi uniate a loro.
 - Il tuo amico vuole che tu salti la scuola, ma tu non ti senti a tuo agio.
- Discussione in gruppo: Per ogni scenario, chiedete agli studenti di discutere:
 - Cosa faresti tu?
 - Come diresti "no"?
- Discutete con tutta la classe. Quali sono state le diverse conclusioni? Provate a concludere l'esercizio scrivendo alcuni consigli su come affrontare la pressione sociale.

Fase 3: Creare un poster (15 min)

- Chiedete al gruppo di rimanere nello stesso gruppo di 3 persone e chiedete loro di creare un poster che includa:
 - Una definizione di pressione sociale
 - Alcuni esempi di pressione sociale
 - Come la classe può agire contro la pressione sociale
- Incoraggiate la classe a essere creativa. Possono scrivere, disegnare o realizzare il poster nel modo che preferiscono.
- Una volta terminati i poster, chiedete ad alcuni gruppi di presentare il poster.

Fase 4: Riflessione e passi successivi (5 minuti)

- Chiedete ad alcuni studenti di spiegare ciò che hanno imparato.
- Chiedete al gruppo perché è importante opporsi alle pressioni sociali.
- Spiegate al gruppo che appenderete i poster in classe e li rivedrete di tanto in tanto.

Come adattare

- Si può adattare questa attività facendo un gioco di ruolo.
- Si possono cercare dei video su YouTube per spiegare meglio la pressione sociale.

	<ul style="list-style-type: none">● Si possono anche evidenziare i benefici di una pressione sociale positiva
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none">● Lavorato efficacemente e in modo produttivo con altri, realizzando un piano d'azione in cui si svolgono diverse azioni● Si veda il quadro IDEEC per il supporto agli insegnanti
Ulteriori informazioni	

Riflessione del semaforo

Età	9-12	
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. Potreste proporre alcuni esempi di come appare, si percepisce e si manifesta il lavoro di squadra a livello alto, medio e basso (potreste usare un diagramma a Y per mostrarlo - vedi risorse qui sotto).

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. Potete fornire agli studenti degli esempi, anche su come iniziare le frasi.

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. Potreste decidere come strutturare la conversazione e/o facilitare i tempi di condivisione di ogni persona in modo molto strutturato.

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:

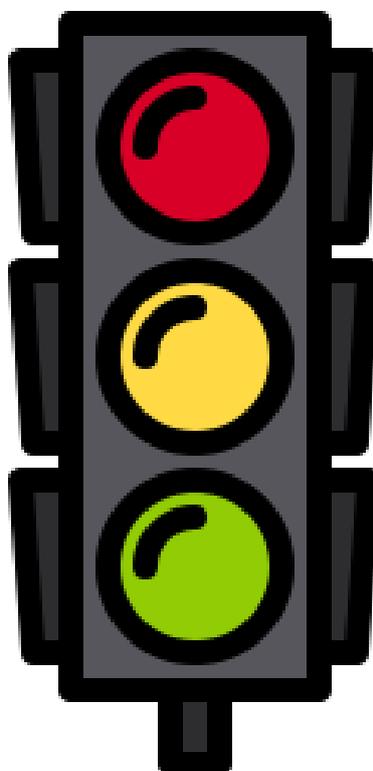
- Quali sono gli ostacoli o le difficoltà che sono stati condivisi e sui quali siete d'accordo?
- Quali sono gli aspetti positivi e perché?
- Come si può sviluppare un piano di miglioramento?
- Che cosa dovrete fare di più come gruppo?
- Cosa dovrete smettere di fare come gruppo?
-

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	Potreste includere o aggiungere diversi stili di riflessione. Potreste considerare le dimensioni dei gruppi. Potreste anche proporre questo processo come metodo di lavoro per l'intera classe.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	- utilizzato la riflessione sul semaforo per migliorare la cooperazione, la comunicazione e la collaborazione nel loro team.
Ulteriori informazioni	<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> <p>Un esempio di diagramma a Y si può trovare qui: https://lo.unisa.edu.au/mod/book/view.php?id=611321</p>



Ruoli nel gruppo

Età	9-12	
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	Un'attività passo dopo passo per guidare gli studenti a dividersi in gruppi di lavoro e a preparare un elenco di compiti e responsabilità per ogni sotto-gruppo.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di comprendere i diversi ruoli in un'azienda e i loro compiti. ● Sono in grado di identificare le abilità/capacità che vorrei sviluppare e di utilizzare il lavoro di gruppo come un'opportunità per farlo. 	<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	Da 30 a 45 minuti	
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Fogli A4/A3 e pennarelli ● Accesso a strumenti di progettazione online (Canva, Miro) 	
Contesto	Questa attività è stata pensata per presentare agli studenti i diversi ruoli, i loro compiti e le loro responsabilità e per guidarli a decidere quale ruolo vorrebbero assumere nella loro start-up. Alla fine	

	dell'attività, ogni team dovrebbe essere diviso in sotto-gruppi (ad esempio, design, produzione, comunicazione e marketing).
Procedimento passo dopo passo	
<p>Fase 1: 5-10 minuti</p> <p>Si consiglia di presentare agli studenti i diversi sotto-gruppi, con i loro compiti e responsabilità, utilizzando i dettagli riportati di seguito:</p> <p>PROGETTAZIONE: i membri di questo sotto-gruppo sono responsabili della progettazione e della pianificazione del prodotto/servizio offerto.</p> <p>PRODUZIONE: questo sotto-gruppo ha la responsabilità di trovare i fornitori e i materiali necessari per realizzare il prodotto; nel caso di un servizio, potrebbe voler realizzare una rappresentazione simulata del funzionamento del servizio.</p> <p>MARKETING: questo sotto-gruppo è responsabile della preparazione di poster, presentazioni sul prodotto/servizio</p> <p>COMUNICAZIONE: questo sotto-gruppo è responsabile della presentazione del prodotto/servizio e della preparazione del pitch.</p> <p>Fase 2: 5-10 minuti</p> <p>Lasciate agli studenti il tempo di pensare a quale ruolo ritengono adatto a loro e perché; si possono porre domande (ad esempio, qual è la tua passione? in cosa sei bravo?) per aiutarli a scegliere il ruolo più appropriato. Potreste chiedere loro di condividere la loro scelta e aiutare il gruppo a dividersi equamente nelle diverse squadre di area. Si può anche affidare a uno studente il ruolo di manager di un'area specifica e di far sì che altri membri ricoprano la stessa posizione come membri del team (ad esempio, manager del marketing + team del marketing).</p> <p>Fase 3: 10-15 minuti</p> <p>Potete incoraggiare gli studenti a sedersi insieme nei loro sotto gruppi e a elencare i loro compiti e chi farà cosa.</p> <p>Fase 4: 5-10 minuti</p> <p>Infine, incoraggiate gli studenti a rappresentare graficamente il loro organigramma con i loro nomi per ogni sotto gruppo, per illustrare i ruoli visivamente e assegnare più facilmente compiti e responsabilità.</p>	
Come adattare	

Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none">● Scelto un ruolo all'interno del team e comprensione dei propri compiti e responsabilità● Aumentato la consapevolezza di come utilizzare o sviluppare alcune delle proprie competenze.● Pensato ai passi successivi da compiere nel loro nuovo sottogruppo e ruolo
Ulteriori informazioni	

Scintilla di creatività 1

Età	9 - 12	
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</p>	

	<p>volta che gli studenti hanno acquisito familiarità con il processo, gli 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> <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</p>	

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>L'insegnante può preparare l'aula per la creazione di nuove idee, servizi e prodotti da sviluppare, fornendo agli studenti strumenti e spazi per essere creativi e incoraggiandoli a cercare azioni nuove e diverse.</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>Progredito nella competenza: creatività.</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.

Scintilla di creatività II

Età	9 - 12	
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'<i>Immagine 1 (Il processo creativo)</i></p> <p>Copie stampate dell'<i>immagine 2 (I tre)</i> 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</p>	

	<p>la vita, aiutando gli studenti ad acquisire fiducia in sé stessi. Una 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.</p>
<p>Procedimento passo dopo passo</p>	
<p><i>ase 1: (Brainstorming - 15 minuti)</i></p> <p>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.</p> <p>Esempio di domanda:</p> <p>Come si potrebbe migliorare la nostra città per facilitare la vita dei giovani?</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Lasciate agli studenti 5 minuti per annotare tutte le idee che gli vengono in mente e scrivete ciascuna di esse su un post it.</p> <p><i>Fase 2: (Il processo creativo – 15 min)</i></p> <p>Fornite il contesto spiegando l'<i>Immagine 1 "Il processo creativo"</i>, 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.</p> <p>Si consiglia di utilizzare la spiegazione riportata di seguito:</p> <p>Fuoco: <u>Preparazione e motivazione.</u> 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.</p> <p>Aria: <u>Generazione di idee associate a progetti.</u> 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.</p>	

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.

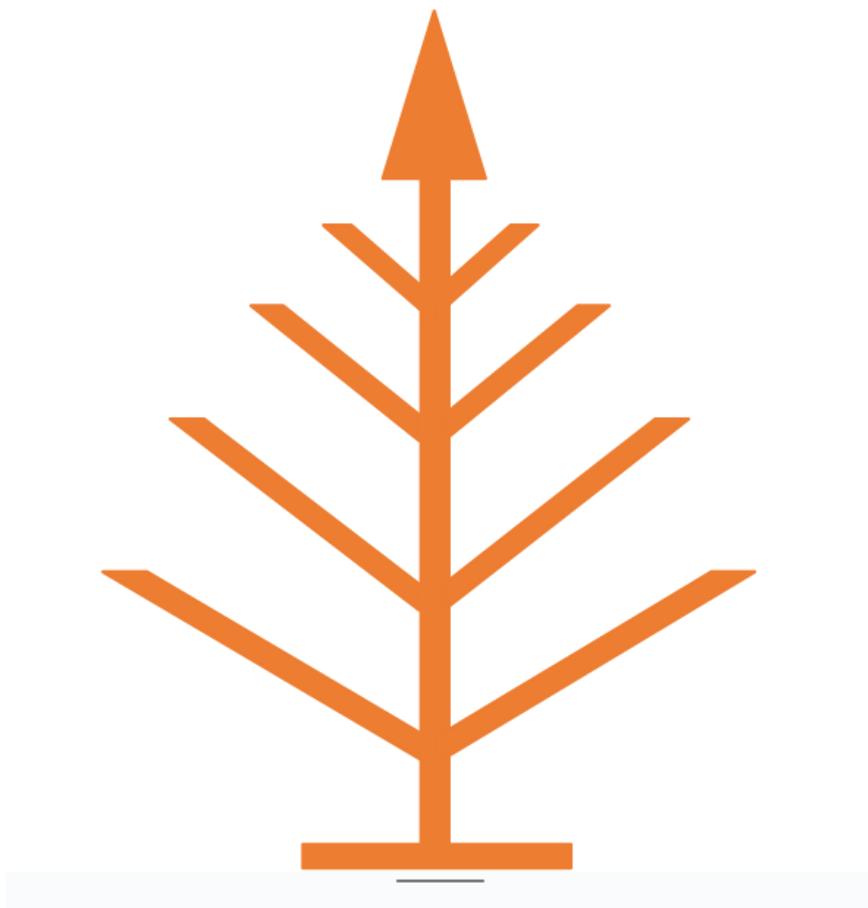
Sarà un'occasione per evidenziare i vantaggi della co-creazione e del lavoro cooperativo.

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



Vignetta sul greenwashing

Età	9-12	
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>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.</p>	
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. <p>Riesco ad usare la mia creatività per creare un cartone animato significativo.</p>	<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. <ul style="list-style-type: none"> • Non sono bloccato.
Time	4 sessioni (4 x 60 minuti)	
Materiali	<p>Risorse:</p> <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	<p>Per aiutare gli studenti a comprendere meglio il significato di greenwashing, può essere utile esplorare esempi interessanti che si adattino alla loro età. Questa attività potrebbe stimolare gli studenti a pensare in modo creativo e critico, lavorando su valori etici e sostenibili.</p>	
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>

Domande guida:

- Qual è il messaggio principale della pubblicità?
- Pensi che la pubblicità sia stata efficace? Perché sì o perché no?
- Come ti fa sentire la pubblicità riguardo all'ambiente?
- Quali azioni ti invita a compiere la pubblicità?

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 la plastica oceanica di cui sono fatti alcuni scarponi da ginnastica è davvero plastica pescata dal mare?

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 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	9 -12	
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 sono incoraggiati a contattare persone al di fuori della classe per ottenere informazioni rilevanti per lo sviluppo delle loro idee imprenditoriali. Le interviste possono essere utilizzate per convalidare le idee imprenditoriali che la classe o i gruppi intendono implementare. Sulla base delle risposte dei partecipanti, gli studenti possono affinare le loro idee per rispondere meglio ai bisogni identificati.	
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. <ul style="list-style-type: none"> ● 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 dell'intervista - 1 ora Sessione 2 - Intervistiamo - 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.

Puoi considerare di guidare direttamente questa fase di creazione delle domande divergenti per facilitare il compito agli studenti.

Una volta formulate le domande chiave, assicurati che gli studenti includano i saluti iniziali e una domanda di validazione per capire se l'intervistato appartiene al gruppo target (ad esempio: "Vivi nella città di Milano?"), oltre a una richiesta di contatti o indicazioni 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 Google, che sarà molto utile non solo per inviarlo al pubblico target, ma anche per le interviste faccia a faccia, poiché gli studenti possono registrare direttamente le risposte degli intervistati sul modulo. Potresti considerare di guidare la creazione del modulo Google davanti alla classe per coinvolgere tutti e insegnare agli studenti a utilizzare questo nuovo strumento.

OUTPUT: Ogni team ha preparato un'intervista pronta per essere condotta.

Sessione 2: Colloquio - 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: (Interviste 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	

Organizzare un evento Show and Tell

Età	9 - 12	
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 dopo passo per permettere agli studenti di dimostrare la loro capacità di organizzare un evento in cui descrivere in modo persuasivo i loro prodotti e servizi imprenditoriali.</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>	

<p>Contesto</p>	<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>
<p>Procedimento passo dopo passo</p>	
<p><i>Informazioni preliminari</i></p> <p>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.</p> <p><i>Fase 1: Motivazione (15 minuti)</i></p> <p>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.</p> <p>Condividete informazioni guida come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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? <p><i>Fase 2: Piano d'azione (45 minuti)</i></p> <p>Spiegate che gli studenti decideranno cosa fare esattamente, come prepararsi per l'evento e come si divideranno i compiti.</p> <p>Utilizzando un diagramma di Gantt (un modello è fornito di seguito), gli studenti ripercorrono le principali fasi organizzative, elencando le diverse attività, ruoli e</p>	

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.
- Un flash mob o una campagna di sensibilizzazione che spieghi perché un problema è importante per gli studenti e come hanno pensato di affrontarlo.
- Un video dimostrativo/informativo condiviso online con un form per lasciare feedback, commenti e suggerimenti da parte dei potenziali utenti

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



Produrre un impatto

Età	9-12	
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>Questa attività si articola in tre fasi: la prima fa riflettere gli studenti sul modo in cui organizzarsi durante un'attività esperienziale ; successivamente riflettono su due tipi di leadership; l'attività si conclude con uno sguardo su come i leader creano un impatto.</p>	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Sono in grado di sviluppare e migliorare le mie capacità organizzative sperimentando nuovi modi di organizzarmi • Posso migliorare le mie capacità di lavoro di gruppo/organizzazione 	<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 minuti	
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Un bastone leggero (i pali della tenda vanno benissimo) • Fogli e penne per lavagna a fogli mobili 	
Contesto	<p>Questa attività può essere utilizzata dopo che gli studenti hanno stabilito una causa o un problema su cui vorrebbero avere un impatto.</p>	

**Procedimento passo
dopo passo**

Fase 1: spiegare l'attività (5 min.)

Chiedete agli studenti di formare due file che si fronteggiano. Presentate il “bastoncino di elio”, una bacchetta lunga, sottile e leggera. Chiedete agli studenti di puntare gli indici e di tenere le braccia aperte, quindi di appoggiare le dita sul bastoncino sulle dita. Chiedete al gruppo di regolare l'altezza delle dita per tenere il bastoncino in orizzontale e di toccare tutti il bastoncino con gli indici.

Spiegare che la sfida consiste nell'abbassare il bastoncino a terra. Il trucco è che le dita di ciascuno devono essere sempre a contatto con il bastoncino. Non è consentito afferrare il bastoncino, deve solo poggiare sulle dita. Ripetete al gruppo che se il dito di qualcuno non tocca il bastone si ricomincerà l'attività.

Fase 2: svolgimento dell'attività (15 min.)

Iniziare l'attività. Soprattutto nelle prime fasi, il bastoncino solitamente "galleggia" verso l'alto anziché scendere.

Prestate attenzione a ciò che accade alla comunicazione e all'energia nel gruppo. Inizialmente gli studenti potrebbero essere confusi dal comportamento paradossale del bastone. A volte, dopo 5-10 minuti di tentativi, gli studenti potrebbero essere portati a rinunciare, credendo che non sia possibile o che sia troppo difficile.

Potete offrire direttamente suggerimenti o proporre che il gruppo interrompa l'attività, discuta la propria strategia e poi ricominci.

A volte il gruppo sembra avere successo troppo velocemente. In questo caso, siate sempre attenti a verificare che le dita siano sempre in contatto con il bastone. Assicuratevi inoltre che gli studenti abbassino il bastoncino fino a terra.

Questa attività richiede allo studente di concentrarsi e di abbassare molto lentamente e con pazienza il bastoncino: più facile a dirsi che a farsi!

(Il bastone non contiene elio. Il segreto - tenetelo per voi- è che la pressione collettiva verso l'alto creata dalle dita di tutti tende a essere maggiore del peso del bastone. Di conseguenza, più un gruppo si sforza, più il bastone tende a "galleggiare" verso l'alto).

Fase 3: Debriefing con il gruppo:

- Come si sono sentiti durante l'esercizio?
- Cosa hanno notato rispetto a loro stessi?
- Cosa li ha sorpresi?
- Cosa hanno notato negli altri nel gruppo?

Queste discussioni possono poi essere collegate ai contributi teorici sulla leadership e sull'organizzazione nella parte successiva della sessione.

Fase 4: Guidare me stesso e gli altri (10 min.)

Spiega che ci sono due tipi di leadership: guidare me stesso e guidare gli altri. Esempi:

Guidare me stesso: essere responsabile delle proprie azioni, scelte, ecc.

Guidare gli altri: spiegare due tipi di leadership - Potrei aiutare il gruppo suggerendo come e quando muovere le dita.

- Essere un modello: ispirare gli altri con il proprio comportamento.
- Guidare gli altri o un gruppo verso un obiettivo

Invitate gli studenti a pensare a quando, durante l'attività del bastone di elio, hanno guidato sé stessi e quando hanno guidato gli altri - chiedete ai giovani di condividere esempi dall'attività – potrebbero essere necessari suggerimenti dall'insegnante.

Parlate di come si sono organizzati nell'attività e collegate questo aspetto al prossimo elemento della leadership.

Parte 5: Fare la differenza (15 min.)

Invitate gli studenti a pensare a quali sono i modi in cui si può aiutare qualcuno o una causa attraverso il proprio modo di guidare (sia con la leadership di sé stessi che con quella degli altri). Convidete alcuni esempi: come leader degli altri potete organizzare la raccolta dei rifiuti e il riciclo della plastica in una grande area e come leader di voi stessi potete mostrare agli altri come prendersi cura dell'ambiente raccogliendo i rifiuti o la plastica.

Creare uno scala come una linea - con uno studente a un'estremità che rappresenta il grande impatto che un leader può avere (come un leader mondiale) e un altro studente all'altra estremità che rappresenta gli impatti più piccoli che un leader può avere su se stesso. Invitate gli studenti a pensare ai modi in cui possono avere un impatto o cambiare qualcosa e a posizionarsi sulla linea.

Per concludere, invitate gli studenti a impegnarsi in un'azione di guida di sé stessi su una causa o un aspetto che vorrebbero cambiare nella loro scuola o comunità - assicuratevi che si tratti di un compito piccolo e realizzabile, ad esempio essere gentili, disponibili a raccogliere i rifiuti, ecc.

Come adattare	
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<ul style="list-style-type: none"> - Riflettuto sulle proprie reazioni durante l'esercizio - Compreso meglio due tipi di leadership - Individuato come agire e organizzarsi all'interno della leadership
Ulteriori informazioni	

Branding

Età	9 - 12	
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. Date loro dei semplici suggerimenti:

1. Pensate a chi utilizzerà il vostro prodotto e a come lo aiuterà.
2. Scrivete alcune idee su cosa fa la vostra azienda in una o due frasi.
3. Rendete la frase più breve e divertente!

Ad esempio, se la loro attività vende giocattoli, la loro tagline potrebbe essere "Bringing Fun to Playtime!".

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)

Lasciate che gli studenti condividano il nome della loro attività, il logo e lo slogan con la classe o in piccoli gruppi. Incoraggiateli a dare un feedback rispettoso l'uno all'altro, condividendo ciò che piace loro e come i loro amici potrebbero migliorare le loro idee.

Come adattare	<p>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.</p>
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	<p>Ogni team ha creato un nome commerciale, un logo e una tagline per ispirare e coinvolgere un pubblico target attraverso strategie di branding.</p>
Ulteriori informazioni	<p>Ulteriori informazioni e risorse per la lezione:</p> <ul style="list-style-type: none">- The Ten Best Logos- The Small Business Guide to Crafting The Perfect Tagline or Slogan <p>Questo video contiene esempi di grandi marchi e consigli pratici sulla creazione di una timeline:</p> <ul style="list-style-type: none">- The Small Business Guide to Crafting The Perfect Tagline or Slogan

Conclusione del progetto

Età	9 – 12	
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	9 - 12
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
Tempo	60 – 90 minuti
Materiali	<p>Quaderni o computer portatili</p> <p>Sarebbero utili esempi locali di brevi elevator pitch</p>
Contesto	<p>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.</p> <p>Per un pubblico più giovane, il termine "pitch" può essere sostituito da "presentazione".</p>
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	9 - 12	
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	<p>Sono in grado di capire i vantaggi di un buon feedback.</p> <p>Posso esercitarmi a dare e ricevere feedback dai miei compagni.</p> <p>Posso migliorare le mie idee in base al feedback.</p>	<p>Ho il coraggio di prendere decisioni in situazioni di incertezza e ambiguità.</p> <p>Sono tollerante al rischio.</p> <p>Sono resiliente</p> <p>Supero circostanze difficili.</p> <p>Metto alla prova le mie idee con gli altri creando campioni/prototipi e adattandole in base a riflessioni e feedback.</p> <p>Riesco a ricevere feedback positivi e negativi in modo costruttivo e a utilizzarli per adattare e modificare le mie idee e i miei piani.</p> <p>Sono in grado di apportare cambiamenti rapidi senza bloccarmi.</p>
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>

Matrice per feedback

Età	9-12	
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	Gli studenti raccolgono feedback costruttivi sulla loro soluzione imprenditoriale da parte di utenti/ pubblico in modo semplice ma strutturato.	
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Sono in grado di comprendere le qualità di un buon feedback ● Posso raccogliere feedback in modo strutturato ● Posso migliorare le mie idee in base al feedback 	<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	30-60 minuti	
Materiali	Copie stampate della matrice per feedback (in allegato), penne o una versione online su cui gli studenti possano scrivere.	
Contesto	Questa attività può essere utilizzata quando gli studenti hanno preparato un prototipo, una proposta o un altro lavoro su cui ricevere un feedback e un pubblico a cui chiedere un riscontro.	
Procedimento passo dopo passo		

Step 1: Introduction of the Feedback matrix – 10-15 mins

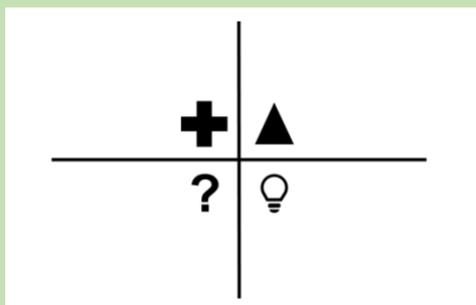
Start by explaining why feedback is valuable. Tell students that feedback helps us grow. Tell them that today they will collect feedback, using the feedback matrix. They will ask feedback in four ways:

Plus - what do you like?

Triangle – what do you think could be improved?

Question mark – what questions do you still have?

Lamp – what new ideas do you have?



You can practice by asking them to use the feedback matrix on something fun, like their favourite toy; or a specific item you have in class.

Step 2: Prepare to Receive Feedback – 5-10 mins

Divide the group into small groups of students. You can do this based on the team they might have been working in and the available audience to give feedback. Groups of 2-3 students are ideal. Within the small group, ask them to divide the tasks. Who will find the users/audience, who will ask the questions and who will record the feedback?

Step 3: Receiving Feedback – 10-25 mins

The audience is now present. Make sure each team has a chance to receive feedback from the audience. Remind students to listen carefully when they get feedback and record it using the matrix. They can ask questions if they don't understand something. If the feedback time is longer, ask them to switch roles (recording / asking questions) midway.

Step 4: Acting on Feedback – 5-10 mins

After receiving feedback, students review what was written in the matrix. Ask them to decide which feedback is most helpful and what they should work on next. You can guide them with questions like:

- Which feedback helps the most?
- What changes can make our idea even better?
- How can we use what they said to improve our project?

Once they've discussed, let them start making changes to their project based on the feedback.

Come adattare	L'attività può essere svolta sia per piccoli gruppi che ricevono un feedback sull'idea/prodotto del proprio gruppo, sia per un gruppo più ampio. In quest'ultimo caso, si possono avere diversi sottogruppi che pongono le stesse domande ad diversi membri del pubblico e trasformare la fase 4 in una discussione del feedback nel gruppo allargato.
Alla fine dell'attività i partecipanti avranno:	Gli studenti utilizzeranno l'attività della matrice di feedback per presentare il loro lavoro e ricevere un feedback. Questo permetterà loro di organizzare la fase o l'iterazione successiva del loro progetto.
Ulteriori informazioni:	Fonte matrice di feedback: Guida sul campo per giovani sindaci- 3 Agire

Matrice per ricevere feedback

