



CURRICULUM IMPRENDITORIALE

*Approccio Metodologico
Pedagogico*



Co-funded by
the European Union



RIGUARDO AL PROGETTO

Il progetto **NGOE – Next Generation of Entrepreneurs** mira a sviluppare le capacità imprenditoriali tra i giovani attualmente iscritti alle scuole secondarie, ma anche tra gli animatori giovanili al fine di integrare nuove competenze e strumenti nel loro insegnamento dell'imprenditorialità. Il progetto è realizzato con cinque organizzazioni provenienti da Austria (ÖJAB), Estonia (Nooruse Maja), Italia (RUANA), Romania (Asociația Se Poate) e Spagna (PROJUVEN).

Questo progetto è co-finanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Il supporto della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Co-funded by
the European Union

Sommario

INTRODUZIONE.....	4
Il concetto di apprendimento basato sulle sfide.....	6
Cos'è l'apprendimento basato sulle sfide?	6
Perché utilizzare l'apprendimento basato sulle sfide?	8
Struttura.....	9
Apprendimento basato sulle sfide nella pratica.....	16
Dalla Grande Idea alla Sfida	18
Analisi delle opportunità.....	19
Tecniche di Creatività	22
Dieci qualità che definiscono le grandi idee	24
Le TIC come strumento per migliorare le competenze imprenditoriali	26
Gettare le basi per la soluzione.....	30
Sviluppo di soluzioni	36
La scelta di una soluzione	39
Attuazione e valutazione	42
Attuazione e valutazione.....	42
Suggerimenti per la fase di implementazione e valutazione	50
CONCLUSIONE.....	53
Referenze	55



INTRODUZIONE

L'imprenditorialità è una componente vitale dell'economia globale, che guida l'innovazione, crea posti di lavoro e promuove la crescita economica. Tuttavia, il percorso verso il successo per gli imprenditori è spesso impegnativo e incerto. Gli imprenditori devono essere in grado di adattarsi e innovare continuamente per avere successo nel frenetico ambiente aziendale di oggi. La capacità di apprendere e acquisire continuamente nuove competenze e conoscenze è fondamentale per gli imprenditori per navigare in questo panorama dinamico.

L'educazione all'imprenditorialità è stata riconosciuta come un aspetto cruciale dell'istruzione nel 21 secolo. Aiuta gli studenti e i giovani in generale a sviluppare le competenze e le conoscenze necessarie per avere successo nell'ambiente aziendale in rapida evoluzione di oggi.

Al fine di acquisire le conoscenze richieste, è necessario identificare gli approcci e le metodologie più efficienti che garantiranno lo sviluppo efficace dei giovani nel contesto dell'imprenditorialità.

Con questa idea in mente, varie metodologie didattiche esistenti sono state identificate in un'analisi dei bisogni condotta nell'ambito del progetto NGOE - Next Generation of Entrepreneurs. Al fine di scegliere il metodo di base più appropriato per garantire l'efficacia nello sviluppo delle capacità imprenditoriali tra i giovani, ma anche il corretto sviluppo del metodo e degli strumenti di insegnamento non formale, sono state condotte revisioni approfondite degli approcci identificati.

Questo processo ha portato alla selezione di un approccio innovativo, che è identificato come il più adatto per sviluppare capacità imprenditoriali: **l'apprendimento basato sulle sfide**.

L'apprendimento basato sulle sfide (CBL) è un approccio educativo che fornisce agli imprenditori uno strumento prezioso per sviluppare le competenze e le conoscenze necessarie per avere successo.

CBL è un approccio collaborativo e basato su progetti che si concentra sulla risoluzione dei problemi del mondo reale e sta diventando sempre più popolare nel campo dell'educazione all'imprenditorialità. È un approccio che enfatizza l'apprendimento attivo, in cui gli studenti sono attivamente impegnati a risolvere i problemi attraverso progetti, lavoro di squadra e altre attività pratiche. CBL offre agli imprenditori l'opportunità di lavorare su progetti rilevanti per i loro obiettivi di business e di conoscere le ultime tendenze del settore. Questo approccio consente agli imprenditori di acquisire esperienza pratica con le nuove tecnologie e sviluppare competenze chiave come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, il lavoro di squadra, la comunicazione e la creatività.



Questo documento inizierà discutendo il background e il concetto di CBL, seguito da un esame dei benefici specifici che può fornire agli imprenditori. Saranno esplorati i vari modi in cui il CBL può essere efficacemente implementato in un contesto imprenditoriale. Inoltre, verrà esaminato il potenziale del CBL per sostenere lo sviluppo della mentalità e delle competenze imprenditoriali. Saranno inoltre prese in considerazione le potenziali sfide e limitazioni del CBL e suggerire modi in cui possono essere superati.

L'approccio di apprendimento basato sulla sfida segue una struttura specifica composta da **tre fasi principali: la Grande Idea, il processo di sviluppo delle soluzioni, l'implementazione e la valutazione**. Questi tre passaggi saranno ulteriormente dettagliati nei capitoli che seguono il concetto generale e i vantaggi del CBL e offriranno suggerimenti concreti su come applicare con successo questo approccio innovativo.

In conclusione, questo documento mira a fornire una panoramica completa del potenziale del CBL per gli imprenditori e di come può essere efficacemente implementato per supportare lo sviluppo delle competenze e delle conoscenze necessarie per il successo nell'ambiente aziendale di oggi. CBL è un approccio che può aiutare i giovani imprenditori a sviluppare la capacità di apprendere, adattarsi e innovare e, infine, aumentare le loro possibilità di successo nel viaggio imprenditoriale.



Il concetto di apprendimento basato sulle sfide

Attività come hackathon, progetti di design e concorsi di codifica possono essere ordinate in varie categorie. Possono incoraggiare gli studenti a sviluppare le loro abilità tecniche e matematiche, nonché migliorare le loro capacità comunicative. Attingendo alla loro natura curiosa e competitiva, questo tipo di sfide può aiutarli a sviluppare le loro competenze trasversali. Queste attività incoraggiano una vasta gamma di partecipanti e prospettive a riunirsi per risolvere i problemi.

La **sfida** è la componente centrale della mentalità di crescita. Senza di essa, i giovani non sono in grado di correre rischi e imparare a riprendersi dai loro fallimenti. Pertanto, è molto importante che i giovani sviluppino un senso di progresso. Per cambiare il modo in cui i giovani vedono se stessi, abbiamo bisogno di un ambiente che sostenga il loro sviluppo e li incoraggi a provare cose nuove. Questo può essere fatto attraverso l'introduzione di nuove attività e il feedback che gli istruttori forniscono. Lavorare con le sfide può anche ispirare gli studenti a perseguire carriere nella scienza e nell'ingegneria. Possono inoltre aiutare le comunità ad affrontare complesse questioni sociali.

L'apprendimento basato sulle sfide (CBL) è un struttura che consente a studenti ed insegnanti di sviluppare le proprie competenze risolvendo le sfide del mondo reale. È un'esperienza di apprendimento collaborativo che incoraggia i partecipanti a identificare e risolvere grandi idee. Li aiuta anche a sviluppare abilità e conoscenze del 21 secolo. CBL si basa sui principi dell'apprendimento esperienziale, che è un quadro che incoraggia gli studenti a sviluppare le loro abilità mentre risolvono le sfide del mondo reale.

Cos'è l'apprendimento basato sulle sfide?

Il processo CBL è stato creato da un team di Apple nel 2008 ed è utilizzato da scuole e distretti di tutto il mondo per pensare in modo critico ai loro obiettivi e sviluppare esperienze di apprendimento durature. Attraverso questo processo, gli studenti possono sviluppare le abilità e le attitudini di cui avranno bisogno per avere successo nelle loro future carriere. La struttura per il progetto "Apple Class rooms of Tomorrow" è stata creata attraverso i principi di progettazione ACOT2. L'azienda ha lavorato con gli educatori per sviluppare e implementare una varietà di metodi di apprendimento basati sulle sfide.

Attraverso il progetto, Apple ha cercato di inquadrare le esperienze di apprendimento attraverso le sfide, che sono state ispirate dall'esplorazione della realtà televisiva da parte

dell'azienda. L'obiettivo del progetto era quello di creare un quadro che consentisse alle scuole e agli insegnanti di migliorare il loro insegnamento e apprendimento. Nel 2008, la società ha pubblicato un white paper che dettagliava il quadro iniziale del progetto. Da allora, il quadro è stato adottato da scuole e insegnanti di tutto il mondo.

Nel 2009, il New Media Consortium ha pubblicato uno studio che ha analizzato l'efficacia dell'apprendimento basato sulla sfida (CBL) in classe. Ha scoperto che il metodo ha migliorato significativamente le prestazioni degli studenti che erano più a rischio di abbandono. Lo studio, che ha coinvolto oltre 300 studenti e insegnanti, è stato condotto in sei scuole e 29 insegnanti. Un altro studio è stato condotto nel 2011 per determinare se il quadro potesse essere utilizzato per espandere la portata del progetto e per esaminare le competenze del 21 ° secolo che gli studenti avrebbero acquisito. Questo studio, che ha coinvolto oltre 1500 studenti e insegnanti provenienti da vari paesi, è stato condotto in 19 scuole. I risultati dello studio hanno rivelato che CBL era efficace nel coinvolgere gli studenti e soddisfare gli standard del curriculum. Ha anche concluso che potrebbe essere utilizzato da studenti di tutte le età.

Nel 2016, Apple ha collaborato con Digital Promise per aggiornare i contenuti CBL e sviluppare un libro. Il team che ha creato la struttura è stato anche incaricato di gestire il sito web e sviluppare un libro. L'obiettivo di CBL è migliorare l'ambiente di apprendimento incoraggiando gli studenti a utilizzare la tecnologia nella loro vita quotidiana. Questa struttura può essere utilizzata per sviluppare esperienze di apprendimento efficaci e coinvolgenti. Ci sono varie sfide che possono essere affrontate, ad esempio promuovere l'uso dell'acqua del rubinetto nelle scuole.



Attraverso i suoi servizi di consulenza, Digital Promise può aiutare le scuole e i distretti a creare un ambiente CBL allineato con i loro obiettivi e la loro cultura. In un impegno CBL, i consulenti dell'azienda lavorano con i dirigenti scolastici e i membri del team per implementare la struttura in modo da supportare gli obiettivi e la filosofia del distretto. CBL è un approccio proattivo per aiutare gli studenti a sviluppare le loro abilità in un modo che sia reale e rilevante per il loro ambiente. Si tratta di coinvolgerli in una varietà di attività progettate per aiutarli a migliorare le loro prestazioni accademiche. L'obiettivo di questo



approccio è fornire loro gli strumenti e le risorse necessarie per avere successo nei loro studi.

A differenza dell'istruzione tradizionale, CBL non richiede agli insegnanti di fornire una serie completa di attività di apprendimento. Invece, si concentra sullo sviluppo degli studenti dei propri obiettivi ed esperienze. Questo approccio consente loro di identificare le proprie sfide e sviluppare le competenze necessarie per risolverle.

Perché utilizzare l'apprendimento basato sulle sfide?

A causa del rapido ritmo del cambiamento tecnologico, non è più possibile per i futuri laureati fare affidamento sulla loro istruzione per tenere il passo con i cambiamenti nel mondo. Invece, dovranno sviluppare le loro capacità e conoscenze per avere successo nelle loro carriere. I problemi di oggi possono essere risolti con un approccio multidisciplinare. Questo perché richiedono una comprensione più profonda delle prospettive sociali e tecniche. Ciò significa che i futuri ingegneri e scienziati dovranno essere in grado di identificare le connessioni tra le discipline.

L'approccio CBL è progettato per preparare gli studenti per il futuro campo di lavoro consentendo loro di lavorare con team multidisciplinari. Ciò consente loro di migliorare le loro capacità di lavoro di squadra. Al fine di risolvere efficacemente i problemi di oggi, gli studenti dovranno sviluppare le proprie conoscenze e abilità. Dovranno anche sviluppare la loro autoconsapevolezza e creatività. Attraverso questo processo, saranno in grado di creare una soluzione sostenibile sia dal punto di vista economico che ambientale.

Mentre un gruppo di studenti lavora su un progetto, hanno un'idea chiara di ciò che vogliono ottenere, ma il processo non sempre prevede il risultato. Questo è il motivo per cui è importante che coinvolgano la comunità nel processo. Gli studenti devono anche pubblicare i risultati del loro progetto alla comunità in modo che possano imparare dai loro errori e migliorare le loro prestazioni. I fallimenti sono parte integrante dell'esperienza di apprendimento, in quanto incoraggiano la riflessione e la creatività.

L'apprendimento basato sulle sfide è diverso dalle altre forme di apprendimento perché non presuppone che ci siano sempre soluzioni a ogni problema. Invece, incoraggia gli studenti a identificare e sviluppare nuove strategie e soluzioni ai loro problemi.

Struttura

L'obiettivo della struttura basata su Learning è quello di fornire una varietà di idee globali e di sviluppare soluzioni pertinenti e adeguate all'età. In altre parole, creare un ambiente collaborativo in cui i partecipanti possano identificare le loro grandi idee e risolvere compiti impegnativi. Li aiuta anche a sviluppare le loro abilità e conoscenze del 21 ° secolo. Può essere utilizzato come strumento per valutare e valutare il processo di apprendimento. Oltre ad essere in grado di implementare varie tecniche di apprendimento, questo modello fornisce anche un quadro per la riflessione.

Una struttura di apprendimento basato sulle sfide è un approccio flessibile che può essere utilizzato per implementare varie tecniche di apprendimento. Può essere utilizzato come guida per lo sviluppo di un nuovo approccio o come componente integrata di altri metodi di apprendimento progressivo. Un modello scalabile che può essere avviato in piccolo e costruito in grande. Consente agli studenti di controllare il proprio apprendimento e sviluppare il proprio sistema senza la necessità di abbonamenti o idee proprietarie. Fornisce inoltre un ambiente autentico che soddisfa gli standard accademici.

La struttura Learning è diviso in **tre fasi interconnesse**:

1. **Engagé** (in cui gli studenti passano da una grande idea astratta a una sfida concreta e attuabile)
2. **Indagare** (in cui gli studenti conducono ricerche per creare una base per soluzioni agibile sostenibili)
3. **Act** (in cui vengono sviluppate e implementate soluzioni basate sull'evidenza con un pubblico autentico e i risultati valutati).



Le varie fasi del programma aiutano a preparare gli studenti per il passo successivo. Ci sono anche opportunità per loro di esplorare le proprie esperienze di apprendimento e le proprie scoperte. Durante tutto il processo, gli studenti sono incoraggiati a riflettere sul loro apprendimento e condividere le loro scoperte. L'approccio di apprendimento basato sulla sfida segue una struttura specifica. Ciascuna delle tre fasi ha tre sottopassaggi.

Fase 1: Coinvolgere

La fase di coinvolgimento inizia con una Grande Idea, che è un concetto o un tema ampio che può essere esplorato in vari modi. Questo concetto può essere utilizzato per sviluppare una comprensione più profonda del mondo e della sua gente. Successivamente, tutti i partecipanti e gli insegnanti lavorano insieme per sviluppare una serie di domande essenziali, progettate per aiutare gli studenti a porre domande quando parlano della Grande Idea. Dopo aver discusso sull'argomento, il gruppo decide il passaggio successivo e quindi crea una sfida attuabile. Questa sfida incoraggia gli studenti a mettersi in gioco e trovare una soluzione.

L'obiettivo della fase di coinvolgimento è aiutare gli studenti a sviluppare una comprensione più profonda del loro contenuto accademico e connettersi con esso attraverso lo sviluppo di una sfida avvincente. Questo processo comporta l'identificazione di una grande idea e lo sviluppo di una strategia per implementarla. Una grande idea è un concetto o un tema ampio che può essere esplorato in vari modi ed è importante per la comunità più ampia. Esempi di questi includono comunità, relazioni, creatività, sostenibilità e democrazia.

Il concetto della **domanda essenziale** è progettato per aiutare gli studenti a sviluppare una comprensione più profonda del loro contenuto accademico e connettersi con esso attraverso lo sviluppo di una sfida avvincente. Questo processo può essere innescato da vari fattori come l'importanza dell'argomento o il modo in cui si relaziona ai loro interessi personali. Alla fine del processo, gli studenti saranno in grado di identificare una domanda essenziale che ha un significato personale.

La sfida è un invito all'azione che gli studenti possono utilizzare per saperne di più sull'argomento. Può essere innescato da vari fattori come l'importanza dell'argomento o il modo in cui si relaziona ai loro interessi personali. Il passo successivo prevede lo sviluppo di una **dichiarazione di sfida convincente**.

La sfida incoraggia gli studenti a pensare in modo critico a un problema globale e sviluppare una soluzione che possa essere utilizzata per risolverlo. È un passo immediato e attuabile che può essere intrapreso per migliorare le loro prestazioni. Impostare la sfida è importante per garantire che sia interessante e che sia vicino a casa. Questo permetterà loro di sentirsi come se avessero realizzato qualcosa.

L'obiettivo di una sfida globale è quello di migliorare l'autostima e la fiducia degli studenti mentre affrontano questioni importanti. Se è troppo vago o ampio, non saranno in grado



di sviluppare pienamente le competenze di cui avranno bisogno per avere successo nell'apprendimento basato sulle sfide.

Uno dei fattori più importanti che dovresti considerare quando imposti la sfida è la quantità di tempo che i tuoi studenti hanno per lavorarci. Questo determinerà quanto saranno impegnati e quanto velocemente perderanno interesse. Alcune sfide possono essere affrontate in un giorno o in una settimana, mentre altre richiedono un semestre o un anno intero.

Un altro fattore importante che dovresti considerare è il tipo di sfida che verrà presentata agli studenti. Se è troppo vago o ampio, non saranno in grado di sviluppare pienamente le competenze di cui avranno bisogno per avere successo nell'apprendimento basato sulle sfide.

Ecco alcuni esempi, giusto per rendere l'idea. Esempi di grandi idee sono:

- Il cambiamento climatico e il suo effetto sul pianeta
- Minacce per la salute pubblica come pandemie

Esempi di domande essenziali collegate alle grandi idee sono:

- Cambiamento climatico: qual è l'impatto del mio uso di combustibili fossili sul mio pianeta?
- Salute pubblica: in che modo il mio accesso personale all'assistenza sanitaria influisce sulle pandemie di malattie globali?

Esempi di sfide tratte dalle grandi idee e dalle domande essenziali di cui sopra sono:

- Cambiamenti climatici: riduci l'uso di combustibili fossili da parte della tua famiglia (o della tua scuola).
- Salute pubblica: aumenta la disponibilità di vaccini antinfluenzali per i bambini nella tua comunità.

Fase 2: Indagare

La fase di indagine coinvolge i partecipanti che contribuiscono con le loro competenze e conoscenze alla sfida. Aiuta il gruppo a sviluppare una base per soluzioni sostenibili. Il gruppo inizia quindi con una serie di domande guida per aiutarli ad analizzare e risolvere la sfida. Quindi trovano risorse e attività di supporto per completare l'attività.

Attraverso il programma Building from the Challenge, gli studenti sviluppano una comprensione più profonda di se stessi e delle loro comunità attraverso esperienze di apprendimento coinvolgenti. Il gruppo inizia quindi ad esplorare varie attività legate alla Grande Idea. Questi includono simulazioni, esperimenti e progetti. Quindi conducono ricerche e sviluppano un quadro per soluzioni sostenibili. Durante la fase di indagine, gli studenti sviluppano una serie di domande che li aiuteranno a sviluppare una soluzione efficace alla sfida. Queste domande vengono quindi classificate prioritarie per aiutare gli studenti a navigare attraverso il processo.



L'obiettivo del programma è quello di fornire agli studenti una varietà di risorse e attività che li aiuteranno a sviluppare una soluzione efficace alla sfida. Alcuni di questi includono corsi online, database e social network. Oltre a questi, possono essere utilizzate anche altre attività come simulazioni e progetti. Dopo che le varie attività e risorse sono state completate, gli studenti iniziano il processo di sintesi. Analizzano quindi i dati raccolti durante il corso per identificare i temi principali che li aiuteranno a sviluppare una soluzione. La fase di indagine si conclude con la presentazione di relazioni e risultati che dimostrano che gli studenti hanno affrontato con successo le varie sfide.

Fase 3: Agire

La fase Act è un processo che prevede lo sviluppo e l'implementazione di soluzioni basate sull'evidenza progettate per migliorare la qualità dell'istruzione. Gli studenti sono quindi in grado di dimostrare la loro padronanza dei contenuti. Attraverso questo processo, i team possono sviluppare e implementare le loro soluzioni con un pubblico autentico. I team utilizzano quindi le conoscenze acquisite per progettare e prototipare le loro nuove soluzioni. Lo fanno in due fasi: i concetti di soluzione e lo sviluppo della soluzione. Il primo coinvolge gli studenti che creano una prima bozza della loro soluzione, mentre il secondo coinvolge il team che testa e progetta il loro prototipo.

Durante il ciclo di progettazione, sorgono spesso nuove domande guida. Questo passaggio consente ulteriori indagini e test. La valutazione e l'implementazione del progetto viene quindi effettuata nella vita reale. Questo processo è molto importante per garantire che gli studenti possano riflettere sull'impatto del design.

Una sfida è un tipo di attività che sfida gli studenti a risolvere problemi difficili. Può servire come strumento efficace per l'apprendimento e l'impegno. Queste attività incoraggiano anche gli studenti a sviluppare le loro abilità matematiche e tecniche. Esistono vari formati che possono essere utilizzati per una sfida. Le quattro dimensioni di una sfida sono la durata, il livello di coinvolgimento, la portata dell'indagine e il livello di azione. L'obiettivo di una sfida è quello di fornire agli studenti l'opportunità di sviluppare le loro capacità e conoscenze.

Sviluppo di soluzioni

Dopo aver completato un'indagine, è tempo di iniziare a pensare alle soluzioni. Questo processo può essere molto impegnativo, in quanto comporta l'identificazione e lo sviluppo di soluzioni efficaci che possono essere utilizzate per risolvere il problema. Uno dei passi più importanti che puoi fare è creare prototipi. Questi possono aiutarti a testare le idee e sviluppare una soluzione sostenibile.

- **Rivedi la tua ricerca**

La tua sintesi dovrebbe essere solida solo quanto la ricerca. Prima di iniziare, assicurati di aver iniziato con una serie di domande guida che esploreranno la sfida da diverse prospettive. È quindi possibile trarre conclusioni che supportano le storie che emergono.

- **Sviluppare una solida sintesi**

Una solida sintesi di ricerca è la chiave per completare con successo un'indagine e passare alla fase Act. Fornisce un quadro per lo sviluppo di un caso per le soluzioni proposte. Questo processo comporta la raccolta di tutte le informazioni necessarie e la conclusione che è sia informativa che divertente.

Considerare le parti interessate

Tieni presente che la tua soluzione avrà un impatto significativo sulle esigenze di tutti i tuoi gruppi di stakeholder. Questo è il motivo per cui è importante controllare regolarmente con loro.

- **Concetti di soluzione multipla**

Sebbene la sfida ti consenta di esplorare più soluzioni, ti richiederà anche di identificare la migliore da implementare. Questa potrebbe essere una campagna per educare o informare i bambini delle scuole o le comunità sul miglioramento della loro qualità di vita.

- **Prototipazione**

Dopo aver identificato la soluzione, il passo successivo consiste nello sviluppare prototipi da testare e sperimentare. Questo processo porterà molto probabilmente a nuove domande che richiedono ulteriori ricerche.

- **Iterare**

La ricreazione di una soluzione viene definita sviluppo iterativo, in cui l'obiettivo è migliorare continuamente il prodotto sulla base di nuove informazioni. Dopo aver raccolto il feedback da un gruppo di destinatari, è possibile creare una nuova iterazione della soluzione. Molte grandi soluzioni si sono evolute attraverso più iterazioni.

Dopo che il progetto è stato completato, gli studenti iniziano quindi a implementare le soluzioni. Quindi valutano la loro efficacia e determinano l'impatto delle loro idee. Dopo aver completato il progetto, gli studenti possono quindi iniziare a lavorare sul loro passaggio successivo, che di solito comporta lo sviluppo di un rapporto di completamento.

Riflettere, documentare e condividere

Uno dei fattori più critici che educatori e studenti devono considerare quando si tratta di apprendimento è l'importanza della riflessione. Sfortunatamente, nell'ambiente frenetico e basato sui contenuti di oggi, c'è spesso poco tempo e spazio per studenti e insegnanti per riflettere su ciò che stanno imparando. Nell'ambiente frenetico e basato sui contenuti di oggi, gli studenti spesso passano da una materia all'altra per prepararsi a una valutazione. Quindi passano all'argomento successivo senza prendersi il tempo di riflettere su ciò che hanno imparato. Credo che prendersi del tempo per considerare ciò che sta accadendo nel nostro ambiente di apprendimento possa fare un'enorme differenza.

Senza un quadro e una struttura in atto per consentire agli studenti e agli insegnanti di riflettere su ciò che hanno imparato, diventerà spesso uno degli elementi della lista di controllo che sarà trascurato. Questo è il motivo per cui CBL dovrebbe avere una componente di riflessione. Questo approccio consente agli studenti di acquisire una comprensione più profonda di se stessi e del loro apprendimento, consentendo loro di auto valutare e determinare quali cambiamenti devono apportare per migliorare le loro prestazioni. Crea anche un forum per connettersi con i loro insegnanti e il resto della loro vita. Fornisce agli insegnanti un modo per gestire i loro progetti rivedendo i propri video.

Una parte cruciale dell'apprendimento è prendersi del tempo per riflettere sulle nostre esperienze. Attraverso la riflessione, possiamo fare un passo indietro e considerare ciò che abbiamo imparato, come lo abbiamo imparato e come applicare la conoscenza alle future esperienze di apprendimento. Mentre riflettiamo regolarmente, iniziamo a



identificare i modelli nel modo in cui impariamo. Queste informazioni possono essere utilizzate per sviluppare quadri di apprendimento personali e diventare studenti migliori.

- **Crea un'abitudine**

In un mondo frenetico, trovare il tempo per riflettere può richiedere impegno. Il modo migliore per impegnarsi è sviluppare un'abitudine. Un'abitudine è qualcosa che alla fine fai senza pensarci. Lo fai e basta. Per creare un'abitudine di riflessione, inizia con l'identificazione di un momento specifico ogni giorno, imposta una sveglia e premiati dopo aver riflettuto.

- **Usare una formula**

Su Internet, ci sono molte formule per la riflessione. Sono progettati per aiutare le persone a identificare ciò che è importante per loro e quindi possono prendere decisioni informate sul loro futuro. L'obiettivo di questi modelli è aiutare le persone a sviluppare modelli e migliorare il loro apprendimento.

- **Prova diversi mezzi**

Un modo tradizionale di riflettere è attraverso un diario scritto. Tuttavia, invece di limitarti, prova a prenderti una pausa dalla scrittura e fare qualcosa di diverso. Questo può includere disegnare, scattare foto, registrare audio e creare mappe mentali. Anche se non ti senti a tuo agio con un mezzo primario, prova qualcosa di nuovo.

- **Rifletti durante e dopo**

Ci sono due tipi di riflessione: la prima è chiamata "riflessione-in-azione", che è dove ti prendi del tempo per riflettere su ciò che è successo durante un'esperienza, e la seconda è "riflessione-su-azione", che è dove ti prendi una pausa dall'apprendimento per considerare ciò che hai imparato e come utilizzerai le nuove conoscenze.

- **Sperimentare, pensare e sentire**

Essere concentrati e aperti alle esperienze a cui stai partecipando può aiutarti a sfruttare al meglio la tua riflessione. Durante il tuo tempo lontano da casa, cerca di assorbire tutto ciò che sta accadendo intorno a te. Questo ti permetterà di riflettere su ciò che senti e pensi.

- **Condividi i tuoi pensieri**

Mentre la riflessione è spesso considerata una ricerca privata e solitaria, è anche molto preziosa condividere i tuoi pensieri con gli altri. Attraverso i video o la scrittura, puoi ottenere più prospettive sulle tue esperienze. Queste viste esterne



possono aiutarti a vedere le cose attraverso una prospettiva diversa e trovare un nuovo significato.

Apprendimento basato sulle sfide nella pratica

Secondo un rapporto di ricerca "Challenge-Based Learning. An Approach for Our Time" (2009), sia gli studenti che gli istruttori trovano che l'esperienza di apprendimento basata sulle sfide sia coinvolgente ed efficace. Oltre il 97% degli studenti che hanno partecipato lo ha trovato utile. Quasi tutti gli istruttori hanno riferito che gli studenti hanno abbracciato l'esperienza di apprendimento basata sulle sfide e hanno lavorato bene insieme. Inoltre, la maggior parte degli studenti ha notato che i loro atteggiamenti e comportamenti sono cambiati. Anche se non è stato mostrato loro l'elenco delle competenze identificate dalla 21st Century Skills Partnership, gli studenti hanno comunque riferito che stavano migliorando le proprie capacità.

Il concetto di apprendimento basato sulla sfida viene ampiamente utilizzato in varie discipline e livelli educativi. Ecco una panoramica completa dei vari aspetti di questo tipo di apprendimento, compresi i suoi benefici e rischi.

I vantaggi sono:

- **Promozione dell'apprendimento profondo:** CBL è un sostituto delle lezioni tradizionali che si concentra sulla fornitura di un ambiente che incoraggia gli studenti a sviluppare le loro conoscenze attraverso discussioni ed esperienze di vita reale. Questo tipo di apprendimento li aiuta a sviluppare una comprensione più profonda di se stessi.
- **Sviluppare la conservazione delle conoscenze a lungo termine:** l'obiettivo di un programma CBL è migliorare la conservazione delle conoscenze da parte degli studenti. Partecipare a tali attività può aiutare gli studenti a sviluppare le loro capacità di richiamo e conservazione delle informazioni. Afferma inoltre che la condivisione di idee e fatti può aiutare gli studenti a ricordare le loro lezioni. Le discussioni in piccoli gruppi sono spesso utili per gli studenti in quanto consentono loro di partecipare in un ambiente più informale.
- **Introduzione alle domande aperte:** nel curriculum CBL, la maggior parte dei problemi sono domande aperte. Ciò consente ulteriori discussioni e apprendimento sull'argomento.
- **Miglioramento del lavoro di squadra e delle capacità interpersonali:** il successo delle sfide CBL dipende dall'interazione e dalla comunicazione tra gli studenti e il gruppo. Questo perché, invece di memorizzare i fatti da soli, riescono a presentarli al gruppo. Ciò consente loro di sviluppare le loro capacità di collaborazione e lavoro di squadra.





- **Opportunità di applicare le competenze nel mondo reale:** attraverso l'apprendimento basato sulle sfide, gli studenti possono sviluppare le competenze di cui avranno bisogno per avere successo in contesti reali. Questo tipo di apprendimento può anche aiutarli a sviluppare la loro fiducia e migliorare le loro prestazioni accademiche.

I rischi sono:

- **Richiede molto tempo e sforzi per l'implementazione:** l'implementazione di un buon curriculum CBL richiede molto lavoro e tempo da parte degli insegnanti. Richiede inoltre un monitoraggio continuo e la registrazione delle prestazioni dello studente.
- **Scarse prestazioni nei test teorici:** gli studenti non dovrebbero dedicare troppo tempo alle attività CBL per evitare di avere problemi con le loro prestazioni nei test di standardizzare. Ciò può far sì che non abbiano le conoscenze necessarie per avere successo.
- **Integrazione di più discipline:** il modello CBL dovrebbe essere implementato correttamente in modo che gli studenti possano comprendere i vari aspetti di una situazione. Questo può essere fatto attraverso l'istituzione di più discepoli.
- **Vari gradi di applicabilità e pertinenza:** può essere difficile identificare un problema che può essere facilmente risolto dagli studenti in termini di studi. Ciò rende incredibilmente difficile trovare soluzioni efficaci. È anche possibile che gli studenti si distraggano dalle varie sfide che vengono presentate dal problema. Ciò può portare a perdere informazioni importanti. Un'altra opzione è quella di deviare il focus del problema e farli incontrare ostacoli inaspettati. Sebbene questo possa avere i suoi vantaggi, può compromettere la pianificazione iniziale che hai fatto durante il corso.

I bambini di oggi erediteranno molti problemi che dovranno essere affrontati nella loro vita. Non siamo in grado di prevedere come questi problemi saranno risolti fino a quando non saranno più vecchi. Decenni di riforme non ci hanno dato la speranza che le competenze di cui i nostri giovani hanno bisogno miglioreranno. Abbiamo bisogno di nuove idee. Uno di questi è l'apprendimento basato sulle sfide, che è un nuovo approccio progettato per fornire ai nostri giovani le competenze di cui avranno bisogno per avere successo nel 21mo secolo. Questo approccio è unico e può essere utilizzato per affrontare le sfide che dovranno affrontare nel corso della loro vita.

Dalla Grande Idea alla Sfida

L'imprenditorialità si riferisce alla capacità di un individuo di trasformare le idee in azione. Include creatività, innovazione e assunzione di rischi, nonché la capacità di pianificare e gestire progetti al fine di raggiungere gli obiettivi. Ciò aiuta tutti nella vita quotidiana a casa e nella società, rende i dipendenti più consapevoli del contesto del loro lavoro e meglio in grado di cogliere le opportunità e fornisce una base per gli imprenditori che creano un'attività sociale o commerciale.

Due devono esistere le condizioni affinché l'imprenditorialità possa prosperare. In primo luogo, ci deve essere libertà: libertà di stabilire un'impresa economica e libertà di essere creativi e innovativi con quell'impresa. In secondo luogo, ci deve essere prosperità, condizioni economiche favolose che diano a un'organizzazione imprenditoriale l'opportunità di guadagnare e crescere. L'imprenditorialità è un fenomeno globale. Pertanto, è fondamentale che il potenziale imprenditore comprenda la relazione tra il paese in cui si troverà l'azienda e il clima per il successo aziendale.

Le innovazioni nel modo in cui lavoriamo e giochiamo, viaggiamo e mangiamo, creiamo le nostre famiglie e cresciamo i nostri figli creano opportunità per gli imprenditori di costruire imprese e organizzazioni che sfrutteranno nuove tecnologie e tendenze. Possiamo anche dire che l'imprenditorialità è un fenomeno che si autoalimenta: se una società ce l'ha, è probabile che ne arrivino altri.

Big Idea (Grande Idea) è un concetto o un tema ampio che può essere esplorato in vari modi. Questo concetto può essere utilizzato per sviluppare una comprensione più profonda del mondo e della sua gente. Le persone usano le loro risorse per mantenere o aumentare il loro benessere. Il cambiamento influisce sul benessere delle persone e recentemente molti hanno scoperto che il loro benessere è più difficile da mantenere dato il rapido ritmo del cambiamento. L'incertezza che deriva dal cambiamento ha aumentato l'interesse per l'imprenditorialità. **Un imprenditore vede un'opportunità, trova un modo per acquisire le risorse necessarie e agisce per trasformare l'opportunità in una ricompensa.** L'imprenditorialità spesso ricorda un'attività in rapida crescita avviata da una o due persone con una buona idea e la volontà di lavorare sodo. Tuttavia, l'imprenditorialità può anche aiutare individui, famiglie, organizzazioni e comunità a trasformare le opportunità in azioni per mantenere o aumentare il benessere. La ricchezza che deriva da un maggiore benessere può essere culturale, sociale, ambientale o finanziaria.

Un'opportunità deve superare due test prima che un imprenditore vada avanti:

1. Agire sull'opportunità migliorerà il mio benessere o quello del mio gruppo in futuro? Gli imprenditori non si guarderanno intorno e vedranno problemi, vedranno opportunità.
2. Sono in grado di far accadere il cambiamento?

Una persona avrà difficoltà a farlo da sola nel mondo complesso di oggi. **L'imprenditorialità che crea un gruppo in cui le persone diventano una squadra è essenziale.** I membri del team possono conoscere le reciproche capacità e avere strette relazioni complementari. Il comando e il controllo sono sostituiti dal coordinamento e dalla **comunicazione**. Le ricompense del successo vanno a tutto il gruppo, non solo a quelli in cima.

Il processo creativo inizia con una buona idea. La maggior parte dei gruppi può trovare molte buone idee. La voglia di innovare nasce in alcune persone. Può essere incoraggiato, soprattutto in tenera età. Se la leadership non vuole davvero idee, il gruppo impara rapidamente questo e non le offrirà. La disponibilità ad accogliere nuove idee o a chiederle porterà avanti gli inventori del gruppo. Una volta trovata un'idea, è necessario un duro lavoro per trasformare l'idea in realtà. **Lo sforzo richiesto per andare avanti con un'idea richiede fede, perseveranza e comunicazione.** Il coraggio necessario per rischiare il fallimento impedisce a molti di provarci, e quindi lo sforzo deve essere premiato.



Analisi delle opportunità

L'opportunità è la confluenza di preparazione personale, circostanze esterne e sensibilità al cambiamento. Persone diverse possono avere analisi di opportunità diverse. Da dove vengono le opportunità imprenditoriali? Come si ottengono idee di business?

Un approccio alla risposta è il **cambiamento**. I cambiamenti nell'ambiente imprenditoriale offrono opportunità per gli imprenditori. Le aziende esistenti hanno le loro risorse, la loro strategia e la loro struttura organizzativa orientata all'ambiente passato o attuale. Quando si verifica un cambiamento, la nuova azienda ha spesso un tempo più facile individuarlo e configurare un insieme di risorse e un'organizzazione per soddisfare le nuove esigenze e le nuove realtà rispetto a un'organizzazione esistente. Il cambiamento può verificarsi dallo squilibrio del mercato, dai fattori che migliorano le possibilità di produzione e dalle opportunità create da precedenti atti imprenditoriali. L'imprenditorialità si costruisce su se stessa ed è un circolo virtuoso di attività economica.

Questioni globali e internazionali

Sebbene l'imprenditore possa pensare che la sua attività sia strettamente locale, questo è vero per pochissime aziende. Siamo tutti interconnessi in un'economia globale e gli eventi che si verificano a migliaia di chilometri di distanza possono influenzare le nostre attività. Le principali questioni globali sono le barriere commerciali, i dazi, i rischi politici e le relazioni bilaterali e multilaterali. Tutti questi problemi sono correlati.

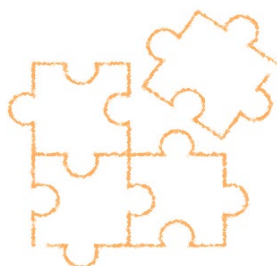
Barriere commerciali e tariffe. Le barriere commerciali e le tariffe ostacolano il libero flusso delle risorse attraverso i confini nazionali. Sono il risultato di gruppi di interesse economico all'interno di un paese che tentano di impedire la concorrenza transnazionale. La tendenza oggi è quella di ridurre le barriere commerciali in tutto il mondo.

Accordi commerciali. Dalla seconda guerra mondiale, e soprattutto dalla fine della guerra fredda, la tendenza è stata verso un aumento degli accordi commerciali. Questi accordi da paese a paese e regionali hanno stabilito le regole economiche che le aziende seguono quando interagiscono con altre aziende all'interno del gruppo di nazioni co-firmatarie.

Rischio politico. Il potenziale di instabilità, corruzione e violenza in un paese o in una regione è noto come rischio politico. Il rischio politico è una variabile importante, perché nelle aree in cui è elevato, le risorse sono difficili e costose da procurare, proteggere e smaltire. Inoltre, il rischio di nazionalizzazione governativa e di appropriazione legale delle imprese è sempre presente.

Una fonte di opportunità è imprevedibile

Quando le aziende attuali sono sorprese da un evento imprevisto, spesso non sono in grado di adattarsi abbastanza rapidamente per trarre vantaggio da quell'evento. L'evento può essere un successo inaspettato (buone notizie) o un fallimento imprevisto (cattive notizie). Ad esempio, se la guerra scoppia dove è inaspettata, cambia l'economia e la struttura della domanda delle parti in conflitto e delle loro popolazioni. La guerra può offrire opportunità se è perseguita eticamente. Allo stesso modo, una svolta in un negoziato di pace può anche fornire opportunità, perché può cambiare le economie degli ex combattenti. A volte l'imprevisto accade direttamente all'azienda; Lo shock può essere fatale o può essere la fonte di nuove opportunità.



Il famoso guru del management e dell'imprenditorialità, Peter Drucker, credeva che una combinazione di analisi ambientale sistematica e creatività potesse portare le imprese e gli imprenditori a trovare nuove opportunità per l'imprenditorialità e l'innovazione.

La creatività è l'avvio di un prodotto o di un processo che è utile, corretto, appropriato e prezioso per il compito a portata di mano in cui tale compito è euristico piuttosto che algoritmico. Un'euristica è una linea guida incompleta o una regola empirica che porta alla **comprensione, all'apprendimento o alla scoperta**. È una mappa sfocata di dove siamo e dove stiamo andando, ma le strade non sono completamente disegnate. L'euristica serve a stimolare una persona a saperne di più; sono simili a determinare come andare da A a B su una tabella di marcia sfocata e indistinta. La creatività si verifica all'intersezione dinamica di tre forze. Queste forze sono:

1. L'individuo, con la sua intelligenza, esperienza e disposizioni
2. Il dominio della conoscenza all'interno del quale il particolare individuo ha scelto di lavorare
3. Il campo o il contesto sociale all'interno del quale vengono valutati e giudicati i meriti del lavoro o del prodotto realizzato.

Alcuni degli attributi delle persone creative, discussi nella letteratura sulla creatività, sono la curiosità, l'apertura a nuove esperienze, la tolleranza dell'ambiguità, l'indipendenza di giudizio, la sensibilità ai problemi, la flessibilità e l'originalità. Uno dei modi migliori per pensare alle tendenze individuali è usare la teoria Kirton-Adaptor-Innovator (KAI). Il KAI postula che tutti sono creativi in uno dei due modi. Alcune persone sono brave a capire come "fare le cose meglio". Questo è un approccio migliorativo alla creatività. Le persone che possono fare le cose meglio trovano il modo di cambiare in modo incrementale ciò che è già esistente. Le persone che sono brave nell'approccio "fare le cose in modo diverso" sono creative nel trovare soluzioni nuove e nuove ai problemi. Ma la ricerca ha scoperto che questo approccio dei tratti è insufficiente; Pertanto, dobbiamo considerare altre variabili.

Dobbiamo anche considerare il dominio della conoscenza. Qui potremmo riferirci alle arti, come la musica o la pittura; scienze, come l'informatica o la biologia; o un'area di business, come finanza, marketing, sviluppo del prodotto o creazione di nuove imprese. **Le persone possono essere creative solo se sono preparate ad essere creative, il che significa che devono avere una certa comprensione di una base di conoscenza e alcune abilità nel manipolare questa base.** È anche vero che si può sapere "troppo" su un dominio della conoscenza e accettare acriticamente tutte le sue forme, premesse, presupposti e valori. Un individuo che accetta tutte queste cose potrebbe avere difficoltà a produrre pensieri divergenti, idee che modificano o sostituiscono la saggezza convenzionale.



L'ultima forza è il campo o il contesto sociale. Affinché un'idea o un prodotto sia giudicato creativo (al contrario di semplicemente folle o strano), deve essere considerato prezioso e meritorio. Chi giudica? Nel caso delle belle arti, questo lavoro è fatto da critici, curatori ed esperti. Nel caso della creatività legata al business, l'organizzazione e inevitabilmente



il mercato esprimono questi giudizi. Se un'idea vende, è creativa; Se non vende, non era creativo. Questo tipo di valutazione retrospettiva fa parte del paradosso della creatività. Se ci fossero regole che si possono formulare a priori, allora si sarebbe sviluppato un algoritmo e il suo prodotto non potrebbe più essere considerato creativo.

Tecniche di Creatività

Un individuo può imparare ad essere più creativo comprendendo il processo di creatività e padroneggiando alcune semplici tecniche. Queste tecniche possono essere utilizzate da una singola persona che lavora su un problema che richiede una soluzione creativa, oppure possono essere applicate all'interno di un contesto di gruppo. La chiave per utilizzare queste tecniche è superare il pensiero lineare e i collegamenti tradizionali tra cose ed eventi e impiegare il pensiero laterale, che incoraggia l'innovazione sfidando le risorse e le capacità 67 settori, percezioni e ipotesi e provocando incongruenze.

La pausa creativa

Cercare di forzare una soluzione creativa è impossibile, ma possiamo fare uno sforzo per trovarne una. La pausa creativa è un'interruzione deliberata nel flusso di routine del lavoro per concentrarsi su un punto o un processo. A che punto si verifica la pausa? Non importa. E non ci deve essere una ragione particolare per quella pausa in quel momento. Questa pausa è una tecnica che rende le persone consapevoli che stanno facendo qualcosa di routine e consente loro di chiedersi perché lo stanno facendo in un modo particolare, o se dovrebbero farlo affatto.

Fuoco

La semplice concentrazione è prestare attenzione e concentrarsi. Non ci deve essere un problema da risolvere. Tale attenzione significa semplicemente mettere in discussione il pensiero lineare incorporato in qualsiasi routine. L'obiettivo della propria attenzione può essere un oggetto, un processo o una politica. Quando si utilizza un focus specifico, una persona ha un obiettivo definito, come la ricerca di nuove idee per servire i clienti o la generazione di modi creativi per ridurre il costo della movimentazione dei materiali. Sebbene la tecnica di messa a fuoco specifica richieda che l'utente abbia conoscenza del dominio, non dipende dall'aumento della quantità di conoscenza, ma piuttosto dall'utilizzo delle conoscenze esistenti in modi nuovi.

Sfida

Usando la sfida creativa, le persone si chiedono perché qualcosa viene fatto in un certo modo e se ci sono altri modi per farlo. Sfidiamo i processi storici e tradizionali. Tale sfida non vuole essere un esercizio di critica. Potremmo sfidare qualcosa che funziona abbastanza bene mentre cerchiamo un modo migliore. La sfida creativa non accetta l'idea che ci sia un modo migliore per fare qualcosa, o che il modo attuale sia il modo ottimale.

Alternative

Generare alternative è la risposta creativa più basilare. Tuttavia, di solito ci impegniamo in questo esercizio solo quando sentiamo un bisogno o abbiamo un problema. Le alternative creative possono essere generate in qualsiasi momento e applicate a qualsiasi cosa, anche quando non c'è crisi. La creazione di alternative è un processo in due fasi: (1) dobbiamo scoprire quali alternative sono già disponibili perché non ha senso reinventare la ruota e (2) dobbiamo progettare nuove alternative o modi di fare le cose. La prima fase è la raccolta di informazioni, ma la seconda riguarda l'essere creativi.

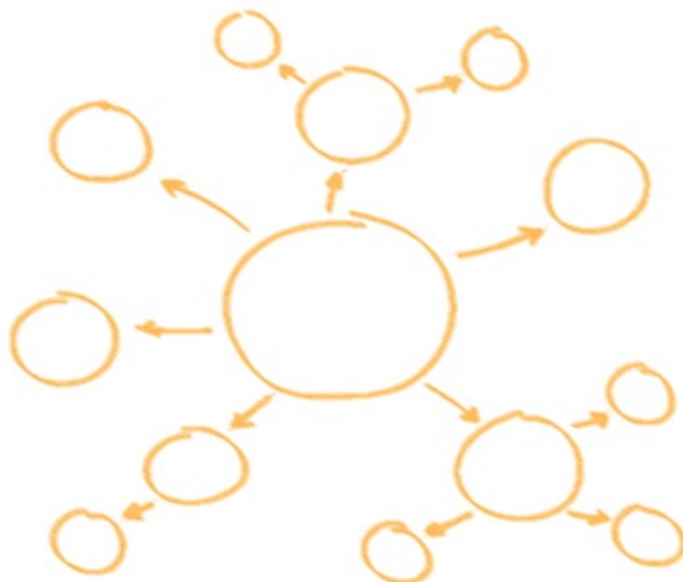
Provocazione

Le provocazioni reattive sono esperimenti di pensiero. Le provocazioni deliberate costringono una persona a considerare incongruenze, discontinuità ed eventi e situazioni apparentemente impossibili. La chiave per usare la tecnica della provocazione è la domanda infantile, "E se?" e lavorare a ritroso da lì, per determinare le implicazioni della domanda. Einstein chiese: "E se potessi cavalcare un fascio di luce? Cosa vedrei?" e da questo esperimento mentale, derivò le condizioni della relatività.

Mappe mentali

Questa è una tecnica che funziona attraverso associazioni mentali e linguistiche. Consente all'utente di sfondare il "muro della razionalità" che circonda una proposizione. La mappatura mentale è un processo a più fasi che inizia con una chiara dichiarazione del problema a portata di mano al fine di cercare un approccio creativo a quel problema. L'associazione libera segue quando viene generata una mappa delle associazioni libere e viene raggiunto un limite arbitrario. Quindi la mappa viene studiata per modelli, novità e approfondimenti interessanti.

Di seguito è riportata una mappa mentale che aiuta a illustrare come funziona il processo.



1. Esempio di mappe mentali

Dieci qualità che definiscono le grandi idee

Dieci qualità che definiscono le grandi idee e le differenziano dalle "idee meno grandi". Mentre un'idea può certamente essere "grande" per alcune aziende senza possedere tutti e dieci i criteri, tuttavia, più criteri si adatta, meglio sarà e più è probabile che sia una grande idea.

1. **Trasformazione:** l'idea può cambiare atteggiamenti, credenze e comportamenti? Aprire nuovi modi di vedere e pensare? Modificare il corso dei clienti, dei mercati e delle aziende ed essere un "punto di svolta" su larga scala? Se sì, allora è una grande idea e la trasformazione che provoca dovrebbe influenzare il mercato (clienti, potenziali clienti, concorrenti, influencer) e anche la tua azienda e le sue persone.
2. **Proprietà:** quanto strettamente l'idea può essere legata al tuo marchio e solo al tuo marchio? L'idea alla base della proprietà è: "solo da noi . . . solo per te." Ad esempio, non puoi possedere l'idea: "Abbiamo le persone migliori". Ogni concorrente probabilmente dice la stessa cosa. Ma un'idea come "La nostra azienda aerospaziale è stata fondata dai primi due esseri umani a sbarcare sulla luna" è difficile da copiare.
3. **Semplicità:** quando i marketer rimuovono l'eccesso e semplificano, emergono intuitività, chiarezza e il fattore "capisco". La mancanza di semplicità va contro la

natura umana. Oggi tutti i pubblici hanno più scelte che mai, quindi non rischiare di confonderli e allontanarli. Le idee veramente creative non confondono mai. Chiariscono, rivelano ed eliminano. Qualsiasi sospetto che un'idea possa confondere le richieste.

4. **Originalità:** gli esseri umani sono programmati per concentrarsi sul romanzo, unico e originale. In effetti, siamo programmati per ignorare abitualmente e automaticamente il familiare e dirigere un focus simile al laser verso la novità e l'originalità mentre procediamo con le nostre routine ordinarie. Ecco perché un pedone per strada, un incidente o anche un nuovo cartellone pubblicitario lungo il tuo tragitto cattureranno la tua attenzione senza pensieri coscienti. I brand marketer alla ricerca di grandi idee dovrebbero essere sempre alla ricerca di modi per sfruttare questa potente verità universale.
5. **Sorpresa:** Cugino dell'originalità, la sorpresa è inaspettata ma non assurda. La sorpresa, in relazione a un marchio, potrebbe significare iper-elevare il livello di servizio clienti in un settore stanco "il cliente ha sempre torto" in modo che il cliente si senta apprezzato e curato. Le buone sorprese fanno sentire le persone speciali.
6. **Magnetismo:** le idee magnetiche hanno un fascino o un'attrazione che attira le persone verso di loro. Sono più facili da imbattere che da progettare attraverso qualsiasi processo specifico. Sii in sintonia con le reazioni dei clienti. A cosa gravitano nel tuo ufficio? Quali parole o frasi attirano la loro attenzione? Quali argomenti stanno generando discussioni nelle comunità online come i gruppi di LinkedIn?



7. **Contagiosità:** le grandi idee ti catturano al punto in cui non puoi dimenticare. Forse è una canzone, un sapore, un odore o una nuova soluzione, ma le idee contagiose



rimangono nella nostra coscienza e non se ne vanno mai. Idee contagiose possono esistere anche nei settori più arcani e complessi.

8. **Contagiosità:** un marchio può infettare, e questo è un bene. Ma un'idea diventa ancora più potente quando si diffonde agli altri. Sia che tu lo chiami "virale" o "degnò di nota", le grandi idee costringono le persone a dirlo agli altri.
9. **Egocentrismo:** le persone hanno un interesse innato e il fascino di se stesse. Puoi potenziare un marchio semplicemente facendo appello all'interesse personale delle persone. Il romanziere americano John Steinbeck potrebbe aver catturato meglio questa idea quando ha scritto in *The Winter of Our Discontent*: "Per la maggior parte, le persone non sono curiose, tranne che di se stesse".
10. **Simpatia:** nelle comunicazioni pubblicitarie, un fattore contribuisce all'efficacia più di ogni altro: la simpatia. Uno studio che ha incluso circa 300.000 osservazioni di quasi 3.000 campagne di stampa per identificare i fattori che spiegano l'efficacia di un annuncio in base al riconoscimento e all'attribuzione. Non sono stati menzionati nomi di marchi. I quattro fattori che hanno maggiormente influenzato l'efficacia dell'annuncio sono stati: simpatia, originalità, informativa e adatta all'ambiente. L'ottanta per cento della variazione nel riconoscimento e più della metà della varianza nell'attribuzione potrebbe essere collegata al gradimento della pubblicità.

Le TIC come strumento per migliorare le competenze imprenditoriali

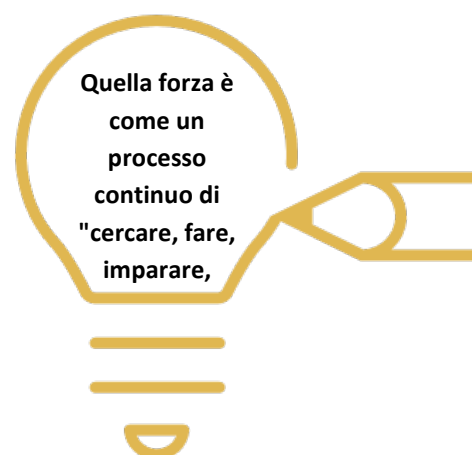
Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione sono viste come potenti strumenti che possono aiutare i giovani

Le persone migliorano le loro capacità imprenditoriali. Attraverso il corretto utilizzo di piattaforme e strumenti digitali, i giovani possono sviluppare la loro leadership, la gestione aziendale, la gestione del tempo, il pensiero creativo e le capacità di problem solving.

Il nuovo sistema strategico espande anche il metodo in otto fasi: stabilire un senso di urgenza, creare una coalizione guida, sviluppare una visione del cambiamento, comunicare la visione per il buy-in, potenziare l'azione su larga scala, generare vittorie a breve termine, non mollare mai e incorporare i cambiamenti nella cultura. La strategia dovrebbe essere vista come una forza dinamica che cerca costantemente opportunità, identifica le iniziative che ne trarranno profitto e completa tali iniziative in modo rapido ed efficiente.

Gli aspiranti imprenditori di oggi sono tecnologicamente precoci. Sono a loro agio con le nuove tecnologie e non hanno paura del cambiamento e dei cambiamenti radicali che le nuove tecnologie possono portare. I più giovani sono a casa con i computer e tutti i tipi di elettronica di consumo. **"È un grande momento per essere un imprenditore"** soprattutto uno su Internet.

Rispetto a dieci o quindici anni fa, l'hardware è 100 volte più economico, il software dell'infrastruttura è gratuito, c'è un facile accesso ai mercati globali dei mercati e il SEM (search engine marketing) ha cambiato le tattiche di distribuzione e vendita.



Analisi tecnologica

La tecnologia può essere definita come "il ramo della conoscenza che si occupa di arti industriali, scienze applicate e ingegneria" e "un processo, un'invenzione o un metodo". La prima parte della definizione ci dice che l'analisi tecnologica riguarda il "cosa" della scienza. L'analisi tecnologica, quindi, richiede la scansione e il monitoraggio dal momento della ricerca di base fino allo sviluppo e alla commercializzazione del prodotto. La seconda parte della definizione implica che la tecnologia si occupa anche del "come" della scienza. Pertanto, un'analisi tecnologica completa include anche la scansione delle operazioni e delle tecniche di produzione.

Il cambiamento tecnologico avviene in due modi: (1) attraverso la pura invenzione (e scoperta scientifica) e (2) attraverso l'innovazione di processo.



La pura invenzione è la creazione di qualcosa che è radicalmente diverso dalle tecnologie o dai prodotti esistenti. Poiché l'invenzione pura è diversa, ha alcune caratteristiche che sono economicamente interessanti. Un'invenzione può non avere concorrenti alla sua nascita, dando così un monopolio agli individui che detengono i suoi diritti legali. Lo svantaggio in questo momento è che anche l'invenzione non ha mercato. Inoltre, potrebbe non esserci mai un mercato per la versione commerciale dell'invenzione.

La combinazione del lato positivo del monopolista con il lato negativo del mercato non pronto rende l'aspetto economico dell'invenzione rischioso perché i risultati sono potenzialmente così variabili. Le nuove invenzioni possono creare nuove industrie. L'invenzione del semiconduttore ha creato l'industria informatica in tutte le sue forme. Le scoperte scientifiche fatte dai genetisti hanno creato l'industria biotecnologica con tutte le sue nicchie e segmenti. Nella fase iniziale di tali tecnologie e scoperte – la creazione di prodotti e mercati – gli imprenditori svolgono il ruolo più importante. Nel corso del ciclo di vita del prodotto, si sviluppano grandi unità organizzative per sfruttare questi prodotti e mercati man mano che maturano.

Mentre l'invenzione pura è radicale e rivoluzionaria, portando con sé il potenziale per creare nuove industrie, **l'innovazione di processo** è incrementale ed evolutiva. **Il suo scopo è quello di rendere più efficienti le industrie esistenti.** L'innovazione di processo si riferisce ai piccoli cambiamenti nella progettazione, nella formulazione e nella produzione del prodotto, nei materiali e nella fornitura di servizi che le aziende apportano per mantenere aggiornati i loro prodotti e bassi i costi.

Dopo che un'invenzione è stata commercializzata con successo, il secondo tipo di cambiamento tecnologico, l'innovazione di processo, diventa dominante. La domanda cruciale per l'imprenditore dovrebbe essere: quali innovazioni hanno le migliori possibilità di successo? Uno studio accademico di questi fattori ha riportato i risultati di 197 innovazioni di prodotto (111 successi e 86 fallimenti). I ricercatori hanno scoperto che le innovazioni di successo avevano alcune o tutte le seguenti caratteristiche:



1. Sono moderatamente nuovi sul mercato
2. Erano basati sulla tecnologia di stabilimento.
3. Hanno risparmiato denaro ai clienti
4. Hanno soddisfatto le aspettative dei clienti
5. Hanno supportato i processi e le procedure esistenti.

Lo studio ha concluso che i fallimenti erano troppo all'avanguardia o troppo "me-too"; Non c'erano suggerimenti su come migliorarli. Lo studio ha anche esaminato le fonti



dell'innovazione e ne ha trovate sei: **individuazione dei bisogni, ricerca di mercato, individuazione delle soluzioni, seguire le tendenze, invenzioni mentali e sfruttamento di eventi casuali.** Di questi, il maggior numero di fallimenti derivava dal seguire le tendenze e dalle invenzioni mentali (nessuna base sul mercato). L'individuazione dei bisogni ha rappresentato il doppio dei successi rispetto ai fallimenti, la ricerca di mercato quattro volte i successi e l'individuazione delle soluzioni sette volte il numero di successi. **Qual è stata la migliore fonte di idee? Approfitta degli eventi casuali!** Questo processo ha rappresentato 13 volte più successi che fallimenti. **Perché?**

Gettare le basi per la soluzione

Ci sono molte sfide che affrontiamo costantemente: grandi, brevi, globali e locali. Ognuno di questi è unico e può influenzarci in vari modi. Possiamo scegliere di ignorarli o aspettarli. L'importante è considerare come possiamo rispondere a queste sfide e sviluppare soluzioni efficaci. Il ritmo frenetico della nostra vita spesso ci impedisce di avere il tempo di pensare in modo critico a come affrontare questi problemi. Tendiamo a commettere errori e trascurare le idee quando ci manca un quadro efficiente ed efficace per pensare in modo critico. Poiché la complessità dei problemi odierni diventa più complessa, è importante sviluppare una generazione di studenti capaci e motivati per identificare e sviluppare soluzioni sostenibili.

Come è stato detto prima, la struttura Learning è stata creata da Apple, Inc. ed è utilizzato in scuole, università e altre istituzioni educative in tutto il mondo. Consente a insegnanti e studenti di affrontare sfide globali e locali sviluppando al contempo la conoscenza dei contenuti in materie come scienze, matematica, studi sociali, arti linguistiche, ingegneria e informatica. Attraverso il Learning, insegnanti e studenti sono in grado di fare la differenza nel modo in cui imparano. Permette loro di dimostrare che l'apprendimento può essere sia significativo che profondo.

Il Challenge Learning Framework è composto da tre fasi: Agire, Indagare e Coinvolgere. Ogni fase prevede attività progettate per aiutarti a prepararti per il passaggio successivo. Ci sono anche opportunità per mini-indagini e ritorno a una fase precedente, se necessario. Durante tutto il processo, i partecipanti sono supportati da un processo continuo di riflessione, documentazione e condivisione. In questo capitolo, ci concentriamo principalmente sul processo di gruppo di sviluppo delle soluzioni, valutazione dei risultati e selezione della soluzione "una".

Processo di gruppo

Il lavoro di gruppo può essere un ottimo modo per motivare gli studenti e sviluppare capacità di pensiero critico e comunicazione. Tuttavia, può essere molto frustrante per istruttori e studenti se il lavoro non è pianificato e condotto correttamente. Il lavoro di squadra non può essere fatto solo una volta che una nuova squadra è stata formata. Può volerci del tempo per gelificare e sviluppare le loro abilità. Inoltre, i membri del team attraversano varie fasi mentre si spostano da un luogo all'altro. Il modello di Bruce Tuckman (2009) di formazione, tempesta e normazione spiega queste fasi. Comprendendo questo modello, puoi aiutare il tuo nuovo team a diventare più efficace.

Modello di sviluppo del gruppo di Tuckman e dinamiche di gruppo

Il modello di Tuckman (1965, 1977) ha definito cinque fasi di sviluppo del gruppo: formazione, assalto, normazione, esecuzione e aggiornamento.

- **Forming:** L'inizio di una nuova fase è un momento in cui i membri si abituano ai loro nuovi ruoli e lavorano insieme. Fornisce inoltre loro le competenze necessarie per gestire il loro tempo e migliorare la loro comunicazione. Prima che i gruppi inizino a lavorare, dovrebbero conoscere i processi del team e la risoluzione dei conflitti.
- **Assalto:** questa fase porta anche una varietà di argomenti e combattimenti. Man mano che la situazione peggiora, le persone iniziano a sentirsi frustrate e arrabbiate. Il loro ruolo nel gruppo potrebbe essere in pericolo mentre il problema continua a peggiorare. Le autorità di vigilanza potrebbero intervenire in quanto sono anche preoccupate per la situazione. I membri possono sperimentare un periodo di depressione o turbolenza emotiva estrema. Senza un adeguato supporto e formazione, il team potrebbe sperimentare una crescita lenta. Sebbene i conflitti siano tipicamente disapprovati in un'organizzazione, sono ancora considerati eventi naturali e necessari. È importante che i membri gestiscano bene queste situazioni in modo che possano costruire fiducia e competenze per la fase successiva.
- **Normazione:** La fase di normazione è quando un gruppo lavora attraverso questioni sociali e individuali. Si tratta di sviluppare il proprio insieme di norme e comportamenti. Man mano che il gruppo sviluppa le sue capacità interpersonali, diventa più abile nella risoluzione dei problemi e in altre attività correlate. Durante questo periodo, i membri imparano anche nuove abilità e si allenano in modo incrociato.
- **Esecuzione:** il gruppo è pronto per iniziare a lavorare sulle attività assegnate. Hanno acquisito familiarità l'uno con l'altro e hanno una chiara comprensione di ciò che deve essere fatto. Il passo successivo prevede che il gruppo si senta a proprio agio nello svolgere i propri compiti.
- **Aggiornamento:** dopo la fase di esecuzione, il gruppo viene quindi inviata alla fase successiva, che è una fase aggiornata. Ciò si verifica quando il gruppo ha completato l'attività assegnata.

In un ambiente scolastico, hanno sostituito la fase di aggiornamento con la fase di trasformazione. Mentre il team lavora per migliorare la scuola, rivisiterà sempre le prime fasi di sviluppo. I membri sono ora a proprio agio con il processo e sono desiderosi di continuare a lavorare sulla trasformazione dell'ambiente di insegnamento e apprendimento.



Le persone possono sviluppare identità sane attraverso l'apprendimento socio-emotivo. Attraverso l'apprendimento basato sulle sfide, gli studenti possono sviluppare le loro abilità socio-emotive in vari modi. Questo processo comporta imparare a gestire le proprie emozioni e sviluppare relazioni positive. Può anche aiutarli a prendere decisioni informate. Le cinque competenze sono autoconsapevolezza, consapevolezza sociale, processo decisionale responsabile, capacità relazionali e autogestione.

È facile presumere che alla maggior parte degli studenti piaccia lavorare insieme e abbia le competenze necessarie per gestire i conflitti. Tuttavia, è responsabilità degli insegnanti insegnare loro come contribuire efficacemente a un gruppo. Questo può essere fatto attraverso la creazione di un ambiente di supporto che incoraggi la collaborazione. Oltre ad essere in grado di fornire un ambiente favorevole, è anche importante che gli insegnanti instillino nei loro studenti le competenze necessarie per sviluppare l'apprendimento basato sulle sfide.

Da adulti, possiamo ancora ricordare le esperienze positive e negative che abbiamo avuto con la collaborazione di gruppo. Alcune persone tendono ad evitare di essere coinvolte con determinati membri del team a causa della loro personalità, mentre altri preferiscono completare tutti i compiti da soli. Sebbene ci siano molti fattori che possono influenzare la capacità di uno studente di partecipare al lavoro di gruppo, ci sono alcuni fattori comuni che gli istruttori condividono che possono aiutare gli studenti a superare queste sfide:

- **Aiuta gli studenti a comprendere gli obiettivi del progetto.** Per comprendere il significato del progetto, gli studenti devono identificare la domanda guida e gli obiettivi del progetto. Questi obiettivi dovrebbero aiutarli a esplorare la questione in modo più approfondito.
- **Aiuta gli studenti a celebrare l'assunzione di rischi accademici.** Piuttosto che concentrarti sul risultato, loda invece lo sforzo dello studente. Ad esempio, se una persona mostra sforzo cercando di rispondere correttamente a una domanda, allora sii lodato per averlo fatto. Inoltre, ricorda loro che gli errori fanno parte del processo di apprendimento.
- **Aiuta gli studenti a condividere le loro esperienze.** Dopo aver parlato dei progressi del progetto, incoraggiali a trovare soluzioni che possono essere migliorate. Dovrebbero anche fungere da mediatori per aiutare il loro gruppo a superare le sue varie sfide. È importante che gli studenti assumano la responsabilità delle loro azioni e non incolpino i loro coetanei per i loro errori. Dovrebbero inoltre sviluppare consapevolezza sociale e capacità relazionali.
- **Aiuta gli studenti a riflettere.** Attraverso l'auto-riflessione, gli studenti possono migliorare le loro prestazioni durante la fase impegnativa del progetto. Possono anche usare i loro contratti di gruppo come guida per riflettere sulle loro azioni. Ad

esempio, possono utilizzare il contratto per determinare se hanno seguito le regole del gruppo.

Apprendimento basato sulle sfide e lavoro di squadra

Attraverso l'uso delle informazioni, il concetto di apprendimento è stato trasformato in un ambiente più collaborativo in cui tutti i gruppi di stakeholder vengono coinvolti nella creazione e nell'implementazione dell'esperienza di apprendimento. Questo nuovo paradigma consente inoltre agli insegnanti o agli operatori giovanili e agli studenti di condividere il carico di lavoro e la responsabilità per l'esperienza di apprendimento.

Il quadro non diminuisce il ruolo degli operatori giovanili o di altri adulti nelle scuole. Hanno ancora la responsabilità primaria di fornire un'esperienza di apprendimento di successo. Il quadro consente loro di trascorrere più tempo con i loro studenti, e lo fa sollevandoli dall'onere di svolgere tutto il lavoro. Mentre gli insegnanti sono ancora in grado di insegnare, gli studenti sono ora tenuti a sviluppare i propri obiettivi e allinearsi con gli standard.

Una delle principali differenze tra gli approcci tradizionali e di apprendimento basato sulla sfida è il ruolo degli operatori giovanili e degli studenti. Con l'apprendimento basato su Challenge, le scuole diventano ambienti creativi in cui gli studenti possono sviluppare le competenze di cui avranno bisogno per avere successo nel mondo reale. Gli operatori giovanili diventano anche più che esperti di informazione in quanto diventano collaboratori nell'apprendimento e sono in grado di usare il loro potere per ispirare e motivare gli studenti.



Come esperti di informazione, gli insegnanti sono anche collaboratori nell'apprendimento, assumendo nuovi ruoli che implicano la ricerca di nuove conoscenze e il collegamento con gli studenti. Modellano abitudini positive di pensiero e apprendimento.

Il ruolo di co-studente e collaboratore può essere impegnativo per gli operatori giovanili che sono abituati ad essere esperti. Possono essere tentati di affrettare il processo o sovra-ingegnerizzare le attività, ma è importante dare agli studenti abbastanza tempo per commettere errori e imparare da loro. Non è necessario avere tutte le conoscenze necessarie per prendere decisioni informate, ma è necessario essere disposti a collaborare con loro per trovare soluzioni. Le sfide saranno impegnative e, a volte, diventeranno disordinate. Il ruolo dell'operatore giovanile nella struttura Learning è quello di trovare le soluzioni con gli studenti, non per loro. Abbiate fiducia che questo accadrà e resistete alla tentazione di prendere in mano il processo.

Valutazione

L'obiettivo della struttura Learning è misurare il processo e il prodotto attraverso metodi di valutazione sia reali che convenzionali. Queste valutazioni dovrebbero informare gli studenti mentre si muovono verso una soluzione e fornire feedback sui loro sforzi. Oltre alla conoscenza del contenuto, gli altri fattori che vengono considerati quando si valutano i prodotti e il processo sono la padronanza delle competenze del mondo reale e la capacità di soddisfare i requisiti del programma.

Ci dovrebbero essere presi in considerazione due tipi di valutazioni quando si tratta di misurare i progressi: sommativo e informativo. Il primo comporta la valutazione dei progressi in punti specifici del processo, mentre il secondo aiuta a guidare il processo di apprendimento. Entrambi i tipi di valutazioni possono essere utilizzati per valutare vari aspetti di un progetto, come articoli, voci di riviste, revisioni tra pari, osservazioni degli studenti e altro ancora.

Grazie alla struttura Learning, gli studenti ricevono feedback che possono aiutarli a migliorare le loro abilità o causare confusione. Questo tipo di apprendimento comporta il lavoro al di fuori della classe e l'interazione con altre persone online. Oltre al feedback degli operatori giovanili, gli studenti riceveranno anche feedback attraverso varie forme di comunicazione come messaggi di testo, post di blog e risposte video e audio.

Per aiutare gli studenti a dare un senso al feedback che ricevono, dovrebbero essere programmati punti di controllo regolari per aiutarli a sviluppare i loro obiettivi e le fasi del processo. Questo può aiutarli a tenere traccia dei loro progressi e apportare le modifiche necessarie. Mentre l'apprendimento basato sulla sfida riguarda la responsabilità degli studenti, riguarda anche il ruolo degli operatori giovanili nell'aiutarli a trarne il massimo. Avere le informazioni necessarie su ciascun gruppo può aiutarti a prendere decisioni informate e fornire una guida.

Esempi di prompt da utilizzare durante i checkpoint:

- A che punto sei nel processo?
- Quali nuove conoscenze o competenze hai acquisito?
- Qual è stato il tuo più grande successo?
- Qual è stata la tua sfida più grande?
- Come sta andando il tuo gruppo come squadra?
- Quali sono le tue priorità per la prossima settimana?

Una valutazione sommativa è un tipo di valutazione utilizzata per misurare il rendimento accademico, l'acquisizione di competenze e l'apprendimento degli studenti alla fine di un



corso o di un progetto. In genere viene eseguito alla fine di un semestre o di un certo periodo di tempo. Esistono tre criteri principali utilizzati per definire queste valutazioni:

- L'obiettivo di una valutazione è determinare se uno studente ha imparato o meno ciò che gli è stato insegnato. Questo è diverso dalla progettazione dell'assegnazione, del test o dell'autovalutazione. Invece, il modo in cui viene utilizzato è il fattore determinante.
- Una valutazione sommativa viene data alla fine di un certo periodo ed è generalmente valutativa piuttosto che diagnostica. Questo tipo di valutazione può essere utilizzato per misurare i progressi dello studente verso i propri obiettivi o per prendere decisioni di collocamento del corso.
- I risultati di una valutazione sommativa sono in genere registrati come voti o punteggi inclusi nel record accademico permanente di uno studente, ad esempio su una pagella o sui risultati dei test utilizzati nel processo di ammissione. Mentre questi tipi di valutazioni sono comunemente utilizzati nel processo di valutazione nelle scuole e nei distretti, non sono sempre valutati.

Sebbene le valutazioni sommative siano in genere fornite alla fine di un corso, alcune possono ancora essere utilizzate come strumenti diagnostici. Ad esempio, la disponibilità dei dati degli studenti attraverso database online e sistemi di valutazione può aiutare gli insegnanti a identificare le prestazioni dei loro studenti. Gli insegnanti possono identificare gli studenti che potrebbero avere difficoltà in determinate materie o concetti esaminando i dati raccolti. Gli studenti possono anche essere autorizzati a sostenere più test e questi risultati possono essere utilizzati per prepararsi a valutazioni future.

Le valutazioni tradizionali possono essere utilizzate per determinare il livello di conoscenza che gli studenti hanno su argomenti e contenuti. Una valutazione formativa è un processo utilizzato dagli insegnanti per valutare il progresso accademico e la comprensione dei loro studenti. Può essere utilizzato in combinazione con altri metodi per identificare le aree di interesse e sviluppare strategie per migliorare l'esperienza di apprendimento. Questi tipi di valutazioni aiutano gli insegnanti a identificare gli stili e i concetti di apprendimento con cui i loro studenti stanno lottando.

La valutazione formativa è un processo che mira a raccogliere informazioni dettagliate su studenti e insegnanti in modo che possano migliorare il loro apprendimento. Sebbene non richieda la progettazione di una particolare tecnica o test, viene utilizzato in modo da informare le modifiche di apprendimento e l'insegnamento in corso.

Promuovere tecniche di valutazione efficaci può aiutare a migliorare l'apprendimento e l'insegnamento degli studenti. Oltre ad essere in grado di fornire istruzioni chiare, gli istruttori possono anche aiutare gli studenti a sviluppare le proprie conoscenze incoraggiandoli ad auto valutarsi.



È importante che il processo di pianificazione includa lo sviluppo di valutazioni sommative, nonché le aspettative degli studenti. Includere valutazioni del mondo reale può aiutare a preparare gli studenti per la forza lavoro.

L'obiettivo della sfida è concentrarsi sul prodotto e sul **processo**. **Il viaggio verso la soluzione è valutato tanto quanto la soluzione**. Durante l'esperienza di Learning ci sono opportunità per valutare e valutare sia il processo che i prodotti.

Sviluppo di soluzioni

Come detto prima, quando si impostano le basi per la soluzione, gli studenti devono identificare i modi per la valutazione del processo e della soluzione. Il ruolo degli insegnanti è quello di incontrare i gruppi di studenti e discutere con loro quali misure utilizzeranno per garantire il successo della loro soluzione. Sarà molto importante che la valutazione sia condotta durante tutto il processo non solo dagli studenti, ma anche dagli insegnanti.

In questa fase, è importante che ci siano alcune attività guida ben definite. Ad esempio, gli studenti possono impegnarsi in ricerche web, casi di studio pertinenti del settore specifico, interviste con esperti, giochi, ecc. Le attività di guida proposte possono guidare gli studenti all'acquisizione delle conoscenze richieste. Ciò avverrà quando gli studenti troveranno risposte alle domande guida e svilupperanno una soluzione innovativa e realistica attraverso la creatività e il lavoro di squadra.

Il ruolo degli insegnanti in questa fase è molto importante perché possono supportare gli studenti suggerendo loro varie risorse correlate come siti web, podcast, video, informazioni di contatto per gli imprenditori del settore. In alcuni casi, le visite di studio possono anche essere molto utili per sviluppare l'immaginazione degli studenti e per ispirarli con nuove idee e soluzioni. Tali visite possono essere molto utili e portare motivazione ai giovani, e sono viste come uno strumento meraviglioso nell'educazione non formale in quanto gli studenti si immergono nell'atmosfera del luogo, vedono come funziona e hanno un'opportunità unica di porre domande su cui normalmente non troverebbero informazioni online.

Tuttavia, quando si selezionano le attività guida, gli insegnanti devono prendere in considerazione l'età e le competenze degli studenti. Le attività adatte all'età possono aiutare gli studenti a sviluppare una varietà di abilità come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, l'immaginazione e la creatività. L'istruzione scolastica svolge indubbiamente un ruolo importante nel plasmare la personalità di uno studente, così come quando gli studenti hanno più strade da cui imparare, diventano individui sicuri e indipendenti. Possono facilmente sviluppare capacità imprenditoriali quando ricevono un'istruzione olistica e, con le ultime tecnologie che consentono l'apprendimento audiovisivo, aule interattive e intelligenti, gli studenti hanno maggiori possibilità di diventare più competenti.



Inoltre, per espandere la loro ricerca, gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a utilizzare strumenti sociali online come social network, comunità online, forum, ecc. Sebbene i social media siano spesso visti come uno strumento di deterioramento negli accademici, tutti dobbiamo imparare come prenderne la parte migliore e imparare come farne un'opportunità, perché i social media sono qui per rimanere. Può essere un ottimo posto per modi rapidi di interagire, imparare e risolvere i problemi. Piattaforme come YouTube, Instagram, Facebook sono le piattaforme di riferimento per l'apprendimento degli studenti, soprattutto sotto forma di formato video. Inoltre, se usati nel modo giusto, Facebook e Instagram possono aiutare gli studenti a scambiare le loro conoscenze e sostenere le loro ricerche.

Dopo un'attenta indagine delle domande guida, di solito vengono identificate più soluzioni. Insegnare più modi per risolvere un problema aiuta gli studenti a sviluppare flessibilità e potrebbe supportare la comprensione concettuale della procedura.

Le scuole tradizionali possono offrire soluzioni agli studenti piuttosto che fornire loro l'opportunità di sviluppare le proprie soluzioni. Tuttavia, l'approccio guidato dagli studenti consente loro di identificare e risolvere i problemi in modo indipendente o con una guida. Sono incoraggiati a trovare qualsiasi soluzione che funzioni, che consenta loro di migliorare la creatività nel loro apprendimento. Quando gli studenti sono autorizzati a trovare le proprie risposte, non solo aumentano le loro capacità di risoluzione dei problemi e un livello più elevato di capacità di pensiero, ma imparano anche come trovare soluzioni quando altri non possono fornire soluzioni per loro.

La risoluzione dei problemi è molto importante quando si tratta di imprenditorialità. In particolare, la risoluzione dei problemi imprenditoriali è il processo di utilizzo dell'innovazione e delle soluzioni creative per colmare tale divario resolvendo problemi sociali, aziendali o tecnologici. A volte, i problemi personali possono portare a opportunità imprenditoriali se convalidati sul mercato. L'imprenditore immaginava la prospettiva di colmare il divario con una soluzione innovativa che potrebbe comportare la revisione di un

prodotto o la creazione di un prodotto completamente nuovo. In ogni caso, l'imprenditore affronta il processo di risoluzione dei problemi in vari modi.

I due modelli di risoluzione dei problemi più popolari sono: **adattivo e innovativo**.



Il primo e più conservativo approccio che gli imprenditori possono utilizzare per risolvere i problemi è il **modello adattivo**. Il modello adattivo cerca soluzioni per i problemi in modi testati e noti per essere efficaci. Un modello adattivo accetta la definizione del problema e si occupa di risolvere i problemi piuttosto che trovarli. Questo approccio cerca una maggiore efficienza pur mirando alla continuità e alla stabilità.

Il secondo e più creativo approccio è il **modello innovativo** di problem solving imprenditoriale, che utilizza tecniche sconosciute al mercato e che portano vantaggio a un'organizzazione. Uno stile innovativo di risoluzione dei problemi sfida la definizione del problema, scopre problemi e strade per le loro soluzioni e mette in discussione le ipotesi esistenti: in poche parole, fa le cose in modo diverso. Utilizza il pensiero fuori dagli schemi e cerca nuove soluzioni.

Tornando allo sviluppo della soluzione, dopo aver discusso, analizzato e sperimentato, gli studenti devono selezionare una soluzione che sarà ampiamente studiata, documentata, sviluppata e infine implementata. In questa fase, gli studenti di solito sviluppano abilità e conoscenze diverse.

Di seguito, dovranno:

- **Trova la semplicità nella complessità:** gli studenti possono riconoscere un'opportunità in cui gli altri vedono caos e confusione. Si tratta di due modi per cogliere le opportunità, scoprendole o creandole. La creazione di opportunità è un processo sociale e si basa sulla capacità degli studenti di interagire, mentre la scoperta di opportunità si basa sulla capacità degli studenti di riconoscere modelli e collegare i punti.
- **Impara ad essere pratico:** le abilità pratiche si riferiscono in genere alle abilità che gli individui acquisiscono per svolgere i loro compiti in modo efficiente. Gli studenti possono apprendere molte di queste abilità senza intraprendere un'istruzione formale o una certificazione. Possono includere competenze interpersonali, fisiche, creative, hard o soft. Esempi di abilità pratiche sono la risoluzione dei problemi, l'alfabetizzazione digitale, la leadership, la scrittura, il parlare in pubblico, la comunicazione, la creatività. Tutte queste abilità possono essere acquisite studiando, lavorando o formandosi.



- **Ottieni una migliore esperienza:** gli studenti possono imparare dagli altri con opinioni ed esperienze diverse, essendo in grado di valutare le opzioni da più prospettive. Ascoltare prospettive diverse che sfidano la nostra ha grandi e molteplici benefici, perché ci aiuta ad ampliare il modo in cui pensiamo alle cose e come affrontiamo i problemi. Ascoltando diverse prospettive, gli studenti non solo ottengono un semplice feedback, ma acquisiscono anche una migliore esperienza e imparano come affrontare le difficoltà in modo più efficiente.
- **Creare soluzioni innovative:** la componente creativa diventa un elemento dominante per gli studenti quando sviluppano possibili soluzioni a un problema. Risolvere i problemi attraverso la creatività significa semplicemente che gli studenti sono in grado di trovare nuovi modi di risolvere i problemi. Quando si progettano esperienze di apprendimento, gli insegnanti devono pianificare e inquadrare il curriculum, oltre a fornire strumenti che offrano agli studenti opzioni, voce e scelta per consentire loro di essere creativi e trovare la migliore soluzione possibile.
- **Impara a lavorare in team:** una risoluzione efficace dei problemi non è facile, ma quando gli studenti collaborano, possono facilmente trovare soluzioni a un problema. Inoltre, la partecipazione alle attività di squadra può aiutare gli studenti a sviluppare capacità comunicative e di collaborazione essenziali mentre li prepara per il successo all'interno e all'esterno della classe. Il lavoro di squadra insegna agli studenti come esprimere in modo rispettoso e sicuro le loro idee e opinioni in modo efficace in un contesto di gruppo. Inoltre, introdurre gli studenti in ambienti collaborativi all'inizio delle loro esperienze scolastiche offre loro l'opportunità di essere più produttivi e gioiosi mentre lavorano con gli altri in un ambiente basato sul team.
- **Contribuire alla società:** cercando di trovare soluzioni ai problemi locali o mondiali, gli studenti stanno facendo la differenza e contribuendo alla società e al benessere delle persone e del pianeta. Contribuire alla società è anche correlato all'imprenditorialità, perché gli imprenditori hanno molto da dare alla società. Durante lo sviluppo della soluzione gli studenti sviluppano anche le loro capacità imprenditoriali. Il ruolo dell'imprenditorialità in qualsiasi economia è fondamentale, in quanto contribuisce allo sviluppo socio-economico delle società in vari modi, tra cui la creazione di opportunità di lavoro, il contributo al reddito nazionale, lo sviluppo delle infrastrutture e il contributo allo sviluppo della comunità.

La scelta di una soluzione

Per la selezione di "una" soluzione, gli studenti possono utilizzare una serie di strumenti come mappe mentali, brainstorming e schizzi.



- **Mind-mapping:** è un modo per collegare concetti chiave usando immagini, linee e collegamenti. Un concetto centrale è collegato tramite linee ad altri concetti che a loro volta sono collegati con altre idee associate. È simile come tecnica alla mappatura concettuale e ai diagrammi a ragno, la differenza è che la vera mappatura mentale implica la costruzione di una gerarchia di idee invece di una pura associazione casuale.
- **Brainstorming:** è una tecnica di attività di gruppo attraverso la quale si cerca di trovare una conclusione per un problema specifico raccogliendo un elenco di idee spontaneamente fornite dai suoi membri. Dopo che gli studenti hanno scritto tutte le idee, le valutano attentamente. Inoltre, ci sono alcune regole di base del brainstorming. Dovrebbe essere fatto senza critiche; gli studenti devono accogliere idee selvagge; Le idee dovrebbero essere combinate e migliorate.
- **Schizzi:** dopo una tipica sessione di brainstorming, gli studenti finiranno con una parete intonacata con post-it. Poiché le idee saranno probabilmente difficili da confrontare, per risolvere questo problema, gli studenti possono utilizzare il pensiero visivo per trasformare le idee più promettenti in schizzi di soluzione. La creazione di schizzi grezzi rende tangibili le idee e stimolerà gli studenti a disegnare quante più varianti possibili dell'idea. Successivamente, il team può discutere e scegliere la soluzione migliore da implementare.

Dopo aver perfezionato le soluzioni selezionate attraverso brainstorming, mappe mentali o schizzi, gli studenti devono sviluppare la soluzione "una", o anche detto, per eseguire il miglior piano d'azione. Gli insegnanti devono incoraggiare gli studenti ad essere creativi durante la progettazione e l'implementazione delle loro soluzioni, nonché a documentare le loro azioni. Come ulteriore elemento chiave dell'apprendimento basato sulla sfida, l'approccio del pensiero progettuale può essere utilizzato da loro, perché può sviluppare l'immaginazione, l'intuizione e il ragionamento sistematico degli studenti. Di conseguenza, i giovani saranno in grado di esplorare le possibilità di quale potrebbe essere la soluzione migliore da attuare.

Come visto in questo capitolo, per gettare le basi per una soluzione, è molto importante che gli studenti sappiano cosa è necessario per affrontare l'argomento della sfida. Una volta che si organizzano in un team, gli studenti devono iniziare a generare le domande che li aiuteranno a ottenere le conoscenze necessarie per sviluppare una soluzione innovativa e realistica al loro problema. Altrettanto importante è che il team lavori insieme su progetti comuni e collabori in gruppi diversi. Gli studenti devono rendersi conto che dovranno svolgere un'ampia varietà di ruoli durante tutto il processo di apprendimento e che il viaggio verso la





soluzione è apprezzato tanto quanto la soluzione. Durante l'esperienza di apprendimento basata sulla sfida ci sono opportunità per valutare e valutare sia il processo che i prodotti, e questo dovrebbe essere fatto da insegnanti e studenti insieme.



Attuazione e valutazione

Una volta completata la fase di indagine e identificata la soluzione "unica", gli studenti devono eseguire il miglior piano d'azione. Il piano d'azione è una parte essenziale del processo di pianificazione strategica e può aiutare i responsabili del cambiamento a trasformare le loro visioni in realtà. Una volta creato, gli studenti devono monitorarlo attentamente per garantire che gli obiettivi siano raggiunti nei tempi previsti e all'interno del quadro stabilito. Se il piano d'azione non soddisfa le aspettative, potrebbe essere necessario rivederlo o rivalutarlo per raggiungere il risultato desiderato. Tuttavia, gli studenti devono ricordare che i piani d'azione possono cambiare secondo necessità, ma devono sempre essere concentrati sull'obiettivo a portata di mano.

Attuazione e valutazione

L'implementazione comporta l'attuazione di un piano, incluso il processo di monitoraggio dei progressi, l'adeguamento e la valutazione dell'impatto. Una volta che gli studenti hanno identificato la soluzione "una" per la sfida che deve essere affrontata, devono sviluppare il piano di implementazione e metterlo in atto.

Il piano di implementazione, noto anche come piano strategico, delinea i passaggi che il gruppo dovrebbe intraprendere quando raggiunge un obiettivo o un obiettivo condiviso. Questo piano di solito combina strategia, processo e azione, ed è visto come una guida passo-passo su come verranno raggiunti gli obiettivi.

Quando mettono in atto il piano, gli studenti devono decidere su quale obiettivo vogliono agire per primi e fare un elenco di quali passi devono intraprendere. Ma prima, devono pensare a dove vogliono andare, e dopo come arrivarci.

Prima di iniziare a costruire qualsiasi altra parte del piano di implementazione, gli studenti devono dedicare tempo al cosa e al dove:

- Cosa stanno cercando di realizzare? (Gli obiettivi)
- Cosa deve accadere per raggiungere questi obiettivi? (Gli obiettivi)
- Quali sono i passaggi intermedi o le pietre miliari che dimostrano i progressi lungo il percorso verso gli obiettivi? (Le pietre miliari)

Gli obiettivi sono i risultati che gli studenti intendono raggiungere, mentre gli obiettivi saranno le azioni specifiche e i passi misurabili che devono intraprendere per raggiungere un obiettivo. Di solito obiettivi e obiettivi lavorano in tandem per raggiungere il successo. Se gli studenti creano obiettivi senza obiettivi chiari, corrono il rischio di non raggiungere gli obiettivi. Pertanto, il ruolo degli insegnanti e degli operatori giovanili sarà quello di

monitorare e guidare attentamente il gruppo di studenti, in modo che siano in grado di fissare i loro obiettivi con successo.

La definizione degli obiettivi è un'abilità vitale che tutti dobbiamo imparare e padroneggiare. Se eseguita correttamente, la definizione degli obiettivi è efficace e spesso fondamentale per il successo. Gli obiettivi ci danno una direzione focalizzando l'attenzione sul comportamento rilevante per l'obiettivo e lontano da compiti irrilevanti (Zimmerman, Bandura, & Martinez-Pons, 1992). Miner (2005) ha suggerito che la definizione degli obiettivi funziona attraverso tre proposizioni di base:



- Gli obiettivi stimolano le prestazioni attraverso la motivazione a spendere lo sforzo richiesto in linea con la difficoltà del compito.
- Gli obiettivi motivano le persone a persistere nelle attività nel tempo.
- Gli obiettivi dirigono l'attenzione delle persone su comportamenti rilevanti e lontano da comportamenti irrilevanti o dannosi per il raggiungimento del compito.

Esplorare la definizione degli obiettivi con gli studenti è un ottimo modo per instillare una mentalità di crescita. Può far credere loro che possono raggiungere un obiettivo attraverso la persistenza e il duro lavoro, così come impareranno ad essere resilienti e che superare piccoli fallimenti può portare a successi più grandi.

La definizione degli obiettivi è una parte cruciale della pianificazione aziendale. In particolare, la definizione degli obiettivi dell'imprenditore è importante perché avviare un'attività di successo richiede tempo, pazienza e dedizione. La definizione degli obiettivi aiuta gli imprenditori a visualizzare i loro pensieri e le loro idee in modo più chiaro e li aiuta a fare le modifiche necessarie in ogni parte del loro percorso imprenditoriale, migliorando la loro efficienza.

Uno dei metodi più comuni per la definizione degli obiettivi nell'imprenditorialità è il **metodo SMART**. Questo metodo può anche aiutare gli studenti a creare obiettivi raggiungibili per la loro "una" soluzione, quindi sarà importante includerlo nel loro piano di implementazione.



Secondo il metodo SMART, gli obiettivi dovrebbero essere:

- **Specifico** – Gli studenti devono essere il più chiari e specifici possibile con ciò che vogliono ottenere. Più stretto è l'obiettivo, più capiranno i passaggi necessari per raggiungerlo.
- **Misurabile**: include il modo in cui verrà misurata l'azione. Misurabile si riferisce a garantire che ci siano prove che possono essere monitorate per monitorare i progressi.
- **Realizzabile** - Si riferisce a garantire che l'obiettivo prefissato sia realistico e possibile da completare o mantenere entro il periodo di tempo stabilito.
- **Realistico** – Indica quali risultati possono essere realisticamente raggiunti, date le risorse disponibili.
- **Basato sul tempo** – Risponde alla domanda "Entro quando gli studenti raggiungeranno il loro obiettivo?".

Ad esempio, se gli studenti vogliono creare un **piano d'azione per un programma di compostaggio gestito dagli studenti per evidenziare i cambiamenti climatici**, devono seguire alcuni passaggi per rendere il loro obiettivo SMART una realtà.

Prima di tutto, gli studenti possono saperne di più sulla vermicoltura indoor (usando i vermi per creare compost). Il vermi compostaggio è un metodo efficiente e divertente per trasformare gli scarti alimentari della cucina in un ricco compost, così come il compostaggio con i redworm sta diventando popolare perché è facile ed economico iniziare, può essere fatto al chiuso in un piccolo posto ed è inodore. Tuttavia, per iniziare con il vermi compostaggio, gli studenti devono capire come lo faranno. Dovranno cercare online e in biblioteca guide alla vermicoltura, o contattare persone che già compostano, in modo che possano dare loro alcuni consigli. Possono contattare alcune associazioni di compostaggio locali o regionali, nonché utilizzare alcuni consigli delle comunità online pertinenti. Per questo, gli studenti devono pensare a chi sarà responsabile di cosa.

Durante l'attuazione del loro piano, per raggiungere il loro obiettivo, possono anche chiedere il supporto dell'amministrazione scolastica e reclutare un gruppo di volontari per aiutarli con il piano. Potrebbero aver bisogno del supporto dell'insegnante che sta supervisionando il loro progetto, quindi lui o lei può aiutarli a farlo. Per il reclutamento di volontari, possono affiggere manifesti attraverso la scuola, pubblicare in alcuni social network le loro idee o chiedere agli amici. Gli studenti possono essere supportati da organizzazioni locali e dai loro operatori giovanili che hanno più esperienza nel campo, quindi, possono fare ricerche e selezionare diverse entità con cui entrare in contatto. Gli studenti possono cercare sostenitori, all'interno o all'esterno delle loro scuole, utilizzando tutte le possibilità che le reti di social media e gli strumenti digitali offrono loro.

Come detto in precedenza, gli studenti dovranno misurare il loro successo attraverso l'attuazione del loro piano. Ad esempio, se dopo aver parlato con l'amministrazione scolastica gli studenti riescono a ricevere il permesso di installare i contenitori di composte e raccolta nell'area della scuola, ciò significa automaticamente che hanno ottenuto un certo successo. Inoltre, possono ottenere sostegno finanziario dalla scuola o da altre entità locali che possono essere un indicatore che il lavoro è ben fatto. Inoltre, se ricevono un elenco di volontari della scuola in grado di aiutarli nelle loro attività quotidiane, o alcune organizzazioni locali offrono ai loro volontari e operatori giovanili di aiutarli nei loro compiti, sarà un guadagno un indicatore di successo.

Ci saranno diverse sfide che gli studenti devono superare, ma quando lavorano in una squadra, sicuramente troveranno un modo per andare avanti per raggiungere i loro obiettivi. Se non c'è un insegnante nella scuola che possa supportarli, possono trovare un gruppo ambientalista o un'organizzazione locale che gestisce un programma simile e ha conoscenze sul campo. Gli studenti devono ricordare che **essere preparati per le sfide è un ottimo modo per garantire che il loro piano sarà un successo!**



Un obiettivo SMART è:

- Specifico - Descrive un'azione, un comportamento, un risultato o un risultato specifico che è osservabile.
- Misurabile - È quantificabile e ha indicatori associati ad esso in modo che possa essere misurato.
- Specifico per il pubblico - È appropriato e pertinente per il pubblico di destinazione.
- Realistico - È realizzabile con le risorse disponibili.
- Time-Bound - Indica il lasso di tempo entro il quale l'obiettivo sarà raggiunto.



Ad esempio, per gli studenti che stanno cercando di sensibilizzare sull'importanza di creare un trasporto sostenibile, l'obiettivo SMART potrebbe essere che entro la fine del progetto, almeno 5 consiglieri comunali supportino e firmino un piano di trasporto sostenibile nella regione. Inoltre, il progetto può anche rivolgersi agli studenti, fornendo risultati utili che possono aiutare gli urbanisti ad adottare politiche per rendere la mobilità più sostenibile. Si possono stabilire numeri concreti, come ad esempio "i viaggi motorizzati potrebbero diminuire dal 60% al 40%".

Per un progetto di deforestazione un obiettivo SMART potrebbe essere il numero di alberi che sono stati piantati dopo 6 mesi dal lancio del progetto, o il numero di volontari che supportano il progetto e vengono coinvolti.

Nella fase di implementazione, gli studenti misureranno i loro risultati e verificheranno cosa ha funzionato e cosa no e determineranno se sono riusciti ad affrontare la loro sfida. Una volta completato il piano di attuazione, dovrebbero anche presentare il loro piano di valutazione.

Il **piano di valutazione** è simile a una tabella di marcia e mira ad aiutare gli studenti a chiarire i passaggi necessari per valutare i processi e i risultati della loro soluzione. Un piano di valutazione efficace è più di un documento di indicatori aggiunti al piano di lavoro. È uno strumento dinamico che dovrebbe essere aggiornato su base continuativa per riflettere i cambiamenti e le priorità del programma nel tempo. Il piano di valutazione funge da ponte tra la valutazione e la pianificazione della soluzione evidenziando gli obiettivi del progetto, chiarendo gli obiettivi misurabili del progetto e collegando le attività del progetto con i risultati previsti.

Quando scrivono il loro piano di valutazione, gli studenti devono decidere cosa misurare e con quale frequenza in modo che possano essere coerenti durante la fase di impianto. La selezione dei metodi di raccolta delle informazioni deve essere definita all'inizio in modo che gli studenti sappiano quali tipi di dati devono raccogliere.



Al fine di sostenere gli studenti, gli insegnanti e gli animatori giovanili devono fornire loro esempi dei diversi tipi di ricerca esistenti. Dovrebbero introdurre alla raccolta di dati quantitativi e qualitativi e presentare agli studenti i vantaggi e gli svantaggi dei vari strumenti di raccolta dati, perché entrambi sono importanti per acquisire diversi tipi di conoscenza.

La ricerca quantitativa è espressa in numeri e grafici. È usato per testare o confermare teorie e ipotesi. Questo tipo di ricerca può essere utilizzato per stabilire fatti generalizzabili su un argomento.

I metodi quantitativi comuni includono esperimenti, osservazioni registrate come numeri e sondaggi con domande a risposta chiusa.

La ricerca quantitativa è a rischio per via della ricerca, dall'informazione, dalle variabili omesse, dalle vie del campionamento o via di selezione.

La ricerca qualitativa è espressa in parole. È usato per comprendere concetti, pensieri o esperienze. Questo tipo di ricerca consente alle persone di raccogliere approfondimenti su argomenti che non sono ben compresi.

I metodi qualitativi comuni includono interviste con domande aperte, osservazioni descritte a parole e revisioni della letteratura che esplorano concetti e teorie.

La ricerca qualitativa è anche a rischio di alcuni pregiudizi di ricerca, tra cui il pregiudizio dell'osservatore, il pregiudizio di richiamo e il pregiudizio di desiderabilità sociale.

Per la maggior parte degli argomenti di ricerca gli studenti possono scegliere un approccio qualitativo, quantitativo o misto. Il tipo che scelgono dipende, tra le altre cose, dal fatto che stiano adottando un approccio di ricerca induttivo o deduttivo; le loro domande di ricerca;

se stanno facendo ricerche sperimentali, correlate o descrittive; e considerazioni pratiche come tempo, denaro, disponibilità di dati e accesso agli intervistati.

La quantità di informazioni che gli studenti possono raccogliere sulla loro soluzione è potenzialmente illimitata. Le valutazioni, tuttavia, sono sempre limitate dal numero di domande che possono essere realisticamente poste e a cui è possibile rispondere con qualità, dai metodi che possono essere impiegati, dalla fattibilità della raccolta dei dati e dalle risorse disponibili. Le valutazioni utili non riguardano interessi di ricerca speciali o ciò che è più facile da implementare, ma quali informazioni verranno utilizzate dal gruppo di studenti per migliorare il piano e apportare un cambiamento.

Inoltre, la valutazione del processo aiuterà gli studenti a descrivere e valutare le attività del loro piano e a collegare i loro progressi ai risultati. Questo è importante perché il legame tra risultati e risultati a breve termine rimane una questione empirica. La valutazione dei risultati, come suggerisce il termine, si concentra su: risultati a breve termine, intermedi e a lungo termine. La valutazione dei risultati consente agli studenti di documentare i risultati comportamentali e identificare i collegamenti tra un intervento e gli effetti quantificabili.

Come un programma può sperimentare le caratteristiche di diverse fasi di sviluppo contemporaneamente, così anche un singolo piano di valutazione può e deve includere contemporaneamente domande di valutazione sia di processo che di risultato.

Ad esempio, se gli studenti vogliono testare le conoscenze di un gruppo di giovani della loro scuola sui cambiamenti climatici, possono utilizzare alcuni strumenti online e software di valutazione per raccogliere i dati.

Strumento come Mentimeter è un'ottima opzione per gli studenti per fare valutazioni formative mentre si divertono quiz. Mentimeter è uno strumento di presentazione interattiva che aiuta a coinvolgere gli studenti e consente di ascoltare ogni voce in un'aula o in un'aula. Il gruppo può usarlo per valutare la comprensione degli studenti o testare la conservazione delle conoscenze.



Possono anche creare una scala di atteggiamento e misurare il sentimento degli intervistati al momento di rispondere alle domande. La scala Likert è la più popolare. La scala di atteggiamento contiene un gruppo di affermazioni (di solito 10-15) che riflettono l'opinione su un particolare problema. Al partecipante viene chiesto il grado in cui è

d'accordo o in disaccordo con le dichiarazioni. Di solito, una scala Likert a cinque punti viene utilizzata per valutare l'atteggiamento dello studente. Per evitare qualsiasi tipo di pregiudizio, è incluso un numero uguale di affermazioni inquadrare positivamente e negativamente.

Un'altra scala utilizzata per misurare l'atteggiamento dello studente è il differenziale semantico. Questo strumento contiene scale bipolari (aggettivi) come buono-cattivo, ricco-povero, positivo-negativo, attivo-passivo, ecc. Il numero di intervalli tra due aggettivi è solitamente vecchio, come cinque o sette, in modo che la figura centrale rappresenti un atteggiamento neutro.

Tuttavia, l'intervista è una delle tecniche più importanti utilizzate per la valutazione in cui vengono intervistati gli studenti che partecipano alla valutazione. Le interviste possono aiutare a ottenere informazioni sia quantitativamente che qualitativamente. Le interviste possono essere condotte in gruppo o individualmente. È un processo che richiede tempo; Pertanto, dovrebbe essere organizzato secondo la convenienza dell'intervistatore e dell'intervistato. I colloqui dovrebbero svolgersi in una stanza tranquilla e le informazioni ottenute dovrebbero essere mantenute riservate. È possibile creare una guida all'intervista, che è una linea guida oggettiva che deve essere seguita dall'intervistatore.

Si raccomanda vivamente che gli insegnanti e gli operatori giovanili supportino gli studenti a trovare i modi più adatti per valutare il loro piano, oltre ad aiutarli a formulare domande che possano portare loro i dati richiesti. Inoltre, devono aiutare gli studenti ad analizzare e valutare i dati raccolti.

L'analisi dei dati può fornire un'istantanea di ciò che gli studenti sanno, di ciò che dovrebbero sapere e di ciò che può essere fatto per aumentare le loro conoscenze sull'argomento. Con un'adeguata analisi e interpretazione dei dati, gli studenti con l'aiuto di insegnanti e operatori giovanili possono prendere decisioni informate che influenzano positivamente i risultati della loro soluzione. Grazie alle diverse misurazioni effettuate durante il periodo di implementazione, gli studenti possono avere un'idea migliore se le abitudini delle persone sono effettivamente cambiate a seguito della soluzione o se è necessario fare qualcos'altro.

Alcune domande che gli studenti devono considerare sono:

- È cambiato qualcosa?
- Ha cambiato il modo in cui avevano sperato?

Oltre a confrontare i dati iniziali e finali, gli studenti possono cercare le tendenze.

- Quando è avvenuto il cambiamento più grande?
- Cosa possono dire su come le persone si sono comportate in momenti diversi durante il processo?



Con l'uso di queste informazioni, gli studenti possono determinare e spiegare se la soluzione ha avuto l'effetto desiderato.

Suggerimenti per la fase di implementazione e valutazione

Utilizzare la tecnologia

La rapida espansione di dispositivi mobili, telefoni cellulari e smartphone mobili, rende la tecnologia mobile un potente strumento nella raccolta dei dati e nella ricerca di sondaggi. Questo metodo relativamente nuovo di raccolta dei dati è molto più efficiente ed efficace e può fornire informazioni tempestive e in tempo reale, misurate dal campionamento dell'esperienza e dai dati ausiliari mediante l'uso del reality mining (raccolta e analisi).

Fino all'ultimo, l'indagine e l'indagine sulla raccolta dei dati sono state effettuate utilizzando interviste vis-à-vis e metodi carta-penna, ma questi metodi tradizionali non solo richiedono tempo, ma anche la carta dell'intervista che è scritta a mano, deve essere trascritta separatamente, il che può portare a errori di inserimento dei dati durante il processo.

L'incredibile utilizzo dei telefoni cellulari apre nuove opportunità per raccogliere informazioni più facilmente da quasi ovunque e consente di recuperare i dati dalle risorse online e inviare immediatamente i dati tramite i telefoni cellulari.

Inoltre, l'introduzione delle tecnologie ha cambiato il modo in cui le persone comunicano e cercano informazioni, facilitando il lavoro e dando la possibilità di raggiungere quante più persone possibili al fine di ottenere i migliori risultati. Inoltre, i social media hanno riunito le persone rendendo facile l'utilizzo delle tecnologie mobili per raccogliere dati in modo semplice, tempestivo e senza sprecare risorse.

In seguito, gli insegnanti e gli operatori giovanili devono discutere con gli studenti i potenziali benefici dell'adozione della tecnologia mobile nella loro ricerca di indagine perché ha molti potenziali benefici rispetto ai metodi tradizionali. La capacità di raccogliere informazioni qualitative e quantitative in modo efficiente utilizzando la tecnologia mobile è una rivoluzione importante nella ricerca di oggi, sia educativa che aziendale.

Infatti, imparare a valutare i dati con l'uso della tecnologia è una competenza cruciale anche per gli imprenditori. Grazie all'analisi dei dati possono prevedere le tendenze e i comportamenti dei clienti per identificare le interruzioni nel percorso di acquisizione del cliente, migliorare i tassi di conversione e aumentare il life time valore del cliente. Inoltre, possono sviluppare nuovi prodotti e servizi innovativi analizzando i dati per comprendere i desideri e le esigenze del pubblico di destinazione dell'azienda. Inoltre, può aiutarli a identificare tendenze e modelli che informano il processo decisionale, promuovono



prestazioni operative ottimali e riducono i costi accedendo alle informazioni contenute nei dati di registro, macchina e sensori.

Inoltre, l'analisi dei dati è importante per le aziende di tutto il mondo perché le scelte basate sui dati sono l'unico modo per essere veramente sicuri quando si prendono decisioni aziendali. Lo scopo principale dell'analisi dei dati è trovare significato nei dati in modo che le conoscenze risultanti possano essere utilizzate per prendere decisioni aziendali informate.

Anche l'uso della tecnologia per promuovere il lavoro di squadra e i progetti collaborativi deve essere considerato. Esistono molti strumenti di collaborazione online che possono aiutare gli studenti a comunicare tra loro, gestire attività diverse, monitorare i progressi delle attività e mantenere i loro obiettivi.

Slack è una piattaforma popolare e ben realizzata che offre messaggistica istantanea, trasferimenti di file e potenti ricerche di messaggi. Ha molte funzionalità e decine di integrazioni con altri strumenti come Trello e Intercom.

GoToMeeting è un software di videoconferenza online che consente agli utenti di pianificare riunioni e condividere schermi. È uno degli strumenti video più popolari con milioni di utenti.

WebEx di Cisco fornisce sale riunioni video personali in cui gli utenti possono ospitare e partecipare alle riunioni. Le persone possono utilizzare WebEx per la collaborazione in team, webinar, formazione e assistenza clienti.

Asana, uno degli strumenti di gestione dei progetti più noti, consente agli utenti di assegnare compiti ad altri membri, aggiungere follower ai progetti e monitorare le scadenze. È molto utile come elenco di cose da fare o calendario per la pianificazione strategica.

Redbooth è uno strumento di gestione dei progetti facile da usare che consente agli utenti di pianificare e collaborare attraverso molte funzioni, dalla videoconferenza alla creazione di diagrammi di Gantt.

Inoltre, gli strumenti di collaborazione consentono a studenti, insegnanti, operatori giovanili e tutti gli altri assistenti didattici di scambiare risorse in diversi modi, a seconda di ciò che è necessario per un particolare compito.

Mantieni tutti informati

Molto probabilmente, la soluzione degli studenti comporterà attività al di fuori del normale orario di lezione e oltre i confini della scuola. Sarà bene informare i genitori su ciò su cui gli studenti stanno lavorando, quindi non saranno sorpresi se gli studenti hanno bisogno di aiuto da loro per connettersi con le risorse della comunità. Come detto in precedenza,

risorse aggiuntive possono essere trovate nei club studenteschi, nelle organizzazioni giovanili locali o in altri enti pubblici o privati.

Inoltre, il coinvolgimento dei genitori può fare davvero la differenza perché possono incoraggiare gli studenti a lavorare sui loro compiti a casa e motivare la loro partecipazione e interesse per i compiti scolastici.

Anche i genitori possono diventare parte della soluzione per studenti. Ad esempio, se gli studenti vogliono risparmiare energia, ridurre l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, possono optare per il riciclaggio come parte della loro soluzione. In seguito, gli studenti possono insegnare ai loro familiari come riciclare a casa. Partecipando alla loro missione, i genitori possono mostrare agli studenti che il riciclaggio è importante per loro e che adottano semplici misure per ridurre i rifiuti domestici.



Come visto da questo capitolo, i piani di implementazione e valutazione sono cruciali per gli studenti e il loro successo di gruppo. L'implementazione comporta l'attuazione di un piano, incluso il processo di monitoraggio dei progressi, l'adeguamento e la valutazione dell'impatto. Una volta che gli studenti hanno identificato la soluzione "una" per la sfida che deve essere affrontata, devono sviluppare il piano di implementazione e metterlo in atto. La creazione di un tale piano richiede un'attenta pianificazione e attenzione a innumerevoli dettagli, ma i risultati valgono l'investimento.

Inoltre, deve essere considerato anche l'uso della tecnologia per promuovere il lavoro di squadra e progetti collaborativi. Esistono molti strumenti di collaborazione online che possono aiutare gli studenti a comunicare tra loro, gestire compiti diversi, monitorare l'avanzamento delle attività e tenere traccia dei loro oggetti di traccia. Sei pronto per l'azione?

CONCLUSIONE

L'educazione all'imprenditorialità è stata riconosciuta come un aspetto cruciale dell'istruzione nel 21 ° secolo. Aiuta gli studenti e i giovani in generale a sviluppare le competenze e le conoscenze necessarie per avere successo nell'ambiente aziendale in rapida evoluzione di oggi.

Al fine di acquisire le conoscenze richieste, è stata condotta un'analisi dei bisogni nell'ambito del progetto **NGOE - Next Generation of Entrepreneurs** con particolare attenzione agli approcci innovativi più adatti allo sviluppo di competenze nel contesto dell'imprenditorialità. Alla fine, è stato selezionato un metodo: **l'apprendimento basato sulla sfida (CBL)**.

L'apprendimento basato sulla sfida (CBL) è un approccio pedagogico che si concentra sulla risoluzione dei problemi del mondo reale attraverso la collaborazione, il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi. È un metodo efficace per fornire agli imprenditori le competenze di cui hanno bisogno per avere successo nel mondo degli affari. I programmi di educazione all'imprenditorialità che incorporano CBL hanno dimostrato di migliorare la creatività, l'innovazione e le capacità di risoluzione dei problemi degli studenti.

In un ambiente CBL, gli studenti lavorano su progetti o problemi del mondo reale, spesso in team, e hanno la libertà di esplorare e sperimentare soluzioni diverse. Questo tipo di esperienza di apprendimento è molto più coinvolgente e motivante per gli studenti rispetto all'apprendimento tradizionale basato sulle lezioni. Permette agli studenti di assumere la proprietà del loro apprendimento e di sviluppare le competenze e la fiducia di cui hanno bisogno per avere successo come imprenditori.

Uno dei principali vantaggi di CBL è che aiuta gli studenti a sviluppare la creatività, l'innovazione e le capacità di risoluzione dei problemi che sono essenziali per il successo come imprenditore. Lavorando su progetti reali, gli studenti imparano a identificare e valutare opportunità di business, sviluppare un piano aziendale e, infine, lanciare un'impresa di successo. Inoltre, aiuta gli studenti a sviluppare una comprensione più profonda del processo imprenditoriale e delle sfide che probabilmente dovranno affrontare come imprenditori. Aiuta anche gli studenti a sviluppare la capacità di pensare in modo critico, comunicare in modo efficace e lavorare in modo collaborativo - tutte competenze fondamentali per il successo come imprenditore.

In questo documento sono stati presentati il background e il concetto di CBL, seguito da un esame dei benefici specifici che può fornire agli imprenditori. Sono stati anche esplorati i vari modi in cui il CBL può essere efficacemente implementato in un contesto imprenditoriale. Inoltre, è stato esaminato il potenziale del CBL per sostenere lo sviluppo della mentalità e delle competenze imprenditoriali.

L'approccio di apprendimento basato sulle sfide segue una struttura specifica composta da **tre fasi principali: la Grande Idea, il processo di sviluppo delle soluzioni, l'implementazione e la valutazione**. Queste tre fasi sono state elaborate insieme al concetto generale e ai vantaggi del CBL, offrendo suggerimenti concreti su come applicare con successo questo approccio innovativo.

In conclusione, l'apprendimento basato sulle sfide è un approccio pedagogico efficace per insegnare agli imprenditori le competenze di cui hanno bisogno per avere successo nel mondo degli affari. I programmi che incorporano CBL possono aiutare gli studenti a sviluppare la creatività, l'innovazione e le capacità di risoluzione dei problemi che sono essenziali per il successo come imprenditore. Inoltre, CBL aiuta gli studenti a sviluppare le competenze necessarie per identificare e valutare opportunità di business, sviluppare un piano aziendale e, infine, lanciare un'impresa di successo. Inoltre, CBL fornisce agli studenti una preziosa esperienza pratica, consentendo loro di applicare le loro conoscenze e abilità in contesti reali e sviluppare capacità di pensiero critico, comunicazione e lavoro di squadra, tutti elementi essenziali per il successo di qualsiasi imprenditore.



Referenze

1. Framework (2018). *Challenge Based Learning*
<https://www.challengebasedlearning.org/framework/>
2. A Classroom Guide (2010). *Challenge Based Learning*.
https://www.apple.com/br/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
3. University of Twente. (2021). *What is challenge-based learning all about*.
<https://www.utwente.nl/en/cbl/what-is-cbl/>
4. Digital Promise. (2022). *Challenge Based Learning*.
<https://digitalpromise.org/initiative/professional-services/challenge-based-learning/>
5. The New Media Consortium. (2009). *Challenge-Based Learning. An Approach for Our Time.*: https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/05/CBL_approach_for_our_time.pdf
6. Daniel J. Isberg, (2010). *The big idea. How to start an entrepreneurial revolution*. Harvard Business Review.
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5419320/mod_resource/content/1/Harvard-Ecosystem.pdf
7. David L Lindauer, Lant Princhett, (2002). *What's the Big Idea? The Third Generation of Policies for Economic Growth*. *Economía*, 3(1), pp. 1-39.
<https://www.jstor.org/stable/20065431>
8. E. De Bono, (1992). *Serious Creativity*. New York: Harper & Row
9. Linda J. Cox, (2002). *Understanding Entrepreneurship*. Entrepreneur's Toolbox.
<https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/3318c340-1f9d-4ea7-9e31-d785bb7a8296/content>
10. Marc J. Dollinger, (2008). *Entrepreneurhip. Strategies and resources*. Illinois U.S.A.: Marsh Publications
11. Tjomas J. Davenport., Laurance Prusak, Jim Wilson, (2003). *What's the big idea? Creating and capitalizing on the best management thinking*. Harvard Business Review Press
12. *Challenge based learning guide*. (2016).
https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf



13. Wilson-McGain, C. (2022). *How can we create a dynamic group culture during PBL?* <https://www.impactfulpbl.com/podcast/episode38>
14. Burke, L. Jr., Preston, N., Quillen, M., Roe, R., & Strong, E. (2009). *Stages of Group Development*. <https://education.uky.edu/epe/wp-content/uploads/sites/8/2014/11/From-Strangers.pdf>
15. "Characteristics of Adaptors and Innovators." *Kirton KAI Inventory Tool*. n.d. http://pubs.acs.org/subscribe/archive/ci/31/i11/html/11hipple_box3.ci.html
16. Positive psychology (2019). *What is Goal Setting and How to Do it Well*. <https://positivepsychology.com/goal-setting/>
17. Success Starts Within (2022) *Importance of Goal Setting*. <https://www.successtartswithin.com/blog/importance-of-goal-setting>
18. Raimo Streefkerk (2019), *Qualitative vs. Quantitative Research| Differences, Examples & Methods*. <https://www.scribbr.com/methodology/qualitative-quantitative-research/>
19. Wesley Chai (n.d.). *What is big data analytics?* <https://www.techtarget.com/searchbusinessanalytics/definition/big-data-analytics>

