YOUTH VENTURE 4 EU

Manuale d'uso

Strumenti di apprendimento basati sulla e-Challenge per promuovere l'imprenditorialità inclusiva, sostenibile e digitale



Cámara Zaragoza · RINOVA innovar, crear & regenerar · IHK Projektgesellschaft mbH Ostbrandenburg · YuzuPulse · CIOFS-FP

Co-funded by the European Union

Informazioni sul manuale



Scopo del manuale

Questo manuale, intitolato "Strumenti di apprendimento basati sulle e-Challenge per promuovere l'imprenditorialità giovanile attraverso pratiche inclusive, sostenibili e digitali", è rivolto ai docenti che si occupano di istruzione e di formazione professionale: insegnanti, formatori e consulenti, oltre a educatori, facilitatori dell'apprendimento, consulenti per start-up, orientatori, camere di commercio e stakeholder che sostengono iniziative imprenditoriali innovative fondate su principi di inclusività, sostenibilità e digitalizzazione.

Cosa troverai in questo manuale

Struttura del progetto	Come sfruttare al meglio ogni parte della piattaforma digitale: risorse educative aperte, pillole formative, giochi.
Approccio pedagogico	Perché l'apprendimento basato sulle sfide e l'e-gamification sono così utili per aiutare i giovani a migliorare le proprie competenze imprenditoriali?
Suggerimenti per i facilitatori	Il ruolo e alcuni consigli per i facilitatori coinvolti
Competenze pratiche per la tua classe	Come questi strumenti digitali o l'approccio pedagogico possono essere utilizzati autonomamente con altri argomenti.

Co-funded by the European Union

L'apprendimento basato sulle sfide (CBL) è un **approccio efficace per supportare l'imprenditorialità giovanile**, perché porta gli studenti dalla teoria alla **risoluzione dei problemi concreti**, alla collaborazione e all'innovazione.

Ecco come supporta e rafforza i giovani imprenditori a diversi livelli:

- Sviluppare competenze imprenditoriali chiave
- Coltivare una mentalità imprenditoriale
- Collegare l'apprendimento all'impatto reale
- Costruire ecosistemi di supporto
- Guidare l'azione imprenditoriale



Co-funded by the European Union

Sommario

Informazioni sul manuale per facilitatori

Scopo del manuale 02

Cosa troverai in questo manuale 02

01 Introduzione

1.1 Il progetto 07

02 Approccio pedagogico: apprendimento basato su e-Challenge

- 2.1 Perché l'utilizzo dell'eCBL per l'imprenditorialità giovanile? Benefici e competenze promosse 11
- 2.2 Studenti e bisogni di apprendimento 12
- 2.3 Approccio metodologico e didattico 13
- 2.4 Esempi pratici o mini-attività 15

03 Accessibilità e flessibilità dell'apprendimento basato sulle sfide

- 3.1 CBL e accessibilità: le basi per l'inclusione attiva 17
- 3.2 Flessibilità operativa e risorse educative aperte 18
- 3.3 Il ruolo del facilitatore: strategie di intervento inclusive 19
- 3.4 Validare l'efficacia delle sfide: il PDCA 25
- 3.5 Linee guida per il miglioramento continuo: conclusioni 26

04 Risorse educative aperte: creazione e condivisione dell'apprendimento digitale

- 4.1 Aprire l'apprendimento a tutti 28
- 4.2 Cosa sono le REA e perché sono importanti 29
- 4.3 Dall'idea alla risorsa aperta: come creare la tua risorsa aperta 31
- 4.4 Condivisione, hosting e creazione di risorse educative aperte con semplici strumenti digitali 33
- 4.5 Costruire una cultura di apprendimento aperta 37

05 Pillole di formazione digitale: unità di microapprendimento flessibili per un'imprenditorialità inclusiva, verde e digitale

- 5.1 Informazioni sulla metodologia delle pillole di conoscenza (KPM) 40
- 5.2 Che cos'è il microapprendimento (ML)? 42
- 5.3 YouthVenture4EU - risorse interattive per promuovere l'imprenditorialità inclusiva, verde e digitale 43

06 Giochi digitali per promuovere l'imprenditorialità giovanile

- 6.1 Gamification: perché usare i giochi come facilitatori? 47
- 6.2 Applicazioni pratiche: utilizzo dei giochi negli ambienti di apprendimento 48
- 6.2 Creare il proprio gioco come educatore 50

07 Conclusione: accettare la sfida, costruire insieme il futuro

- 7.1 Perché questo approccio è importante 55
- 7.2 Cambiamento di ruolo: da insegnante a facilitatore 56
- 7.3 Alimentare le proprie creazioni 57



01
Introduzione

1.1 Il progetto

Il progetto Erasmus+ **YouthVenture4EU**, cofinanziato dall'Unione Europea, mira a promuovere e favorire l'imprenditorialità **inclusiva, sostenibile e digitale** tra i giovani attraverso una piattaforma dedicata di risorse didattiche aperte che integra strumenti digitali interattivi e di apprendimento basato sulle sfide. Il progetto risponde alla crescente necessità di approcci educativi innovativi che forniscano ai giovani una mentalità imprenditoriale e competenze pratiche in linea con le attuali trasformazioni sociali, economiche e tecnologiche.

Attraverso i suoi risultati, YouthVenture4EU supporta educatori e facilitatori dell'apprendimento nello sviluppo delle competenze e nell'accesso alle risorse necessarie per applicare una metodologia di apprendimento basata sulle sfide digitali in diversi contesti educativi e formativi. Questo approccio è progettato per coinvolgere attivamente gli studenti, stimolare la collaborazione e creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e motivanti che collegano l'educazione all'imprenditorialità alle sfide e alle opportunità del mondo reale.

L'imprenditorialità giovanile svolge un ruolo chiave nel promuovere lo sviluppo personale, rafforzare le economie locali e stimolare l'innovazione. Partecipando a percorsi di apprendimento imprenditoriale, i giovani acquisiscono competenze trasversali essenziali, aumentano la loro adattabilità al cambiamento e rafforzano la loro capacità di contribuire alla trasformazione sociale ed economica all'interno delle loro comunità e oltre.

Allo stesso tempo, l'economia globale sta attraversando profondi cambiamenti. Per rimanere competitive e resilienti, le iniziative imprenditoriali sono sempre più tenute a integrare inclusione sociale, responsabilità ambientale e innovazione digitale nei loro modelli di business. Gli approcci inclusivi ampliano l'accesso all'imprenditorialità e liberano il potenziale umano inespresso, mentre le pratiche sostenibili rispondono alla crescente domanda di produzione responsabile ed efficienza delle risorse. Parallelamente, le tecnologie digitali sono diventate un fattore chiave per l'innovazione, supportando nuovi mercati, una crescita più rapida e un processo decisionale più informato.

Co-funded by the European Union

In questo contesto, l'imprenditorialità inclusiva, sostenibile e digitale rappresenta una **nuova generazione di pratiche imprenditoriali**. Combina l'uso strategico di strumenti digitali, la creazione di iniziative che generano valore nel rispetto delle priorità ambientali e sociali e un forte impegno a garantire che gruppi diversi possano partecipare attivamente e trarre beneficio dagli ecosistemi imprenditoriali. Un esempio pratico di questo approccio può essere visto nelle iniziative che consentono agli artigiani rurali di commercializzare prodotti ecocompatibili attraverso piattaforme online, affrontando contemporaneamente inclusione, sostenibilità e digitalizzazione.

"In tutto il mondo centinaia di milioni di persone sono coinvolte nell'istruzione formale. Per la maggior parte di questi studenti, l'obiettivo è acquisire le conoscenze e le competenze necessarie per passare al livello successivo e, infine, entrare nel mondo come membri produttivi della società. L'apprendimento basato sulle sfide fornisce ai partecipanti un quadro di riferimento per raggiungere questo obiettivo, sviluppando al contempo competenze del XXI secolo, un quadro per l'apprendimento permanente e avendo un impatto immediato sul mondo dell'apprendimento non formale!"
Fonte: Nichols, M., Cator, K. e Torres, M. (2016) Guida utente per studenti basati sulle sfide. Redwood City, CA: Digital Promise.

Il manuale integra il quadro pedagogico del **C**hallenge **B**ased **L**earning con gli strumenti digitali sviluppati nell'ambito del progetto **YouthVenture4EU** per supportare l'efficace integrazione dell'imprenditorialità inclusiva, sostenibile e digitale nella pratica educativa. Il **Challenge Based Learning è un approccio flessibile e adattabile che può arricchire le metodologie didattiche esistenti**, supportare percorsi di apprendimento basati su progetti o orientare il processo decisionale in ambito educativo. Attraverso questo approccio, gli ambienti di apprendimento si evolvono in spazi in cui **gli studenti affrontano sfide del mondo reale**, sviluppano competenze pratiche e si impegnano in modo collaborativo in processi di apprendimento significativi.

Nel complesso, questo manuale YouthVenture4EU fornisce una base completa per comprendere e applicare l'apprendimento basato sulle sfide digitali come approccio pedagogico innovativo. Offre strumenti di apprendimento accessibili e inclusivi, risorse didattiche aperte e funge da punto di accesso alle pillole di formazione digitale e ai giochi digitali del progetto, supportando lo sviluppo di conoscenze e competenze pratiche per esperienze di apprendimento imprenditoriale coinvolgenti, inclusive e basate sul gioco.

Cámara Zaragoza · RINOVA innovar, crear & regenerar · IHK Projektgesellschaft mbH Ostbrandenburg · YuzuPulse · CIOFS-FP · Co-funded by the European Union

02

Approccio pedagogico: apprendimento basato sulle sfide elettroniche





Questo capitolo vi aiuterà a comprendere come utilizzare l'apprendimento basato sulle sfide digitali (**eCBL**) come approccio pratico, flessibile e coinvolgente per promuovere l'imprenditorialità giovanile. Offre principi chiari, consigli pratici ed esempi concreti che potrete applicare immediatamente in **ambienti di apprendimento non formale** per creare una cultura dell'apprendimento tra i giovani, incoraggiando la **curiosità**, la **sperimentazione** e la **riflessione continua**.

Invece di limitarti a trasmettere informazioni, guidi gli studenti attraverso sfide reali che li riguardano e li incoraggi a pensare, agire e riproporre il metodo come imprenditori. Questo capitolo illustra i fondamenti pedagogici dell'eCBL, descrive le esigenze dei giovani studenti e fornisce strategie ed esempi concreti per applicare il metodo nelle tue sessioni.

Co-funded by the European Union

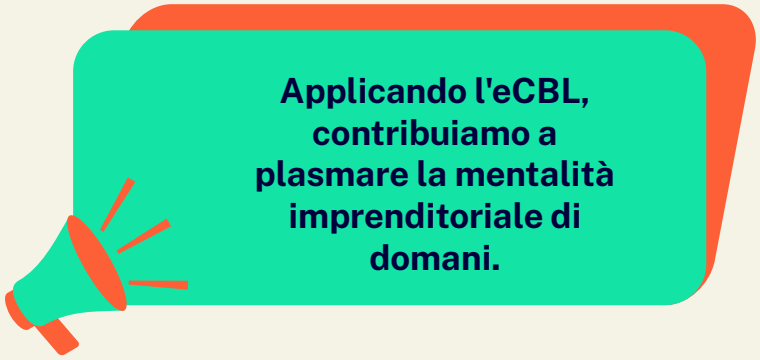
2.1 Perché l'eCBL per l'imprenditorialità giovanile? Benefici e competenze promossi

Oggigiorno, i giovani crescono in un contesto caratterizzato da incertezza, rapidi cambiamenti tecnologici e complesse sfide sociali e ambientali. L'imprenditorialità, in particolare quella inclusiva, sostenibile e digitale, richiede loro di sviluppare una mentalità che vada oltre la conoscenza: curiosità, resilienza, collaborazione, pensiero etico, creatività e iniziativa.

eCBL ti aiuta a sviluppare tutte queste competenze perché:

- Tutto inizia con una sfida reale, non con la teoria.
- Coinvolge gli studenti nell'indagine, nel processo decisionale e nell'azione.
- Offre loro uno spazio sicuro in cui sperimentare, fallire, adattarsi e riprovare.
- Integra strumenti digitali e pratiche collaborative.
- Rafforza le competenze imprenditoriali.

Benefici per gli studenti	Come realizzarlo	Competenze sviluppate
Sperimentazione sicura	Si crea uno spazio in cui la sperimentazione e l'errore sono previsti e apprezzati.	Assunzione di rischi, creatività
Impegno nel mondo reale	Basare l'apprendimento su sfide che riflettono l'approccio inclusivo, ecologico e digitale.	Pensiero critico, individuazione delle opportunità
Motivazione attiva	Utilizzare compiti brevi, elementi ludici e strumenti interattivi.	Autoregolazione e motivazione
Responsabilità dell'apprendimento	Lasciate che siano gli studenti a formulare le domande guida e a decidere come agire.	Iniziative e capacità di risoluzione dei problemi
Collaborazione	Strutturate il lavoro di squadra e guidate la riflessione.	Comunicazione e lavoro di squadra



2.2 Studenti e bisogni di apprendimento

L'eCBL è particolarmente efficace nei contesti di apprendimento che coinvolgono giovani dai 16 ai 25 anni, poiché questa fase della vita è spesso caratterizzata da un forte bisogno di esperienze di apprendimento pratiche, partecipative e connesse a situazioni del mondo reale. Gli studenti tendono a impegnarsi più profondamente quando sono incoraggiati ad assumere un ruolo attivo, sperimentare idee, collaborare con i coetanei e comprendere chiaramente la rilevanza del loro lavoro al di là dell'ambiente di apprendimento.
Allo stesso tempo, l'eCBL non è limitato a una specifica fascia d'età. I suoi principi fondamentali possono essere applicati a un'ampia gamma di contesti educativi e formativi, adattando la complessità delle sfide, gli strumenti digitali utilizzati e il livello di facilitazione e orientamento fornito. Questa flessibilità rende l'eCBL un approccio adatto a studenti diversi, con background, esperienze ed esigenze di apprendimento differenti.

Di cosa hanno tipicamente bisogno i giovani studenti

I giovani studenti traggono beneficio da attività che li permettano di fare, anziché limitarsi ad ascoltare. Hanno bisogno di un ambiente sicuro in cui commettere errori sia normale e di una struttura chiara con compiti brevi e gestibili che li aiutino a rimanere concentrati. Hanno anche bisogno di opportunità per esprimersi e far sentire le proprie idee, oltre all'accesso a semplici strumenti digitali che supportino la creatività e l'esplorazione. Soprattutto, l'apprendimento dovrebbe essere percepito come pertinente alle problematiche del mondo reale.

Sfide che i giovani studenti possono affrontare

Anche le sfide fanno parte del processo. Alcuni studenti potrebbero avere scarsa fiducia in se stessi, esperienza limitata, barriere motivazionali, difficoltà di collaborazione, lacune digitali e inclusive, ecc., quindi gli approcci didattici devono essere flessibili.

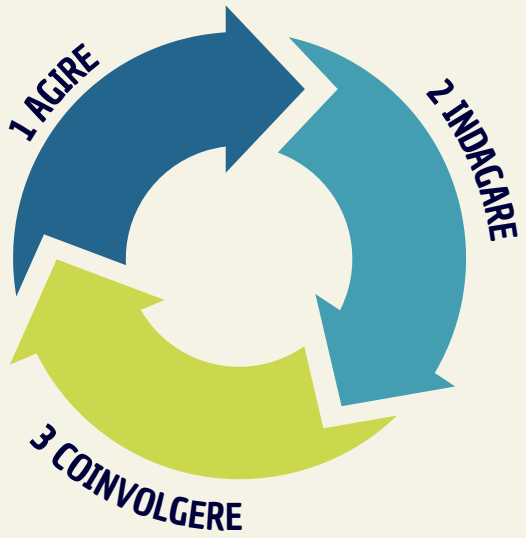
Come eCBL risponde a queste esigenze

L'utilizzo della piattaforma OER di YouthVenture4EU a diversi livelli consente ai giovani studenti di impegnarsi in modalità adatte alle loro capacità. Ruoli chiari e un lavoro di squadra strutturato li aiutano a collaborare efficacemente, mentre la riflessione e l'autovalutazione li incoraggiano a farsi carico dei propri progressi.

Co-funded by the European Union

2.3 Approccio metodologico e didattico

L'approccio eCBL si basa su un ciclo semplice ma potente



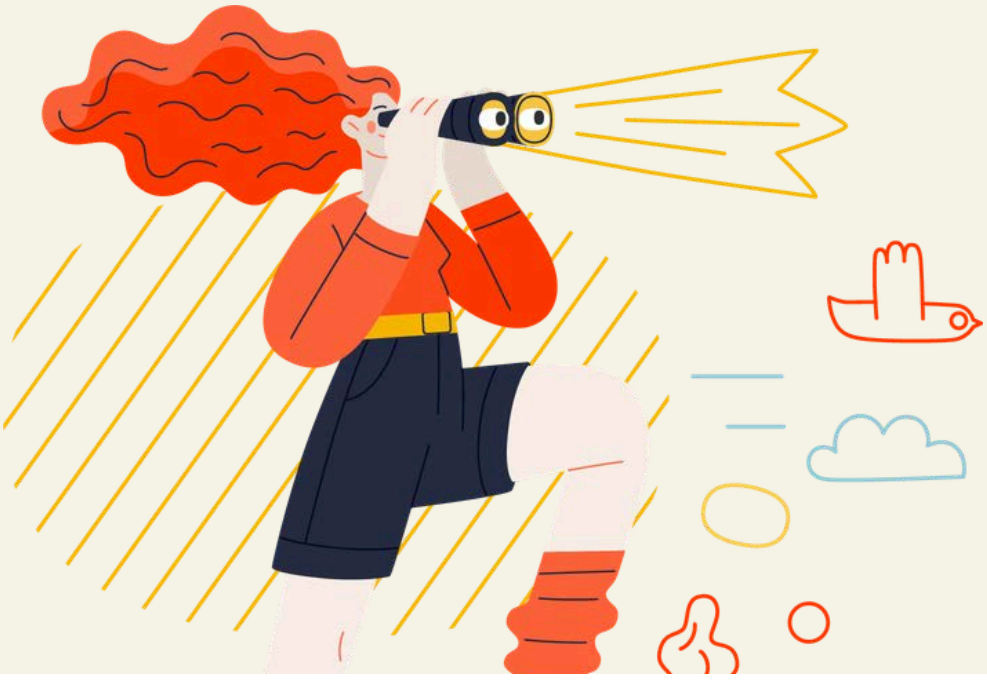
- **Coinvolgimento**: gli studenti esplorano un'idea importante, scelgono una sfida e iniziano a porsi domande chiave. Questo li aiuta a comprendere il contesto e a capire perché è importante.
- **Indagare**: gli studenti raccolgono informazioni, ricercano e analizzano idee per trovare possibili soluzioni.
- **Agire**: gli studenti creano e testano soluzioni, adottano misure per risolvere la sfida e verificano l'efficacia delle loro idee.
- **Riflessione**: gli studenti riflettono su ciò che hanno fatto, su ciò che ha funzionato e su ciò che potrebbe essere migliorato. La riflessione avviene costantemente e aiuta gli studenti ad assumersi la responsabilità del proprio apprendimento.

In qualità di facilitatore, guidi gli studenti in ogni fase. Il tuo ruolo non è quello di fornire risposte, ma di progettare il processo e l'ambiente di apprendimento, strutturare la sfida e supportare l'autonomia degli studenti.

Co-funded by the European Union

Il ciclo eCBL è guidato da una serie di principi fondamentali, con suggerimenti pratici per i facilitatori per rendere l'apprendimento coinvolgente ed efficace nelle loro sessioni:

PRINCIPI FONDAMENTALI	CONSIGLI RAPIDI PER I FACILITATORI
Centrato sullo studente e basato sugli interessi	Incoraggiare gli studenti a scegliere sfide che li interessano, esplorare attivamente le idee e assumersi la responsabilità del proprio apprendimento.
Racconto e sfide narrative	Presentare le sfide attraverso storie e narrazioni per renderle comprensibili, memorabili e accattivanti.
Apprendimento basato sulle sfide (problemi del mondo reale)	Collegare le attività a questioni e problemi del mondo reale, aiutando gli studenti a comprendere l'importanza del loro lavoro.
Gamification: punti, badge, livelli, classifiche, feedback immediato	Motiva gli studenti con elementi ludici, fornisci un feedback immediato e rendi visibili i progressi compiuti.
Partecipazione attiva: giochi di ruolo, simulazioni, interazione tra pari	Utilizza metodi interattivi per coinvolgere gli studenti, incoraggiare la collaborazione e assegnare ruoli di squadra quando opportuno.



Co-funded by the European Union

2.4 Esempi pratici o mini-attività

Mini-sfida: "Definire il valore"
Compito: "Hai 10 minuti per creare una proposta di valore in una frase per l'analisi SWOT dell'azienda X"

Questa attività incoraggia gli studenti a concentrarsi sull'essenziale, a prendere decisioni rapidamente e ad acquisire sicurezza nel condividere idee senza pensarci troppo.

Competenze sviluppate: Creatività/chiarezza e concisione/gestione del tempo

"Migliorare la strategia di inclusione digitale di AccessFirst
Obiettivo: "AccessFirst vuole rendere la sua nuova app più facile da usare per le persone con competenze digitali limitate. Ricercare 2-3 linee guida sull'accessibilità, identificare le barriere e fornire 3 consigli pratici per il miglioramento"

Questa sfida immergerà gli studenti in un problema reale, che richiederà collaborazione, analisi ed empatia e la proposta di soluzioni pratiche.

Competenze sviluppate: Lavoro di squadra/Risoluzione dei problemi/Empatia e comunicazione

"Costruisci l'idea in 6 passaggi"
Compito: (Per gruppi di 6 persone) "Ognuno di voi eseguirà un passaggio in questo ordine: Problema → Intuizione → Idea → Risorsa → Rischio → Azione successiva. Lavorate insieme per completare la sequenza e creare un piano aziendale chiaro per l'azienda X"

Questa attività promuove una collaborazione strutturata, mostrando come idee complesse possano essere sviluppate passo dopo passo. I partecipanti si esercitano ad ascoltare, adattare e integrare il contributo degli altri. L'approccio sequenziale aiuta gli studenti a individuare le connessioni tra problemi, intuizioni, idee, risorse, rischi e azioni, rendendo concreto il pensiero imprenditoriale.

Competenze sviluppate: Lavoro di squadra/Comunicazione e ascolto attivo/Risoluzione dei problemi/Presa decisionale/Flessibilità

03

Accessibilità e flessibilità dell'apprendimento basato sulle sfide



3.1 CBL e accessibilità: le basi per l'inclusione attiva

Il concetto di accessibilità nell'educazione dei giovani

Pensa all'accessibilità non come a un obbligo, ma come alla tua risorsa più preziosa. Concentrarti sulla progettazione universale **migliora direttamente la tua didattica** perché non stai solo eliminando una barriera, ma stai attivamente liberando il potenziale di apprendimento e la piena partecipazione di ogni singolo giovane. In questo modo puoi:

- garantire pari opportunità per tutti, come richiesto dalle normative sull'inclusione (Direttiva UE 2016/2102)
- essere flessibili e migliorare l'esperienza per l'intero gruppo (ad esempio, un linguaggio chiaro e semplice è utile anche per i non madrelingua o per chi ha lievi difficoltà cognitive).

L'apprendimento basato sulle sfide (CBL) come strumento per l'equità

La CBL è la metodologia ideale per promuovere l'inclusività in questa fascia d'età, poiché sposta l'attenzione dalla passività alla risoluzione attiva dei problemi reali.

Il ciclo CBL

Il CBL è un processo iterativo e dinamico: inizia con una sfida importante che porta alla formulazione di domande guida. Queste innescano attività e l'impiego di risorse, culminando in soluzioni concrete.

Soft skills: competenze inclusive e non discriminatorie

Il successo del CBL risiede nella sua attenzione alle competenze trasversali (ad esempio, comunicazione, collaborazione, pensiero critico). Queste competenze sono intrinsecamente inclusive perché valorizzano il potenziale di ogni individuo, indipendentemente dal suo curriculum accademico.

Ad esempio, in una sfida sulla sostenibilità, uno studente con difficoltà di apprendimento (che potrebbe non superare un test standard) può eccellere nella soft skill della creatività ideando una soluzione innovativa, contribuendo in modo significativo al risultato finale del gruppo. Il formatore valuta il contributo al processo collaborativo, non solo la correttezza tecnica.

3.2 Flessibilità operativa e risorse educative aperte

Flessibilità CBL: gestire la diversità nel gruppo

La flessibilità del CBL consente ai giovani di personalizzare il proprio percorso di apprendimento, un fattore cruciale per il coinvolgimento e l'accessibilità cognitiva:

- **Autodifferenziazione**: i giovani scelgono le attività, il che riduce la frustrazione. Se un gruppo si sente più a suo agio nel produrre un video tutorial (percezione visiva/uditiva) piuttosto che scrivere una relazione (lettura/scrittura), entrambi i risultati vengono accettati come dimostrazione dell'apprendimento.
- **Gestione dell'autonomia**: consentire ai giovani di definire le domande guida li rende immediatamente responsabili del proprio apprendimento, rafforzando la motivazione.

Risorse educative aperte (OER): accessibilità a costo zero

L'utilizzo di CBL integrato con piattaforme OER (risorse didattiche con licenze aperte) garantisce l'accessibilità a più livelli:

- **Nessuna barriera economica**: l'utilizzo di risorse gratuite e aperte elimina qualsiasi ostacolo economico all'accesso al materiale necessario per la sfida.
- **Adattabilità tecnica** (la chiave per l'accessibilità): poiché le licenze aperte (ad esempio Creative Commons) consentono la modifica e il riutilizzo, il formatore e lo studente possono adattare il materiale alle proprie esigenze.
  - Esempio di adattamento: se un documento OER fondamentale per la fase di indagine (ricerca) è in un formato non leggibile da uno screen reader (per studenti con disabilità visive), il formatore può modificarlo legalmente o convertirlo in un formato più accessibile (ad esempio, PDF o audio con tag).
- **Flessibilità multimediale**: le risorse educative aperte spesso offrono varianti (testi, video con sottotitoli, simulazioni) che consentono ai giovani di scegliere il formato con cui interagire al meglio.

Co-funded by the European Union

3.3 Il ruolo del facilitatore: strategie di intervento inclusive

Il facilitatore come progettista dell'accessibilità

Il formatore/insegnante è il mediatore che trasforma la flessibilità metodologica del CBL in reale inclusività. È essenziale anticipare le potenziali barriere operative per i giovani, sia in presenza che a distanza.



Fonte: "XSEED"

"Un insegnante non è qualcuno che insegna qualcosa, ma qualcuno che ispira gli studenti a dare il meglio di sé per scoprire ciò che già sanno." – Paulo Coelho

Cambiamento di ruolo: dall'insegnamento tradizionale all'apprendimento basato sulle sfide (CBL)

Fattore	Insegnante frontale tradizionale	Facilitatore CBL
Ruolo ricoperto	Il principale esperto, la fonte di ogni conoscenza.	Una guida amichevole, un allenatore e un sostenitore incoraggiante.
Istruzioni	Sta davanti e dirige lo spettacolo, guidando tutte le istruzioni.	Aiuta tutti ad approfondire i problemi del mondo reale e a trovare soluzioni intelligenti.
Percorso di apprendimento	Indica la strada, decidendo esattamente ciò che gli studenti devono imparare.	Stimola la curiosità, favorisce l'indipendenza e fa davvero risplendere la creatività.

Il cambiamento in classe: insegnare vs. facilitare

Fattore	Insegnante frontale tradizionale	Facilitatore CBL
Come insegnano?	Si basa su lezioni frontali e spiegazioni dei concetti dalla cattedra.	Lavora a fianco degli studenti, utilizzando grandi domande e sfide del mondo reale per stimolare l'apprendimento.
Il piano per la lezione	Segue un programma di studi prestabilito in cui la maggior parte delle domande ha un'unica risposta "giusta".	Consente agli studenti di assumere un ruolo guida ponendo le proprie domande e definendo i problemi che desiderano risolvere.
Il principale obiettivo	Ha lo scopo di trasmettere fatti e assicurarsi che le informazioni vengano memorizzate.	Si concentra sull'aiutare gli studenti a pensare con la propria testa, esplorare nuove idee e diventare ottimi risolvitori di problemi.

Nel mondo in cui viviamo oggi, la conoscenza è ovunque: Internet, le biblioteche e le persone che ci circondano, molte delle quali sono ormai connesse tramite social network e altre comunità online. In effetti, non si può negare quanto si impari dalle interazioni.

L'esperienza dello studente: apprendimento passivo vs. scoperta attiva

Fattore	Insegnante frontale tradizionale	Facilitatore CBL
Il ruolo dello studente	Gli studenti per lo più stanno seduti, ascoltano e assimilano ciò che viene loro detto.	Gli studenti sono al posto di comando e lavorano insieme per costruire la propria comprensione.
Come si percepisce	Spesso si tratta di teoria e idee confinate nei libri di testo	È pratico e disordinato in senso positivo: risolve problemi reali che contano nel mondo esterno.
Misurare il successo formativo	Si concentra sulla tua capacità di memorizzare fatti e ottenere la risposta "giusta" in un test.	Valorizza il percorso: come hai risolto il problema, cosa hai imparato dagli errori e l'impatto finale.

Chi è al comando? Spostare il controllo e la responsabilità

Fattore	Insegnante frontale tradizionale	Facilitatore CBL
Controllo	Stabilisce il ritmo, tiene d'occhio l'orologio e decide cosa trattare.	Condivide il comando con gli allievi, lasciando che il gruppo contribuisca a plasmare il viaggio.
Ruolo	Agisce come autorità finale e responsabile della classe.	Si concentra sul mantenere alto lo spirito di squadra, aiutare con i piani di progetto e guidare la riflessione.
Valutazione	Si occupa della valutazione e del giudizio sul rendimento degli studenti.	Incoraggia gli studenti a guardarsi dentro e a guardarsi l'un l'altro, utilizzando l'auto-riflessione e il feedback dei compagni per crescere.

Co-funded by the European Union

Collegamento ai problemi del mondo reale

Fattore	Insegnante frontale tradizionale	Facilitatore CBL
Punto di partenza	Gli esempi tratti dal mondo reale sono solitamente aggiunti solo come informazioni supplementari, non come elemento principale.	Tutto inizia con problemi reali, autentici e complessi.
Livello di coinvolgimento	L'impegno spesso rimane confinato all'interno delle aule scolastiche.	Gli studenti escono e parlano direttamente con i membri della comunità, gli esperti o le persone competenti.
Obiettivo finale	L'obiettivo principale è solitamente ottenere un voto o superare un esame.	L'obiettivo è creare soluzioni che facciano davvero la differenza nel mondo reale.



Co-funded by the European Union

Modalità di intervento strategico del facilitatore

Per garantire che ogni giovane possa partecipare attivamente, indipendentemente dal contesto di apprendimento o dalla situazione personale, i facilitatori possono fare affidamento su tre strategie di intervento pratiche e inclusive. Questi approcci si adattano sia ai contesti in presenza che a quelli a distanza, valorizzando al contempo le diverse abilità, stili comunicativi ed esigenze.





Co-funded by the European Union

Contesti di sviluppo e azioni dei facilitatori

Sessioni di persona (di gruppo)

Obiettivo inclusivo:
Creare uno spazio in cui tutti i partecipanti possano comunicare, muoversi liberamente e sentirsi a proprio agio nel dare il proprio contributo.

Modalità di intervento del facilitatore:

- **Progettazione di spazi inclusivi**

Organizzare la sala in modo da favorire l'interazione e la visibilità. Rimuovere le barriere fisiche tra i gruppi e lasciare spazio sufficiente per il movimento e la comunicazione faccia a faccia.

- **Ruoli equilibrati per diversi punti di forza**

Assegnare e ruotare ruoli che tengano conto delle diverse soft skill. Esempi:

  - **Time manager** per i partecipanti che beneficiano della struttura
  - **Idea promoter** per pensatori creativi
  - **Nota connettore** per coloro che sintetizzano le idee

- **Feedback non verbale discreto**

Introdurre segnali visivi semplici, come carte colorate, icone o rapidi controlli visivi, in modo che i partecipanti possano esprimere confusione o disagio senza interrompere l'attività.

Sessioni a distanza (individuali o di gruppo)

Obiettivo inclusivo:
Garantire un equo accesso agli strumenti digitali e una partecipazione significativa per tutti.

Modalità di intervento del facilitatore:

- **Controllo di prontezza tecnica**

Condividere una breve checklist prima della sessione per confermare la compatibilità con gli strumenti di assistenza (ad esempio, lettori di schermo, sottotitoli automatici, funzionalità di accessibilità della piattaforma).

- **Supporto proattivo individuale**

Pianifica brevi intervalli di supporto individuale (circa 10 minuti) per i partecipanti che riscontrano scarso coinvolgimento o difficoltà tecniche.

- **Modi flessibili per mostrare i progressi**

Consenti ai partecipanti di presentare il loro lavoro nei formati più adatti a loro, come registrazioni audio, brevi video, mappe mentali visive o foto, soprattutto per coloro che hanno difficoltà a scrivere o digitare.

Co-funded by the European Union

3.4 Validare l'efficacia delle sfide: il PDCA

Verifica della funzionalità della sfida CBL attraverso il ciclo PDCA (Pianifica-Fai-Controlla-Agisci)

Per il facilitatore è fondamentale l'applicazione del ciclo di Deming (PDCA) per garantire che la sfida CBL proposta nella pillola formativa sia funzionale all'apprendimento delle soft skills di riferimento.

PLAN (Pianificazione e selezione strategica):
Il formatore identifica la competenza di riferimento (es: la collaborazione). Di conseguenza, seleziona una sfida esistente o ne crea una nuova che, per sua natura, richiede l'attivazione di quella specifica soft skill. Stabilisce inoltre criteri di successo (es: la sfida deve richiedere un'interazione paritaria tra tutti i membri per essere risolta).

DO (Esecuzione):
I giovani si impegnano con la pillola di allenamento e utilizzano la sfida CBL. Il formatore monitora l'attività.

CHECK (verifica della funzionalità della sfida rispetto al Ciclo CBL):
Il check è la verifica dettagliata che l'attività sia stata un efficace veicolo di sviluppo delle competenze trasversali. Il formatore valuta la funzionalità della sfida rispetto alle 3 fasi del ciclo CBL:

Funzionalità per fase:

- **Immersione**: il gruppo è passato autonomamente alle Domande Guida? In caso contrario, la sfida non era sufficientemente stimolante per il Pensiero Critico.
- **Indagine**: i giovani hanno dovuto utilizzare risorse educative aperte e negoziare quali fonti fossero più affidabili? In caso contrario, la sfida non ha formato l'analisi/ricerca.
- **Azione/risoluzione**: la soluzione è stata il risultato di un gruppo o di un singolo membro? Se il contributo è stato individuale, la sfida non era funzionale alla collaborazione.
- **Efficacia del ciclo**: il ciclo CBL è considerato efficace per quella competenza se tutte e tre le fasi sono state completate in modo organico, richiedendo l'uso della soft skill target.

Co-funded by the European Union

ACT (azione correttiva):
Sulla base delle inefficienze rilevate nel CHECK, il formatore adotta misure correttive per la consegna successiva. Se la sfida non ha stimolato la negoziazione, il formatore può decidere di sostituirla con una che introduca una risorsa OER limitata, costringendo i gruppi a negoziare l'accesso.

3.5 Linee guida per il miglioramento continuo - Punti chiave

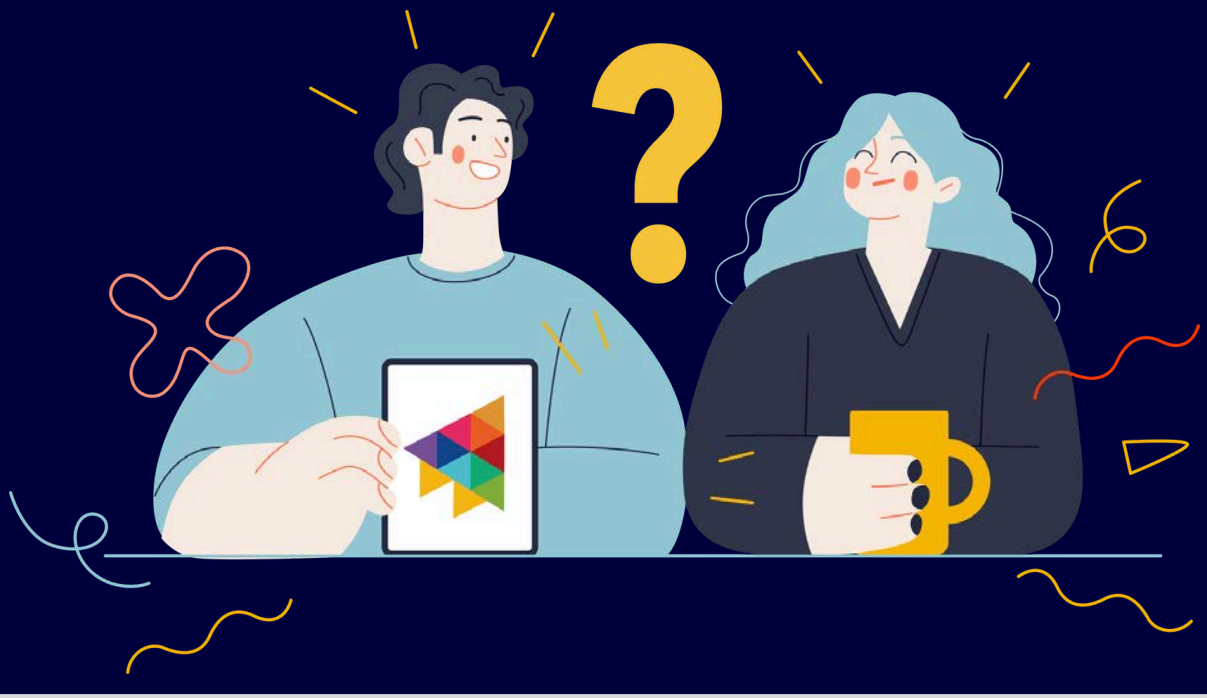
L'apprendimento basato sulle sfide, con la sua enfasi sulle **competenze trasversali e l'uso delle risorse educative aperte (OER)**, è lo strumento d'elezione per l'inclusività nell'istruzione. La sua innata flessibilità gli consente di raggiungere tutti i giovani, valorizzandone le diverse capacità.



L'accessibilità e l'efficacia didattica di questo approccio non sono automatiche. Richiedono la supervisione strategica del facilitatore, soprattutto nell'incapsulare le sfide in brevi "pillole formative". Utilizzando il modello PDCA, i formatori possono trasformare ogni erogazione in un'"opportunità di miglioramento". Monitorando attentamente la funzionalità del Ciclo CBL nella fase di verifica, il facilitatore garantisce non solo che i contenuti siano accessibili (eliminando le barriere), ma anche che il metodo sia funzionale (massimizzando l'apprendimento delle competenze trasversali) per ogni giovane partecipante.
L'accessibilità non è il fine, ma la base della qualità dell'istruzione.

04

Risorse educative aperte: creare e condividere l'apprendimento digitale



In questo capitolo scoprirai come creare e condividere risorse educative aperte (OER) che rendono l'apprendimento dell'imprenditorialità giovanile più coinvolgente, inclusivo e collaborativo.

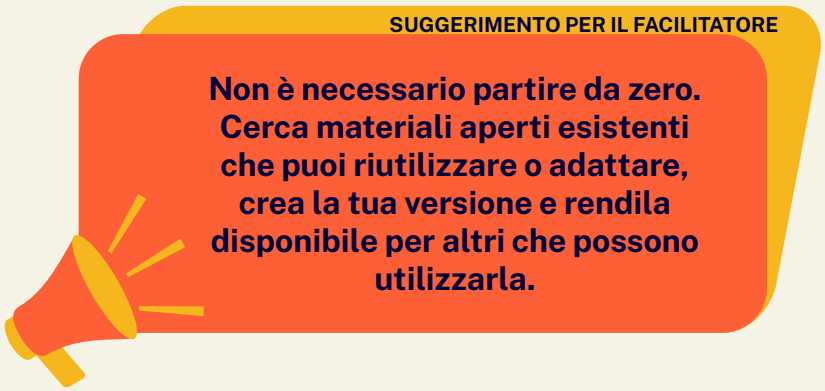
4.1 Aprire l'apprendimento a tutti

Come facilitatori, progettiamo regolarmente attività, sfide e strumenti che funzionano bene con i nostri gruppi. Troppo spesso, tuttavia, queste preziose risorse rimangono limitate a una singola sessione o archiviate su dispositivi personali. Le risorse didattiche aperte offrono un modo per modificare questa situazione. Ci permettono di condividere ciò che creiamo, di basarci sul lavoro degli altri e di progettare esperienze di apprendimento accessibili, adattabili e aperte a tutti.

Nel campo dell'imprenditorialità giovanile, dove sperimentazione, creatività e apprendimento attraverso la pratica sono essenziali, le risorse didattiche aperte (**OER**) rendono l'apprendimento più flessibile e inclusivo. I giovani possono interagire con i contenuti al proprio ritmo, i facilitatori possono facilmente adattare le attività ai partecipanti e i team di diversi paesi possono collaborare senza barriere tecniche o finanziarie.

Questo approccio è al centro di YouthVenture4EU. Attraverso la nostra piattaforma digitale, offriamo dieci pillole formative interattive e tre giochi digitali che supportano i giovani nello sviluppo di competenze imprenditoriali inclusive, green e digitali. Tutti i materiali sono liberamente accessibili, il che significa che possono essere utilizzati così come sono o adattati a diversi contesti ed esigenze.

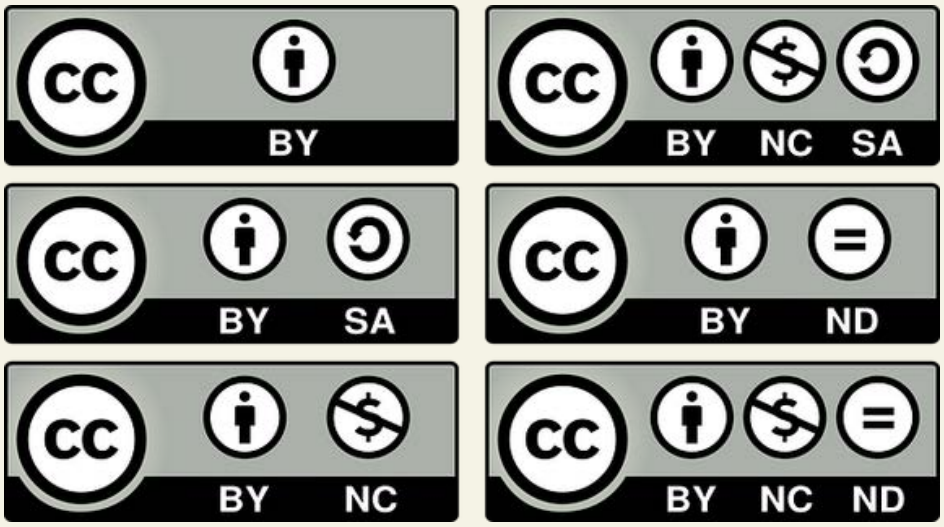
La condivisione aperta va oltre il miglioramento dell'accesso all'apprendimento. Promuove una cultura in cui la conoscenza viene continuamente scambiata, arricchita e condivisa, trasformando le risorse didattiche in un bene comune a beneficio di tutti.



4.2 Cosa sono le OER e perché sono importanti

Le OER sono materiali didattici, di apprendimento e di formazione liberamente accessibili e con licenza aperta, che consentono a chiunque di utilizzarli, adattarli e condividerli. Le OER possono assumere diverse forme, tra cui video, schede di lavoro, modelli, giochi, presentazioni, guide o unità didattiche complete.

Ciò che rende una risorsa "aperta" non è il suo formato, ma la licenza aperta ad essa associata, più comunemente una licenza Creative Commons (CC). Queste licenze definiscono chiaramente come una risorsa può essere riutilizzata e a quali condizioni, garantendo chiarezza giuridica a educatori, facilitatori e organizzazioni.



Comprendere le licenze Creative Commons

Le licenze Creative Commons specificano i permessi concessi agli utenti di una risorsa. Alcune licenze comunemente utilizzate includono:

CC BY (Attribuzione): la risorsa può essere utilizzata, adattata e condivisa, a condizione che venga citato l'autore originale.

CC BY-SA (Attribuzione-Condividi allo stesso modo): la risorsa può essere adattata, ma l'autore originale deve essere accreditato e ogni nuova versione deve essere condivisa con la stessa licenza.

CC BY-NC (Attribuzione - Non commerciale): l'autore originale deve essere citato e la risorsa può essere utilizzata e adattata solo per scopi non commerciali.

Per le organizzazioni e i facilitatori alle prime armi con le licenze aperte, Creative Commons Licence Chooser offre un modo semplice e affidabile per selezionare o verificare una licenza appropriata: https://creativecommons.org/chooser/

Co-funded by the European Union

Perché le risorse educative aperte (OER) sono importanti per l'apprendimento dell'imprenditorialità giovanile?

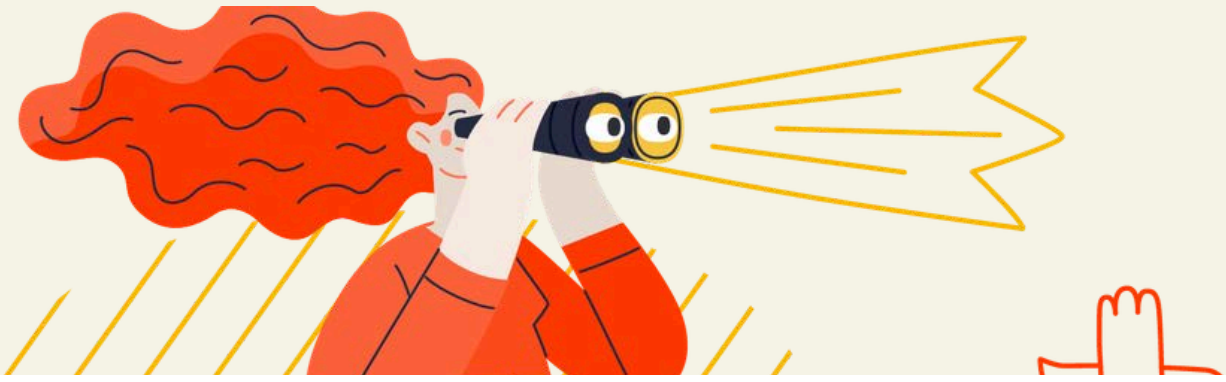
Nei contesti di apprendimento non formale e informale, i gruppi di partecipanti sono spesso eterogenei, i percorsi di apprendimento sono flessibili e l'accesso alle risorse può essere limitato. Le risorse didattiche aperte (OER) offrono ai facilitatori soluzioni pratiche, consentendo l'uso di materiali didattici di alta qualità senza dover ricorrere a sistemi chiusi o costosi.

Le risorse didattiche aperte (OER) supportano l'inclusione e l'accessibilità consentendo di offrire contenuti didattici in diversi formati (come testo, video, audio o strumenti interattivi), rispondendo a diverse esigenze e preferenze di apprendimento. Promuovono inoltre efficienza e sostenibilità, poiché i facilitatori possono adattare e sviluppare risorse esistenti anziché sviluppare materiali da zero.

Incoraggiando il riutilizzo, l'adattamento e la collaborazione, le risorse educative aperte contribuiscono a creare un **ecosistema di apprendimento europeo condiviso**, in linea con le priorità dell'UE in materia di istruzione di qualità, trasformazione digitale e parità di accesso alle opportunità di apprendimento.

SUGGERIMENTO PER IL FACILITATORE

Prima di utilizzare o adattare una risorsa aperta, verifica la licenza Creative Commons. In caso di dubbi, cerca CC BY o CC BY-SA, poiché sono le licenze più semplici e flessibili con cui lavorare.



Co-funded by the European Union

4.3 Dall'idea alla risorsa aperta: come creare la tua OER

La creazione di una risorsa educativa aperta (**OER**) inizia con un principio semplice: un'attività di apprendimento progettata per il tuo gruppo può diventare una risorsa preziosa per molti altri. Non è necessario essere un designer o un esperto digitale. Ciò che conta di più è **avere obiettivi di apprendimento chiari e un formato facilmente accessibile, riutilizzabile e adattabile da altri**.

In **YouthVenture4EU**, abbiamo iniziato identificando le competenze chiave di cui i giovani avevano bisogno per rafforzare la loro mentalità imprenditoriale, tra cui creatività, problem-solving e competenze digitali. Abbiamo poi organizzato i contenuti in unità di apprendimento brevi e mirate: le nostre "pillole formative". Ogni pillola affrontava un argomento specifico e seguiva un approccio basato sulle sfide, garantendo che le attività fossero pratiche, incentrate sullo studente e coinvolgenti.

Una volta definito il framework dei contenuti, abbiamo scelto Genially come nostro strumento di sviluppo principale. La sua interfaccia intuitiva ha permesso a facilitatori con diversi livelli di competenze digitali di contribuire efficacemente. Genially offre funzionalità interattive (come pop-up, transizioni fluide, animazioni, pulsanti, contenuti a più livelli e semplici elementi gamificati) che trasformano contenuti statici in esperienze di apprendimento dinamiche. Queste funzionalità si sono rivelate particolarmente utili per la nostra metodologia basata sulle sfide, consentendo agli studenti di esplorare i contenuti passo dopo passo e di rimanere attivamente coinvolti.



Co-funded by the European Union

Genially ha anche facilitato la collaborazione internazionale. Il nostro team comprendeva facilitatori provenienti da quattro paesi, ognuno con diversi livelli di esperienza digitale. Partendo da modelli aperti esistenti, siamo stati in grado di personalizzare il design, integrare l'identità visiva del progetto e mantenere una struttura coerente in tutte le pillole formative.

Pubblicare la versione finale delle OER è stato altrettanto semplice. Genially consente la condivisione delle risorse tramite link diretto, l'integrazione su piattaforme digitali o il download come PDF interattivi (formati che ci hanno permesso di raggiungere un pubblico diversificato). Questa flessibilità ha anche facilitato la traduzione e la localizzazione. Copie di ogni pillola formativa sono state condivise con i partner di progetto in ogni Paese, che hanno potuto tradurre e adattare i contenuti preservandone struttura, interattività e obiettivi di apprendimento.

Combinando obiettivi di apprendimento chiari, uno strumento digitale intuitivo e una licenza aperta, ogni pillola formativa è diventata una risorsa educativa aperta a tutti gli effetti, pronta per essere riutilizzata e ampliata da altri facilitatori in tutta Europa. Questo approccio riflette le priorità dell'UE in materia di istruzione aperta, apprendimento digitale e collaborazione transfrontaliera, promuovendo al contempo esperienze di apprendimento inclusive e di alta qualità per i giovani.

SUGGERIMENTO PER IL FACILITATORE

Invita colleghi o giovani ad aiutarti ad adattare o tradurre la tua risorsa. La co-creazione rende il materiale più solido e più facile da riutilizzare.



Co-funded by the European Union

4.4 Condivisione, hosting e creazione di risorse educative aperte (OER) con semplici strumenti digitali

Una volta creata una risorsa aperta (OER), il passo successivo è valutare come e dove condividerla. L'obiettivo non è solo rendere disponibili i materiali, ma anche garantire che siano facili da trovare e adattare per gli altri. Scegliere gli strumenti digitali giusti può fare una differenza significativa, soprattutto nei contesti di apprendimento non formale, dove i facilitatori spesso lavorano con tempo, risorse e supporto tecnico limitati.

Promuovere le risorse educative aperte (REA) non significa solo condividere materiali. Si tratta di costruire una cultura della conoscenza aperta, in cui le risorse didattiche circolino tra organizzazioni, paesi e contesti diversi. Le pratiche aperte consentono a educatori e operatori giovanili di:

- **Massimizza l'impatto**: una singola risorsa può apportare benefici a più gruppi e studenti in tutta Europa.
- **Supportare l'inclusione e l'accessibilità**: i materiali aperti possono essere adattati a diverse lingue, formati ed esigenze degli studenti.
- **Incoraggiare la collaborazione**: i facilitatori possono migliorare, localizzare e co-creare risorse insieme.
- **Riduzione delle duplicazioni**: invece di ripartire da zero, le risorse educative aperte esistenti possono essere riutilizzate e adattate, risparmiando tempo e fatica.

Le risorse aperte aiutano inoltre i facilitatori a sviluppare gradualmente le proprie competenze digitali. Sperimentando diversi strumenti, collaborando con i colleghi e adattando i contenuti a contesti diversi, i facilitatori acquisiscono sicurezza nella creazione e gestione di contenuti digitali.

Ciò che conta di più è che la tua OER sia:

- **Accessibile**: facile da raggiungere e utilizzare per studenti e facilitatori.
- **Utilizzabile**: chiaro, strutturato e pronto per l'implementazione.
- **Adattabile**: progettato in modo che altri possano modificarlo per adattarlo al proprio gruppo, contesto o paese.

In linea con le priorità dell'UE in materia di istruzione aperta, trasformazione digitale e lavoro giovanile di qualità, la condivisione e la promozione delle risorse educative aperte rappresentano un modo efficace per ampliare le opportunità di apprendimento, promuovere la collaborazione e costruire un ecosistema di apprendimento europeo sostenibile.

Co-funded by the European Union

Scegliere il tuo approccio

Di seguito è riportata una semplice panoramica di tre tipi di approcci che puoi utilizzare per condividere le tue risorse educative aperte (da semplici a più strutturate), a seconda delle tue esigenze e preferenze:

Approccio	Conseguenze	Per cosa è più indicato
Singole attività aperte	Creare o adattare un piccolo contenuto utilizzando strumenti come Genially o Canva.	Ideale quando desideri condividere solo una micro-sfida, un modello o una diapositiva interattiva tramite un link.
Piccole raccolte di attività	Riunire diverse OER utilizzando Google Sites o un altro semplice strumento per la creazione di pagine web.	Utile quando si dispone di una serie di materiali correlati e si desidera che gli studenti o i colleghi possano trovare tutto in un unico posto.
Grande libreria condivisa	Pubblicazione di numerose risorse su una piattaforma flessibile come WordPress.	Utile per organizzazioni, reti o progetti a lungo termine che desiderano un archivio più strutturato per più collaboratori.

Ciò che conta non è la dimensione delle risorse, ma la mentalità: una volta che qualcosa è aperto, diventa parte di un ecosistema di apprendimento più ampio.

Utilizzo di strumenti semplici per creare e condividere OER

Strumenti diversi servono a scopi diversi e una buona strategia OER spesso ne utilizza più di uno. Di seguito una panoramica degli strumenti chiave che potreste prendere in considerazione, in base all'accessibilità e all'utilizzo reale in YouthVenture4EU.

Genially: creare esperienze di apprendimento interattive e visive

Genially è ideale per progettare materiali didattici interattivi, risorse di gioco o presentazioni dinamiche. I suoi modelli lo rendono accessibile anche ai principianti, mentre i suoi pop-up, le animazioni, gli elementi a livelli e i pulsanti consentono ai facilitatori più esperti di creare contenuti ricchi ed esplorativi.

È anche collaborativo: più facilitatori possono modificare la stessa risorsa e la traduzione diventa semplice duplicando il file e adattando il testo.

Genially funziona bene quando vuoi che la tua OER sia attiva, visiva e facilmente condivisibile.

Canva: progettazione visiva rapida e modelli adattabili

Canva è utile quando si desidera creare fogli di lavoro, infografiche, modelli o semplici slide. Ha un'interfaccia intuitiva e migliaia di layout già pronti che possono essere integrati in OER con il minimo sforzo.
Canva è particolarmente utile per i facilitatori non formali che desiderano realizzare rapidamente prototipi di idee o supportare gli studenti nella progettazione dei propri materiali aperti.

PubCoder: software ingegnoso per ePub interattivi e portatili

PubCoder è una piattaforma per la creazione di eBook interattivi, libri di testo digitali e risorse didattiche multimediali. La sua interfaccia drag-and-drop consente a docenti e creatori di integrare testo, immagini, audio, video ed elementi interattivi (come quiz e animazioni) senza dover scrivere codice. È supportata la collaborazione e i progetti possono essere esportati in formati come EPUB, HTML5 o SCORM per una facile condivisione e distribuzione.
È particolarmente utile per progettare contenuti didattici immersivi e narrativi o per confezionare materiali didattici per l'uso offline o l'integrazione in sistemi di gestione dell'apprendimento.

Google Sites: una casa semplice per piccole collezioni

Google Sites consente di creare un mini-sito web senza alcuna conoscenza tecnica.
È perfetto quando hai diverse risorse educative aperte (come risorse create con Genially, fogli di lavoro di Canva o video delle tue sessioni) e vuoi raccoglierle in un unico posto.
Poiché è gratuito e facile da aggiornare, molti facilitatori utilizzano Google Sites come primo passo per ospitare la propria libreria OER.

Co-funded by the European Union

WordPress: una piattaforma flessibile per le più grandi biblioteche OER

WordPress è uno strumento open source ideale per le organizzazioni che desiderano ospitare numerose risorse in un formato strutturato e ricercabile. Supporta più autori, categorie, contenuti incorporati e aggiornamenti continui. Questo è l'approccio che abbiamo adottato in YouthVenture4EU quando abbiamo pubblicato tutti i materiali didattici e i giochi digitali. Ci ha permesso di creare un unico spazio pubblico in cui giovani e facilitatori di diversi paesi potessero accedere, riutilizzare e adattare i contenuti.

SUGGERIMENTO PER IL FACILITATORE

Inizia da dove sei. Una singola attività aperta e condivisa tramite un link è preziosa quanto un repository completo. Ciò che conta è la coerenza: continua a creare, continua a condividere e lascia che le tue risorse si evolvano nel tempo.



Co-funded by the European Union

4.5 Costruire una cultura di apprendimento aperta

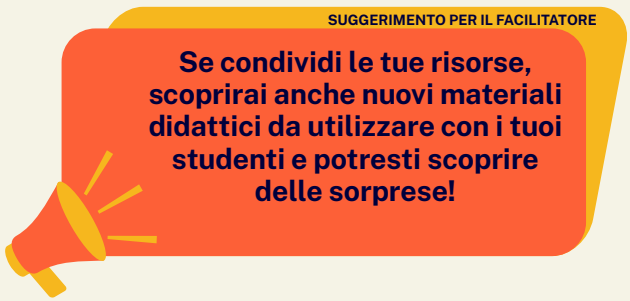
Le risorse didattiche aperte sono più di semplici file digitali o piani didattici: **rappresentano un modo di lavorare che valorizza l'apertura, la collaborazione e la crescita condivisa**. Quando i facilitatori rendono i loro materiali accessibili a tutti, contribuiscono a un più ampio ecosistema di apprendimento europeo in cui la conoscenza viene co-creata anziché conservata isolatamente. Questa mentalità incoraggia i facilitatori a **scambiare idee, adattare le risorse reciproche e apprendere da approcci sviluppati in contesti diversi**.

Una cultura di apprendimento aperta si sviluppa gradualmente. Spesso inizia con piccoli gesti: condividere un'attività con un collega, invitare qualcuno a tradurre i propri contenuti o adattare una risorsa creata da un altro facilitatore. Con ogni scambio, il materiale si arricchisce:

- Le traduzioni ampliano il vocabolario e la rilevanza culturale
- Le riprogettazioni migliorano la chiarezza e l'accessibilità
- Nuovi esempi rendono i contenuti più coinvolgenti per diversi gruppi di giovani

Nel tempo, questi piccoli adattamenti rafforzano l'intera comunità di apprendimento, favorendo la collaborazione e il miglioramento continuo. Questo spirito collaborativo ha plasmato il lavoro di YouthVenture4EU. Le pillole formative, inizialmente sviluppate in inglese, sono state tradotte e adattate dai partner di quattro paesi. Ogni versione rifletteva i contesti e le lingue locali, pur mantenendo la stessa struttura aperta. Questo approccio ha permesso a facilitatori con diversi livelli di competenze digitali di contribuire con sicurezza, basandosi su modelli condivisi, formati adattabili e flussi di lavoro collaborativi.

I giovani traggono beneficio diretto da questa cultura. Osservando i facilitatori condividere, adattare e migliorare le risorse in modo aperto, gli studenti sperimentano una mentalità che rispecchia i comportamenti imprenditoriali che intendiamo promuovere: generosità nella conoscenza, curiosità, risoluzione collaborativa dei problemi e disponibilità a imparare dagli altri. In sostanza, lavorare in modo aperto non è solo una pratica tecnica, ma anche un atteggiamento di apprendimento: un atteggiamento che nutre sia i facilitatori sia i giovani studenti e sostiene lo sviluppo di una comunità di apprendimento europea resiliente, inclusiva e innovativa.



Co-funded by the European Union

05

Pillole di formazione digitale: unità di microapprendimento flessibili per un'imprenditorialità inclusiva, sostenibile e digitale



Nell'istruzione e nella formazione professionale, le pillole di formazione digitale sono interessanti per il mercato del lavoro perché rispondono all'esigenza di flessibilità, economicità e rapidità nella formazione di studenti e dipendenti. Si allineano a pratiche di lavoro moderne e agili e aiutano i dipendenti a rimanere competitivi in un'economia sempre più frenetica e guidata dalla tecnologia.
Queste unità flessibili di microapprendimento rappresentano:

- apprendimento just-in-time
- flessibilità e accessibilità
- rapporto costo-efficacia
- specializzazione delle competenze e agilità
- scalabilità
- maggiore coinvolgimento e mantenimento dell'apprendimento
- personalizzazione e apprendimento continuo
- allineamento con il futuro del lavoro
- impatto rapido sulle prestazioni

Le unità di microapprendimento flessibili sono parte integrante dell'imprenditorialità inclusiva, sostenibile e digitale perché offrono accessibilità, agilità e scalabilità per imprenditori di ogni estrazione.
Suddividono argomenti complessi in contenuti brevi e di facile comprensione, facilitando la navigazione degli imprenditori in un panorama aziendale dinamico, tecnologico e sostenibile. Questo tipo di apprendimento consente agli imprenditori di aggiornare costantemente le proprie competenze, rimanere competitivi e adattarsi alle nuove sfide in un mondo sempre più globalizzato e interconnesso.
Sviluppi in corso, come l'automazione e la digitalizzazione della produzione e dei servizi, continuano a rimodellare i mercati del lavoro. Inoltre, la duplice transizione verso un'economia più digitale e verde richiederà un adattamento della scuola e dell'IeFP affinché gli studenti acquisiscano le competenze necessarie per la transizione verde e digitale, riconfermando e rafforzando al contempo il ruolo centrale nel continuum dell'apprendimento permanente. In particolare, l'apprendimento trasversale, colmando il divario tra aree di apprendimento formalmente separate o parallele (Raccomandazione CE VET 2021).
L'imprenditorialità inclusiva, sostenibile e digitale descrive una nuova generazione di imprenditori che:

- **Utilizzare strumenti digitali per innovare e scalare**
- **Costruire iniziative sostenibili che proteggano il pianeta e servano la società**
- **Garantire l'inclusività affinché tutti i gruppi possano trarre vantaggio e partecipare all'ecosistema imprenditoriale.**

Dal punto di vista dello studente, le micro-credenziali sono considerate un approccio alternativo per promuovere un apprendimento flessibile e accessibile di cui gli studenti di oggi hanno sempre più bisogno, perché:

"Anticipare le competenze e le abilità attraverso le nostre scuole e università non è sufficiente per preparare cittadini attivi e istruiti alla natura in rapida evoluzione del lavoro e a partecipare attivamente alla costruzione di un futuro più sostenibile." (Brown, et al., 2021a, p. 2)

5.1 Informazioni sulla metodologia delle pillole di conoscenza

La metodologia delle pillole formative (**Knowledge Pills Methodology, KPM**) è un approccio innovativo per rafforzare le competenze professionali attraverso brevi unità di apprendimento multimediali chiamate pillole di conoscenza.
Una pillola formativa fornisce conoscenze mirate e immediate, aiutando gli studenti a colmare rapidamente le lacune o ad applicare nuove competenze. Progettate per essere accessibili e facili da comprendere, sono adatte a studenti di tutti i livelli e possono essere utilizzate sia in presenza che a distanza.
Il formato multimediale (che include testo, video, audio ed elementi interattivi) supporta un apprendimento flessibile e inclusivo. La distribuzione digitale garantisce che le pillole formative siano facili da condividere, adattare e rendere accessibili agli studenti con disabilità.
Combinando chiarezza, concisione e flessibilità, **KPM** offre opportunità di apprendimento pratiche, scalabili e inclusive in contesti diversi.
La metodologia **Knowledge Pills** introduce un nuovo approccio alla formazione:

- Fornisce formazione in base alle esigenze specifiche di ogni persona in modalità "**just-in-time**".
- Permette alle persone di essere formatori e coach in **ogni momento**.
- Utilizza i **contenuti multimediali** come mezzo per creare pillole formative.
- Crea vere e proprie organizzazioni per l'apprendimento utilizzando la **conoscenza condivisa** tra le organizzazioni.

Co-funded by the European Union

Come già accennato, una pillola formativa è un pezzo di conoscenza confezionato in formato multimediale e reso disponibile a chiunque ne abbia bisogno, ma è necessario rispettare alcuni elementi chiave:

- L'uso del formato multimediale.
- Semplicità, facile da creare e da distribuire.
- In breve, la durata media della visione di una pillola formativa non dovrebbe superare i 3 minuti.
- La persona che ha la conoscenza tacita dovrebbe essere coinvolta direttamente.
- L'utilizzo di questa metodologia dovrebbe essere supportato dalla direzione, pertanto dovrebbero essere coinvolte le persone responsabili della gestione della conoscenza, delle risorse umane e della formazione.

Nel contesto del micro-learning, le micro-credenziali possono essere utilizzate per riconoscere e valorizzare risultati di apprendimento specifici e di dimensione ridotta. I principali vantaggi dell'utilizzo delle pillole formative nelle organizzazioni sono:

- Facilita il know-how.
- Trasforma ogni dipendente in un agente di formazione all'interno dell'organizzazione a cui appartiene.
- Permette di progettare una formazione su misura in base alle esigenze di un incarico.
- Consolida le conoscenze già esistenti nell'organizzazione.
- Evita la ripetizione permanente di processi di formazione informale.
- Riduce i costi della formazione tradizionale.
- Permette la formazione di dipendenti, clienti e partner.
- Permette di effettuare la formazione quando è necessario e tutte le volte che è necessario.
- Le persone imparano meglio guardando che leggendo.
- È particolarmente efficace in ambienti in cui è prevista la rotazione del personale.
- Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa per essere formati attraverso l'uso di questo metodo.
- La velocità di creazione dei contenuti formativi è imbattibile.

KPM è il framework per una formazione efficiente e una condivisione delle conoscenze anche in azienda. Utilizza una serie di strumenti progettati per condividere conoscenze e competenze tra i dipendenti in modo semplice ed efficace.
Le attività registrate come pillole formative possono essere facilmente comprese e imitate dai dipendenti, siano essi meno qualificati o altamente qualificati. Il formato elettronico ne consente una facile distribuzione. Se necessario, possono essere rese disponibili online per l'accesso da parte di persone con disabilità fisiche e diventare parte di un'efficace formazione a distanza.

5.2 Che cos'è il microapprendimento (ML)?

Il **microapprendimento** (**ML**) è un approccio didattico che prevede piccole unità di apprendimento mirate, progettate per un'acquisizione rapida ed efficiente delle conoscenze.
Ogni unità di ML affronta un singolo argomento o una singola competenza, rendendo più facile per gli studenti assorbire, conservare e applicare immediatamente le nuove conoscenze.
L'apprendimento in autonomia è sempre più adottato nell'istruzione e nella formazione professionale in tutta Europa grazie alla sua efficacia, flessibilità e progettazione incentrata sullo studente, che supporta l'apprendimento just-in-time e approcci inclusivi e accessibili.

Vantaggi del microapprendimento:

- **Apprendimento continuo**: poiché l'apprendimento automatico avviene in dosi brevi, i contenuti vengono solitamente forniti gradualmente nel tempo.
- **Non pesante a livello di tempo**: apprendimento flessibile nel tempo
- **Coinvolgente**: l'apprendimento automatico suddivide una lunga sessione di apprendimento in parti più facilmente assimilabili, in modo che il pubblico rimanga coinvolto per tutto il tempo.
- **Migliore memorizzazione delle nuove informazioni**: l'apprendimento automatico aiuta le persone a ricordare ciò che hanno imparato, il che significa che sono più attrezzate ad applicare le nuove conoscenze nella vita di tutti i giorni.
- **Migliori risultati di apprendimento**

Diamo un'occhiata alle Raccomandazioni del Consiglio del 16 giugno 2022 che illustrano la **crescente importanza delle micro-credenziali (MC) per l'apprendimento permanente e l'occupabilità**:

- I corsi di formazione continua (MC) potrebbero contribuire a certificare i risultati di esperienze di apprendimento su misura e di breve durata. Consentono l'acquisizione mirata e flessibile di conoscenze, abilità e competenze per soddisfare le nuove ed emergenti esigenze della società e del mercato del lavoro e consentono agli individui di colmare le lacune di competenze necessarie per avere successo in un ambiente in rapida evoluzione, senza sostituire le qualifiche tradizionali.
- L'MC potrebbe essere progettato e distribuito da una varietà di fornitori in diversi contesti di apprendimento (formali, non formali e informali).
- MC potrebbe svolgere un ruolo attivo nell'attuazione delle iniziative politiche dell'UE volte a promuovere la transizione digitale e sostenibile.

In genere, il micro-apprendimento è progettato per sessioni brevi e coinvolgenti, spesso della durata di pochi minuti. È ampiamente utilizzato nell'istruzione digitale, nella formazione e nello sviluppo professionale.
Per ulteriori approfondimenti puoi visitare: https://epale.ec.europa.eu/en/blog/what-micro-learning-ml



5.3 Risorse interattive per promuovere l'imprenditorialità inclusiva, verde e digitale



"Siamo circondati da sfide: grandi, piccole, locali, globali, a breve e lungo termine. Alcune le scegliamo, altre scelgono noi; alcune le aspettiamo con ansia, altre le temiamo; alcune le affrontiamo, altre cerchiamo di ignorarle. Attraverso l'Apprendimento Basato sulle Sfide (Challenge Based Learning, CBL), studenti e insegnanti stanno facendo la differenza e dimostrando che l'apprendimento può essere profondo, coinvolgente, significativo e mirato." (Guida all'Apprendimento Basato sulle Sfide; ©2016 Mark Nichols, Karen Cator, Marco Torres)

Co-funded by the European Union

Nel progetto YouthVenture4EU, l'apprendimento gamificato e le sfide interattive sono stati raggruppati in un'unica piattaforma di apprendimento.





In ciascuna delle nostre dieci pillole di formazione digitale sono presenti brevi sfide che richiedono agli studenti di applicare le proprie conoscenze per risolvere problemi.
Si concentrano sull'applicazione pratica dei concetti presentati in ogni pillola, il che è efficace per lo sviluppo delle competenze. **Permettono agli studenti di impegnarsi nella risoluzione dei problemi e nel pensiero critico.**
Imparare facendo è fondamentale! In questa sezione, gli studenti affrontano sfide concrete legate a tre aziende fittizie, ciascuna delle quali rappresenta uno dei temi principali del progetto:

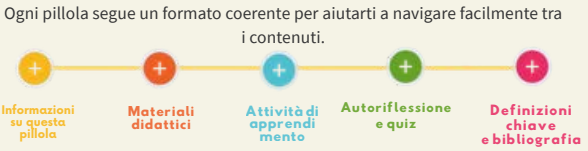
- **GreenPath**: un'azienda specializzata in strategie di sostenibilità e riduzione dell'impronta di carbonio.
- **AccessFirst**: un'azienda che sviluppa soluzioni digitali inclusive e accessibili.
- **ImpactConnect**: un'agenzia di marketing digitale che supporta campagne a impatto sociale.

Ogni attività invita gli studenti a risolvere le sfide che queste aziende si trovano ad affrontare applicando i concetti trattati nella pillola. L'apprendimento basato sulle sfide fornisce un quadro efficiente ed efficace per l'apprendimento e la risoluzione di sfide del mondo reale.

Le pillole formative consentono di sviluppare le seguenti competenze imprenditoriali:

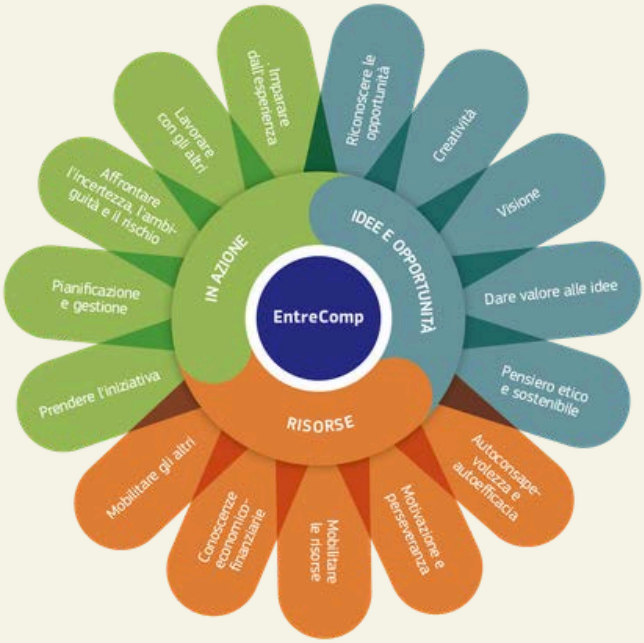


Tutte le pillole seguono lo stesso formato e includono **attività di apprendimento organizzate basandolo sulle sfide.**



Le competenze imprenditoriali affrontate nelle pillole sono tratte da **EntreComp**: The Entrepreneurship Competence Framework.

EntreComp descrive l'imprenditorialità come una competenza che dura tutta la vita, individua quali sono gli elementi che rendono una persona imprenditoriale e li descrive per stabilire un riferimento comune per le iniziative che si occupano di apprendimento imprenditoriale.



EntreComp è costituito da 3 aree di competenza:

- **Idee e opportunità**
- **Risorse**
- **In azione**

06

Giochi digitali per promuovere l'imprenditorialità giovanile



I giochi digitali sono strumenti potenti per promuovere l'imprenditorialità giovanile. Simulando scenari aziendali reali, questi giochi permettono ai giovani di esplorare concetti complessi, sviluppare competenze trasversali essenziali e sperimentare diverse strategie, il tutto in un ambiente coinvolgente e privo di rischi. A differenza dei metodi didattici tradizionali, i giochi forniscono un feedback immediato, incoraggiano l'apprendimento iterativo e rendono tangibili le idee astratte.
Questo capitolo esplora come la gamification e i giochi di simulazione aziendale possano essere utilizzati per stimolare il pensiero imprenditoriale, offre esempi pratici e best practice e guida gli educatori nella creazione dei propri giochi, anche senza competenze tecniche avanzate.

6.1 Gamification: perché usare i giochi come facilitatori?

Il potere della gamification

La gamification applica elementi del game design (come punti, badge, classifiche e sfide) a contesti non ludici, come l'istruzione. Sfrutta il naturale desiderio umano di competizione, successo e riconoscimento, rendendo l'apprendimento più coinvolgente ed efficace.

Vantaggi principali

- **Maggiore motivazione**: i giochi forniscono obiettivi e ricompense chiari, che possono motivare gli studenti a partecipare attivamente.
- **Sperimentazione sicura**: gli studenti possono provare, fallire e imparare senza conseguenze nel mondo reale.
- **Sviluppo delle competenze**: i giochi promuovono il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, il lavoro di squadra e la resilienza.

Gamificazione

La gamification affonda le sue radici in diverse teorie psicologiche ed educative:

- **Teoria dell'autodeterminazione** (Deci e Ryan): le persone sono motivate dall'autonomia, dalla competenza e dalla relazione, tutti elementi che costituiscono la base della progettazione dei giochi.
- **Teoria del flusso** (Csikszentmihalyi): i giochi si basano su uno stato di flusso, in cui gli studenti sono completamente immersi e coinvolti nel processo di apprendimento.
- **Comportamentismo** (Skinner): feedback e ricompense immediate rafforzano i comportamenti positivi e l'apprendimento.

Co-funded by the European Union

Apprendimento basato sui giochi

Il **Game Based Learning (GBL)** è un approccio educativo che utilizza giochi o elementi di gioco per coinvolgere gli studenti e migliorare lo sviluppo delle competenze. Incorporando sfide, regole, ricompense e scenari interattivi, gli studenti partecipano attivamente, sperimentano e risolvono problemi in un ambiente sicuro e motivante.
GBL supporta l'acquisizione di competenze pratiche, il pensiero critico, la collaborazione e la creatività, rendendolo particolarmente efficace in contesti di apprendimento non formali e digitali. Incoraggia gli studenti ad applicare immediatamente le conoscenze, divertendosi durante il processo di apprendimento.

6.2 Applicazioni pratiche: utilizzo dei giochi negli ambienti di apprendimento

Migliori pratiche e raccomandazioni

1. Allineare i giochi agli obiettivi di apprendimento
Scegli o progetta giochi che supportino direttamente i tuoi obiettivi di apprendimento. Utilizza i giochi come trampolino di lancio per discussioni, riflessioni e un apprendimento più profondo.

2. Incoraggiare la riflessione
Dopo il gioco, agevolare le discussioni sulle strategie, sui fallimenti e sui successi. Chiedi agli studenti di riflettere su ciò che hanno imparato e su come questo si applica all'imprenditorialità nel mondo reale.

3. Utilizzare i giochi come strumento diagnostico
Osserva quali studenti eccellono in determinati scenari di gioco. Questo può rivelare talenti o interessi nascosti, come il ragionamento logico, la creatività o la leadership.

4. Integrare i giochi in attività più ampie
Utilizza i giochi come compiti, come riscaldamento o come progetti di gruppo. Combina il gameplay con compiti tradizionali, come la redazione di piani aziendali o la presentazione di strategie.

Giochi YouthVenture4EU: stimolare l'imprenditorialità

Il nostro approccio:

- **Ispirare**: offrire ai giovani un assaggio dell'imprenditorialità attraverso scenari coinvolgenti e in cui è possibile identificarsi.
- **Replicare**: fornire ai facilitatori esempi e modelli facili da usare.
- **Sviluppare le competenze trasversali**: concentrarsi sulla comunicazione, sul lavoro di squadra, sulla risoluzione dei problemi e sull'adattabilità.

Come utilizzare i giochi YouthVenture4EU:

- In **classe**, come attività di gruppo o come compito individuale.
- Come compito a **casa**, per preparare gli studenti alle discussioni in classe sull'imprenditorialità.
- Per **stimolare** la creatività e il dibattito, anche tra gli studenti che inizialmente potrebbero non essere interessati al mondo degli affari.

Giochi di simulazione aziendale: imparare facendo

I giochi di simulazione aziendale, spesso chiamati "**tycoon**" o "**simulatori**", offrono esperienze estremamente dettagliate e realistiche. Questi giochi sono popolari tra giocatori di tutte le età e possono essere potenti strumenti educativi.
Esempi notevoli:

- **Affari spinosi**

Descrizione: gestisci un negozio di adesivi online, occupati del servizio clienti e fai crescere il tuo marchio.
Valore educativo: marketing, relazioni con i clienti, gestione delle risorse

- **Simulatore agricolo**

Descrizione: crea e gestisci un'azienda agricola, dalle coltivazioni alle finanze.
Valore educativo: economia, logistica, pianificazione strategica

- **Factorio**

Descrizione: costruisci e automatizza fabbriche, gestisci risorse e difendi la tua colonia.
Valore educativo: pensiero sistemico, automazione, risoluzione dei problemi

Perché questi giochi funzionano:

- **Realismo insito nella fantasia**: molti giochi modellano l'economia, la logistica e il processo decisionale del mondo reale, ma in un contesto fittizio e spesso più semplice.
- **Complessità**: i giocatori devono bilanciare molteplici fattori, rispecchiando le sfide della vera imprenditorialità.
- **Coinvolgimento**: la natura immersiva dei giochi mantiene gli studenti motivati e coinvolti nell'apprendimento.

Giocare ai videogiochi e sviluppare le competenze trasversali

I videogiochi, anche quelli non esplicitamente educativi, possono aiutare gli studenti a scoprire e sviluppare competenze preziose:

- **Logica e matematica**: i giochi di gestione e strategia rivelano attitudini logiche e matematiche.
- **Creatività**: i giochi aperti stimolano il pensiero innovativo e la risoluzione dei problemi.
- **Lavoro di squadra**: i giochi multigiocatore favoriscono la collaborazione e la comunicazione.

Approccio pedagogico:

- Utilizzare il gameplay come punto di partenza per la riflessione e la discussione.
- Aiutare gli studenti a riconoscere e ad articolare le competenze che utilizzano nei giochi.
- Collega le esperienze di gioco alle sfide imprenditoriali del mondo reale.

Per maggiori informazioni sull'uso dei videogiochi nell'istruzione, visita **www.gaming4skills.eu.**

6.3 Creare il proprio gioco come educatore

Non è necessario essere un programmatore per creare giochi educativi. Sono disponibili molti strumenti intuitivi:

- **Genially:** Questa è la piattaforma che abbiamo deciso di utilizzare in YV4EU. Lo strumento può essere utilizzato a diversi livelli, passando da giochi più semplici a quelli più complessi. Principiante (presentazioni interattive, quiz, giochi)
- **H5P Intermedio** (contenuti interattivi, scenari ramificati)
- **Ren'Py Intermedio** (romanzi visivi, giochi basati su storie)
- **RPGMake Advanced** (creazione di giochi completi, include risorse)



Il processo di creazione

Stabilisci obiettivi educativi chiari
Cosa vuoi che gli studenti imparino o sperimentino?
In che modo il gioco supporterà il tuo curriculum?

Inizia in piccolo
Inizia con un gioco semplice o un prototipo.
Ampliare e perfezionare in base al feedback.

Testare e ripetere
Coinvolgere gli studenti nei test.
Raccogli feedback e sii aperto ad apportare modifiche.

Evita i quiz tradizionali
Concentratevi sulla scoperta e sull'esplorazione, non solo sulla valutazione.
Utilizza i giochi per introdurre nuovi argomenti, non solo per verificare le tue conoscenze.

Cámara Zaragoza · RINOVA innovar, crear & regenerar · IHK Projektgesellschaft mbH Ostbrandenburg · YuzuPulse · CIOFS-FP · Co-funded by the European Union

Una nota sull'intelligenza artificiale generativa

L'intelligenza artificiale generativa può sembrare una scorciatoia per la creazione di giochi, ma bisogna essere consapevoli dei suoi limiti

Insidie

- Pertinenza: l'intelligenza artificiale potrebbe generare contenuti troppo generici o fuori tema.
- Complessità: l'intelligenza artificiale tende a semplificare concetti complessi, il che potrebbe non essere l'ideale per l'apprendimento profondo.
- Coerenza: creare elementi visivi o narrazioni coerenti con l'intelligenza artificiale può richiedere molto tempo.
- Impatto ambientale: l'uso dell'intelligenza artificiale consuma notevoli quantità di energia e risorse.

Buone pratiche

- Utilizzare l'intelligenza artificiale come strumento, non come sostituto di una progettazione ponderata.
- Concentrati sulla creazione di contenuti significativi e stimolanti.
- Considera l'impatto ambientale dei tuoi strumenti digitali.



Co-funded by the European Union

07

Conclusione: accettare la sfida, costruire insieme il futuro





Dipende da te

Mentre concludiamo questo manuale, è importante ricordare che gli strumenti e le metodologie qui condivisi sono più di un semplice curriculum: sono un invito a evolvere il modo in cui supportiamo i giovani. Adottando l'approccio e-Challenge Based Learning (e-CBL) e interagendo con i giochi digitali, andrete oltre la tradizionale trasmissione di informazioni. Diventerete facilitatori e architetti di esperienze, aiutando gli studenti a navigare nelle complessità del mondo reale attraverso un'azione e una riflessione costanti. Questo percorso è progettato per trasformare i concetti astratti del framework EntreComp in competenze tangibili e vissute che gli studenti possono portare con sé per tutta la vita.

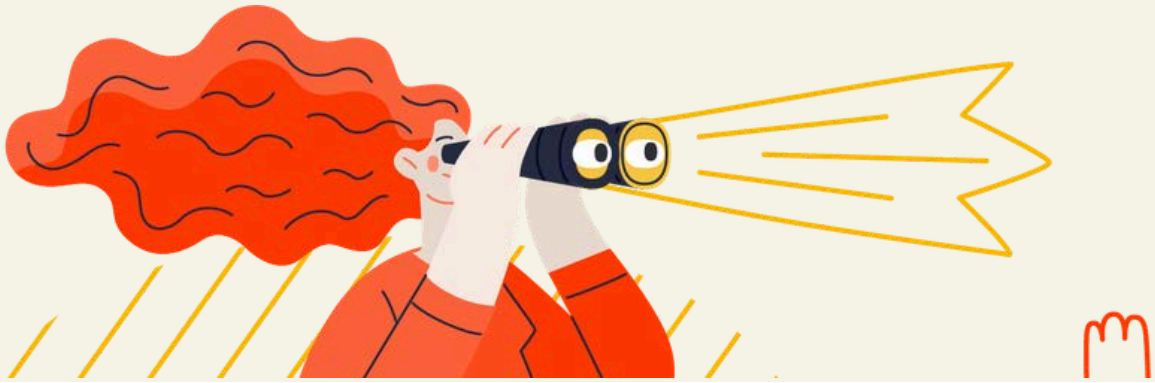
Cámara Zaragoza · RINOVA innovar, crear & regenerar · IHK Projektgesellschaft mbH Ostbrandenburg · YuzuPulse · CIOFS-FP · Co-funded by the European Union

7.1 Perché questo approccio è importante

Nel panorama odierno in rapida evoluzione, fornire risposte pronte all'uso è spesso meno importante che insegnare a porre le domande giuste. Ci siamo concentrati su tre pilastri fondamentali per garantire che lo sviluppo delle competenze imprenditoriali sia allineato alle urgenti esigenze del futuro:

- **Inclusione**: non si tratta solo di accessibilità, ma di promuovere una mentalità in cui ogni studente comprenda che la propria prospettiva unica è una risorsa preziosa. Attraverso EntreComp, promuoviamo un pensiero etico e sostenibile, insegnando agli studenti che un'impresa di vero successo valorizza la diversità come principale punto di forza per l'innovazione. Creando sfide inclusive, dimostri loro che risolvere un problema per un gruppo emarginato spesso porta a soluzioni migliori per tutti.
- **Sostenibilità**: aiutiamo la prossima generazione a comprendere che il successo si misura dall'impatto positivo che lascia sul pianeta. Questo si collega direttamente alle aree della visione e della valorizzazione delle idee del quadro imprenditoriale. I giovani imparano ad analizzare il ciclo di vita delle proprie idee, andando oltre il profitto a breve termine verso una gestione ambientale a lungo termine.
- **Digitalizzazione**: la tecnologia è il ponte che consente alle soluzioni locali di avere una portata globale. Padroneggiando gli strumenti digitali, gli studenti rafforzano la loro capacità di mobilitare risorse e individuare opportunità in un mercato sempre più interconnesso. L'alfabetizzazione digitale non è solo una competenza tecnica: è una porta d'accesso alla collaborazione e all'aumento dell'impatto sociale.

Utilizzando sfide del mondo reale, si crea una palestra perfetta per l'apprendimento, sia con le sfide che con i giochi digitali. Qui, la sperimentazione è la modalità predefinita e ogni errore viene riconsiderato come un passo necessario per padroneggiare l'area "Into Action" di EntreComp.



7.2 Cambiamento di ruolo: da insegnante a facilitatore

Il tuo ruolo in questo processo è vitale e trasformativo. Non sei più il saggio sul palco che tiene una lezione: **sei la guida che crea le condizioni per la scoperta**. Con pillole formative e giochi digitali, hai visto come competenze imprenditoriali astratte, come la gestione del rischio, la creatività o la leadership, possano trasformarsi in esperienze coinvolgenti e pratiche.

Questo cambiamento richiede un nuovo tipo di presenza. Come facilitatore, **il tuo compito è facilitare la fase di riflessione del ciclo e-CBL, aiutando gli studenti a collegare le loro azioni alle competenze chiave**. Quando un team fallisce una sfida in un gioco, sei lì per aiutarli ad analizzare le loro strategie di comunicazione o decisionali. Questo approccio promuove la **naturale curiosità, incoraggiando gli studenti ad assumersi la piena responsabilità della propria crescita professionale e a sviluppare una mentalità imprenditoriale resiliente e proattiva**.



7.3 Alimentare le tue creazioni

L'aspetto più potente delle risorse didattiche aperte (**OER**) è che non sono sc
modelli da copiare, ma **spunti per la tua creatività**. Sebbene la piattaforn
YouthVenture4EU offra una solida base, ti invitiamo a usarla come trampolino
lancio per creare contenuti originali che riflettano il tuo mondo professionale. Ec
come puoi fare il passo successivo:

1. **Lasciati ispirare nella progettazione:** non sentirti limitato da ciò che abbiar
creato. Utilizza le nostre pillole formative e i nostri giochi come base p
progettare percorsi di apprendimento completamente nuovi. Il modello OER
basa sull'idea che l'innovazione di una persona possa ispirare la creazione
un'altra. Considera i materiali forniti come una base o una prova di concetto su c
sei incoraggiato a costruire e ad ampliare.
2. **Dai vita alle tue competenze**: sei l'esperto nel tuo campo specifico. Che la t
passione sia la tecnologia, l'arte, il lavoro sociale o l'artigianato tradizionale, usa
metodologia e-CBL o crea giochi digitali per tradurre le tue conoscen
professionali in sfide interattive.
3. **Rimani locale e pertinente**: le sfide migliori sono quelle che risuona
personalmente e ti toccano da vicino. Prendi in considerazione i problemi specif
che affliggono la tua comunità locale, magari un problema ambientale o un diva
sociale, e usali come spunto per le tue attività di apprendimento personalizza
Quando gli studenti si imbattono in una sfida che riguarda il loro quartiere, la lo
motivazione a risolverla aumenta vertiginosamente.

Sviluppare una mentalità imprenditoriale inclusiva, green e digitale è un percor
continuo sia per il facilitatore che per chi apprende. Questo manuale è il punto
partenza, fornendo il modello per trasformare il framework EntreComp in una rea
pratica e concreta.
**Il vero impatto non si ottiene leggendo queste pagine. Inizia quando andate oltr
nostri esempi, lasciate che la vostra ispirazione prenda il sopravvento e invitat
vostri studenti a considerare una sfida e a pensare a come trovare insieme
risposta**. Grazie per il vostro impegno nel dare potere alla prossima generazione. N
vediamo l'ora di vedere le incredibili idee, i progetti e le competenze originali che vo
i vostri studenti darete vita.

Il futuro è un progetto da creare insieme. Che il viaggio abbia inizio.

Co-funded by the European Union

PARTNERS

Cámara Zaragoza

RINOVA innovate, create & regenerate

IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG

YuzuPulse

CIOFS-FP ETS

Co-funded by the European Union